



# Règlement Intérieur du Championnat de France des aveugles et déficients visuels 2026

## Article 1 : Organisateur

L'Association Echiquier Pour les Aveugles (AEPA) et le Comité Départemental d'échecs du Loiret (CDJE45) organisent l'édition 2026, du Championnat de France individuel pour aveugles et malvoyants.

Il se tiendra au Brit Hôtel l'Antarès, 2 Avenue du Général Leclerc à Saint-Jean de Braye (45800 - Loiret), du jeudi 14 au dimanche 17 mai 2026.

Il se jouera en 7 rondes de 1h30 (plus 30 secondes), selon les modalités détaillées à la suite.

## Article 2 : Conditions d'inscription et de participation

La compétition étant homologuée et soutenue par la Fédération Française des Échecs (FFE) et la FIDE, elle est ouverte à tout joueur, aveugle ou mal voyant, détenteur d'une licence A de la FFE ou d'une licence étrangère, en cours de validité.

L'inscription sera validée à réception (cachet de la poste faisant foi) du montant demandé.

Le règlement doit être effectué avant le mardi 31 mars 2026 :

- soit par l'envoi d'un chèque bancaire au trésorier et à l'ordre de l'AÉPA, qui sera encaissé le 15 juin :  
Olivier Deville (odeville@open-aurec.com), 216 chemin de Côtevière, 43110 Aurec-sur-Loire, (06 17 50 42 64)
- soit par virement bancaire : IBAN : FR76 1450 6012 1072 8406 7508 518 BIC : AGRIFRPP845

*N'oubliez pas de noter en référence votre nom et le nombre de participants, le cas échéant*

Les joueurs se muniront de matériel adapté (jeu, dispositif de prise de notes et pendule).

## Article 3 : Règles du jeu, appariements

La partie se joue conformément aux règles du jeu de la FIDE votées au 93<sup>e</sup> Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Chennai (Inde) et entrées en vigueur 1er janvier 2023. Elles sont complétées par celle de l'IBCA (International Braille Chess Association) en annexe.

Les appariements sont au système suisse (Règles C04 FIDE), assistés par ordinateur (programme Sharly Chess<sup>4</sup> forts-faibles, aucune protection de clubs, de familles ou de parties).

Le classement utilisé pour les appariements est, par ordre de priorité pour chaque joueur, le classement Elo FIDE, à défaut le classement ou l'estimation Elo FFE.

Sont appariés à la 1<sup>ère</sup> ronde tous les joueurs pointés au plus tard 30 minutes avant le début de la 1<sup>ère</sup> ronde. Passé ce délai les joueurs sont appariés à la ronde 2.

## Article 4 : Forfait sportif

Tout joueur ne se présentant pas devant son échiquier dans un délai de 30 minutes à compter du déclenchement effectif de la ronde par l'arbitre, sera déclaré forfait pour cette même ronde.

## Article 5 : Cadence

La cadence est de 1h30 + 30 secondes par coup.

Les parties sont prises en compte pour le classement FIDE et/ou FFE.

## Article 6 : Calendrier

Accueil puis pointage la veille jusqu'au jeudi 14 mai 2026, 08h00			
Jeudi 14 mai 2026	Ronde 1 : 09h 00	Ronde 2 : 15h 00 <sup>1</sup>	
Vendredi 15 mai 2026	Ronde 3 : 09h 00	Ronde 4 : 15h 00 <sup>1</sup>	
Samedi 16 mai 2026	Ronde 5 : 09h 00	Ronde 6 : 15h 00 <sup>1</sup>	
Dimanche 17 mai 2026	Ronde 7 : 08h 00	Remise des prix <sup>2</sup>	

## Article 7 : Annonce des appariements, résultats et palmarès

Les appariements sont annoncés à la criée avant chaque ronde ainsi que les résultats de la précédente. Prix et titres seront prononcés et décernés à l'issue de la dernière ronde, 30 minutes après la fin de sa dernière partie.

<sup>1</sup> ou 30 minutes après la fin de la dernière partie de la ronde du matin.

<sup>2</sup> 30 minutes après la fin de la dernière partie de la dernière ronde.



# Règlement Intérieur du Championnat de France des aveugles et déficients visuels 2026

## Article 8 : Départage des ex aequo

Le départage s'effectue, dans l'ordre, au Buchholz tronqué<sup>3</sup>, au Buchholz, et à la performance.

## Article 9 : Conduite des joueurs et des spectateurs

- ✓ Avant la partie, les joueurs vérifient leur matériel (jeux, pendule) et appariements.
- ✓ Téléphones mobiles et autres moyens électroniques de communication non autorisés par l'arbitre, sont interdits dans l'espace de jeu. Le joueur dont le téléphone ou tout autre dispositif électronique se manifestera dans l'espace de jeu pendant la partie, la perdrait. Le résultat de l'adversaire serait alors déterminé par l'arbitre.
- ✓ Le joueur au trait n'est pas autorisé à quitter la table de jeu sans l'autorisation d'un arbitre.
- ✓ Une fois la partie terminée, les deux joueurs remettent leurs pièces en place et éteignent leur pendule.
- ✓ Le vainqueur (ou le conducteur des Blancs en cas de nulle) vient ensuite faire enregistrer son résultat au poste arbitral « Sharly Chess<sup>4</sup> » de salle. Chaque joueur s'assure du correct enregistrement.
- ✓ Pour être prise en compte dans le cours du tournoi, une erreur à la ronde r doit être signalée à l'arbitre avant les appariements de la ronde r + 2. Elle ne sera sinon corrigée qu'après la fin du tournoi et uniquement pour le classement ELO du joueur (LA art. C-04-2 D-8).
- ✓ Tout joueur ayant terminé sa partie devient un spectateur.
- ✓ Les spectateurs ne peuvent pas rester dans les salles de jeu.
- ✓ Les analyses n'y sont pas permises.

