

« Pièce levée, pièce jouée »

Dans notre monde moderne, les loisirs tiennent chaque jour une place de plus en plus importante. L'automobile, les voyages, le cinéma, la télévision, les sports offrent aux voyants une gamme qui ne cesse de s'agrandir. Pour les handicapés visuels, le champ est plus restreint : le Jeu d'Échecs est à même d'occuper une place de choix, tendant à combler cette différence. Le haut niveau de complexité de ce jeu leur permet au maximum, mieux que tout autre, de développer leurs facultés humaines.

Depuis leur insertion dans le monde du travail, les aveugles ont fait la preuve de l'intégrité de leurs fonctions intellectuelles. Le Jeu d'Échecs répond aussi tout particulièrement au désir d'indépendance de tout handicapé. Devant l'échiquier, le joueur aveugle n'a nul besoin d'assistance, il est maître de son destin.

Les joueurs d'Échecs aveugles se sont depuis longtemps organisés entre eux. En France par exemple ils se sont regroupés au sein de l'Association Échiquéenne pour Aveugles (A. E. P. A.). Cette association organise chaque année le Championnat de France des joueurs d'Échecs aveugles. Son siège social est situé à la Fédération des aveugles et handicapés visuels de France (FAF), 6 rue Gager Gabillet 75015 PARIS.

La bibliothèque braille, la phonothèque et bien sûr - progrès oblige- le support informatique concourent efficacement à l'information et à l'apprentissage.

Les Échecs, merveilleux loisir pour tous les âges, sont aussi un moyen de culture et d'insertion, nul ne saurait en douter !...

Le Jeu d'Échecs peut parfaitement être pratiqué par les aveugles à l'aide d'un échiquier adapté leur permettant de toucher les pièces sans les renverser.

En pratique, pour permettre aux deux adversaires de ne pas se gêner, deux jeux sont utilisés, l'un et l'autre devant bien entendu conserver une position identique. Le fait d'utiliser deux jeux rend tout à fait possible les rencontres entre personnes handicapées et celles jouant avec un jeu ordinaire.

Les règles du jeu en tournoi intègrent cette spécificité. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir participer des personnes aveugles à des compétitions importantes.

Lors d'une partie d'Échecs, pour réfléchir et jouer ses coups, un joueur aveugle a besoin de toucher les pièces sur l'échiquier. Afin de ne pas gêner son adversaire pendant sa réflexion, il dispose d'un jeu séparé. D'autre part pour ne pas risquer de renverser les pièces, ce jeu est adapté. Les pièces se fichent à l'aide d'un tenon sur les cases percées en leur centre.

Les cases noires sont légèrement surélevées (un à deux millimètres) pour distinguer clairement le quadrillage formé par les cases blanches et noires. Les pièces noires disposent d'un signe les distinguant des pièces blanches, généralement une épingle ou un relief en leur sommet.

Il existe également des pendules adaptées pour lesquelles le verre de protection est absent. Les heures et minutes sont marquées par des points en relief, ainsi le joueur aveugle peut connaître le temps écoulé en touchant le cadran.

Le jeu par correspondance

Le jeu par correspondance a été l'une des premières initiatives de l'association. Cette forme de jeu permet en effet à des joueurs disséminés dans toute la France et à l'étranger, de se confronter à travers une partie d'Échecs et d'avoir des échanges.

Le principe du jeu par correspondance consiste donc à jouer une ou deux parties par courrier avec un même adversaire. Pour que la partie garde son attrait, les échanges se font à la cadence d'un coup toutes les une ou deux semaines. Il est bien sûr possible voire recommandé d'anticiper les coups évidents afin d'accélérer le déroulement du jeu. Les parties durent généralement une année, un peu plus avec l'étranger.

Cette pratique de jeu n'est bien sûr pas réservée à l'A. E. P. A.

