



Règles Officielles du ChessRun

Le sport où l'intelligence rencontre la vitesse

Dr. François Van Lishout

International ChessRun Federation

Version 1.5 - 31 mai 2026

Contents

1	Introduction	2
2	Terrain et Équipement	3
2.1	Terrain de jeu standard	3
2.2	Adaptations pour les enfants	4
2.3	Terrains de jeu alternatifs	4
2.4	Équipement	4
3	Système de Classement et Catégories de Joueurs	5
3.1	Système de classement ChessRun	5
3.1.1	Attribution initiale du classement	5
3.1.2	Calcul et ajustements du classement	5
3.2	Catégories de joueurs	5
3.2.1	Divisions Open	5
3.2.2	Divisions Féminines	6
3.2.3	Règle de calcul de l'âge	6
3.3	Joueurs titrés	6
4	Règles du jeu	7
4.1	Mise en place et début de la partie	7
4.2	Déplacements et déroulement des tours	7
4.3	Pénalités et décisions des arbitres	7
4.4	Différences avec les échecs classiques	7
4.5	Mode classique	7
4.6	ChessWalk	8
4.7	ChessSprint	8
5	Formats de compétition	9

1 Introduction

La International ChessRun Federation (ICRFED) est l'organe directeur du ChessRun, établissant les règles officielles, les standards des tournois et les réglementations relatives à l'équipement pour les compétitions à travers le monde.

ChessRun est un sport qui combine les échecs et la course à pied sur un terrain de basket. Après chaque coup joué sur l'échiquier, les joueurs doivent courir 28 mètres avant de pouvoir jouer le coup suivant. Sur une partie complète, cela représente environ 1 km de course en moyenne. Le temps de réflexion standard est de 10 minutes + 5 secondes par coup, ce qui permet de jouer des parties dynamiques. Un tournoi de 7 rondes peut ainsi se jouer en une demi-journée.

ChessRun met à l'épreuve l'agilité mentale et l'endurance physique. Il faut réfléchir stratégiquement en état de fatigue, prendre de bonnes décisions sous pression, et rester concentré malgré l'effort. Ce double défi crée une expérience compétitive riche, équilibrée et originale, où les meilleurs sont ceux qui savent penser vite... et courir juste.

2 Terrain et Équipement

Le ChessRun peut être pratiqué aussi bien en intérieur qu'en extérieur, ce qui en fait un sport adaptable à une grande variété d'environnements.

2.1 Terrain de jeu standard

Le ChessRun se joue principalement sur un terrain de basket standard (28m x 15m), offrant ainsi une surface de jeu largement disponible et normalisée. Les paniers de basket ne sont pas utilisés. Les tables sont placées le long de la ligne médiane du terrain et peuvent accueillir jusqu'à 12 échiquiers équipés de pendules électroniques. L'installation assure un espacement maximal entre les échiquiers, inspiré de la norme olympique des couloirs de sprint de 100 m, qui mesurent 1,25 m de large. Des cônes peuvent être placés facultativement pour délimiter les couloirs.

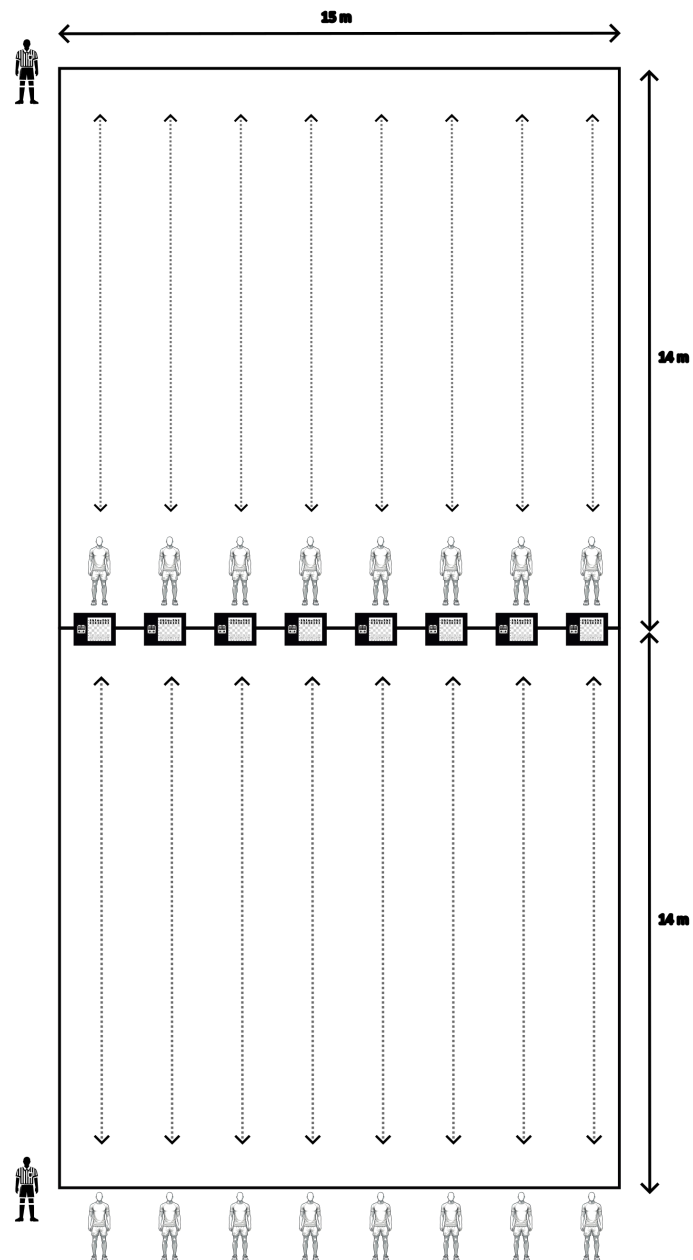


Figure 1: Exemple de disposition standard avec 16 participants

Après avoir joué un coup, les joueurs doivent courir vers le fond du terrain situé derrière eux, franchir la ligne avec les deux pieds, puis revenir à l'échiquier. Au début d'une partie, les joueurs ayant les pièces noires commencent devant l'échiquier, tandis que ceux ayant les pièces blanches commencent derrière la ligne de fond, directement derrière leur échiquier. Plus de détails sur les règles de jeu dans la Section 4.

2.2 Adaptations pour les enfants

La demande physique du ChessRun étant trop élevée pour les enfants, une adaptation des distances de course est prévue pour les joueurs de moins de 12 ans afin de garantir une compétition équilibrée tout en préservant leur sécurité et leur plaisir. Au lieu de courir la distance complète, un marqueur est placé à une distance de la ligne médiane égale à la catégorie d'âge de l'enfant (voir section 3.2) en mètres, indiquant le point où il doit faire demi-tour. Par exemple, un enfant de la catégorie U10 court jusqu'à un marqueur situé à 10 mètres de la ligne médiane avant de revenir à son échiquier.

2.3 Terrains de jeu alternatifs

Le ChessRun peut aussi être pratiqué dans divers environnements intérieurs ou extérieurs, pourvu que la zone de jeu offre une longueur minimale de 28 mètres, suffisante pour couvrir la distance de course nécessaire. Cette flexibilité permet d'organiser des compétitions dans des salles multisports, des gymnases et d'autres espaces ouverts. Sur une piste d'athlétisme, les échiquiers peuvent être placés dans des couloirs individuels, assurant ainsi un mouvement structuré des joueurs. Les marqueurs de demi-tour sont marqués à 14 mètres de chaque table, comme illustré dans la Figure 2.3.

