

Table des matières

1 . Lois des échecs de la FIDE.....	1
1 La nature et les objectifs du jeu d'échecs.....	3
2 La position initiale des pièces sur l'échiquier.....	4
3 La marche des pièces.....	6
4 L'exécution des coups.....	12
5 La partie terminée.....	16
Règles Compétitives.....	18
6 La pendule d'échecs.....	18
7 Irrégularités.....	27
8 L'enregistrement des coups.....	31
9 La partie nulle.....	34
10 La marque.....	38
11 La conduite des joueurs.....	39
12 Le rôle de l'arbitre (voir le préambule).....	44
2 . Annexes.....	47
3 . Glossaire des lois des Échecs de la FIDE.....	61

Règles Officielles des échecs 2025

1 . Lois des échecs de la FIDE

0.1 Introduction

Les *Lois des échecs* de la FIDE couvrent l'ensemble des situations de jeu sur l'échiquier rencontrées en tournoi.

Les *Lois des échecs* comportent deux parties 1. Règles du jeu et 2. Règles pour les compétitions.

Le texte anglais constitue la version officielle des *Lois des échecs*, telles qu'elles ont été adoptées par le 93^e Congrès de la FIDE à Chennai, Inde. La nouvelle version des *Lois* est entrée en vigueur le 1^{er} janvier 2023.

Ces *Lois* s'appliquent à tous ; l'utilisation du genre masculin sert uniquement à alléger le texte.

0.2 Préambule

Les *Lois des échecs* ne peuvent prévoir toutes les situations susceptibles de se produire lors d'une partie, ni réglementer toutes les questions administratives. On devrait aboutir à une décision correcte dans les cas qui ne font pas l'objet d'une réglementation spécifique décrite dans un article des *Lois*, en étudiant des situations analogues traitées par celles-ci. On suppose, dans les *Lois*, que les arbitres possèdent la compétence, le bon jugement et l'objectivité absolue pour prendre les décisions qui s'imposent. Une règle trop détaillée pourrait enlever à l'arbitre sa liberté de jugement et ainsi l'empêcher d'arriver à la solution que commandent l'équité, la logique et les circonstances particulières. La FIDE enjoint à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations d'accepter ce point de vue.

Pour qu'une partie d'échecs puisse être cotée par la FIDE, elle doit avoir été jouée conformément aux *Lois des échecs*. Il est recommandé que toutes les parties d'échecs de niveau compétitif qui ne sont pas cotées par la FIDE soient jouées conformément aux *Lois des échecs*.

Les fédérations membres peuvent demander à la FIDE une décision officielle à propos de problèmes relatifs aux *Lois des échecs*.

2 Lois des échecs de la FIDE

Le préambule est très important dans les *Lois des échecs*. Il rappelle que les *Lois* ne peuvent pas couvrir l'ensemble des situations susceptibles de se produire durant une partie. Quand les *Lois* sont claires et correspondent à une situation spécifique, l'arbitre doit les appliquer. Cependant, l'arbitre doit parfois rendre une décision dans une situation qui n'est pas couverte ou qui n'est que partiellement couverte par les *Lois*. Dans ce cas, l'arbitre devrait considérer des situations similaires décrites dans les *Lois*. Dans tous les cas, la décision doit reposer sur le bon sens, la logique, l'équité et les circonstances particulières. Les décisions peuvent être prises en consultation avec d'autres arbitres.

Comme il est toujours nécessaire pour un arbitre de prendre des décisions et de résoudre des problèmes durant une partie, l'expérience est importante. Mais le plus important, c'est la connaissance des *Lois* actuelles et une totale objectivité en toutes circonstances.

Règles du jeu

1 La nature et les objectifs du jeu d'échecs

1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent leurs pièces sur un plateau carré appelé *échiquier*.

1.2 Les joueurs effectuent leurs coups alternativement : le joueur ayant les pièces pâles (blanches) jouant le premier coup, le joueur ayant les pièces foncées (noires) enchaînant avec le prochain coup, et ainsi de suite.

1.3 Un joueur *a le trait* lorsque son adversaire a *exécuté* son coup.

Avant d'avoir complété son coup en appuyant sur le bouton de sa pendule (voir l'Article 6.2.1), le joueur *passse le trait* à son adversaire qui peut *répondre a tempo*.

1.4 L'objectif de chaque joueur est de mettre le roi adverse *sous attaque* de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal à jouer.

1.4.1. Quand un joueur y parvient, on dit qu'il *a maté* l'adversaire et gagné la partie. Il est interdit de laisser son propre roi sous attaque, d'exposer son propre roi à une attaque et de *capturer* le roi de l'adversaire.

1.4.2. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie.

1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle (voir l'article 5.2.2).

Lorsque aucun des deux joueurs ne peut mater, la partie est nulle. L'arbitre doit donc intervenir pour déclarer la partie terminée lorsque :

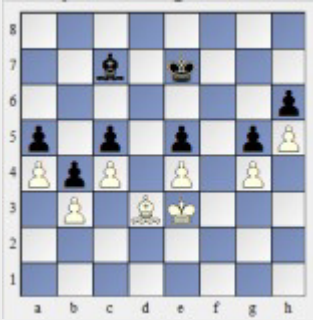
(a) aucun des deux joueurs n'a de matériel suffisant pour mater, ou

(b) la position est telle qu'aucun des joueurs ne peut faire échec et mat (appelée *position morte*).

4 Lois des échecs de la FIDE

L'exemple le plus simple de (a) est R v R.

Ce qui suit, où les blancs viennent de jouer h5, est un exemple de position morte :



2 La position initiale des pièces sur l'échiquier

2.1 L'échiquier se compose d'une grille de 8 sur 8, soit 64 cases d'égale grandeur alternativement de couleur claire (les cases blanches) et foncée (les cases noires). L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case angulaire à la droite de chaque joueur soit blanche.

2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces de couleur claire (les pièces *blanches*) et l'autre de 16 pièces de couleur foncée (les pièces *noires*).

Ces pièces sont les suivantes :

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



R

Une dame noire ayant pour symbole usuel



D

Deux tours noires ayant pour symbole usuel



T

Deux fous noirs ayant pour symbole usuel



F

Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel



C

Huit pions noirs ayant pour symbole usuel



(P)

Pièces de style Staunton



P D R F C T

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



2.4 Les huit rangées verticales de cases s'appellent *colonnes*. Les huit rangées horizontales de cases s'appellent *traverses*. Les lignes obliques composées de cases de même couleur, menant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, s'appellent *diagonales*.

Un échiquier peut être fabriqué avec différents matériaux, mais il faut que les couleurs des cases blanches (claires) et noires (foncées) soient bien différentes. Il

est utile que l'échiquier soit mat afin d'éviter la réflexion de la lumière qui dérange les joueurs. Les tailles des pièces et de l'échiquier doivent aller de pair (voir plus de détails dans les normes d'équipement).

Il est très important pour l'arbitre de vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces avant la partie pour éviter tout problème de positionnement inversé entre roi et dame, puis entre cavaliers et fous notamment.

Parfois les joueurs se disputent au sujet de l'orientation des cavaliers : museau vers la gauche, la droite, l'adversaire... Chaque joueur est libre d'orienter ses cavaliers dans la direction de son choix avant le début de la partie. Durant la partie, le joueur ne doit pas oublier de dire *j'adoube* avant de réorienter un cavalier (voir l'article 4).

3 La marche des pièces

3.1 Aucune pièce ne peut être placée sur une case occupée par une pièce de la même couleur.

3.1.1. Si une pièce est déposée sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier, le tout faisant partie du même coup.

3.1.2. On dit qu'une pièce attaque une case si elle peut éventuellement exécuter une capture sur cette case en se déplaçant en conformité avec les articles 3.2 à 3.8.

3.1.3. On considère qu'une pièce attaque une case même si cette pièce ne peut se déplacer sur cette case sans laisser ou mettre son propre roi en échec.

Malgré un clouage absolu, une pièce attaque toutes les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer si elle n'était pas clouée.

3.2 Le fou se déplace sur n'importe quelle case de l'une ou de l'autre des diagonales sur lesquelles il se trouve.



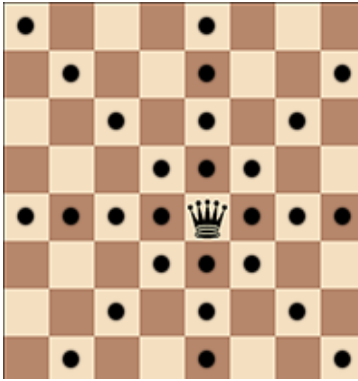
Au début de la partie, un joueur possède deux fous, un sur case de chaque couleur. Si durant la partie un joueur a deux fous sur cases d'une même couleur, alors c'est soit le résultat d'une promotion de pion, (voir Article 3.7.5.1) soit le résultat d'un coup illégal.

3.3 La tour se déplace sur n'importe quelle case de la colonne ou de la traverse qu'elle occupe.



3.4 La dame se déplace sur n'importe quelle case de la colonne, de la traverse ou des diagonales qu'elle occupe.

8 Lois des échecs de la FIDE



3.5 En effectuant ces mouvements, la dame, la tour ou le fou ne peuvent pas franchir une case occupée par une autre pièce.

3.6 Le cavalier se déplace sur une des cases les plus proches de la sienne qui ne se trouvent pas sur sa colonne, sa traverse ou une de ses diagonales.



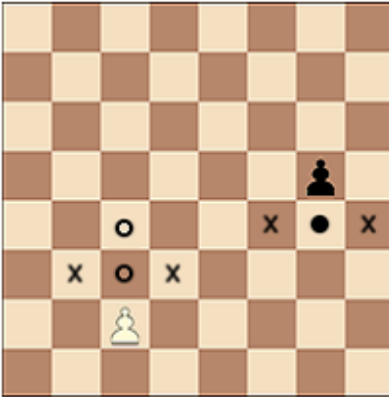
3.7 Le pion

3.7.1. Le pion peut se déplacer sur la case située immédiatement en avant de lui sur la même colonne à condition que cette case soit libre ou

3.7.2. le pion, à son premier coup, peut avancer comme décrit en 3.7.1 ; il peut aussi avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient libres ou

3.7.3. le pion peut se déplacer vers l'avant sur une case occupée par une pièce adverse qui est diagonalement adjacente. Le pion capture alors cette

pièce de l'adversaire.