## Article 10 : Jury (alias Commission) d'appel.

Ce championnat ne constitue pas de jury d'appel.

En son absence, toute décision arbitrale pourra donc être contestée devant la commission des appels sportifs de la ligue CVL ou de la FFE.

## Article 11 : Équipe d'arbitrage

Un binôme d'arbitres officie par salle de jeu de l'hôtel, l'une au rez-de-chaussée, l'autre au 1<sup>e</sup> étage. L'arbitre principal (AFO minimum) du championnat est au binôme du rez-de-chaussée.

## Article 12 : SAMU/SAS d'Orléans au 15 ou 116-117, Services d'urgence au 112

Toute personne peut faire appel autant que de besoin, pour elle-même ou pour autrui, au médecin du SAMU/SAS d'Orléans en composant le 15 ou le 116-117.

L'équipe d'organisation et l'arbitre en chef connaissent aussi le 112, numéro de téléphone des services d'urgence.

## Article 13 : Respect du présent règlement

Tous les participants et les spectateurs s'engagent à respecter ce règlement intérieur et la charte des joueurs et joueuses d'échecs.

Le Président du CDJE45

L'arbitre en chef de la compétition

Le Président de l'AEPA

<sup>3</sup> Pour le Buchholz tronqué, « Sharly Chess » retire la valeur la plus faible et se base sur [l'ancienne méthode de calcul du score ajusté](#).

<sup>4</sup> L'application « Sharly Chess » (<https://github.com/Sharly-Chess>) est développée par l'association éponyme. Sa version à la date de publication de ce règlement est la 3.4.7.



# Règlement Intérieur du Championnat de France des aveugles et déficients visuels 2026

## Annexe 1 : Extraits traduits des règles du jeu de l'IBCA

(texte du « règlement de la compétition », sur le [site du Championnats du Monde d'Echecs Femmes et Juniors aveugles et malvoyants de Castelnau-d'Albret en 2022](#))

Pour les compétitions d'Échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légèrement aveugles) chacun des joueurs peut exiger l'utilisation de deux échiquiers, le joueur voyant utilisant un échiquier standard, le joueur handicapé visuel se servant d'un échiquier spécial.

L'échiquier spécial doit répondre aux normes suivantes :

- mesurer au moins 20 cm sur 20 cm, les cases noires doivent être légèrement surélevées.
- chaque case doit comporter une ouverture de fixation ou posséder un aimant.
- chaque pièce doit être munie d'une tige s'encastrant dans chaque ouverture ou être aimantée
- les pièces noires portent un repère spécifique qui permet de les distinguer des blanches.

Les règles suivantes régiront le jeu :

Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son échiquier.

Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer quelle pièce est choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée à la place des lettres correspondantes de la notation algébrique :

A = Anna, B = Bella, C = César, D = David, E = Eva, F = Felix, G = Gustav, H = Hector

Les rangées du camp blanc au camp noir seront énoncées en allemand :

1-eins, 2-zwei, 3-drei, 4-vier, 5-fünf, 6-sechs, 7-sieben, 8-acht

Le Roque est annoncé : "Lange Rochade" (Grand Roque en allemand), "Kurze Rochade" (Petit Roque en allemand). Les pièces portent les noms : König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.

Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, on considérera qu'une pièce est "touchée" lorsqu'elle a été sortie de son ouverture de fixation.

On considère qu'un coup est "exécuté" lorsque :

- dans le cas d'une prise, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer.
- une pièce est déplacée sur sa case de destination (via l'ouverture de fixation ou l'aimant)
- le coup a été annoncé.

Ce n'est qu'ensuite que l'on déclenchera la pendule de l'adversaire.

On acceptera une pendule d'Échecs spécialement conçue pour le joueur handicapé visuel.

Le joueur handicapé visuel doit noter les coups de la partie en Braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.

Un lapsus linguae au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire

Si, au cours d'une partie, des positions différentes devaient apparaître sur les deux échiquiers, elles doivent être corrigées avec l'aide de l'arbitre et en consultant les feuilles de notation des deux joueurs. Si les deux notations concordent, le joueur qui a écrit le coup exact mais en a exécuté un autre doit rectifier sa position afin que celle-ci corresponde au coup noté par les 2 joueurs.

Lorsque de telles différences se produisent et que les coups notés diffèrent également, les coups seront repris jusqu'au point où les deux feuilles concordent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.

Le joueur handicapé visuel a le droit d'employer un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :

- Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.
- Annoncer les coups des deux joueurs.
- Noter les coups du joueur handicapé visuel et déclencher la pendule de son adversaire.
- Informer le joueur handicapé visuel uniquement à sa demande concernant le nombre de coups achevés et le temps utilisé par les deux joueurs.
- Réclamer la fin de partie lorsque le temps imparti a été dépassé et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
- Exécuter les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée.