

LE RÈGLEMENT DE LA F.I.D.É.

HISTORIQUE DES RÈGLEMENTS DE LA F.I.D.É.

Jusqu'en 1929, chaque pays avait ses propres règles de jeu, son règlement, ce qui rendait l'organisation des tournois internationaux très compliquée. Les incidents entre joueurs et organisateurs étaient fréquents.

Le premier Tournoi des Nations eut lieu à Paris en 1924. Il réunissait 18 nations et vit la victoire de la Tchécoslovaquie, suivie par la Hongrie. Ce tournoi eut, par après, le nom d'Olympiades échiquéennes et a lieu actuellement tous les deux ans. A l'initiative de Pierre Vincent, la Fédération internationale des Echecs (F.I.D.É.) fut créée à Paris en 1924. Une commission se mit aussitôt à l'étude des règlements qui furent approuvés au congrès de la F.I.D.É. en 1929 et publiés en français, alors langue officielle de la F.I.D.É.

La F.I.D.É. a connu jusqu'à présent cinq présidents : le Dr Ruelb, Folke Rogard, Pr. Max Euwe, Frédéric Olafson, Campomanes, et, depuis 1995, Ilyumzhinov. Pas moins de 166 fédérations nationales (ou assimilées comme Hong Kong) sont membres de la F.I.D.É. ce qui montre à suffisance la pénétration de notre jeu dans le monde. La nomination, en 1982, d'un Philippin à la présidence de la F.I.D.É. a été aussi très significative.

Ces premiers règlements de 1929 ont été d'application immédiate pour les tournois organisés par la F.I.D.É. De nombreuses divergences nationales ont cependant continué à subsister et la Pologne, les Etats-Unis ont appliqué leurs propres règles pour certains points du règlement.

La première édition comportait des inexactitudes, des points laissés à l'arbitraire du D.T., ce qui a amené le congrès de la F.I.D.É. de 1947 à prévoir une révision des règles du jeu. La deuxième édition a été approuvée par le congrès de Stockholm de 1952, et est restée en vigueur pendant plus de trente ans, période au cours de laquelle, toutefois, chaque congrès, ou presque, a apporté des modifications, des interprétations à ce règlement, ce qui a amené la F.I.D.É. à décider une nouvelle refonte complète du texte. Cette troisième édition a été approuvée par le congrès de Graz en 1984, et est entrée en vigueur le 1^{er} janvier 1985.

Ce texte avait été élaboré par la Commission des règles du jeu, qui a été créée avec pour mission de proposer des modifications aux règles soit de sa propre initiative, soit sur proposition d'une fédération ou d'un arbitre et de donner les interprétations nécessaires. Bien entendu, la commission est restée en place, et elle a élaboré la quatrième édition des règles du jeu, entrée en vigueur le 1^{er} juillet 1997, puis la cinquième entrée en application à la date du 1^{er} juillet 2001. Le 74^e Congrès de la F.I.D.É. a décidé que les règles du jeu seront révisées tous les quatre ans à compter de 2004, avec entrée en vigueur au 1^{er} juillet de l'année suivante. Le règlement repris ci-dessous est celui qui entre en vigueur le 1^{er} juillet 2009. La prochaine révision aura lieu durant l'assemblée générale de 2012.

Voici l'adresse actuelle du secrétariat de la F.I.D.É.:

F.I.D.É. Secretariat,
9 Singrou Avenue, 11743 Athens, Greece
Tél. 00 30 210-921 20 47
Fax : 00 30 210-921 28 59
Site internet : www.fide.com
e-mail : office@fide.com

RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS

Voici une traduction approuvée par la Fédération Française des Echecs, la F.É.F.B. et d'autres fédérations francophones. Dans ce texte sont intercalés, en caractères italiques, après chaque article, les commentaires qui constituaient le syllabus du cours d'arbitrage du Dr Douha, quelque peu adaptés.

La raison d'être de ces commentaires est que l'étude du règlement ne suffira pas à résoudre tous les problèmes pratiques qui peuvent se poser. De nombreuses situations imprévues pourront cependant être résolues par la connaissance de ce règlement, de ses interprétations, et le minimum de bon sens impartial que vous êtes censé posséder.

Le lecteur qui serait confronté à un problème non résolu peut utilement consulter sur le site internet de la F.I.D.É. (www.fide.com), le texte officiel anglais des Règles du jeu. Les interprétations des Règles données par la Commission de la F.I.D.É. sur les Règles du jeu et les Règlements de tournoi sont également très précieuses et sont obligatoires chaque fois qu'elles ont été approuvées par le Congrès de la F.I.D.É.

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent les situations apparaissant lors de parties disputées par des adversaires jouant physiquement sur l'échiquier. Les Règles du Jeu d'Échecs se divisent en deux parties :

1. Règles du Jeu élémentaires et

2. Règles de compétition. La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 84^{ème} Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Tallinn (Estonie) [en octobre 2013].

Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1^{er} juillet 2014. Dans ces Règles du Jeu, les mots « joueur », « il » et « lui » lorsqu'ils font référence à une personne, ne préjugent pas du sexe de celle-ci : ils s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.

Préambule

Les Règles du Jeu d'Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif. Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu. Ces Règles du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, le bon sens et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.

Une condition nécessaire à la prise en compte d'une partie pour le classement de la FIDE est d'être jouée selon les Règles du Jeu de la FIDE.

Il est recommandé que les parties non comptabilisées pour le classement de la FIDE soient jouées selon les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.

Une fédération membre peut demander à la FIDE de statuer sur les questions relatives aux Règles du Jeu d'Échecs.

Les règles fondamentales du jeu

Article 1. Nature et objectifs du jeu d'échecs.

1.1

Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "**échiquier**". Le joueur conduisant les pièces de couleur claire ("**les Blancs**") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur conduisant les pièces de couleur sombre ("**les Noirs**") effectuant le coup suivant. On dit d'un joueur qu'il "**a le trait**" lorsque son adversaire a "**joué**" son coup.

1.2

L'objectif de chacun des deux joueurs est d'"**attaquer**" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre. On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "**échec et mat**" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "**prendre**" le roi de l'adversaire. L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.

1.3

Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2 b)

Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier.

2.1

L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "**blanches**") et sombres (les cases "**noires**").

L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.

2.2

Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "**blanches**"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "**noires**"). Ces pièces sont les suivantes :

Pièces Staunton



Un roi blanc ayant pour symbole usuel



Une dame blanche ayant pour symbole usuel



Deux tours blanches ayant pour symbole usuel



Deux fous blancs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel



Huit pions blancs ayant pour symbole usuel



Un roi noir ayant pour symbole usuel



Une dame noire ayant pour symbole usuel



Deux tours noires ayant pour symbole usuel



Deux fous noirs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel



Huit pions noirs ayant pour symbole usuel



2.3

La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :



2.4

Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "**colonnes**". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "**rangées**". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "**diagonale**".

[Attention au 2.1 qui, en cas de mauvais placement, est résolu par 7.2.a].

Article 3 : Le mouvement des pièces.

3.1

Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première. Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, toute la manœuvre ne constituant qu'un seul coup. On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, en accord avec les Articles 3.2 à 3.8.

On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en attaque le roi de son propre camp.

3.2

Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.



3.3

La tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.



3.4

La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.



3.5

Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin

3.6

Le cavalier se déplace sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.



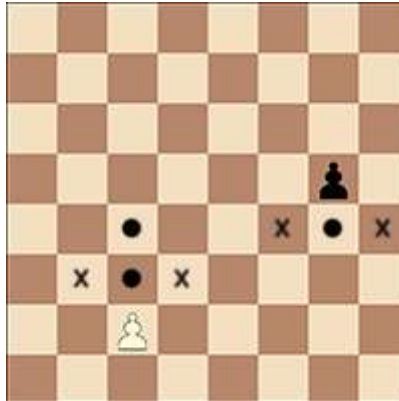
Seul le cavalier peut à tout moment passer au dessus d'une case occupée par une autre pièce .

3.7

a. Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée.

b. Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.a, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.

c. Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Le pion prend alors la pièce en question.



d. Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case. Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse. Cette prise est appelée "*prise en passant*".

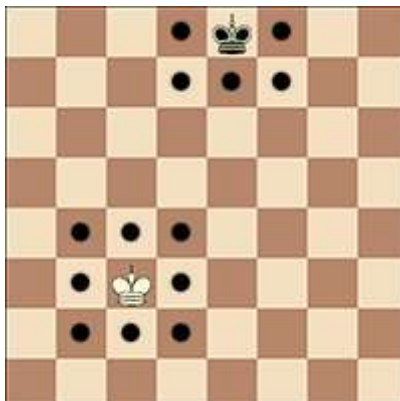


e. Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion sur cette case d'arrivée (celle-ci est appelée case de "**promotion**") pour une nouvelle pièce de la même couleur, dame, tour, fou ou cavalier. L'échange fait partie intégrante du coup joué. Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment prises. Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

3.8

Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

a. en se déplaçant sur une case adjacente qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses



b. en "**roquant**". Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour (laquelle se trouve elle aussi sur sa case initiale), puis ladite tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.



Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

- (1) Le droit de roquer est définitivement perdu :
 - a. lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou
 - b. avec une tour qui s'est préalablement déplacée.
- (2) Le roque est momentanément empêché :
 - a. si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou
 - b. s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

3.9.

Le roi est dit **"en échec"** lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs des pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en attaque le roi de leur propre camp. On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.

3,10

- a. Un coup est légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les Articles 3,1 à 3.9
- b. **"Un coup est dit illégal"** quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3,1 à 3,9.
- c. Une **"position est illégale"** quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

[Exemples de 3.10.c :

1. *Les blancs ont encore tous leurs pions mais il y a deux fous blancs sur les cases noires. Probablement la position initiale était erronée ou un fou a été déplacé de sa couleur d'origine.*
2. *Les deux rois sont en échecs ou même s'attaquent mutuellement*
3. *Il y a un pion blanc sur la huitième rangée. Apparemment le pion n'a pas été remplacé par une pièce de sa couleur.*

Article 4 : Le déplacement des pièces.

4.1

Chaque coup doit être joué à l'aide d'une seule main.

4.2

À la condition qu'il en exprime d'abord l'intention (par exemple en disant «**j'adoube**» ou «**l adjust**»), le joueur au trait -- et lui seul -- peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leur case respective.

4.3

En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2, si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :

- a. une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;
- b. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;
- c. une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce de l'adversaire avec sa propre pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.

4.4

Si un joueur au trait

- a. touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal;
- b. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.a;
- c. ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;
- d. promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

4.5

Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.

4.6

Lors de la promotion :

- a. Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée
- b. Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre

Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

4.7

Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre

case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :

a. s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;

b. s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;

c. s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.

4.8

Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.

4.9

Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.

[4.6 :Cet article précise que la promotion du pion est légale en retirant d'abord le pion de la case de départ et en mettant la nouvelle pièce sur la case d'arrivée.Cela vise à ne plus avoir le cas où un arbitre déclarerait ce procédé illégal et donnerait la partie perdue pour le joueur qui a mis en premier la nouvelle première pièce sur l'échiquier

Article 5 : La fin de la partie.

5.1

a. La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

b. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.2

a. La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le **"pat"**. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

b. La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une **"position morte"**. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

c. La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.

d. La partie peut être nulle lorsqu'une même position va survenir ou est survenue sur l'échiquier au moins trois fois (cf. Article 9.2).

e. La partie peut être nulle si chacun des deux joueurs a effectué au moins ses 50 derniers coups consécutifs sans mouvement de pion et sans prise (cf. Article 9.3).

[On gagne par mat ou par abandon de l'adversaire ou par dépassement par l'adversaire du temps imparti.]

Interprétation (1979) :

Dans un tournoi système suisse, le résultat d'une partie a été enregistré comme gain pour les Blancs. L'appariement de la ronde suivante est fait en conséquence. Il apparaît plus tard que les Noirs avaient gagné et les deux joueurs sont d'accord. Le résultat doit être corrigé, l'appariement des rondes jouées ou en cours est valable, mais l'appariement ultérieur doit tenir compte des résultats corrigés.

Il y a plusieurs façons d'annoncer son abandon : le dire, arrêter la pendule, renverser le Roi, signer sa feuille, donner la main sans équivoque. Ce qui est important, c'est que la décision soit claire.

Il y a néanmoins quelque confusion à ce sujet. Le livre russe « L'Organisation et l'Arbitrage des Compétitions échiquéennes » donne l'exemple du maître V. qui exécute une combinaison comprenant le sacrifice d'une pièce mais qui ne conduit qu'à la nullité. Son adversaire F., après un moment, croit qu'il a perdu, arrête la pendule et écrit abandon sur sa feuille. Au tableau de démonstration, le préposé prend la feuille de V. et annonce nulle au tableau. A ce moment, le joueur F. barre ce qu'il vient d'écrire et le remplace par nulle. Dans ce cas, l'arbitre devait partir du fait que c'était au tour de F. de jouer, qu'il avait arrêté l'horloge, et donc abandonné la partie.

Un cas relativement similaire est arrivé lors d'un tournoi en Allemagne. Il s'agit d'un cas étrange d'abandon bilatéral. Les Noirs jouent g7-g5+. Les Blancs ne voient pas la prise en passant, mais bien l'échec et mat et signent leur abandon. Entretemps, le joueur qui conduit les Noirs voit qu'il est maté par cette prise en passant et, sans attendre la réponse, signe aussi son abandon. Dans ce cas, les Noirs auraient dû gagner. Ils avaient joué leur coup et l'adversaire avait répondu par l'abandon.

En Bulgarie, un joueur signa son abandon parce qu'il croyait avoir dépassé le temps. Il fut établi immédiatement après qu'il venait de jouer son 41^{ème} coup. Son abandon fut cependant maintenu parce qu'il clôturait la partie.

On peut donc conclure qu'une déclaration d'abandon est une preuve suffisante de fin de partie. Il en est de même de l'arrêt de la pendule qui, en principe, relève de l'arbitre.

Il est déjà arrivé qu'un joueur déclare mat à son adversaire qui instinctivement arrêta la pendule, donna la main, puis voyait qu'il n'y avait pas de mat. L'abandon reste valable dans ce cas.

La seule preuve irréfutable reste donc la feuille de partie signée et remise à l'arbitre.

Suivant les interprétations de la F.I.D.É., donner la main n'est pas en soi un signe d'abandon. En effet, il peut y avoir divergence d'interprétation : l'un des joueurs pense annuler et tacitement accepte le partage du point, alors que son adversaire pense avoir gagné et prend cette poignée de main comme abandon. Le même problème existe en arrêtant l'horloge.

Au tournoi de Liège-Visé en 82, un joueur francophone propose avec les Noirs la nullité en annonçant « Nulle ? ». Son adversaire flamand serre la main et semble accepter. Des spectateurs interviennent et démontrent un gain forcé pour les Blancs. Le joueur qui avait les Blancs réclame alors le gain de la partie et dit qu'il a compris « Nul », soit zéro en flamand, donc abandon de l'adversaire. Les arbitres du tournoi, après avoir demandé l'avis de la commission d'arbitrage, ont maintenu la nullité, car l'intervention des spectateurs semblait avoir été prépondérante, et de plus la perte se dit d'habitude « verloren ».

L'arbitre devrait être capable de distinguer ce qui est intentionnel ou pas.

Cet article ne parle pas des abandons alors que la partie est ajournée. Un abandon annoncé par téléphone ou par une tierce personne est peu sûr et peut être nié par la suite. Une preuve écrite de l'abandon reste la meilleure procédure.

5.1 Souvenez-vous que le mat survenu par un coup légal bat la pendule !

5.2 a Si une position de pat arrive, que le joueur ne la remarque pas et abandonne, cet abandon est sans importance, car la partie s'est terminée par le pat.

5.2 c à 5.2 e Cf art. 9.1 à 9.6 pour les modalités.

L'accord ne peut être conclu que pendant la partie : ni avant, ni après. L'arbitre a la possibilité de s'opposer à toute tentative d'éviter le combat, s'il a l'intime conviction que la nullité a été décidée à l'avance.

La partie Hübner-Rogoff (Olympiade des Etudiants 72) est souvent citée à ce propos. Hübner proposa la nullité après son 1^{er} coup. Elle fut acceptée par l'adversaire mais refusée par l'arbitre. Ils continuèrent la partie en s'arrangeant pour tout échanger jusqu'à arriver à Roi contre Roi. L'arbitre refusa encore et prévint une nouvelle séance de jeu à laquelle Hübner refusa de se présenter, d'où perte de la partie.

L'arbitre doit cependant avant d'en arriver à des solutions extrêmes, peser attentivement les conditions d'infraction aux règlements et être sûr que son intervention est justifiée. Il ne peut se baser que sur ce qu'il croit être un avantage pour l'un des joueurs pour l'obliger à continuer].

Une nulle conclue après le 1er coup des blancs mais avant que les noirs aient joué ne sera pas prise en compte pour le classement Elo (F.I.D.É.) ou l'obtention d'un titre (F.I.D.É.). Cela résulte du fait que la F.I.D.É. considère qu'une telle partie est « unplayed » (Congrès de la F.I.D.É. 2005 à Dresde).

LES RÈGLES DE COMPÉTITION.

Article 6 : La pendule d'échecs.

6.1

La "**pendule d'échecs**" est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon que seul un des deux puisse fonctionner à un moment donné.

Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "**pendule**" désigne l'un des deux afficheurs. Chaque afficheur est muni d'un "**drapeau**".

La "**chute du drapeau**" matérialise la fin du temps imparti à un joueur.

6.2

a. Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci "**achèvera**" le coup. Un coup est également achevé si :

(1) le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b et 9.7),

ou

(2) Le joueur a joué son prochain coup, dans le cas où son coup précédent n'était pas achevé.

Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps du imparti au joueur.

b. Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au dessus.

c. Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de s'en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée selon l'Article 12.9.

d. Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.

e. Si l'un des joueurs est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, devant être admis par l'arbitre, peut être désigné par le joueur pour actionner la pendule. Sa pendule devra être corrigée par l'arbitre d'une manière équitable. La correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'un joueur ayant un handicap.

6.3

a. Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti ; et/ou se verra allouer un temps additionnel avec chaque coup comme le précisera le règlement de la compétition. Toutes ces exigences devront être notifiées à l'avance.

b. Le temps inutilisé d'un joueur pour une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, le cas échéant.

Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "**temps de réflexion de base**". Chaque joueur reçoit également un "**temps additionnel fixe**" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

6.4

Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3 a. doivent être contrôlées.

6.5

Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs.

6.6

À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.

6.7

a. Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

b. Si le règlement d'une compétition spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'il arrive, à moins que les règles de la compétition ne spécifient ou que l'arbitre ne décide autrement.

6.8

On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.

6.9

En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b ou 5.2.c, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

6.10

a. Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.

b. Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera la pendule immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

6.11

Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

a. la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière

b. la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

6.12

a. S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.

b. Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.

c. L'arbitre décidera de la reprise de la partie.

d. Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.

6.13

Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

[6.1 La F.I.D.É. ne donne pas de conditions spéciales pour les pendules employées même si elle agrée certains modèles de pendules électroniques, sur demande. Le Belge Dirk De Ridder est un testeur de pendules officiel de la F.I.D.É.]

En 1894, l'horloger G. Herzog inventa et fit adopter au tournoi de Leipzig les pendules à double cadran qui, à quelques détails près, sont encore en usage actuellement. Elles se sont miniaturisées, les drapeaux aussi, et il est parfois difficile de voir de loin leur position.

Certaines pendules voient leur drapeau se lever 5 minutes avant l'heure, ce qui est bien, alors que d'autres ne se lèvent que 3 ou même 1 minute avant, ce qui est insuffisant.

Le contrôle de la précision des pendules est l'une des tâches dévolues à l'arbitre, mais nous en reparlerons à propos du rôle de celui-ci.

Les pendules électroniques ont l'énorme avantage de pouvoir être réglées avec une extrême précision. Elles indiquent au joueur, à la seconde près, le temps qui lui reste. Elles sont indispensables si on joue selon le système Fischer ou le système Smyslov (voir art. 6.3).

Il faut néanmoins faire attention à la panne d'une pendule électronique. Dans ce cas, aucune information n'est plus disponible sur la pendule (contrairement à une pendule mécanique où la position des aiguilles demeure). Une bonne habitude pour les arbitres est de passer régulièrement dans les tables et de noter les temps indiqués par les pendules.

6.2.a *La définition d'un coup achevé a été élargie. Exemple : le joueur joue son coup, mais avant qu'il n'appuie sur sa pendule, l'adversaire joue à tempo. Maintenant, il y a deux possibilités :*

1. Le joueur appuie sur sa pendule et achève ainsi son coup (comme avant).

2. Le joueur n'appuie pas sur sa pendule, mais joue son coup suivant. Dans cette situation, le premier coup du joueur est alors considéré comme achevé mais il n'aura pas pu bénéficier de l'incrément lors de ce coup vu qu'il n'a pas appuyé sur sa pendule.

6.3 *Le nombre de coups en un temps donné est déterminé à l'avance et varie avec l'importance des compétitions.*

Les compétitions de haut rang se jouaient d'habitude en 2 h 30 pour les 40 premiers coups du joueur. La session de jeu durait cinq heures et était suivie d'un ajournement. A la reprise, la cadence était de 16 coups à l'heure avec contrôle de temps toutes les deux heures.

La tendance à accélérer les cadences de jeu pour le rendre plus attractif pour le public a amené la FIDÉ puis le Règlement des tournois de la F.R.B.É. à préciser qu'il suffit que chaque joueur ait 120, 90 ou 60 minutes pour toute la partie, selon la force des participants, pour que la partie puisse être prise en compte pour le classement.

6.5 Chaque pays a ses habitudes de placement de la pendule, mais le plus important reste la facilité de contrôle par l'arbitre, et c'est pourquoi le règlement prévoit que c'est ce dernier qui décide de l'endroit où la pendule est passée.

Comme il est d'usage (mais ce n'est pas une obligation) que les Noirs aient le choix de leur position par rapport à la pendule, il est recommandé de leur laisser la possibilité d'inverser le tableau sur la table de jeu pour pouvoir laisser les pendules dans la position prescrite par l'arbitre.

6.5 La pendule du joueur ayant les Blancs doit être mise en marche par l'arbitre. Dans les tournois importants (Olympiades, open, etc.) le début peut être signalé par un coup de gong. Le joueur ayant les Noirs met alors la pendule de son adversaire en marche, ou, en son absence, un des organisateurs. En cas d'absence des Noirs, le joueur qui a les Blancs joue un coup et met en marche. Il est très utile avant le début de signaler dans quelle direction les pendules doivent être placées pour faciliter le contrôle par l'arbitre, de vérifier en fonction de la cadence de jeu si les aiguilles (des pendules mécaniques) ont été mises en sorte que le contrôle de temps se fasse quand les aiguilles indiquent 6 heures ou si les pendules électroniques ont été correctement réglées.

Une annonce faite une ou deux minutes avant le coup de gong peut permettre lors des tournois avec grand nombre de joueurs de ramener un certain calme dans la salle. Aux premiers opens de Liège, un air de musique poursuivait le même but.

Certains pays, comme les Etats-Unis, permettent aux Blancs, en cas d'absence de l'adversaire, de mettre la pendule des Noirs en marche et de ne jouer leur coup qu'à l'arrivée de ceux-ci. Cette manière de faire serait défendable en Belgique dans des Interclubs, car l'adversaire en retard n'est pas connu et, à son arrivée, en fonction d'un adversaire connu à ce moment, on peut si on connaît son style de jeu, choisir une ouverture plutôt qu'une autre.

6.6 Auparavant, sans précision du règlement du tournoi, un retard d'une heure était toléré. Dorénavant, aucun retard n'est autorisé, sauf si le règlement du tournoi le permet.

Le retard est compté à partir de l'heure officielle de début de la partie.

6.8 Le fait que le drapeau soit tombé n'est pas suffisant pour perdre la partie : il faut qu'il y ait plainte de l'adversaire et que l'arbitre ait vérifié que le nombre de coups n'a pas été joué ou que l'arbitre présent lors de la chute ait constaté le nombre insuffisant de coups. Les spectateurs, les autres joueurs n'ont rien à dire. L'arbitre peut déléguer ses pouvoirs si nécessaire. Si les deux joueurs sont en zeitnot extrême, il peut arriver qu'en poussant la pendule, le joueur au trait fasse tomber les deux drapeaux quasi en même temps. Si les deux joueurs n'ont pas joué le nombre de coups prescrit, la partie est généralement perdue pour celui dont la pendule est arrêtée. C'est logique car on présume que le dernier joueur à avoir poussé sur la pendule a vu son drapeau tomber le premier, c'est-à-dire qu'il n'avait pas terminé son coup à la chute du drapeau et que c'est en remettant la pendule en marche que le drapeau de l'adversaire est tombé. Toutefois, l'article 6.11 précise que si l'arbitre ne peut déterminer quel drapeau est tombé le premier, la partie est continuée (sauf si l'on se trouve dans la dernière période de jeu) Ceci s'applique dans le cas où il y a bousculade et où les deux joueurs ont actionné la pendule à peu près simultanément. Dans ce cas, il n'est en effet guère possible de déterminer à quel moment précis les drapeaux sont tombés.

Le drapeau ne peut être considéré comme tombé que si le joueur dépose une plainte à ce sujet OU si l'arbitre observe le fait.

Au tournoi de Vrzac 77, le drapeau du G.M. M. tomba au 40^{ème} coup. L'arbitre le vit et le signala. Le joueur Q., son adversaire, suggéra de vérifier le nombre de coups ; l'un avait 40 coups, l'autre 41. Les joueurs se mirent d'accord sur 41 coups et décidèrent de continuer la partie. L'arbitre accepta leur suggestion. Le joueur Q. devait mettre son coup sous enveloppe. Il hésita quelque peu, puis suggéra une nullité, acceptée par M. Une heure après, l'éditeur du bulletin observa qu'en fait, il n'y avait que 40 coups. Q. adressa un appel en se basant sur le dépassement de temps, qui fut rejeté parce que le dépassement de temps n'est pas la même chose que le mat ou le pat, mais plutôt le droit de déposer une plainte qui doit être vérifiée par les deux joueurs ou l'arbitre. Les deux joueurs avaient été d'accord que tout était correct et avaient accepté la nullité. Ce fut le résultat de la partie.

6.10 Si on constate une erreur de réglage d'une pendule électronique, il faut la corriger au mieux. Cela inclut le fait qu'on a oublié d'intégrer un incrément dans la cadence (voir ci-dessous pour quelques conseils).

6.12 La constatation des défauts évidents relève de la seule compétence de l'arbitre.

Exemple : Lors de la 13^{ème} partie du match Spassky-Petrosian (1966), alors que Spassky était en train de réfléchir à son coup, la pendule de Petrossian, qui n'était pas au trait, se mit à tourner et le drapeau tomba. Le temps fut recalculé en fonction du temps de Spassky et du temps total de jeu.

Il peut arriver que le drapeau ne tombe pas alors que le temps est écoulé. Si la grande aiguille a dépassé le chiffre 12, le temps est dépassé, et éventuellement la partie perdue.

Beaucoup de joueurs se plaignent de la chute prématurée de leur drapeau. Il leur appartenait de vérifier cette chute lors du premier passage.

Plusieurs situations peuvent se produire, dont certaines peuvent être corrigées :

a) les deux pendules tournent en même temps.

L'arbitre doit déterminer depuis combien de temps les deux pendules tournent en additionnant le temps des deux pendules puis en le diminuant du temps réel de jeu. Si la somme est par exemple de 3 h 20 et 3 h 10 le temps réel, il y a donc 10 minutes de trop. L'arbitre doit reculer chaque pendule de 5 minutes.

b) une pendule ne s'arrête pas, l'autre est correcte.

Tout l'excédent de temps doit être défalqué pour la pendule fautive.

c) les deux pendules vont trop vite.

Devant l'impossibilité de dire si une seule va trop vite, le temps est récupéré par les deux après remplacement de la pendule.

d) les deux pendules retardent.

Avec l'accord des deux joueurs et sans mettre l'un des joueurs dans une position désespérée, le temps peut être ajouté. S'il n'y a pas d'accord, l'arbitre fera bien d'accepter les temps indiqués et de les reporter sur une nouvelle pendule.

e) une des pendules ne marche pas.

Le temps manquant est ajouté.

f) les deux pendules ne marchent pas.

Le temps est à ajouter en le partageant entre les joueurs. Ici aussi, l'interprétation de la F.I.D.É. donne pouvoir à l'arbitre d'utiliser son meilleur jugement pour ne pas arriver à des positions désespérées. Il peut être utile de consulter les temps notés par les joueurs ou par l'arbitre.

Article 7 : Irrégularités

7.1

Si une irrégularité apparaît et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.

7.2

a. Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.

b. Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

7.3

Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.

7.4

Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

7.5

a. Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Si le joueur a déplacé un pion sur la case dernière rangée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, **le coup est illégal**. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.

b. après l'application de l'Article 7.5.a, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

7.6

Si pendant une partie, on constate qu'une quelconque pièce a été dérangée de sa bonne case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

[Notez bien que les cas se rapportent à des positions irrégulières constatées pendant la partie. Toute réclamation concernant un coup irrégulier ne peut être faite que pendant la partie. Si, à l'ajournement d'une partie, une anomalie antérieure est découverte, la partie doit être reconstituée et reprendre après avoir reconstitué les temps.

7.1 L'article autorise clairement de ne pas changer les temps affichés.

7.5.a ; Cet article précise très clairement ce qu'il faut faire dans le cas des promotions illégales et inachevées. Celle-ci pourrait impliquer la perte de la partie si c'est le deuxième coup illégal comme précisé en 7.5.b

Article 8 : La notation des coups.

8.1

a. Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la **"feuille de partie"** prévue pour la compétition. Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec l'Annexe E.1.a.

b. La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.

c. Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre.

d. Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).

e. Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.

8.2

La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.

8.3

Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la manifestation.

8.4

Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'Article 8.1.

8.5

a. Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs compléteront leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.

b. Si seul un des joueurs n'a pas noté en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que ce joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.

c. Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.

8.6

Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués.

8.7

A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

[L'interdiction de noter les coups à l'avance prévue par l'article 8.1. ne s'applique pas dans les cas de nullité prévus aux articles 9.2 et 9.3.

Si un joueur n'inscrit les coups joués que par paires, l'arbitre ne doit intervenir que si cette façon de faire entraîne un retard de plus d'une paire de coups.

À noter aussi que les propositions de nullité doivent être notées. L'abréviation à employer est (=).

Dans le cas d'un handicapé incapable de noter ses coups, de pousser sur sa pendule, celui-ci peut être aidé par un assistant qui note et pousse sur la pendule.

Le règlement, en fonction de l'article 8.1, laisse à l'appréciation de l'arbitre la déduction d'une partie du temps alloué au début de la partie au joueur handicapé .

L'article 8.5 a est difficile à appliquer dans les tournois open où le nombre d'arbitres est toujours trop bas pour pouvoir faire face à toutes leurs obligations. Il est cependant presque toujours possible de déléguer quelqu'un pour noter la partie à condition qu'il n'intervienne pas avant que le drapeau soit tombé. Une fois celui-ci tombé, l'arbitre ou un adjoint peut alors calmement reconstituer la partie et vérifier le nombre exact de coups joués.

Aux Olympiades de Skopje 72, lors de la partie Wostyn-Hernandez, les deux joueurs étaient dans un tel zeitnot qu'aucun coup ni trait n'étaient notés ; le préposé au tableau mural, débordé, n'arrivait plus à écrire quand le drapeau des Noirs est tombé. La reconstitution de la partie, vu le nombre de coups manquants, a été ardue, mais a démontré que le joueur cubain n'avait joué que 39 coups, donc perte pour lui. Dans de tels cas, l'arbitre ou un adjoint doit observer le cours de la partie discrètement, sans donner d'indications sur le nombre de coups joués, qu'il doit s'efforcer de noter, sans intervenir avant la chute du drapeau de l'un des joueurs. Quelle décision prendre en effet si, croyant que les 40 coups sont joués, il fait interrompre la partie alors que la reconstitution montre qu'il s'agit du 39^{ème} coup ?

La reconstitution permet toujours un début d'analyse à chaque joueur, fausse donc les conditions de la reprise. Si un drapeau est tombé et qu'il n'y a pas 40 coups, la décision va de soi.

Au tournoi de Moscou de 1935, le G.M. Flohr demanda à l'arbitre, lors de sa partie contre Capablanca, combien de coups avaient été joués. L'arbitre, qui savait ne rien pouvoir dire, fit un geste vers le tableau de démonstration. Les indications de celui-ci ne sont pas toujours justes, et l'arbitre n'aurait pas dû donner un coup de main.

Notez bien que le 8.6 permet de résoudre des problèmes insolubles auparavant de manière universelle !].

Article 9 : La partie nulle.

9.1

a. Le règlement d'une compétition peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

b. Cependant, si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :

1. Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l'Article 11.5 doit être pris en compte. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la prendre; ou bien si la partie est terminée autrement.

2. L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=).

3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle.

9.2

La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :

a. va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut pas être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

b. vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :

1. au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant

2. un roi ou une tour avait le droit de roquer, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

9.3

La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :

a. il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou

b. les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.

9.4

Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.

9.5

Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.a ou 6.12.b). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

a. Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

b. Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

9.6

Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :

a. La même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite

b. Toute suite de 75 coups consécutifs complétés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce. Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.

9.7

La partie est nulle lorsqu'une position est atteinte, depuis laquelle un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux. Ceci met immédiatement fin à la partie, pour autant que le coup amenant cette position ne respecte l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.

[9.1, 9.2, 9.3 9.4 La procédure stricte employée est destinée à éviter qu'un joueur gêne son adversaire en faisant des offres répétées de paix.

Maître Dunkelblum, en fin de carrière, aurait pu être souvent pénalisé car inconsciemment il violait régulièrement cette condition. Aujourd'hui, le règlement est devenu draconien, puisque l'article 12.6 prévoit même la perte de la partie comme sanction.

Si pendant qu'un joueur examine une proposition de nullité de l'adversaire, sa pendule tombe, il perd la partie.

En 1963, la F.I.D.É. avait décidé qu'il n'était pas possible de conclure une nullité avant le 30^{ème} coup, mais dès 1964, cette clause a été supprimée car il suffisait de répéter la position pour que la nullité soit automatique. Le nouvel article 9.1.a permet aux organisateurs de remettre au goût du jour cette règle. Cette interdiction est utilisée dans des tournois de haut-niveau tels que le tournoi de Sofia.