3.7.3.1 Un pion qui occupe une case située sur la même traverse et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient tout juste d'avancer de deux cases à partir de sa position initiale peut capturer ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case.

3.7.3.2 Cette prise est légale uniquement au coup qui suit l'avance du pion de l'adversaire et s'appelle la *prise en passant*.



3.7.3.3 Lorsque le joueur ayant le trait joue un pion sur la traverse qui est la plus éloignée de sa case de départ, il doit aussitôt échanger ce pion sur la case d'arrivée, comme partie intégrante du même coup, par une dame, une

10 Lois des échecs de la FIDE

tour, un fou ou un cavalier de même couleur que le pion. La case sur laquelle le pion a été promu s'appelle la *case de promotion*.

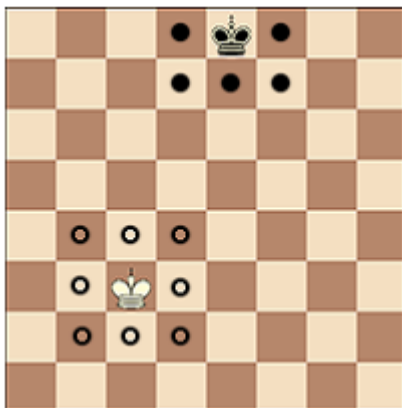
3.7.3.4 Le joueur n'est pas tenu de limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées.

3.7.3.5 Le remplacement d'un pion par une autre pièce s'appelle *promotion* et l'action de la pièce résultant de la promotion est immédiate.

Pour la promotion, si la pièce requise n'est pas disponible, le joueur peut arrêter immédiatement les deux pendules et demander à l'arbitre de lui procurer la pièce qu'il désire. L'arbitre devrait fournir au joueur la pièce demandée et relancer les pendules. Le joueur pourra continuer à penser à son coup, il n'est pas obligé de placer la pièce demandée sur la case de promotion.

3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons, soit :

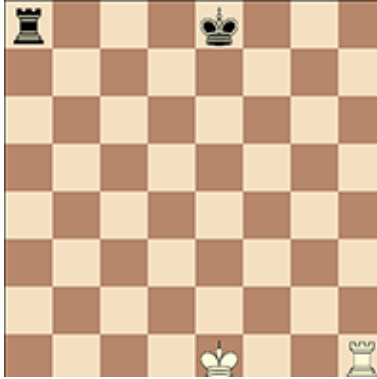
3.8.1. sur l'une des cases adjacentes ;



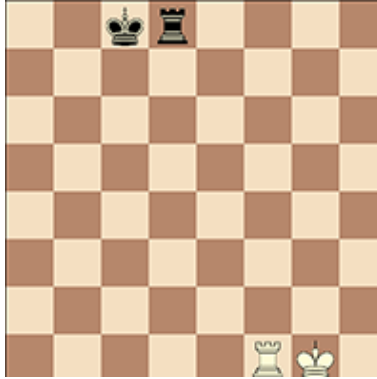
3.8.2.

par le *roque*. C'est un mouvement du roi et de l'une des tours de la même couleur, le long de la première traverse du joueur, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même traverse et en direction de la tour ; la tour est ensuite déplacée par-dessus le roi sur la case que celui-ci vient de traverser.

Avant le grand roque des Noirs



Après le grand roque des Noirs



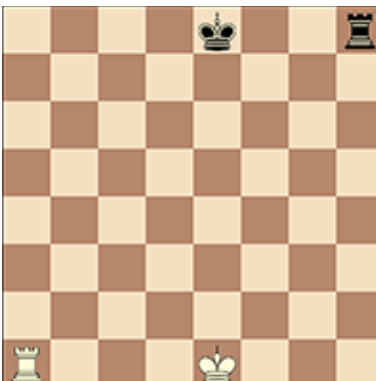
Avant le petit roque des Blancs



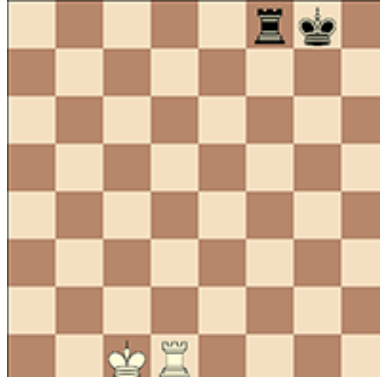
Après le petit roque des Blancs



Avant le petit roque des Noirs



Après le petit roque des Noirs



Avant le grand roque des Blancs

Après le grand roque des Blancs

3.8.2.1 Le roque est illégal :

- 1) si le roi a déjà été déplacé, ou
- 2) avec une tour qui a déjà été déplacée.

3.8.2.2 Le roque est interdit pour le moment :

- 3) si la case initiale du roi, ou celle qu'il doit traverser, ou celle qu'il occuperait, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses ;

12 Lois des échecs de la FIDE

4) si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle on désire effectuer le roque.

3.9 Le roi en échec

3.9.1. On dit que le roi *est en échec* lorsqu'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses même si ces dernières ne peuvent se déplacer sur sa case parce que leur déplacement mettrait ou laisserait en échec leur propre roi.

3.9.2. Aucune pièce ne peut être déplacée si cela expose son propre roi à un échec ou si cela laisse ce roi en échec.

3.10 Légalité d'un coup et d'une position :

3.10.1. Un coup est légal quand les conditions pertinentes des articles 3.1 à 3.9 ont été respectées ;

3.10.2. Un coup est illégal quand l'une ou l'autre des conditions pertinentes des articles 3.1 à 3.9 inclusivement n'a pas été respectée.

3.10.3. Une position est illégale si elle ne peut pas être atteinte par une série de coups légaux.

Exemples de positions illégales :

a) les deux rois sont en échecs.

b) un joueur possède deux fous qui évoluent sur des diagonales de la même couleur et a encore ses huit pions.

En parties lentes, un arbitre qui observe une position illégale doit intervenir immédiatement.

En parties rapides et en blitz, lorsque l'Article A.4 est applicable, l'arbitre intervient si la position illégale est survenue comme conséquence directe d'un coup illégal dont l'arbitre a été témoin. Dans tous les autres cas, l'arbitre intervient en accord avec l'Article A.4.4 de l'annexe A ou quand un joueur présente une réclamation.

4 L'exécution des coups

4.1 Chaque coup doit être exécuté d'une seule main.

4.2 Ajustement des pièces et autres contacts physiques avec une pièce

4.2.1. Pour autant qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant *j'adoube*), seul le joueur ayant le trait peut ajuster une ou plusieurs pièces sur leur case.

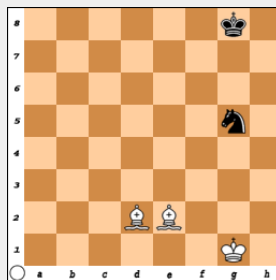
L'article 4.2.1 ne peut être utilisé que pour corriger le placement des pièces mal placées. Si l'adversaire est absent, le joueur devrait aviser l'arbitre avant d'adouber si l'arbitre est présent. Le joueur doit toujours annoncer son intention d'ajuster une pièce. S'il omet de le faire, la règle habituelle de la *pièce touchée pièce jouée* s'applique (voir 4.3)

4.2.2. Tout autre contact physique avec une pièce autre qu'un contact accidentel sera réputé être un contact intentionnel.

D'après cet article, si un joueur n'a pas dit : « j'adoube » ou quelque chose de similaire avant de toucher une pièce et que le geste n'est pas accidentel, la pièce touchée doit être jouée. Par exemple, si un joueur touche une pièce et indique qu'il avait l'intention d'en jouer une autre, ce n'est pas considéré comme étant un contact accidentel.

Par exemple, les Blancs ont joué Fe2xg5 en soulevant le fou en premier et en retirant le cavalier de l'échiquier. Le fou e2 doit être déplacé.

La notion de toucher accidentellement n'implique pas l'analyse de l'intention du joueur.



4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche sur l'échiquier avec l'intention de la déplacer ou de la capturer :

4.3.1. une ou plusieurs de ses pièces, il doit jouer la première pièce touchée qui peut être légalement jouée ;

4.3.2. une ou plusieurs pièces de son adversaire, il doit capturer la première pièce touchée qui peut être légalement capturée ;

14 Lois des échecs de la FIDE

4.3.3. une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit capturer la première pièce adverse qu'il a touchée avec la première de ses pièces qu'il a touchée, ou, si ce n'est pas possible, jouer ou capturer la première pièce touchée qui peut être jouée ou capturée. Si on ne peut pas déterminer la pièce qui a été touchée en premier, on considérera que la pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4 Si un joueur ayant le trait :

4.4.1. touche son roi puis une tour, il doit roquer de ce côté si ce coup est légal ;

4.4.2. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup. On réglera alors ce cas en appliquant l'article 4.3.1

Dans ce cas, le joueur doit jouer sa tour si cela est possible. Si la tour ne dispose d'aucun coup légal, le joueur devra déplacer son roi s'il dispose d'un coup légal. (Article 4.3.1)

4.4.3. touche, dans l'intention de roquer, d'abord son roi et ensuite une tour alors que le roque sur ce côté est illégal, il doit effectuer un coup légal avec son roi ; le roque de l'autre côté est permis si ce coup est légal. Si le roi ne peut effectuer aucun coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup légal ;

Veuillez noter que le roque est un coup du roi. À l'exception du cas décrit à l'Article 4.4.2, quand un joueur tente de roquer et découvre que ce coup est illégal, ce joueur doit effectuer un coup légal avec son roi. Si le roi ne peut effectuer aucun coup légal, le joueur est libre de jouer n'importe quel coup légal; il n'est pas obligé de déplacer sa tour.