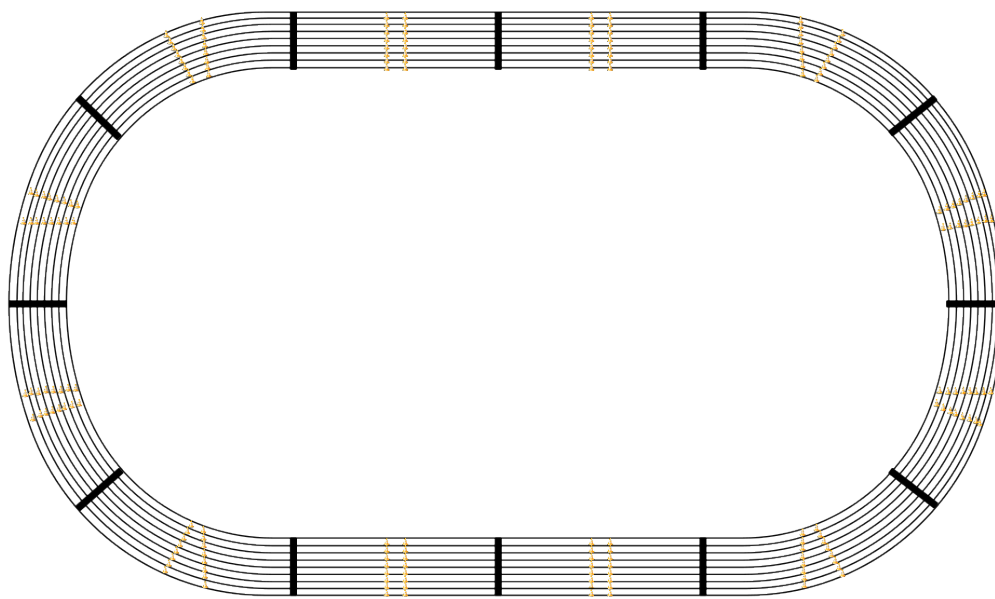


Figure 2: Exemple d'une configuration ChessRun sur une piste d'athlétisme à 8 couloirs : 12 tables, représentées par des rectangles noirs, accueillant 8 échiquiers. Des cônes indiquent les points de demi-tour, placés à 14m de chaque table, de chaque côté.

En ajustant le placement des tables et des marqueurs, le ChessRun peut être adapté à une large gamme de lieux, le rendant accessible aussi bien pour une pratique occasionnelle que compétitive.

2.4 Équipement

Les échiquiers et les pièces doivent respecter les recommandations de la FIDE. Des pendules électroniques agréées par la FIDE doivent être utilisées. Les pendules mécaniques sont interdites. La largeur des tables ne doit pas dépasser 85 cm. Il n'est pas recommandé de s'asseoir, mais des tabourets sans dossier peuvent être mis à disposition. L'absence de dossier garantit que les joueurs ne soient pas gênés au moment de reprendre leur course. Les joueurs doivent porter des chaussures adaptées à la surface. Comme dans la plupart des compétitions de course à pied et de triathlon, il est interdit de concourir torse nu.

3 Système de Classement et Catégories de Joueurs

Le ChessRun utilise un système de classement structuré nommé CR-ELO afin de garantir une compétition équitable et une classification précise des joueurs. Inspiré du système traditionnel Elo établi par la FIDE, le classement CR-ELO est l'indicateur principal de la force des joueurs.

3.1 Système de classement ChessRun

3.1.1 Attribution initiale du classement

Les participants possédant déjà un classement FIDE ou un classement national auront leur classement CR-ELO initialisé à la plus haute de ces deux valeurs. Pour les joueurs sans classement FIDE ou national préexistant, leur classement CR-ELO initial sera déterminé en utilisant la méthode FIDE prévue pour les joueurs non classés, sur base de leurs performances lors de leurs premières parties de ChessRun classées.

3.1.2 Calcul et ajustements du classement

Le classement CR-ELO suit le système Elo standard de la FIDE pour les ajustements des classements, en appliquant les mêmes facteurs K et formules pour actualiser les classements des joueurs après chaque tournoi officiel homologué par l'ICRFED. Tous les classements sont tenus à jour et régulièrement actualisés sur *ChessRun.org*.

3.2 Catégories de joueurs

Les joueurs sont répartis dans différentes divisions compétitives selon leur âge et leur genre.

3.2.1 Divisions Open

Cette division est principalement destinée aux participants masculins, mais reste ouverte à tous.