9.2 Remarquez bien que le droit n'existe que pour le joueur au trait et qu'il n'est pas nécessaire que la répétition se fasse de manière consécutive.

Si la 3^{ème} position identique va se produire, le joueur au trait doit inscrire sur sa feuille le coup qu'il a l'intention de jouer et qui amène la répétition, et avertir l'arbitre. Il peut arrêter les pendules en attendant l'arrivée de ce dernier. Si sa proposition est correcte, la nullité est automatique ; si elle est incorrecte, il est tenu de jouer le coup annoncé.

En cas de proposition incorrecte, l'arbitre doit donner trois minutes à l'adversaire. Il ne doit plus déduire du temps au joueur fautif, comme c'était le cas dans le règlement précédent.

Si la position vient de se présenter pour la 3^{ème} fois, le joueur au trait doit réclamer la nullité avant de jouer son coup.

Il faut faire attention au fait que les possibilités de jouer les pièces soient les mêmes ; si la possibilité de roquer, la prise en passant, peuvent avoir été perdues, la possibilité de nulle a disparu.

Exemple : (Composition de N. Petrovic et Z. Maestar).

XIIIIIIIIIIY
 8r--+k+-tr0
 7zp-zpNzp-+p0
 6P+P+P+-zp0
 5+-+p+-+P0
 4-+-zP-+-+0
 3+-+--wmmQ-0
 2-zP-+-zp-+0
 1+-++K+-0
 xabcdefghy

Les Blancs annoncent mat en 6 coups.

La solution n'est pas Dg7, car 0-0-0.

La solution n'est pas Cf6 exf6 et Dc7 car 0-0.

La solution est

Cc5 Tf8

Cd7 Th8 (0-0 n'est plus possible).

Cf6+ Rf8

Cd7+ Re8 (0-0-0 impossible, donc pas de nullité)

Dg7 et mat au coup suivant.

Exemple : Spassky-Korchnoi 16^{ème} partie Belgrade 1977-1978 :

XIIIIIIIIIIY
 8-+-+--+0
 7zp--mkp+-0
 6-+-+l+-+0
 5+-sN-+p+-0
 4PmK-+-+tr0
 3+-zP-+-+0
 2-tr-+-+0
 1+-+--+0
 xabcdefghy

45. Ra5 Tc2 46. Rb4 Tb2+ (2^{ème})

47. Ra5 Tc2 48. Rb4

Les Noirs réclament la nulle avec Tb2+.

Question 3 : *Kushnir-Gaprindashvili, 1972.*

XIIIIIIIIY
 8--wwwQ-vlk+0
 7+p+--+--0
 6-++p+p+0
 5+--+--+p0
 4-++-wwwq-+0
 3+r+--+P0
 2-++-+PmK0
 1vL-+R+--+0
 xabcdefghijklmnopghy

- 41. Rh1 De4
- 42. Rh2 Df4+
- 43. Rg1 De3+
- 44. Rh2

Gaprindashvili met son coup sous enveloppe, Df4+. A la reprise, elle réclame la nullité, refusée par l'arbitre.

Pourquoi ?

Question 4 : *Bobotssov-Tsvetkov :*

XIIIIIIIIY
 8q+|+--+0
 7+--+k+-0
 6-zPp+-zpp+0
 5zp-zPp+p+p0
 4P+-zP-zP-+0
 3+L+-zPP0
 2+--+mK-+0
 1+--+wQ-+0
 xabcdefghijklmnopghy

41. Fe2 Fb7 42. Ff1 Fc8 43. Fd3 Fb7 (même position, mais les Noirs sont au trait) 44. Dd2 Fc8 45. Rg2 Fb7 46. De1 Fc8 47. Rf2 Fc8. Trois fois la même position : est-ce nulle ? Pourquoi ?

Aux Olympiades de 1952, Reshevsky, en extrême zeitnot, arrêta de noter ses coups tout comme son adversaire Stahlberg. A la fin de son zeitnot, Reshevsky proclama que la même position s'était reproduite trois fois. En se servant des notations des préposés au tableau de démonstration, la nullité fut refusée.

La partie fut ajournée 3 fois, et 3 fois Reshevsky refusa de continuer. La position s'est reproduite 3 fois d'elle-même, a dit quelqu'un en plaisantant.

Les nouvelles stipulations sont rigoureuses et ne permettraient plus de telles réclamations.

A un championnat de Belgique qui s'est déroulé à Eupen, lors de la partie Tolf-Wostyn, l'arbitre déclara la partie nulle alors que le même joueur n'était pas au trait. Tolf, après avoir consulté le règlement, vint trouver Henri Douha en tant que directeur des tournois fédéral. L'arbitre reconnut son erreur, fit rechercher Wostyn qui était déjà au lit. La partie fut vraiment nulle après quelques coups, mais avec le même joueur au trait.

9.3 Le maître français A. Cheron avait dit que cette règle n'en était pas une. Il donne quatre types de positions exceptionnelles où le gain nécessite plus de 50 coups :

- a. Tour contre Fou (le côté faible a son Roi dans un coin).
- b. 2 Cavaliers contre un pion.
- c. Certaines positions de problèmes ou d'études.

Cheron a dit que, dans le cas de l'interprétation de 82, il a fallu plusieurs mois d'étude pour arriver au gain. Plaignons donc l'arbitre !

Plusieurs projets de réforme de cet article avaient été examinés et refusés par la F.I.D.É. qui hésitait à modifier un article qui serait incomplet.

La commission technique réunie à Lucerne en 82 recommandait la formule suivante : si un joueur ayant le trait revendique la nullité et montre qu'au moins 50 coups consécutifs ont été faits par chaque adversaire sans capture d'une pièce quelconque ni mouvement d'un pion. Ce nombre de 50 coups peut être augmenté pour certaines positions pourvu que cette augmentation du nombre et les positions concernées aient été clairement établies dans le règlement du concours avant le début du jeu.

Le règlement de l'U.R.S.S. excluait la possibilité d'augmenter le nombre de 50 coups. Dans une partie où 48 coups avaient été joués sans une prise de pièce ni mouvement de pion, les Blancs annoncèrent mat en trois coups, ce qui fut accepté par l'arbitre. Par après, on lui donna tort pour avoir accepté le 51^{ème} coup donnant mat !

En 1985, le règlement avait été changé pour certaines positions. Le congrès de 1988 et celui de 1992 ont à nouveau modifié les règles. Les modifications de 1992 avaient été adoptées après examen des positions par des ordinateurs surpuissants.

Maintenant, la règle des 50 coups est toujours d'application, même dans des positions où il est théoriquement impossible de mater en moins de 50 coups sans bouger un pion ou prise de pièce.

9.5 Naguère, seul l'arbitre pouvait arrêter les pendules. Le nouveau règlement, en autorisant les joueurs à le faire, a éliminé tous les inconvénients qui pouvaient se produire lorsque l'arbitre n'était pas immédiatement disponible.

Question 5 : La vérification doit toujours se faire en présence des deux joueurs. Lors d'un tournoi en U.R.S.S., la joueuse qui avait mis son coup sous enveloppe était absente à la reprise. Enveloppe ouverte, l'adversaire présente signala que le coup qu'elle allait jouer amenait la même position pour la troisième fois et demanda la nullité, acceptée par l'arbitre après vérification immédiate. Il avait tort. Pourquoi ?

9.5 Il est maintenant précisé que l'arbitre arrêtera la pendule (au cas où le joueur oublie).

Article 10 : Les points.

10.1

A moins que le règlement d'une compétition ne spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui annule sa partie marque un demi point (½).

[note : L'ancien Article 10 sur les fin de parties au KO a été retiré des règles du jeu et est dans une annexe maintenant.

Article 11 : La conduite des joueurs.

11.1

Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

11.2

La "**salle de jeu**" est définie comme étant la "**zone de jeu**", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.

Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre

- a. À un joueur de quitter la salle de jeu
- b. Au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu
- c. A une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de

jeu

11.3

a. Pendant le jeu, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.

b. Pendant le jeu, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile et/ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. S'il est évident qu'un joueur a apporté un tel équipement dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire gagnera.

Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère.

L'arbitre peut demander au joueur d'autoriser ses vêtements, sacs ou autres objets à être inspectés, en privé. L'arbitre ou une personne autorisée par l'arbitre inspectera le joueur et sera du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de coopérer avec ces obligations, l'arbitre prendra des mesures en accord avec l'article 12.9.

c. Fumer est autorisé uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre.

11.4

Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.

11.5

Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

11.6

L'infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l'Article 12.9.

11.7

Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.

11.8

Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.

11.9

Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.

11.10

A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).

[11.1 On ne peut que conseiller aux participants à des compétitions internationales de s'informer des règles contre le dopage édictées par la F.I.D.É., applicables à tous ses tournois et des règlements de fédérations nationales comme la Fédération néerlandaise des Echecs ou la Fédération Française des Echecs (voir l'article 40 de son Règlement intérieur sur <http://echecs.asso.fr>)

Ainsi, aux Olympiades de Calvia en 2004, des contrôles anti-dopage ont eu lieu.