4.4.4. promeut un pion, le choix de la pièce résultant de la promotion est définitif lorsque cette dernière a touché la case de promotion.

Lorsqu'un joueur place une tour inversée sur la case de promotion et continue la partie, la pièce promue demeure une tour même si le joueur désigne clairement la pièce promue comme étant une dame ou n'importe quelle autre pièce. Elle ne peut jamais être remplacée par une dame. Si un joueur déplace la tour inversée diagonalement, il a commis un coup illégal. Placer une tour à l'envers sur une case de promotion ne constitue pas un coup illégal en soi.

Tandis qu'il a le trait, l'adversaire peut retourner la tour inversée dans le bon sens. Cependant, afin d'éviter un conflit, il est recommandé au joueur de demander l'intervention de l'arbitre pour retourner la tour.

4.5 Si aucune des pièces touchées selon les articles 4.3 et 4.4 ne peut être jouée ou capturée, le joueur peut alors effectuer n'importe quel autre coup légal.

4.6 La promotion d'un pion peut s'effectuer de diverses manières :

4.6.1. le pion n'a pas à être placé sur la case de promotion ;

4.6.2. le retrait du pion et le placement de la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se produire dans n'importe quel ordre.

4.6.3. Si une pièce adverse occupe la case de promotion, elle doit être capturée.

4.7 Quand, dans l'exécution d'un coup légal ou d'un mouvement faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut plus être déplacée sur une autre case durant ce coup. On considère que le coup a été *exécuté* :

Voir l'Article 1.3 pour la définition de *coup exécuté*.

4.7.1. dans le cas d'une capture, lorsque la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et que la main du joueur, ayant posé sur sa nouvelle case sa propre pièce, a lâché celle-ci ;

4.7.2. dans le cas du roque, lorsque la main du joueur a lâché la tour sur la case franchie par le roi. Au moment où la main du joueur lâche le roi, le coup n'est pas encore exécuté, mais le joueur n'a plus le droit d'effectuer un autre coup que le roque de ce côté, si ce coup est légal ; si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi, y compris le roque de l'autre côté ; si le roi n'a aucun coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal avec une autre pièce ;

4.7.3. dans le cas de la promotion d'un pion, lorsque la main du joueur a lâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et que le pion a été retiré de l'échiquier.

4.8 Un joueur perd le droit de présenter une réclamation contre son adversaire pour violation d'un des articles 4.1 à 4.7, aussitôt qu'il touche une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la capturer.

4.9 Si un joueur est incapable de déplacer les pièces, un assistant, qui doit être admissible aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche.

Un arbitre qui observe une violation de l'article 4 doit intervenir sans attendre une réclamation de la part d'un joueur.

5 La partie terminée

5.1 Partie gagnée :

5.1.1. La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi de son adversaire. Cela termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné le mat était conforme à l'article 3 et aux articles 4.2 à 4.7.

5.1.2. La partie est perdue par le joueur qui déclare qu'il abandonne. Cela termine immédiatement la partie, sauf si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater avec une suite de coups légaux. Dans ce cas, la partie est nulle.

Un joueur peut déclarer de plusieurs manières son intention d'abandonner, soit :

- en arrêtant les deux pendules,
- en annonçant verbalement son abandon,
- en couchant son roi,
- en tendant la main à son adversaire,
- en signant sa feuille de partie, etc.

Toutes ces possibilités peuvent donner lieu à des malentendus et l'arbitre doit clarifier la situation.

Un joueur qui ne désire pas continuer sa partie et qui part sans avoir l'élémentaire courtoisie d'abandonner devant l'adversaire ou d'avertir l'arbitre fait preuve d'un manque de respect envers l'adversaire. L'arbitre en chef peut pénaliser le joueur fautif pour grave manque d'esprit sportif.

5.2 Partie nulle :

5.2.1. La partie est nulle lorsque le roi du joueur ayant le trait n'est pas en échec et que ce joueur ne peut effectuer aucun coup légal. Le roi est alors *pat*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné le pat était conforme à l'article 3 et aux articles 4.2 à 4.7.

5.2.2. La partie est nulle lorsque apparaît sur l'échiquier une position à partir de laquelle aucun des deux joueurs ne peut mater son adversaire quelle que soit la suite de coups légaux joués. On dit alors que la partie s'est terminée sur une *position morte*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui

a entraîné la position morte était conforme à l'article 3 et aux articles 4.2 à 4.7.

5.2.3. La partie est nulle si les deux joueurs en conviennent durant celle-ci à condition que les deux joueurs aient exécuté au moins un coup. Ceci termine immédiatement la partie.

Cet Article ne permet pas aux joueurs d'outrepasser les restrictions concernant le nombre minimal de coups à jouer avant de pouvoir proposer la nulle, le cas échéant. Voir l'Article 9.1.1

La meilleure manière de terminer une partie jouée durant une compétition consiste à signer sa feuille de partie en indiquant clairement le résultat et à la faire signer par l'adversaire. Ce document écrit a une valeur légale qui lie les parties qui l'ont signé. Parfois, le résultat écrit ne correspond pas à la réalité, cette situation est couverte à l'article 8.7 des *Lois des échecs*.

Règles Compétitives

6 La pendule d'échecs

6.1 La pendule *d'échecs* est un dispositif muni de deux mécanismes d'horlogerie reliés l'un à l'autre de telle manière qu'ils ne puissent pas fonctionner simultanément. Le terme *pendule* désigne dans ces *Lois des échecs* chacun de ces deux mécanismes avec cadrans. Chaque cadran est muni d'un drapeau. La *chute du drapeau* signifie la fin du temps alloué à un joueur.

Différentes pendules peuvent avoir différentes manières d'afficher la chute du drapeau.

6.2 La manipulation de la pendule :

6.2.1. Pendant la partie, chaque joueur, après avoir exécuté son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et mettra en marche celle de son adversaire (on dit alors que le joueur a *appuyé*). Ceci *complète* le coup. Un coup est aussi complété si :

6.2.1.1 il termine immédiatement la partie (voir les articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 and 9.6.2) ;

6.2.1.2 le joueur a exécuté son coup dans le cas où son dernier coup n'aurait pas été complété.

Si l'adversaire réplique au coup du joueur avant que ce dernier ait eu le temps d'appuyer sur le bouton de sa pendule, le joueur conserve le droit d'appuyer.

Normalement, lorsqu'un joueur a omis d'enclencher la pendule de l'adversaire après avoir exécuté son coup, l'adversaire dispose de ces trois possibilités :

(a) attendre que le joueur appuie sur le bouton de la pendule. Dans ce cas, le drapeau pourrait tomber et la partie pourrait être perdue par le temps. Bien qu'un tel comportement soit inéquitable, l'arbitre ne doit pas intervenir et informer le joueur distrait.

(b) informer l'adversaire qu'il doit appuyer sur la pendule. Dans ce cas, la partie continuera normalement. (C'est le joueur qui informe son adversaire, pas l'arbitre.)

(c) exécuter son prochain coup. Dans ce cas, l'adversaire peut lui aussi exécuter son prochain coup et appuyer sur le bouton de la pendule. Si le compteur de coups de la pendule est utilisé, il manquera un coup au total des deux joueurs.

Dans¹ cette situation, l'arbitre doit intervenir à un moment approprié, lorsqu'il sera certain que son intervention ne causera pas une trop grande distraction aux deux joueurs. L'arbitre appuiera rapidement une fois sur chaque bouton de la pendule ce qui ajoutera les incréments manquants et corrigera le compteur de coups. De cette manière, le temps de la prochaine période, le cas échéant, s'ajoutera au bon moment (au 40^e coup et non au 41^e coup), ce qui évitera des problèmes.

La situation suivante peut survenir : un joueur exécute un coup, oublie d'enclencher la pendule de l'adversaire et quitte sa table (pour aller aux toilettes par exemple). Lors de son retour, il voit que sa pendule est en marche et croit que son adversaire a complété un coup, il exécute un autre coup et enclenche la pendule de l'adversaire. Dans cette situation, l'arbitre doit être appelé immédiatement afin de clarifier la situation (l'adversaire a-t-il effectué un coup, oui ou non) et d'effectuer les modifications nécessaires au temps, au compteur de coups et sur l'échiquier.

6.2.2. Le joueur dispose du droit d'appuyer sur le bouton de sa pendule même si son adversaire a déjà exécuté son coup. Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de la pendule est considéré comme faisant partie du temps alloué au joueur.

6.2.3. Un joueur doit appuyer avec la même main qui a exécuté le coup. Il est interdit de laisser le doigt sur le bouton de la pendule ou de le faire planer au-dessus.

Un joueur déplace des pièces et l'adversaire garde son doigt sur le bouton de la pendule afin de s'assurer que l'adversaire replacera toutes les pièces déplacées avant d'appuyer. Cette action est interdite par cet Article.

Un joueur exécute un coup avec une main et appuie avec l'autre main. Ce n'est pas un coup illégal. C'est une procédure inadmissible qui doit être pénalisée en choisissant une des pénalités mentionnées à l'Article 12.9.

6.2.4. Les joueurs doivent manipuler la pendule convenablement. Il est interdit d'appuyer avec force sur son bouton, de la soulever, d'appuyer sans avoir exécuté un coup ou de la renverser. Une manipulation incorrecte

1 Cette police de caractères indique une recommandation de la FQÉ qui ne se trouve pas dans le livre de l'arbitre de la FIDE mais qui y était avant.

sera pénalisée en appliquant l'article 12.9.

Appuyer sans avoir exécuté un coup est un coup illégal et est puni selon l'Article 7.5.3 et non selon l'Article 12.9.

6.2.5. Seul le joueur dont la pendule est en marche peut ajuster des pièces sur leur case.

6.2.6. Si un joueur est incapable de se servir d'une pendule, un assistant, qui doit être admissible aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche. Le temps de l'adversaire sera alors modifié par l'arbitre d'une manière équitable. Aucune modification de temps ne sera apportée à la pendule d'un joueur handicapé.