- U8 (0-7)
- U10 (8-9)
- U12 (10-11)
- U14 (12-13)
- U16 (14-15)
- U18 (16-17)
- U20 (18-19)
- M20 (20-24)
- M25 (25-29)
- M30 (30-34)
- M35 (35-39)
- M40 (40-44)
- M45 (45-49)
- M50 (50-54)
- M55 (55-59)
- M60 (60-64)
- M65 (65-69)
- M70 (70-74)
- M75 (75-79)
- M80+ (80 ans et plus)

3.2.2 Divisions Féminines

Cette division est spécifiquement réservée aux participantes féminines.

- G8 (0-7)
- G10 (8-9)
- G12 (10-11)
- G14 (12-13)
- G16 (14-15)
- G18 (16-17)
- G20 (18-19)
- W20 (20-24)
- W25 (25-29)
- W30 (30-34)
- W35 (35-39)
- W40 (40-44)
- W45 (45-49)
- W50 (50-54)
- W55 (55-59)
- W60 (60-64)
- W65 (65-69)
- W70 (70-74)
- W75 (75-79)
- W80+ (80 ans et plus)

3.2.3 Règle de calcul de l'âge

Les joueurs sont automatiquement placés dans leur catégorie correspondante sur base de leur année de naissance, et non pas de leur âge exact le jour de la compétition. Ainsi, la catégorie de chaque joueur reste la même pendant toute l'année civile.

3.3 Joueurs titrés

L'ICRFED décerne des titres officiels à vie aux joueurs ayant démontré un niveau d'excellence soutenu, certifié sur base des données enregistrées dans le registre central de *ChessRun.org*.

Tout joueur remportant trois titres de Champion du Monde, toutes catégories confondues, reçoit le titre à vie de *ChessRun Legend (CRL)*.

Les joueurs maintenant un classement CR-ELO supérieur ou égal à 2500, 2300 ou 2100 pendant au moins 50 parties consécutives dans des tournois officiels homologués obtiennent respectivement les titres à vie de *GeniusRunner (GR)*, *CleverRunner (CR)* ou *SmartRunner (SR)*.

4 Règles du jeu

4.1 Mise en place et début de la partie

Au début d'une ronde, les joueurs ayant les pièces noires commencent devant leur échiquier et ceux ayant les pièces blanches se placent derrière la ligne de fond du terrain, directement en face de leur échiquier. Un arbitre donne le départ en annonçant : "3, 2, 1, GO". Lorsque l'arbitre prononce "2", les joueurs avec les pièces noires démarrent la pendule des blancs. Au "GO", tous les joueurs commencent à courir. Les joueurs noirs doivent effectuer un aller-retour complet avant de jouer leur premier coup, tandis que les joueurs blancs doivent simplement courir jusqu'à leur échiquier pour effectuer leur premier coup.

4.2 Déplacements et déroulement des tours

Après chaque coup joué, les joueurs doivent courir jusqu'à la ligne de fond du terrain derrière eux avant de revenir à l'échiquier. Ceci peut être réalisé de trois façons : en franchissant la ligne avec les deux pieds, en contournant un cône placé sur la ligne, ou encore, si la configuration du terrain empêche les joueurs de dépasser la ligne (par exemple si un mur est situé directement sur la ligne ou très proche), en touchant le mur avec les deux mains avant de revenir à l'échiquier.

4.3 Pénalités et décisions des arbitres

Les arbitres ont la responsabilité d'assurer le respect des règles et d'appliquer des pénalités en cas d'infraction. En particulier, lorsqu'un joueur ne franchit pas correctement la ligne lors de l'aller-retour, l'arbitre arrêtera le joueur derrière la ligne à la prochaine occasion possible et appliquera une pénalité de 10 secondes à l'aide d'un chronomètre. Le joueur devra rester immobile derrière la ligne jusqu'à la fin de la pénalité. Les arbitres doivent veiller à appliquer ces pénalités le plus rapidement possible.