Le règlement anti-dopage de la F.I.D.É. peut être consulté sur le net à l'adresse suivante : <http://www.fide.com/fide/fide-anti-doping-regulations>.

En Belgique, un contrôle anti-dopage a déjà eu lieu lors d'un open international à Charleroi.

11.3 En principe, les participants à un tournoi ne sont pas autorisés à bavarder, tout comme les participants à une compétition inter équipes, car ces conversations éveillent souvent la suspicion parmi ceux qui sont en train de réfléchir à leur partie. Après le tournoi des candidats de 1962, Fischer a accusé les autres joueurs d'avoir bavardé pendant les parties et d'avoir comploté contre lui.

Les seconds peuvent utiliser différents moyens pour suggérer des coups sans avoir besoin du célèbre « Tu me fends le cœur » de Marius.

Les bavardages peuvent, surtout en fin de session, devenir une source d'ennuis qu'un arbitre se doit de combattre, mais ce n'est jamais facile, surtout si les organisateurs ont eu l'exécration idée de disposer un bar à proximité, ou pire encore dans la salle de jeu.

Les analyses après partie sont à proscrire dans la salle de jeu, et une salle spéciale doit leur être réservée pour éviter tout autant les aides accidentelles que la distraction des joueurs. Ce qui est toléré lors des tournois open si à la mode aujourd'hui, l'est moins lors des tournois plus restreints mais à plus grande importance comme les championnats nationaux.

L'article 11.3 introduit une modification fondamentale dans le rôle de l'arbitre : aucun moyen de communication, même éteint, n'est autorisé dans la salle de jeu. La sanction est la perte de la partie ! Néanmoins, un organisateur, en collaboration avec l'arbitre, peuvent décider d'aune autre sanction s'ils l'ont prévu dans le règlement du tournoi.

La F.I.D.É. a estimé lors de son Congrès 2005 tenu à Dresde qu'une partie commencée ne compterait pas pour le classement Elo (F.I.D.É.) et l'obtention d'un titre (F.I.D.É.) si chaque joueur n'avait pas joué au moins un coup. Donc, si le GSM d'un joueur sonne avant que lui et son adversaire aient chacun joué un coup, le résultat de la partie ne comptera pas pour le classement Elo (F.I.D.É. en tout cas).

L'interdiction de la présence et de l'utilisation des GSM se justifie parce que c'est une source de distraction de l'adversaire et une possibilité de tricherie. L'organisateur d'un tournoi ou l'arbitre peuvent utilement prévoir que la présence totalement passive des GSM et autres moyens de communication électronique sera tolérée. (C'est d'ailleurs ce que le Règlement des tournois de la F.R.B.É. prévoit en principe pour les tournois qu'elle organise). Si un joueur a

absolument besoin d'être joignable par GSM (médecin de garde,...), il a intérêt à le confier avant le début de la partie à l'arbitre si celui-ci accepte cette solution.

Avant le début de la partie et dès la fin de sa partie, un joueur redevient un spectateur et c'est l'article 13.7 qui s'applique.

11.3 Certains joueurs ont l'habitude de noter sur leur feuille de jeu, en cours de partie, des indications qui peuvent servir d'aide-mémoire. Ceci est interdit car seules des indications de temps sont autorisées.

11.2 C'est en fonction de ce paragraphe qu'un joueur ne peut quitter l'espace de jeu sans l'accord de l'arbitre. Il est évident que, pour de courtes absences, cet accord est implicite, mais le joueur doit toujours se demander jusqu'à quel point va la tolérance de l'arbitre. Lors d'un championnat de Belgique, l'un des joueurs qui avait oublié son mouchoir et était allé le rechercher dans sa chambre sans en avertir l'arbitre, a été très étonné de se voir menacé de perdre la partie si de tels faits se reproduisaient

Lors des tournois dirigés par Henri Douha, il a toujours, en début de session, noté les sorties, et a même dû dans un cas plus que suspect signaler à un joueur de prendre ses précautions pour ne plus sortir pendant les 30 premières minutes.

Les matches entre deux joueurs sont encore plus contraignants pour les organisateurs car ces matches se déroulent souvent entre les grands de l'échiquier et ce n'est pas le moindre mérite de Fischer que d'avoir réussi à faire respecter des conditions nettement meilleures qu'auparavant. Ces matches sont presque toujours l'objet d'entretiens préliminaires permettant d'établir strictement les conditions matérielles de jeu.

Lors de son match contre Taimanov, Fischer avait rouspété parce que Taimanov quittait la table, se promenant dès qu'il avait joué son coup. Ceci distrait Fischer et il s'en plaignit. Taimanov fit alors remarquer qu'il était coutumier du fait lors des tournois, qu'on ne pouvait pas le river à sa chaise et que ce n'était pas interdit. L'arbitre, bien embêté, appela les deux représentants des joueurs et leur demanda de résoudre ce problème en gentlemen. Taimanov promit alors de ne plus se promener mais demanda au représentant de Fischer que celui-ci arrête de taper du pied quand l'adversaire était au trait. A la surprise générale, Fischer se mit à jouer son match sans taper du pied une seule fois. Il est à noter que depuis, Fischer n'a jamais recommencé.

Il est généralement admis que l'on puisse boire à sa table de jeu mais les joueurs devraient s'abstenir d'y manger. Ceux qui ont participé au tournoi de Liège-Visé 1982 se souviendront d'une partie C. contre F. où C. était en mauvaise posture. F. croque une pomme, ce qui gêne C., qui le lui dit. A ce moment, F. rétorque que le chien de C. étendu à ses pieds le gêne aussi, etc. Pour qui connaît les protagonistes, gros problèmes avec l'arbitre.

La prise de photos au flash peut poser des problèmes, et il est bon que l'arbitre précise dès le début les conditions de prise de vue.

Il y a le joueur soudainement très absorbé parce que l'adversaire a oublié de pousser sur sa pendule. Il y a celui qui marque des coups supplémentaires ou omet volontairement d'en marquer pour tromper éventuellement l'adversaire qui se demande pourquoi sa feuille n'est pas correcte. Il y a celui qui arrive toujours en retard pour déconcentrer l'adversaire, celui qui... Je vous laisse le soin de compléter. L'arbitre dispose de plusieurs contre-gambits pour ces trucs, mais les règlements restent volontairement dans le vague.

Il y a des attitudes qui ne relèvent pas de la tricherie mais bien d'une psychologie bien appliquée. Korchnoi a écrit : « Les échecs ne sont pas seulement une espèce de sport, de science et d'art, mais aussi une bataille psychologique », et il cite en exemple une 13^{ème} partie en 1974 lors de son match contre Mecking : « J'avais vu que Mecking était gagnant mais je suis arrivé à rester absolument calme. Il a pensé que je pouvais avoir une défense cachée en réserve et s'est mis à réfléchir 45 minutes pour finalement jouer un mauvais coup, parce que j'avais été calme ».

Les spectateurs, les autres joueurs peuvent distraire les joueurs qui y sont très sensibles.

Lors du 1^{er} championnat de Belgique dirigé par Henri Douha (Spa 1969), il y avait une seule partie en cours : Boey-Vanosmael. Tous les joueurs s'étaient agglutinés autour de la table comme les guêpes attirées par le miel. Les commentaires fusaient de tous côtés. Henri Douha a dû arrêter la partie, faire reculer les joueurs à 5 mètres et faire installer un tableau mural de démonstration. Après les avoir avertis que si un silence total ne régnait pas, tous les spectateurs seraient priés de sortir, la partie a pu reprendre dans un silence religieux jusqu'à la victoire de Boey. C'était son premier acte d'autorité en tant qu'arbitre débutant. Il n'en a été que plus respecté par la suite, à condition d'être juste, impartial.

11.3.b Les règles du présent article sont de plus en plus strictes. La situation à partir du 1er juillet 2014 est qu'il est même interdit de porter dans la salle de jeu non seulement les mobiles mais aussi tous les moyens de communication électroniques. Ces mesures sont nécessaires en raison des progrès de la technologie, en particulier dans les échecs professionnels. Un joueur fautif perd la partie, même dans les cas où l'adversaire a un roi nu et ne peut donc pas gagner le match par une série de coups légaux. Les Règles du Jeu d'Échecs sont écrites pour les parties jouées à tous les niveaux: que ce soit dans les parties jouées dans une compétition de club ou dans un match de championnat du monde. La triche doit être combattue à tous les niveaux. Dans le club d'échecs, il est très difficile pour les joueurs de laisser leur téléphone à la maison. Beaucoup vont directement du travail au club d'échecs ou doivent être accessibles pour une variété de raisons, par exemple, les médecins. Il est important qu'il soit prévu dans les Règles du Jeu d'Échecs qu'une peine moins sévère puisse être imposée.