Il est clair que c'est au joueur de trouver son assistant et de le présenter suffisamment à l'avance à l'arbitre et pas à la dernière minute avant le début de la ronde.

Habituellement, on soustrait 10 minutes au temps d'un joueur qui ne peut pas se servir d'une pendule. Aucune soustraction n'est effectuée dans le cas d'un joueur handicapé.

6.3 Cadence :

6.3.1. Lorsqu'on se sert d'une pendule d'échecs, chaque joueur doit exécuter un nombre minimal de coups ou tous ses coups en un temps donné, ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire après chaque coup. Tout cela doit être précisé à l'avance.

Une partie peut compter plus d'une période. Le nombre de coups par période et le temps ajouté après chaque coup doivent être spécifiés à l'avance et ne devraient pas être modifiés durant la compétition. Les parties des départages peuvent utiliser une cadence différente.

6.3.2. Le temps économisé au cours d'une période de jeu par un joueur s'additionne au temps de la période suivante, le cas échéant. Avec la cadence temps différé, les deux joueurs reçoivent un temps de réflexion principal. Ils bénéficient également d'un temps supplémentaire fixe pour chacun des coups. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. À condition que le joueur appuie avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps de réflexion principal ne varie pas, peu importe la proportion de temps supplémentaire utilisé.

1. Cadence Fischer (Incrémentation): à cette cadence, chaque joueur a un temps principal imparti et reçoit un temps fixe supplémentaire (incrément) à chaque coup joué. L'incrément pour le premier coup est ajouté avant le début de la partie et ensuite après avoir complété chaque coup. Pour certaines pendules, cette cadence est indiquée par les lettres FISCH affichées sur la pendule. Si le joueur n'utilise pas tout l'incrément pour sa réflexion, le temps restant s'ajoute au temps principal. Si un joueur joue rapidement, son temps de réflexion augmentera.

Il existe deux types de cadence avec délais, le Bronstein et le délai étasunien. Avec un délai, le joueur ne peut jamais augmenter son temps au-delà de ce qu'il possédait avant de jouer son coup. Si le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration de la période de délai, la portion inutilisée du délai est perdue.

Les deux méthodes de délais en arrivent au même résultat final.

2 Le délai simple ou délai étasunien : La pendule affiche le temps principal. Elle affiche dans un affichage distinct le délai restant. Le temps principal ne s'écoulera qu'à la suite de l'écoulement complet du délai.

3. Cadence Bronstein : le temps du délai est automatiquement ajouté au temps principal et le décompte du temps principal commence automatiquement lorsque l'adversaire enclenche la pendule.

Exemple : les Blancs ont 90 minutes de temps initial et l'incrément est de 30 secondes. Ils complètent le premier coup en 20 secondes et le deuxième en 40 secondes. Leur pendule affichera : après le 1^{er} coup, en Fischer, 90 minutes 40 secondes, en Bronstein, 90 minutes 30 secondes, en délai étasunien, 90 min. Après le 2^e coup, en Fischer, 90 minutes 30 secondes, en Bronstein, 90 minutes 20 secondes, en délai étasunien, 89 minutes 50 secondes.

6.4 Immédiatement après la chute du drapeau, il faut vérifier si les conditions de l'article 6.3.1 ont été respectées.

Cela signifie que l'arbitre (ou les joueurs) doit vérifier si le nombre minimum de coups ont été complétés.

Par exemple, avec une cadence de 30 coups en 90 minutes suivis de 30 minutes pour mater, on doit vérifier si 30 coups ont été joués par les deux joueurs uniquement après la chute d'un drapeau.

Si un compteur de coups (un compteur du nombre de fois que les joueurs ont appuyé sur la pendule) est utilisé, il peut servir pour établir si les joueurs ont complété 30 coups parce qu'une indication ou un drapeau apparaît sur la pendule si un joueur n'a pas complété les 30 coups dans le temps alloué.

Une pendule numérique est souvent équipée d'un compteur qui compte le nombre de fois que les joueurs ont appuyé sur le bouton de la pendule. Il est dangereux de se fier seulement à ce compteur, parce que les joueurs ont pu oublier d'appuyer ou au contraire, ils ont pu appuyer plusieurs fois.

Lorsque les deux pendules indiquent 0 et que des pendules électroniques sont utilisés, il sera toujours possible d'établir qui est tombé en premier. L'arbitre pourra se fier sur le tiret "-" ou sur tout autre symbole affiché par la pendule qui indique clairement lequel des deux drapeaux est tombé le premier. La partie nulle en raison de la double chute du drapeau n'existe plus lorsqu'une pendule électronique réglementaire est utilisée. Il sera toujours possible de déterminer le gagnant, le cas échéant.

Pour les pendules analogiques, il faut utiliser les règles énoncées dans la ligne directrice III.3.1.

6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décide de l'endroit où la pendule d'échecs sera placée.

Traditionnellement, dans les tournois individuels, la pendule d'échecs est placée à droite du joueur qui a les Noirs. Les échiquiers sont placés de telle sorte que l'arbitre puisse voir le plus de pendules à la fois. En compétition par équipes, les joueurs sont habituellement tous du même côté, les échiquiers alternent les Blancs et les Noirs et les pendules sont placées toutes du même côté. Attention, il arrive souvent qu'en compétition par équipes qu'un joueur appuie sur la pendule de son voisin.

Dans le cas d'un joueur handicapé qui éprouve des difficultés en raison de la position de la pendule, ces joueurs devraient être accommodés en tournant l'échiquier sans toucher à la pendule. Pour les compétitions par équipes, voir l'Article 7.3 des règles de compétition de la FQE.

6.6 À l'heure fixée pour le commencement de la partie, on actionne la pendule du joueur ayant les pièces blanches.

Dans les petits tournois, l'arbitre démarre lui-même toutes les pendules.

Dans les tournois de grande envergure, l'arbitre demande aux joueurs de démarrer les pendules. Par la suite, il s'assure que toutes les pendules sont en marche.

Lorsque le compteur de coups est utilisé pour ajouter du temps après le premier contrôle de temps (au moins 30 coups), il est préférable qu'un arbitre actionne la pendule des Blancs sur tous les échiquiers.

Dans les grands tournois dans lesquels le compteur de coups est utilisé pour ajouter du temps après le premier contrôle de temps, l'arbitre en chef devra déterminer si le temps requis pour la mise en marche de tous les pendules par les arbitres serait trop long et si les joueurs sont autorisés à démarrer eux-mêmes les pendules. Dans ce dernier cas, lorsque les arbitres patrouilleront la salle afin de s'assurer que toutes les pendules sont en marche, ils devront simultanément vérifier que les pendules indiquent correctement quel joueur joue avec les blancs. Avec les pendules les plus utilisées au Québec, un roi blanc est affiché du côté des Blancs et un roi noir est affiché du côté des Noirs. Un autre modèle de pendule affiche un cercle blanc et un cercle noir au lieu d'un roi.

6.7 Le délai de forfait :

6.7.1. Les règles de la compétition doivent spécifier un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est spécifié, il sera de zéro (0)², Tout joueur qui se présente devant l'échiquier après ce délai de forfait perdra la partie sauf si l'arbitre en décide autrement.

6.7.2. Si les règlements d'une compétition indiquent un délai de forfait qui n'est pas zéro, le joueur ayant les pièces blanches perdra tout le temps qui s'est écoulé jusqu'à son arrivée, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement.

Le début de la ronde correspond au moment de son annonce par l'arbitre.

S'il n'y a pas de délai de forfait, l'arbitre doit déclarer la partie perdue pour tous les joueurs qui ne sont pas présents. Il est préférable qu'un grand dispositif de compte à rebours soit installé dans l'espace de jeu. Pour les tournois organisés par la FIDE avec moins de 30 joueurs, une annonce appropriée doit être faite cinq minutes puis une minute avant le début de la ronde.

Alternativement, une horloge devrait être placée sur le mur du site du tournoi et fournir l'heure officielle du tournoi.

S'il y a un délai de forfait, l'arbitre devrait annoncer l'heure réelle du début de la ronde et la prendre en note par écrit.

Par exemple, le délai de forfait est de 30 minutes, la publicité indique que la ronde commencera à 15 h, mais elle commence réellement à 15h15. Dans ces

2 Règle FQÉ, le délai de forfait est de 1 heure sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose.

circstances, un joueur qui se présentera devant l'échiquier après 15h45 aura perdu la partie.

6.8 Le drapeau est considéré comme tombé quand l'arbitre constate le fait ou lorsque l'un des deux joueurs présente une réclamation fondée à cet effet.

Le drapeau n'est pas considéré comme tombé au moment précis où le fait se produit. Si la partie se terminait avec un autre résultat entre la chute du drapeau et le moment auquel la chute du drapeau a été officiellement constatée, cet autre résultat serait le résultat officiel de la partie.

L'arbitre devrait annoncer la chute du drapeau dès qu'il la remarque.

6.9 À l'exception des situations décrites aux articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, la partie est perdue par le joueur qui n'a pas complété le nombre de coups prévus dans le temps alloué. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux.

Dans les cas couverts par les Articles 9.6.1 et 9.6.2, la partie est nulle même si un joueur n'a pas effectué le nombre de coups prescrits dans le temps alloué.

La simple chute du drapeau ne suffit pas pour la victoire. Il faut toujours vérifier qu'il existe une possibilité de faire mat, c'est-à-dire qu'il existe une manière de mater avec une suite de coups légaux.

S'il existe une suite de coups forcés (les seuls coups légaux possibles, ne pas confondre avec suite de coups la meilleure) qui mène au pat d'un des deux joueurs ou au mat du joueur qui a réclamé le gain par le temps, la partie est nulle.

Ce tableau illustre quelques exemples avec le résultat de la partie.