4.4 Différences avec les échecs classiques

ChessRun suit les règles FIDE des Blitz, mais la procédure d'offre de nulle est adaptée. Vu qu'un joueur pourrait être en train de courir lorsque son adversaire souhaite proposer la nulle, attendre le retour de l'adversaire pourrait créer un désavantage stratégique. Pour garantir l'équité, chaque joueur reçoit deux cartes de proposition de nulle : les Blancs ont deux cartes blanches avec un texte noir indiquant "White offers draw", et les Noirs ont deux cartes noires avec un texte blanc indiquant "Black offers draw". Pour proposer nulle, un joueur dépose simplement l'une de ses cartes sur l'échiquier, même en l'absence de son adversaire. Celui-ci peut alors accepter la nulle en arrêtant la pendule ou refuser en prenant la carte et en la conservant comme preuve de refus. Si un joueur remarque que son adversaire a commis une irrégularité selon les règles de la FIDE (par exemple, fait tomber une pièce), il peut appuyer sur la pendule et réclamer l'irrégularité. En plus des pénalités prévues par la FIDE, l'adversaire doit alors courir jusqu'à la fin du terrain et revenir avant de pouvoir jouer son prochain coup.

4.5 Mode classique

Le contrôle du temps standard en ChessRun est de 10 minutes avec un incrément de 5 secondes par coup. Cependant, pour tenir compte des différences d'endurance, les joueurs de certaines catégories Masters reçoivent un temps additionnel :

Table 1: Contrôle du temps pour les catégories Masters

Catégorie	Contrôle du temps
M40/W40	10 minutes + 6 sec/coup
M45/W45	10 minutes + 7 sec/coup
M50/W50	10 minutes + 8 sec/coup
M55/W55	10 minutes + 9 sec/coup
M60/W60	10 minutes + 10 sec/coup
M65/W65	10 minutes + 11 sec/coup
M70/W70	10 minutes + 12 sec/coup
M75/W75	10 minutes + 13 sec/coup
M80+/W80+	10 minutes + 14 sec/coup

4.6 ChessWalk

Si tous les participants préfèrent marcher plutôt que courir, le ChessWalk constitue une alternative au ChessRun. Le contrôle du temps pour le ChessWalk est fixé à 10 minutes avec un incrément de 15 secondes par coup. Les arbitres doivent veiller à ce que les participants respectent les règles de la marche athlétique, telles que définies aux Jeux olympiques : maintien d'un contact continu avec le sol sans perte de contact visible, et jambe de support tendue à partir du moment du premier contact jusqu'à ce qu'elle passe sous le corps. Ces règles assurent une démarche sans phase de suspension, distinguant clairement la marche de la course. Le ChessWalk peut être organisé comme une catégorie séparée dans un tournoi ou comme format principal selon les préférences et capacités des joueurs.

4.7 ChessSprint

Lors des tournois à élimination directe, si aucun gagnant n'est déterminé après toutes les parties prévues, le match se décide en mort subite via un format appelé ChessSprint. Le ChessSprint se joue avec un contrôle du temps de 10 minutes sans incrément. Les offres de nulle sont interdites. Si la partie atteint une position théoriquement nulle, les joueurs arrêtent immédiatement la pendule et commencent une nouvelle partie avec le temps restant et les mêmes couleurs. Cette procédure se répète jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé. Exception : Si l'un des joueurs a moins de 2 minutes au moment de commencer une nouvelle partie, les deux joueurs reçoivent 2 minutes supplémentaires. Les organisateurs de tournois peuvent également organiser des compétitions intégralement en format ChessSprint, créant une expérience plus intense et dynamique.

5 Formats de compétition

En principe, toute structure de tournoi d'échecs classique peut être utilisée pour le ChessRun. Les organisateurs sont libres de choisir le format qui convient le mieux à leur événement — nombre de rondes, nombre de jours, présence ou absence d'une phase à élimination directe, fusion de catégories d'âge. Pour les tournois officiels homologués par l'ICRFED, un minimum de 7 rondes en système suisse est requis. Si des joueurs terminent avec le même nombre de points, les critères de départage de la FIDE pour les tournois Blitz sont appliqués.

Les compétitions par équipe sont également possibles. Les organisateurs déterminent librement la composition des équipes, le nombre de joueurs par équipe et le format de la compétition. Pour les matchs interclubs, une formule classique consiste à faire s'affronter chaque joueur d'une équipe contre chaque joueur de l'équipe adverse.