11.7 et 11.8 Les deux joueurs peuvent perdre la partie s'ils violent les règles du jeu en fixant une nullité sans venir jouer la partie par exemple].

11.9. La pédagogie fait partie des missions de l'arbitre]

Article 12 : Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule).

12.1 L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'Échecs.

12.2

L'arbitre devra

- a. assurer un jeu équitable
- b. agir dans le meilleur intérêt de la compétition
- c. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu
- d. s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés
- e. superviser le déroulement de la compétition
- f. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.

12.3

L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.

12.4

L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.

12.5

L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.

12.6

L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.

12.7

Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.

12.8

A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.

12.9

Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont :

- a. L'avertissement
- b. L'augmentation du temps restant à l'adversaire
- c. La diminution du temps restant au joueur incriminé
- d. L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
- e. La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
- f. La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)
- g. Une amende définie à l'avance

h. L'expulsion de la compétition.

[Dans les tournois Système suisse, une des tâches importantes de l'arbitre est l'établissement des appariements.

Ils sont beaucoup plus rapides quand ils sont établis par ordinateur.

Le règlement ne prévoit pas de commission d'appel, mais il est très utile de prévoir un comité d'appel de trois ou cinq personnes ayant si possible suivi une session de formation d'arbitre et pouvant être des participants au tournoi. Leur décision est sans appel, mais leurs conclusions doivent être remises par écrit. Pour prendre leur décision, ils s'appuieront sur les déclarations de l'arbitre, des assistants éventuels, des joueurs, d'un témoin éventuel. Leurs débats sont secrets et doivent le rester après décision.

Art. 12.9 Les pénalités peuvent aller de l'avertissement à la perte de la partie. L'arbitre a donc une autorité de grande étendue bien reconnue par les règles de la F.I.D.É. Il est superflu de dire qu'il doit toujours être objectif et impartial. La pratique de l'arbitrage lui montrera que ce sont toujours les mêmes joueurs qui créent les plus gros incidents. Il ne sert à rien de rester éternellement indulgent envers ces joueurs car ils savent peut-être jouer aux échecs, mais n'ont rien compris à la philosophie de la pratique de notre noble jeu, et le plus souvent ne désirent pas comprendre.

Art. 12.8 Le règlement des tournois de la F.R.B.É. (article 2) interdit aux spectateurs d'utiliser tout moyen de communication électronique (GSM ou autre) dans l'espace de jeu mais permet en principe leur détention, pourvu qu'ils soient éteints].

ANNEXES.

A. Le jeu rapide

A.1

Une partie de **“jeu rapide”** est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2

Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

A.3

Les Règles de Compétition s'appliquent si

- a. Un arbitre supervise au plus trois parties et
- b. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

A.4

Autrement, ce qui suit s'applique:

- a. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,
 - (1) aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, à moins que le problème rencontré n'impacte défavorablement le programme de la compétition.
 - (2) aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

b. Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer un gain, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant.

Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal restera et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

c. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit recevable, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules ont été arrêtées. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

d. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.5

Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

B. Le Blitz

B.1.

Une partie de “**Blitz**” est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.

B.2.

Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

B3

Les Règles de Compétition s'appliquent si

- α. Un arbitre supervise une partie et
- β. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

B.4.

Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans l'article A.4

B5

Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

[3. L'article 1.2 des règles du jeu précise clairement qu'il est interdit de mettre ou de laisser son roi en prise et de prendre le roi adverse.

Cette règle a une importance particulière en blitz et en partie rapide où l'adversaire a le droit de réclamer le gain de la partie ou la nulle pour tout coup illégal achevé, comme expliqué au point A.4.b. Tant qu'un joueur n'a pas achevé un coup illégal, il doit le reprendre et jouer un coup légal selon les modalités prévues aux articles 4.3 à 4.5 des Règles du jeu d'échecs de la F.I.D.É.

En blitz, si l'adversaire d'un joueur qui a laissé ou mis son roi en prise, n'a pas réclamé le gain de la partie mais prend le roi, il commet à son tour un coup illégal et deux situations sont possibles :

-soit le joueur qui prend le roi appuie sur la pendule, le coup illégal constitué par la prise du roi est achevé et le joueur dont le roi est pris a le droit de réclamer le gain avant de jouer lui-même un coup (on imagine d'ailleurs mal la partie continuer avec un seul roi....).

-soit le joueur qui a pris le roi n'appuie pas sur la pendule, son coup illégal est joué mais pas achevé et, d'après le texte des règles du jeu d'échecs de la F.I.D.É., le joueur qui a pris le roi doit reprendre son coup et jouer un coup légal conformément aux articles 4.3 à 4.5 des Règles du jeu d'échecs. Toutefois, plusieurs arbitres estiment que la prise du roi en blitz entraîne automatiquement la perte de la partie. Quelle que soit l'attitude que l'arbitre d'un tournoi de blitz choisit, il est ESSENTIEL qu'avant le début de CHAQUE tournoi, il précise que la prise du roi est un coup illégal et quelles en seront les conséquences (perte automatique de la partie ou non).

A.4. Avant, il était écrit que la position des pièces sur l'échiquier et le réglage de la pendule ne pouvaient pas être changés au bout de trois coups achevés. A partir du 1er Juillet 2014, ce sera au bout de dix coups. Et même plus tard dans certains cas, le réglage de la pendule pourra être modifié. Un exemple extrême : au lieu de cinq minutes plus un incrément de six secondes par coup, la pendule est réglée sur cinq heures et six minutes. Il y a une très bonne raison pour changer le réglage de la pendule.

A.4.b Le contenu de l'article 4.b est l'un des changements majeurs du 1er Juillet 2014. Jusqu'ici, l'arbitre ne pouvait pas signaler un coup illégal. A partir du 1er Juillet 2014, il signale le coup illégal et même déclare la partie perdue par le joueur fautif, avant que l'adversaire ne joue et s'il a les moyens légaux

A.4.d L'arbitre observe deux rois en échec ou un pion sur la dernière rangée. Il attend alors de voir si l'adversaire prétend que le joueur a achevé un coup illégal. Dans ce cas, alors l'arbitre déclarera la partie perdue pour le joueur. Si l'adversaire ne dit rien mais achève son coup, l'arbitre doit déclarer le match nul.

B.4. Cela signifie que pour le Rapide et le Blitz, nous avons les mêmes règles à partir du 1er Juillet 2014 !

C. La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît qu'un seul système de notation pour ses propres tournois et pour ses matches : le Système Algébrique. Elle préconise l'utilisation de cette notation uniforme dans la littérature et les périodiques échiquiens.

Les feuilles de notation utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans le cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui constate qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devrait avertir ce joueur de cette obligation.

Description du Système Algébrique

C.1

Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.

C.2

Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

C.3

Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l'utilisation des figurines est recommandée.

C.4

Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5.

C.5

Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h.

C.6

Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotés respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont sur la première et deuxième rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée.

C.7

Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8

Chaque mouvement de pièce est indiqué par (a) l'abréviation du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de trait d'union entre (a) et (b). Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

Dans le cas d'un pion, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.

C.9

Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre (a) l'abréviation de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10

Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dx e5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.

C.10

Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:

1. Si les deux pièces sont sur la même rangée: par
 - (a) l'abréviation du nom de la pièce,
 - (b) la colonne de la case de départ et (c) la case d'arrivée.
2. Si les deux pièces sont sur la même colonne: par
 - (a) l'abréviation du nom de la pièce,
 - (b) la rangée de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.

Exemples:

- a. Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.
- b. Il y a deux cavaliers sur les cases g5 and g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.
- c. Il y a deux cavaliers sur les cases h2 and d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.
- d. S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx f3, selon le cas.

C.11

Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.

C.12

Une offre de nulle doit être notée par (=).

C.13

Principales abréviations:

0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)

0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)

x = prise

+ = échec

++ ou # = échec et mat

e.p. = prise "en passant"

Les quatre derniers sont optionnels.

Exemple de partie:

1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Ou:

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

D. Règles pour le jeu avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

D.1

L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugle) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :

a. mesurer au moins 20 cm sur 20 cm

b. les cases noires doivent être légèrement surélevées

c. chaque case doit contenir une ouverture de fixation

Les critères pour les pièces sont :

a. chaque pièce doit contenir une tige s'encastrant dans l'ouverture de fixation

b. pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D2

Les règles suivantes régiront le jeu:

1. Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des mots suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :

A - Anna
B - Bella
C - Cesar
D - David
E - Eva
F - Felix
G - Gustav
H - Hector

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être 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) et "Kurze Rochade" (petit roque en allemand).

Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion).

2. Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.
3. Un coup est considéré comme « joué » lorsque :
 - a. dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer
 - b. une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation
 - c. le coup a été annoncé

Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.