Matériel du joueur dont le drapeau est tombé	Matériel de l'adversaire	Résultat de la partie
R+D	R, R+C ou R+F	<i>Partie nulle</i>
R+T	R+F	<i>Partie nulle</i>
R+T	R+C	<i>Gain pour l'adversaire car un mat est possible</i>
R+C	R+C	<i>Gain pour l'adversaire</i>
R+C	R+F	<i>Gain pour l'adversaire</i>
R+F	R+C	<i>Gain pour l'adversaire</i>
R+F	R+F (couleurs différentes)	<i>Gain pour l'adversaire</i>

R+F	R+F (même couleur)	<i>Partie nulle</i>
R+D+P	R+C ou R+F	<i>Gain pour l'adversaire car une sous-promotion du pion est possible.</i>

6.10 Le réglage de la pendule

6.10.1. Toute information affichée sur une pendule est considérée comme correcte en l'absence de défauts évidents. L'arbitre remplacera obligatoirement une pendule comportant un défaut évident. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.

Il est recommandé de noter les temps et le nombre de coups joués pendant la ronde, toutes les 30 minutes même si la partie est diffusée en direct. C'est particulièrement utile en cas d'incrément. À cette fin, l'arbitre devrait remplir une feuille de temps

Si une pendule doit être remplacée, elle doit être remplacée le plus tôt possible et il est important de la répertorier comme défectueuse pour ne pas s'en resservir.

6.10.2. Si, durant une partie, on constate que le réglage de l'une ou des deux pendules est incorrect, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera immédiatement les deux pendules. L'arbitre réglera correctement les deux pendules et il corrigera le nombre de coups aux compteurs le cas échéant. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement afin de déterminer les informations adéquates.

Il est essentiel de noter toutes les informations affichées sur la pendule avant de la régler de nouveau.

6.11 Arrêt des pendules

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

Par exemple, si l'alarme d'incendie résonnait, avant de demander aux joueurs d'évacuer l'édifice, l'arbitre devrait, si possible, demander à ceux qui sont présents devant l'échiquier de mettre les pendules sur pause.

6.11.2. Un joueur peut arrêter les deux pendules uniquement pour demander l'aide de l'arbitre, par exemple pour une promotion si la pièce requise n'est

pas disponible.

6.11.3. Dans tous les cas précédents, l'arbitre décidera du moment auquel les pendules seront remises en marche.

6.11.4. Si un joueur **met sur pause** les deux pendules pour demander l'aide de l'arbitre, ce dernier déterminera si l'action du joueur était motivée. S'il s'avère évident que le joueur n'avait aucun motif valable pour **mettre sur pause** les deux pendules, il sera pénalisé selon l'article 12.9.

Les raisons valables pour arrêter les pendules incluent, de manière non limitative, ce qui suit.

- Une irrégularité, comme un coup illégal ou une position illégale a été constatée.
- Un joueur est incommodé par son adversaire ou par des spectateurs.
- Une maladie durant une partie.
- Une pause pour aller aux toilettes n'est généralement pas une raison valable pour justifier l'arrêt des pendules. Cependant, dans le cas d'un joueur handicapé ou malade, cela pourrait être une raison valable.

6.12 La reproduction des parties pour les spectateurs

6.12.1. Les écrans, les moniteurs ou les échiquiers muraux qui reproduisent la position de la partie en cours, les coups et le nombre de coups exécutés ou complétés sont autorisés dans la salle de tournoi. Les pendules qui affichent également le nombre de coups joués sont permises.

6.12.2. Un joueur ne peut pas présenter de réclamation en se basant uniquement sur l'information présentée de cette manière.

L'arbitre et les joueurs doivent prendre conscience que l'information de cette nature pourrait être erronée.

Si le nombre de coups déjà joués a été déterminé par l'arbitre avant qu'il ne commence à compter, le compteur de coups peut être utilisé pour confirmer que 50/75 coups ont été joués.

7 Irrégularités

7.1 Si une irrégularité se produit ou si 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. Cela inclut le droit de n'effectuer aucune correction des temps affichés. Le cas échéant, l'arbitre corrigera le nombre des coups aux compteurs des pendules.

7.2 Position des pièces et de l'échiquier :

7.2.1. Si, pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie est annulée et on joue une nouvelle partie.

L'erreur doit être constatée durant la partie, faute de quoi le résultat réel de la partie sera pris en compte.

Si un échiquier électronique montre une erreur ou arrête l'enregistrement, l'opérateur devrait en informer l'arbitre. Il incombe à l'arbitre de déterminer si cette situation a été causée par une irrégularité durant la partie.

7.2.2. Si, pendant une partie, on constate que la position de l'échiquier n'est pas conforme aux indications de l'article 2.1, la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement placé et la partie continue.

7.3 Si on commence une partie avec les couleurs inversées, et si moins de 10 coups ont été exécutés par les deux joueurs, la partie sera annulée et rejouée avec les bonnes couleurs. Si l'irrégularité est constatée plus tard, la partie continuera sans correction.

Cet Article est très clair, après le dixième coup des Noirs, la partie continue avec les couleurs inversées. Si l'erreur est découverte plus tôt, la partie est annulée. Ni la position sur l'échiquier, ni le nombre de pièces et de pions capturés n'a aucun impact sur la décision.

Si une partie qui a débuté avec des couleurs inversées se termine normalement (par exemple mat, abandon, accord pour la partie nulle si permis) en moins de dix (10) coups, le résultat réel de la partie prévaudra.

7.4 Les pièces déplacées

7.4.1. Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

7.4.2. Si nécessaire, le joueur ou son adversaire peut arrêter les deux pendules et demander l'aide de l'arbitre.

7.4.3. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

La pendule du joueur A fonctionne lorsque le joueur B renverse accidentellement une pièce. Le joueur A ne peut pas actionner la pendule de son adversaire, il devrait mettre la pendule sur pause et demander l'aide de l'arbitre. L'arbitre pourra alors ajouter du temps à la pendule du joueur A ou retrancher du temps à la pendule du joueur B. Si le joueur A avait mis en marche la pendule de son adversaire, il aurait créé des problèmes avec des incréments ajoutés sans droit et aurait faussé le compteur qui compte le nombre de fois que les joueurs ont appuyés sur la pendule.

Les problèmes de ce type surviennent principalement en rapide et en blitz. Dans ce type de compétition, il est possible que surviennent plusieurs situations avec des pièces déplacées en raison de la cadence rapide et de la vitesse à laquelle les coups sont exécutés. La pénalité que l'arbitre doit appliquer est selon l'Article 12.9. Il est inacceptable de déclarer la partie perdue immédiatement pour un joueur qui a accidentellement déplacé une pièce, sauf s'il est manifeste qu'il s'agit d'un geste intentionnel commis avec l'intention de gagner du temps ou si la faute était répétée.

7.5 Les coups illégaux

7.5.1. Un coup illégal est complété dès que le joueur a appuyé sur sa pendule. Si, pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été complété, la position sera rétablie telle qu'elle était juste avant l'irrégularité. Si cette position ne peut être reconstituée, la partie continuera à partir de la dernière position reconstituée antérieure à l'irrégularité. Les articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup qui remplacera le coup illégal. La partie se poursuivra à partir de cette position reconstituée.

Il est très important que le coup illégal complété ait été réclamé durant la partie. Il est impossible de réclamer après la signature des feuilles de partie et en tout autre temps lorsque la partie est clairement terminée. Si une réclamation est présentée après la fin de la partie, elle sera rejetée et le résultat de la partie sera final et ne pourra plus être modifié.

En outre, lorsqu'une irrégularité est observée pendant la partie, le jeu redémarre à partir de la position reconstituée. La règle de la pièce touchée s'applique, donc la pièce à jouer doit être, si possible, la première touchée, qui est soit la pièce déplacée illégalement ou la pièce capturée. Si l'irrégularité a été causée par l'oubli d'un échec, la pièce touchée doit être utilisée pour parer l'échec ou capturer la pièce faisant échec, si possible.

Un coup ne devient illégal qu'après que le joueur a appuyé sur le bouton de sa pendule. Un joueur peut toujours corriger son coup illégal, même si la pièce a été lâchée, à condition qu'il n'ait pas appuyé. Le joueur devra respecter les portions pertinentes de l'Article 4.

Un arbitre qui observe un coup illégal doit intervenir immédiatement. Il ne devrait jamais attendre qu'une réclamation soit présentée par un joueur.

7.5.2. Si un joueur a placé un pion sur la traverse la plus éloignée et a appuyé sur le bouton de sa pendule sans remplacer le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal et le pion sera obligatoirement remplacé par une dame de la même couleur que le pion.

7.5.3. Si un joueur appuie sur la pendule sans avoir effectué un coup, cette action sera considérée être un coup illégal et sera pénalisée comme un coup illégal.

Si un joueur relance la pendule de l'adversaire au lieu d'appuyer sur pause, l'arbitre peut considérer que c'est un accident et punir moins sévèrement.

Par exemple : le joueur B effectue un coup illégal. Le joueur A, au lieu d'appuyer sur le bouton pause, redémarre la pendule de l'adversaire. Est-ce une violation de l'article 7.5.3?

Dans ce cas, le joueur A n'a pas délibérément démarré la pendule du joueur B. Quand la pendule de l'adversaire pourrait avoir été démarrée par erreur, l'arbitre doit décider si cette action constitue un coup illégal ou une distraction.

7.5.4. Si un joueur utilise les deux mains pour effectuer un seul coup, (par exemple, dans le cas du roque, d'une capture ou d'une promotion) cette action sera considérée être un coup illégal et sera pénalisée comme un coup illégal.

Cette pénalité n'est pas applicable si la partie était terminée avant que le joueur fautif appuie sur sa pendule.

7.5.5. Après l'application d'un des articles 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 au premier coup illégal complété par un même joueur, l'arbitre donnera deux minutes de temps supplémentaire à l'adversaire ; au deuxième coup illégal de ce même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue pour lui. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur avec une suite de coups légaux.