L'association des Joueurs d'Échecs par Correspondance (A. J. E. C.) en fait la promotion. De plus le jeu par correspondance est également pratiqué par courrier électronique, accélérant ainsi les échanges.

L'outil informatique devenant toujours plus accessible grâce aux aides techniques, bon nombre d'adhérents de l'A. E. P. A. l'utilisent aussi bien dans leurs parties que pour accéder à la documentation échiquéenne. Cependant, la franchise postale accordée au courrier en écriture braille rend cette pratique de jeu très économique permettant aux aveugles non encore équipés de participer pleinement.

Diverses compétitions par correspondance sont organisées au sein de l'A. E. P. A. La plus représentative est le Tournoi Marcel SAUREL, du nom de l'un des fondateurs de l'association.

Elle récompense bien sûr les résultats mais également la participation et la progression, ce qui contribue à la cohésion de l'association puisque tout adhérent peut progresser avec ses propres qualités.



Règles du jeu pour les handicapés visuels

E.1 Les directeurs de tournois auront le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales. Pour les compétitions d'Échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement 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.
- chaque pièce doit être munie d'une tige s'encastrant dans chaque ouverture.
- pièces de modèle Staunton, les pièces noires portant un repère spécifique.

E.2 Les règles suivantes régiront le jeu :

1. 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-fuenf, 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 : Koenig, Dame, Turm, Laufer, Springer, Bauer.

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

3. 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 introduite dans une autre ouverture de fixation.
- le coup a été annoncé.

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

En ce qui concerne les points 2 et 3, les règles habituelles sont valables pour le joueur voyant.

4. On acceptera une pendule d'Échecs spécialement conçue pour le joueur handicapé visuel. Celle-ci doit comprendre les caractéristiques suivantes :

- un cadran muni d'aiguilles renforcées, chaque période de 5 min. étant marquée par un point et celle de 15 min. par deux points en relief.
- un drapeau facilement palpable. On doit apporter un soin particulier à la disposition du drapeau, permettant au joueur de sentir l'aiguille des minutes, pendant les 5 dernières minutes d'une heure.

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

6. 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.



7. 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 écrit sur les deux feuilles.

8. 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.

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

a) Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.

b) Annoncer les coups des deux joueurs.

c) Noter les coups du joueur handicapé visuel et déclencher la pendule de son adversaire (en tenant compte de la règle 3.c).

d) Informer le joueur handicapé visuel uniquement à sa demande concernant le nombre de coups achevés et le temps utilisé par les deux joueurs.

e) 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.

f) Exécuter les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée. Si le joueur handicapé visuel n'emploie pas d'assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées en (a) et (b).

La valeur pédagogique du Jeu d'Échecs

Sur le plan intellectuel :

Mémoire :

- mémoire visuelle (positions des pièces), mémoire d'enchaînements des coups,
- mémoire courte, à long terme (apprentissage des ouvertures, des finales...)

Attention et concentration : prise en compte d'éléments disparates d'un ensemble qui évolue en permanence.

Capacités de calcul : prise en compte de la valeur relative/absolue des pièces, calcul des variantes, repérage dans un espace plan.

Esprit d'analyse et de synthèse : analyse d'une position : matériel, structure de Pions, sécurité du Roi... Raisonnement par déduction, rigueur logique, objectivité, esprit critique, capacité à concevoir un plan.

Imagination : élaboration de la stratégie de jeu, et des tactiques.

Anticipation : prévoir une suite de plusieurs coups en fonction du raisonnement de l'autre.

Sur le plan du caractère : le Jeu d'Échecs participe à la structuration du caractère en favorisant le développement de la volonté de réussir, d'atteindre l'objectif, de gagner, la maîtrise de soi, l'esprit de décision, le choix d'un plan, le choix du coup à jouer, réfléchir avant d'agir avant une décision irrémédiable.

Sur le plan moral et social : le Jeu d'Échecs véhicule les valeurs suivantes : respect d'autrui, respect des règles, travail en équipe.