4. Concernant les points 2 et 3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.
5. Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit comporter les fonctionnalités suivantes :
 - a. un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points.
 - b. un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir les indications de minutes durant les 5 dernières minutes d'une heure.
 - c. optionnellement, une indication annonçant le nombre de coups audible seulement pour le joueur handicapé visuel.
6. Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.
7. Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.
8. Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux

feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.

9. Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir 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 de chacun des deux joueurs
 - c. mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adversaire (en tenant compte de la règle 3.c)
 - d. informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups joués et le temps employés par chacun des joueurs
 - e. exiger la fin de la partie dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
 - f. remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée
10. Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur valide peut en employer un qui remplira les tâches 9.a et 9.b.

E. Les parties ajournées

E.1

- a. Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule. Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.
- b. Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.

E.2

Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :

- a. les noms des deux joueurs,
- b. la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,
- c. le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,
- d. le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,
- e. le numéro du coup mis sous enveloppe,
- f. une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,
- g. la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.

E.3

L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par devers lui et en est responsable.

E.4

Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.

E.5

Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.

E.6 Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

E.7

L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.

E.8

En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est :

- a. ambigu, ou
- b. inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou
- c. illégal.

E.9

Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,

a. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;

b. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;

c. le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.

E.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.

E.11

Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ou l'arbitre n'en décide autrement.

E.12

a. Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.

b. Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

E.13

Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

E.14

La durée de chaque session d'ajournement est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.

F. Règles de Chess960

F.1

Avant une partie de Chess960, une position initiale est déterminée au hasard selon certaines règles. Après quoi, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs standard. En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux joueurs est de mettre échec et mat le roi adverse.

F.2

Contraintes concernant la position initiale

La position initiale d'une partie de Chess960 doit satisfaire à certaines règles. Comme au Jeu d'Échecs standard, les pions blancs occupent la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée, tout en respectant les restrictions suivantes :

- a. le roi est placé quelque part entre les deux tours, et
- b. les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et
- c. les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

La position initiale peut être générée avant la partie par un programme informatique ou bien à l'aide de dés, de pièces, de cartes, etc.

F.3

Règles du roque au Chess960

a. Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.

b. Comment roquer

Au Chess960, en fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manœuvre de roque s'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :

1. roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou
2. roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou
3. roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou
4. roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.

Recommandations

1. Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.
2. Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs standard.

Clarification

Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé "grand roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne c (en c1 pour le roi blanc ou en c8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne d (d1 pour les Blancs, d8 pour les Noirs). Après le roque vers la colonne g (noté 0-0 et appelé "petit roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne g (en g1 pour le roi blanc ou en g8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne f (f1 pour les Blancs, f8 pour les Noirs).

Notes

1. Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.
2. Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
3. Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.
4. Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et/ou de la tour qui participent au roque.
5. Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs standard. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.

G. Les fins de parties K.O.

G.1.

Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

G.2

Avant le début de la manifestation, il sera annoncé si cette annexe s'applique ou non.

G.3

Cette annexe ne s'applique qu'au jeu standard et au jeu rapide sans incrément et non aux parties de blitz.

G.4

Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un temps différé ou un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si elle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

G.5

Si G.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.b). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

a. Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

b. Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

c. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.

G.6

Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :

a. Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie.

Il peut réclamer sur la base :

(1) Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux

(2) Que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En (1), le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

En (2), le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.

b. La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.

[G.2 A partir du 1er Juillet 2014, chaque organisateur (d'un tournoi en 2h KO ou d'un tournoi rapide en 15 min. KO) a le choix d'appliquer l'annexe G ou pas. Cela doit être annoncé à l'avance dans le règlement intérieur du tournoi.

G.4 Il s'agit d'un nouvel article qui peut être appliqué. Mais il implique parfois le remplacement d'une pendule mécanique par une pendule électronique en cours de partie...

3. L'article 1.2 des règles du jeu précise clairement qu'il est interdit de mettre ou de laisser son roi en prise et de prendre le roi adverse.

Cette règle a une importance particulière en blitz et en partie rapide où l'adversaire a le droit de réclamer le gain de la partie ou la nulle pour tout coup illégal achevé, comme expliqué au point A.4.b. Tant qu'un joueur n'a pas achevé un coup illégal, il doit le reprendre et jouer un coup légal selon les modalités

Glossaire des termes dans les Règles du Jeu d'Échecs

Le nombre après chaque terme fait référence à la première apparition dans les Règles.

abandonne : 5.1.b. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat
aile dame : 3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie

aile roi : 3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie

ajourner : 8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.

analyse : 11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.

appel : 11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur

appuyer sur la pendule : 6.2.a. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire.

arbitre : Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.

assistant : 8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.

attaque : 3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.

blanc : 2.1.1.

1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou

2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches

blitz : B Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins

case de promotion : 3.7.e. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.

chess960 : F. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.

chute du drapeau : 6.1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré.

colonne : 2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.

compteur de coups : 6.10.b. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur la pendule.

contrôle de temps : 1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1^{er} coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.

coup : 1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs

coup achevé : 6.2.a. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.

coup légal : voir article 3.10.a.

coup sous enveloppe : E. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.

damer : Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame.

délai de forfait : 6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne soit pas déclaré forfait.

diagonale : 2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.

discrétion de l'arbitre : Il y a environ 39 occurrences dans les Règles du Jeu où l'arbitre doit utiliser son jugement

drapeau: 6.1. L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.

échage : 1. 3.7.e. Lorsqu'un pion est promu, ou

2. Lorsqu'un joueur prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou

3. Lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier

échec : 3.9. Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +

échec et mat : 1.2. Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #

échiquier : 1.1. Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1

échiquier de démonstration : 6.13. Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.

écran : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.

en passant : 3.7.d. Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.

explication : 11.9. Un joueur a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu

fair play : 12.2.a. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates.

feuille de partie : 8.1. Une feuille de papier avec des emplacements pour écrire les coups. Celle-ci peut également être électronique.

fin de partie au KO : G. La dernière phase d'une partie, quand un joueur doit jouer tous ses coups dans un temps défini.

handicap: voir incapacité

I adjut: voir j'adoube.

illégal: 3.10.a. Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs

incapacité : 6.2.e. Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.

incrément : 6.1. Une quantité de temps (de 2 à 60 secondes) ajoutée depuis le départ avant chaque coup du joueur. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental

intervenir : 12.7. S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.

j'adoube: 4.2. Informer que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.

jeu d'échecs : les 32 pièces sur l'échiquier.

jeu rapide : A. Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.

jeu standard : G3. Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion

joué : 1.1. Un coup est dit avoir été "joué" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier

mat : abréviation d'échec et mat

mode Bronstein: 6.3b. Voir temps différé.

mode Fischer: voir mode incrémental

mode incrémental (Fischer) : Lorsqu'un joueur reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.

moniteur : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.

moyens normaux : G.5. Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau.

noir : 2.1.1.

1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou

2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires

notation algébrique: 8.1 Enregistrer les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8

nulle : 5.2. Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.

offre/proposition de nulle : 9.1.b. Lorsqu'un joueur peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)

organisateur : 8.3. La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations, du format de la compétition etc.

pat : 5.2.a. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.

pendule : 6.1. L'un des deux afficheurs.

pendule d'échecs : 6.1. Une pendule à double affichage reliés l'un à l'autre.

perdre : 4.8.1. Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Règles du Jeu.

période de temps : 8.6. Une phase de la partie, où les joueurs doivent achever un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.

pièce : 2. 1. L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou 2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier

pièce mineure : Fou ou cavalier

pièce touchée, pièce jouée : 4.3. Si un joueur touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.

points : 10. Normalement un joueur marque 1 point pour une victoire, ½ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.

position morte : 5.2.b. Lorsqu'aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.

prise : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.d. En notation : x

promotion : 3.7.e. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.

rangée : 2.4. Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.

réclamation/demande : 6.8. Le joueur peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.

règle des 50 coups : 5.2.e. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règle des 75 coups : 9.6.b. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règlement d'une compétition : 6.7.a. Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.

répétition : 5.2.d. 1. Un joueur peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois. 2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.

résultat : 8.7. Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou ½-½. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux joueurs peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer ½ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)

roque : 3.8.b. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque

salle de jeu : 11.2. Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant le jeu.

salle de repos : 11.2. Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.

sanctions : 12.3. L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.

spectateurs : 11.4. Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie soit finie.

superviser : 12.2.e. Inspecter ou contrôler.

sur l'échiquier : Introduction. Les Règles du Jeu couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance etc.

téléphone mobile : 11.3.b. Téléphone cellulaire.

temps différé (Bronstein) : 6.3.b. Les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe soit échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.

tolérance zéro :6.7.b. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session.

trait : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup

zone contigüe : 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de la salle de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs

zone de jeu : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.