L'arbitre doit toujours soustraire l'incrément, (en général 30 secondes) de la pendule du joueur qui a complété un coup illégal en plus d'ajouter deux minutes à son adversaire. Cette soustraction de l'incrément doit aussi être appliquée en blitz et en rapide.

Un joueur perdra la partie dès qu'il aura complété **n'importe quelle combinaison** de deux coups illégaux. Cependant, si un joueur complète deux coups illégaux durant un même coup (roquer à deux mains tandis que le roque est illégal, promotion illégale à deux mains et capture illégale à deux mains), cela comptera comme un seul coup illégal et le joueur ne perdra pas, sauf si c'était son second coup illégal durant la même partie.

Cependant, la situation est différente si un joueur qui a complété un coup illégal en complète un second lors de la reprise de la partie après avoir reçu sa pénalité (nous sommes alors au même numéro de coup). Exemple : un pion blanc occupe la case d6 et le roi noir occupe la case d7. Les Noirs se mettent volontairement en échec en jouant Re7 et appuient sur la pendule. Lors de la reprise de la partie suite à la pénalité, les Noirs se mettent encore une fois volontairement en échec en jouant Rc7 et en appuyant sur la pendule. Cela comptera comme deux coups illégaux.

Rappel, il existe quatre types de coups illégaux :

- 1) violation des règles relatives à la marche des pièces, (Articles 3.1 à 3.9),
- 2) laisser un pion non promu sur la case de promotion,
- 3) jouer à deux mains et
- 4) appuyer sur la pendule sans avoir exécuté un coup.

Capter le roi est un coup illégal et doit être puni comme tel.

Deux coups consécutifs par le même joueur peut être pénalisé en appliquant l'Article 12.9.

7.6 Si, durant une partie, on constate qu'une pièce a été dérangée de sa case correcte, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si cette position ne peut être reconstituée, la partie se poursuivra à partir de la dernière position reconstituée antérieure à l'irrégularité.

Il est recommandé que les joueurs prennent part activement, sous la supervision de l'arbitre, à l'enquête qui déterminera la position à partir de laquelle la partie devra se poursuivre.

8 L'enregistrement des coups

8.1 Comment les coups doivent être enregistrés

8.1.1. Pendant la partie, chaque joueur est tenu d'enregistrer ses propres coups et ceux de son adversaire, d'une manière correcte, coup après coup, d'une façon aussi claire et lisible que possible, d'une de ces manières :

8.1.1.1 en l'écrivant en notation algébrique (voir l'Annexe C), sur la feuille de partie en papier prescrite pour la compétition ou

8.1.1.2 en entrant les coups dans une feuille de partie électronique approuvée par la FIDE et prescrite pour la compétition.

8.1.2. Il est interdit d'enregistrer un coup avant de le jouer, sauf si le joueur présente une réclamation de partie nulle basée sur l'article 9.2 ou 9.3 ou s'il ajourne la partie conformément à la Ligne Directrice I.1.1.

Notez qu'il est normalement interdit de noter les coups d'avance sauf en cas de réclamation de la partie nulle (Articles 9.2 et 9.3) et pour ajourner.

Même si l'adversaire ne dispose que d'un seul coup légal, il est interdit de le noter avant qu'il ait été joué.

8.1.3. S'il le souhaite, un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter. Il doit noter son coup précédent avant d'en exécuter un autre.

8.1.4. La feuille de partie sera utilisée uniquement pour la notation des coups, des temps indiqués par les pendules, de l'offre de partie nulle, des faits relatifs à une réclamation et d'autres informations pertinentes.

8.1.5. Les deux joueurs doivent noter l'offre de partie nulle sur leur feuille de partie avec le symbole =.

8.1.6. Si un joueur est dans l'impossibilité de noter, un assistant, qui doit être admissible aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche. Le temps de l'adversaire sera alors modifié par l'arbitre d'une manière équitable. Aucune modification de temps ne sera apportée à la pendule d'un joueur handicapé.

8.2 Durant toute la partie, la feuille de partie doit être disposée de telle manière que l'arbitre puisse la voir.

La feuille de partie n'a pas à être visible pour l'adversaire, sauf lorsque ce dernier doit mettre à jour sa feuille de partie pour satisfaire aux exigences de l'Article 8.5.2. Cependant, l'arbitre doit en tout temps être en mesure de voir la feuille de partie, et plus important encore, le nombre de coups joués. Un joueur peut mettre son stylo sur sa feuille de partie s'il ne dissimule pas le dernier coup de la vue de l'arbitre.

8.3 Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la compétition. Une feuille de partie électronique présentant un défaut évident sera obligatoirement remplacée.

Le joueur n'a pas le droit de conserver l'original de sa feuille de partie sauf si les règlements de la compétition spécifient autre chose. Il doit la donner à l'arbitre et il peut garder la copie, s'il y en a une.

Au Québec, seulement une infime minorité des tournois utilisent des feuilles de partie NCR qui produisent deux copies. Dans le cas où la feuille de partie est unique, le joueur la conserve, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement. Les joueurs transmettent le résultat d'une autre manière spécifiée dans le règlement intérieur du tournoi.

8.4 Si, à un moment donné dans une période, un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule 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 l'article 8.1.1.

8.5 Cas particuliers de notation :

8.5.1. Si, en application de l'article 8.4, aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter la partie, l'arbitre ou son assistant devrait faire son possible pour le faire. Dans ce cas, l'arbitre, immédiatement après la chute d'un drapeau, arrêtera les pendules. Alors chacun des deux joueurs complétera sa feuille de partie en utilisant celle de l'arbitre ou de son adversaire.

Il arrive assez souvent qu'un joueur en manque de temps demande à l'arbitre combien de coups il lui reste à jouer avant le contrôle de temps. Répondre à cette question reviendrait à donner un conseil au joueur. L'arbitre ne doit jamais donner cette information même si les joueurs ont complété le nombre requis de coups.

L'arbitre n'intervient jamais avant la chute du drapeau. À ce moment, l'arbitre doit intervenir : arrêter les deux pendules et demander aux joueurs de mettre à jour leur feuille de partie. Après, l'arbitre remettra la pendule en marche.

Si un joueur tarde à mettre à jour sa feuille de partie, en utilisant parfois ce temps non-mesuré pour penser à son prochain coup, il devrait recevoir un avertissement.

L'arbitre doit observer que les joueurs enregistrent leurs coups et ceux de leur adversaire, coup après coup, d'une manière correcte. Cependant, si un joueur a manqué un ou plusieurs coups et qu'il n'est pas clair à quel moment l'infraction est survenue, l'arbitre devrait se contenter d'un avertissement au joueur fautif. L'arbitre pourra agir différemment si de telles violations étaient répétées.

- 8.5.2. Si, en application de l'article 8.4, seul un des deux joueurs n'a pas noté, il doit, dès qu'un des drapeaux est tombé, mettre à jour sa feuille de partie avant de déplacer une pièce sur l'échiquier. À condition qu'il ait le trait, il peut utiliser la feuille de l'adversaire, mais il ne peut pas exécuter un coup avant d'avoir rendu la feuille à son adversaire.

Différence fondamentale avec le cas précédent : si un seul joueur doit compléter sa feuille de partie, l'arbitre n'arrête pas les pendules. Si l'adversaire refuse de prêter sa feuille de partie, l'arbitre peut exiger qu'il le fasse.

- 8.5.3. Si aucune feuille de partie n'est à jour, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou de son assistant, qui devra, avant de commencer la reconstitution, avoir pris note de la position réelle de la partie en cours, des temps affichés sur les deux pendules, duquel des deux pendules fonctionnait et du nombre de coups exécutés ou complétés, si cette information est disponible.

La reconstitution devrait être effectuée après que les pendules aient été mises sur pause et devrait être exécutée loin des autres parties en cours afin de ne pas déranger les autres joueurs.

- 8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour afin de démontrer qu'un joueur a dépassé la limite de temps, la partie continue. Dans ce cas, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident qu'un plus grand nombre de coups ont été exécutés ou complétés.

Dans le cas d'un contrôle de temps au quarantième coup, s'il est impossible d'établir le nombre exact de coups complétés et si

seulement 37 coups peuvent être trouvés, alors le coup suivant sur la feuille de partie sera le quarante-et-unième ; si 42 coups peuvent être trouvés et si on est certain que plus de coups ont été complétés mais sans savoir combien, alors le coup suivant sera le quarante-troisième coup.

8.7 À la fin de la partie, les deux joueurs devront signer les deux feuilles de partie en indiquant le résultat de la partie **ou approuver le résultat de la partie sur leur feuille de partie électronique**. Même s'il est incorrect, ce résultat demeurera inchangé sauf si l'arbitre en décide autrement.

Il est très important que l'arbitre enregistre le résultat correct de la partie. Dès que l'arbitre constate qu'une partie est terminée, il devrait rapidement se rendre à cet échiquier et s'assurer que les deux joueurs ont écrit le même résultat et qu'ils ont signé les feuilles de partie.

9 La partie nulle

9.1 La proposition de partie nulle et les règlements d'une compétition

9.1.1. Les règlements d'un événement pourront spécifier que les joueurs ne peuvent pas offrir ou accepter la partie nulle par accord mutuel, soit seulement en dessous d'un nombre spécifié de coups ou soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

Si un tournoi applique cette règle, alors le nombre de coups nécessaires ou l'impossibilité de proposer la partie nulle devrait être indiqué sur l'invitation du tournoi. Il est bien aussi de rappeler la règle au début du tournoi. La règle ne s'applique qu'aux propositions de partie nulle, les articles 9.2, 9.3 et 9.6 s'appliquent toujours pendant la partie et ouvrent la possibilité qu'une partie soit nulle en un nombre de coups inférieur à la limite. Cependant, toutes les parties nulles plus courtes que la limite devront être validées par l'arbitre. Par exemple, dans un tournoi qui interdit aux joueurs de proposer la partie nulle avant le 30^e coup, une triple répétition au 20^e coup devra être validée par l'arbitre. La partie est nulle si trois répétitions ont vraiment eu lieu.

Si l'arbitre sait qu'une quintuple répétition a eu lieu et qu'aucun joueur n'a réclamé la partie nulle par triple répétition (Article 9.2.2), il doit intervenir et proclamer que la partie est nulle, voir l'Article 9.6.1.

Cet Article ne spécifie pas de pénalité en cas de violation. Sauf si le règlement de la compétition spécifie la pénalité, l'arbitre peut pénaliser selon l'Article 12.9.

9.1.2. Cependant, si les règles d'une compétition permettent la partie nulle par accord mutuel, on appliquera les règles suivantes :

9.1.2.1 Un joueur désirant proposer la partie nulle devra le faire après avoir exécuté un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Si cette offre est faite à un autre moment durant la partie, elle demeure toujours valable, mais on doit vérifier si l'article 11.5 s'applique. Aucune condition ne peut être rattachée à l'offre de partie nulle. 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 déplacer ou de la capturer, ou que la partie se termine d'une autre manière.

9.1.2.2 L'offre de partie nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie par le symbole =.

Il s'agit d'une règle utile pour l'arbitre dont l'utilisation doit être encouragée. Si un joueur se plaint d'être dérangé par une répétition d'offre de parties nulles par son adversaire, sa feuille de partie devrait être inspectée à la recherche cette preuve : l'occurrence de plusieurs signes (=).

9.1.2.3 Une réclamation de partie nulle basée sur les articles 9.2 ou 9.3 sera considérée comme une offre de partie nulle.

La séquence correcte pour proposer la partie nulle est la suivante :

1. effectuer un coup,
2. offrir la partie nulle et
3. actionner la pendule de l'adversaire.

Si un joueur ne respecte pas cette séquence, l'offre de partie nulle est toujours valide, mais l'arbitre peut pénaliser le joueur fautif selon l'Article 12.9.

Une offre de partie nulle est toujours considérée comme étant inconditionnelle.

N'importe quelle condition est inacceptable, voici quelques exemples pratique de ces conditions inacceptables.

L'obligation d'accepter l'offre dans un délai de deux minutes

Dans un tournoi par équipe, une partie nulle est offerte conditionnellement à l'acceptation de la partie nulle sur un autre échiquier ou à un abandon sur un autre échiquier.

Dans tous ces cas, l'offre de partie nulle est valide, mais toutes les conditions énoncées sont nulles et sans effet.

Selon l'article 9.1.2.3, si un joueur réclame une nulle, l'adversaire a le droit d'accepter immédiatement. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier le bien-fondé de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le trentième coup, et que la demande a lieu avant (par exemple au 28^e coup) alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.

9.2 La partie est nulle, sur réclamation fondée du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour au moins la troisième fois (pas nécessairement à la suite de trois coups consécutifs joués par les deux joueurs) :

9.2.1. va apparaître, si le joueur indique d'abord son coup, qui ne pourra plus être modifié, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier ou en l'enregistrant sur la feuille de partie électronique et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

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

9.2.3. Les positions en (a) et (b) sont considérées comme étant les mêmes si et seulement si le même joueur a le trait et si toutes les pièces du même genre et de la même couleur occupent les mêmes cases, et si tous les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Conséquemment, les positions sont différentes si :

9.2.3.1 au début de la séquence, un pion pourrait avoir été capturé en passant ;

9.2.3.2 un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait jamais été déplacée mais a perdu ce droit suite à un déplacement. Le droit de roquer est perdu uniquement après que le roi ou la tour ait été déplacé.

Seul le joueur ayant le trait et dont la pendule est en marche est autorisé à réclamer la partie nulle de cette manière,

Si la procédure de réclamation de partie nulle a été respectée mais que le joueur a oublié d'écrire son coup, au lieu de rejeter la réclamation, l'arbitre devrait dire : « rendez votre réclamation légale ». Si le joueur demande comment, l'Article 11.9 permet de donner les explications demandées et de rendre la réclamation valide.

Il est obligatoire d'effectuer la vérification en présence des deux joueurs. Il est préférable de reconstituer toute la partie et de ne pas se fier uniquement aux feuilles de partie. Il est possible d'utiliser l'ordinateur si les parties sont retransmises.

9.3 La partie est nulle, sur réclamation fondée du joueur ayant le trait :

9.3.1. si le joueur indique d'abord son coup, qui ne pourra plus être modifié, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier ou en l'enregistrant sur la feuille de partie électronique et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups auront alors été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni capture ; ou

9.3.2. si les 50 derniers coups ont été complétés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni capture.

Voir le commentaire à l'Article 9.2.2.2

9.4 Si un joueur touche une pièce au sens de l'article 4.3 sans avoir réclamé la partie nulle de la manière indiquée dans les articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit durant ce coup.

Le joueur récupérera le droit de réclamer la partie nulle lors de son prochain coup. Cependant, une réclamation de partie nulle ne peut jamais être effectuée rétroactivement, car elle doit toujours se baser sur la position actuelle sur l'échiquier.

9.5 La réclamation de la partie nulle

9.5.1. Si un joueur réclame la partie nulle en application de l'article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera immédiatement les deux pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

9.5.2. Si la réclamation s'avère fondée, la partie est immédiatement nulle.

9.5.3. Si la réclamation s'avère injustifiée, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de l'adversaire. La partie continuera alors et le coup annoncé devra obligatoirement être joué conformément aux articles 3 et 4.

Cette réclamation n'est pas traitée comme un coup illégal, mais voir ci-dessous.

On mentionne que le coup annoncé doit être joué. Cependant, si ce coup est illégal, la pièce inscrite sur la feuille de partie sera considérée comme touchée.

Toutes les conditions de l'article 4 s'appliquent au coup qui remplacera le coup illégal.

9.6 La partie est nulle s'il se produit une des deux situations suivantes :

9.6.1. la même position est apparue, selon les normes de l'article 9.2.2, au moins cinq fois ;

9.6.2. une série d'au moins 75 coups consécutifs sans mouvement de pion ni capture a été jouée. Cependant, si le dernier coup était un mat, ce résultat prévaudra.

Dans le cas de l'Article 9.6.1, les cinq répétitions n'ont pas à être consécutives. Lorsque se produit une des situations mentionnées aux articles 9.6.1 et 9.6.2, l'arbitre doit intervenir immédiatement et déclarer la partie nulle.

Si une partie nulle selon un de ces deux Articles n'a pas été détectée durant la partie, le joueur peut faire appel en respectant la procédure d'appel.

10 La marque

10.1 Sauf si le règlement de la compétition stipule autre chose, le gagnant de la partie ainsi que le gagnant par forfait obtiennent un (1) point ; le perdant d'une partie ou le perdant par forfait obtiennent zéro (0) tandis que pour une partie nulle, chaque joueur obtient un demi-point (1/2).

Un autre système accorde 3 points pour la victoire, un point pour la partie nulle et 0 point pour une défaite afin d'encourager la combativité.

Un autre système, qui est utilisé au Québec par certains tournois par équipes, accorde trois points pour une victoire, deux points pour une partie nulle, un point pour une défaite devant l'échiquier et zéro point pour une défaite par forfait sportif. Le but premier est de décourager les forfaits sportifs, mais le système est aussi utilisable pour les compétitions jeunes en donnant un point pour la défaite. Cela est conforme aux orientations de la Fédération québécoise des échecs qui considère que : « la victoire et la défaite sont une conséquence du *plaisir de jouer* ». Avec des enfants, donner une valeur concrète à la défaite aide à faire comprendre que la défaite est acceptable, n'est pas entièrement négative et contribue à l'apprentissage du jeu.

Un autre système attribue 2 points pour la victoire, 1 point pour la partie nulle et zéro point pour la défaite, le but étant d'éliminer la fraction ½ des résultats.

10.2 La somme des scores des deux joueurs d'une partie ne peut jamais excéder le score maximum alloué pour cette partie. Les scores attribués aux joueurs doivent être ceux normalement associés à la partie. Par exemple, un score de $\frac{3}{4}-\frac{1}{4}$ n'est pas permis.

11 La conduite des joueurs

11.1 Les joueurs doivent s'abstenir de se comporter d'une manière qui pourrait ternir l'image du jeu d'échecs.

L'arbitre peut faire appel à cet article pour pénaliser toute action qui, d'après son jugement, est répréhensible et qui n'est pas explicitement interdite par les *Lois des échecs*.

11.2 L'aire de jeu et l'espace de jeu

11.2.1. L'aire de jeu est définie comme étant l'espace de jeu, les zones de repos, les toilettes, la cantine, le fumoir situé à part et les autres zones désignées par l'arbitre.

11.2.2. L'espace de jeu est défini comme étant l'endroit où les parties sont jouées.

11.2.3. Uniquement avec la permission de l'arbitre :

11.2.3.1 un joueur peut quitter l'aire de jeu,

11.2.3.2 un joueur ayant le trait peut quitter l'espace de jeu,

11.2.3.3 les personnes qui ne sont ni des joueurs ni des arbitres peuvent pénétrer dans l'espace de jeu.

Si possible, les spectateurs ne devraient pas pénétrer dans l'espace de jeu. Il est conseillé d'avoir toutes les autres salles (toilettes, fumoir, bar, etc.) sous le contrôle d'arbitres ou d'assistants.

11.2.4. Les règlements d'un événement pourront spécifier que l'adversaire du joueur ayant le trait doit aviser l'arbitre lorsqu'il désire quitter l'espace de jeu.

Cet Article ne doit pas être confondu avec les Articles 11.2.3.1, et 11.2.3.2. L'Article 11.2.3.1 interdit à un joueur de quitter l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre et l'Article 11.2.3.2 interdit au joueur ayant le trait de quitter l'espace de jeu. L'Article 11.2.3.3 offre la possibilité d'interdire au joueur n'ayant pas le trait de quitter l'espace de jeu sans la permission de l'arbitre.

11.3 Les notes et les appareils électroniques

11.3.1. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, de sources d'informations, de conseils, ou d'analyser leur partie ou n'importe quelle autre partie sur un autre échiquier.

11.3.2. Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir dans l'aire de jeu, n'importe quel dispositif électronique qui n'a pas été expressément approuvé par l'arbitre.

11.3.2.1 Toutefois, les règlements d'un événement pourront permettre que de tels dispositifs soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être placé dans un lieu qui a été approuvé par l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.

11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur a un tel équipement sur lui-même dans l'aire de jeu, il perdra la partie et son adversaire gagnera. Les règlements d'un événement pourront spécifier une pénalité différente et moins sévère.

11.3.3. L'arbitre peut exiger qu'un joueur permette l'inspection dans un lieu privé de ses vêtements, de ses sacs, de ses autres possessions ou de sa personne. L'arbitre ou la personne mandatée par l'arbitre, qui devra être du même sexe que le joueur, inspectera le joueur. Si un joueur refuse de coopérer et de respecter cette obligation, l'arbitre prendra des mesures en accord avec l'article 12.9.

Les règlements concernant les appareils électroniques sont maintenant très sévères. Aucun téléphone cellulaire n'est permis dans l'aire de jeu et le fait qu'il soit défectueux, que sa pile soit à plat ou qu'il ne comporte pas de carte SIM est sans objet. Même un téléphone cellulaire complètement éteint trouvé avec un joueur est suffisant pour perdre immédiatement la partie. Lorsqu'un téléphone est découvert, le résultat de la partie ne peut être autre que 1-0 ou 0-1. Le fait que l'adversaire soit incapable de mater avec une série de coups légaux n'est pas pris en considération. L'adversaire aurait pu tricher plus tôt.

La situation est différente si la partie n'est pas officiellement commencée au moment où le téléphone est découvert, c'est-à-dire si les deux joueurs n'ont pas exécuté au moins un coup. Dans ce cas, on considère que la partie est non-jouée. Par exemple, la règle de la tolérance zéro n'est pas utilisée dans le cas où un joueur est présent et son adversaire est absent. Le joueur présent effectue son premier coup. Si le téléphone du joueur présent sonne, il perd la partie. Cependant, l'adversaire ne la gagnera que s'il se présente devant l'échiquier avant l'expiration du délai de forfait. Si l'adversaire fait acte de présence, il gagnera la partie. Cette partie est considérée comme non-jouée et ne peut pas être cotée, son résultat est $-+$.

Note de la FQE, dans le logiciel d'appariement, le résultat de la partie non-jouée doit être indiqué avec des plus et des moins, donc $+-$, $-+$ ou $--$, pas avec des 0 et des 1. C'est important, parce que pour le système suisse, on considère que la partie non-jouée n'a jamais eu lieu et que les joueurs concernés pourront être appariés ensemble une seconde fois. De plus, les couleurs de la partie non-jouée ne seront pas prise en compte pour l'appariement. Finalement, pour les départages, les scores des parties non-jouées doivent être ajustés.

Les règlements d'une compétition pourront permettre des pénalités moins sévères. L'organisateur ou l'arbitre, dans les règlements de la compétition, pourraient spécifier *à l'avance* une pénalité moins sévère pour la violation de cet article (peut-être une amende).

Les règlements d'une compétition pourront permettre à un joueur de transporter un téléphone cellulaire dans un sac distinct s'il est complètement éteint. Le but du sac est de s'assurer que le joueur n'a pas accès à son téléphone et que le sac ne suivra pas le joueur dans ses déplacements. Le joueur doit prévenir l'arbitre de la présence dans son sac d'un téléphone cellulaire, d'un autre moyen de communication ou d'un appareil capable de suggérer des coups aux échecs (ordinateur portable, tablette, téléphone intelligent, etc.). Il est interdit au joueur d'accéder au sac renfermant un téléphone durant la partie sans la permission de l'arbitre ou d'aller aux toilettes avec ce sac.

Que ces appareils électroniques soient éteints ou actifs, fonctionnels ou brisés, le résultat sera toujours le même.

Le joueur qui arrive en retard pour le début de la ronde devrait avoir l'opportunité d'entreposer son téléphone avant de jouer son premier coup, soit auprès de l'organisateur, soit dans un sac si cela est permis.

11.3.4. Fumer, y compris vapoter, sera permis uniquement dans les zones désignées par l'arbitre.

Au Québec, il est interdit de fumer et de vapoter dans les endroits publics. Il faut essayer d'avoir le fumoir extérieur le plus près possible de l'aire de jeu.

Si possible, le fumoir sera situé près de l'aire de jeu et sera supervisé par l'arbitre ou un assistant.

11.4 Les joueurs qui ont fini leur partie seront considérés comme des spectateurs.

Cela signifie que les joueurs ayant terminé leur partie doivent quitter l'aire de jeu. On peut leur accorder quelques minutes pour observer les autres parties en cours en s'assurant qu'ils ne dérangent pas les autres joueurs.

11.5 Il est interdit d'importuner ou de distraire l'adversaire de quelque façon que ce soit. Cela comprend la formulation de réclamations déraisonnables, l'offre déraisonnable de partie nulle ou l'introduction d'une source de bruit dans l'espace de jeu.

Même si une offre ou une réclamation de partie nulle est raisonnable, la répéter trop souvent peut incommoder l'adversaire.

L'arbitre doit toujours intervenir sans attendre de réclamation lorsque l'adversaire est importuné ou distrait.

11.6 Le non-respect de l'une ou l'autre des conditions décrites aux articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des pénalités définies à l'article 12.9.

11.7 La partie est perdue par le joueur qui refuse obstinément de se conformer aux *Lois des échecs*. L'arbitre décidera du score de l'adversaire.

Il est impossible de donner des lignes directrices pour l'application de cet article mais si un arbitre a puni un joueur trois ou quatre fois pour la même infraction, il dispose d'une bonne raison pour déclarer la partie perdue pour le joueur fautif.

L'arbitre doit clairement informer le joueur que sa prochaine infraction entraînera la défaite en application de l'Article 11.7.

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 a le droit de demander à l'arbitre des explications sur des points particuliers des Lois des échecs.

Par exemple, les joueurs demandent souvent s'ils peuvent roquer ou prendre en passant dans la position actuelle de la partie. Un arbitre ne doit répondre ni oui, ni non, mais il doit expliquer le sens de l'Article approprié des Lois des Échecs.

Il est aussi commun que les joueurs demandent comment réclamer la partie nulle (voir le commentaire sous l'Article 9.2.3.2).

11.10 Sauf si les règlements d'un événement spécifient autre chose, un joueur peut interjeter appel de n'importe quelle décision de l'arbitre même s'il a signé sa feuille de partie tel qu'exigé par l'article 8.7.

Si un joueur est en désaccord avec une décision de l'arbitre, ce dernier doit l'informer de la possibilité de faire appel, le cas échéant.

Si l'appel ne peut pas être entendu immédiatement, la partie continuera en appliquant les directives de l'arbitre. Si le joueur refuse de continuer la partie, sa pendule sera mise en marche et il perdra par le temps.

Il doit obligatoirement y avoir un délai de prescription pour le droit de présenter un appel. Les détails de la procédure d'appel devraient être inclus dans les règlements de la compétition.

Au Québec, si le règlement de la compétition est muet, l'appel doit être mis par écrit au plus tard une heure après la fin de la partie. Avant de présenter un appel, la décision controversée doit avoir été communiquée à l'arbitre principal en respectant la procédure prévue par les règlements de la compétition. De plus, tout appel doit être signifié à l'arbitre principal avant que l'appelant n'ait exécuté son prochain coup: il ne suffit pas de le mettre par écrit après la partie. Cette signification verbale permet à l'arbitre principal ou dans certains tournois au vice-arbitre principal, de modifier la décision de l'arbitre de section. Aucun appel n'est recevable tant que l'arbitre principal n'a pas eu la possibilité de confirmer ou d'infirmer la décision d'un autre arbitre. **Tout appel est un appel contre une décision de l'arbitre principal ou du vice-arbitre principal si l'arbitre principal est temporairement absent.**

11.11 Les deux joueurs devront assister l'arbitre dans toutes les situations nécessitant que la partie soit reconstituée, ce qui inclut les réclamations de parties nulles.

11.12 La vérification de la nulle par triple répétition et par la règle des 50 coups sont la responsabilité des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

La reconstitution de la partie n'est pas la responsabilité exclusive de l'arbitre. Les joueurs doivent effectuer la reconstitution sous la supervision de l'arbitre. La reconstitution devrait être interrompue lorsqu'on croit être en présence de la première et de la deuxième répétition pour que l'arbitre confirme chaque

répétition. Un joueur qui refuse de participer sera puni en appliquant l'Article 12.9.

12 Le rôle de l'arbitre (voir le préambule)

12.1 L'arbitre doit veiller au respect des *Lois des échecs*.

L'arbitre doit être présent et surveiller les parties. En cas d'infraction, il peut intervenir, il ne doit pas attendre une réclamation de l'adversaire. Exemple : un joueur touche volontairement une pièce et en joue une autre. L'arbitre doit l'obliger à jouer la pièce touchée, **si la pièce touchée dispose d'un coup légal.**

12.2 L'arbitre devra

- 12.2.1. assurer le franc-jeu (fair-play),
- 12.2.2. agir dans le meilleur intérêt de la compétition,
- 12.2.3. s'assurer que des bonnes conditions de jeu sont maintenues,
- 12.2.4. s'assurer que rien ne viendra déranger les joueurs,
- 12.2.5. superviser le déroulement de la compétition,
- 12.2.6. prendre des mesures particulières en faveur des joueurs handicapés et des joueurs qui nécessitent une attention médicale,
- 12.2.7. suivre les règles concernant le Franc-Jeu.

L'arbitre doit s'efforcer d'éviter tout genre de tricherie de la part des joueurs.

12.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout celles dans lesquelles les joueurs sont à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il aura prises et imposera des pénalités aux joueurs lorsque cela sera approprié.

12.4 L'arbitre peut procéder à la nomination d'assistants pour observer les parties, par exemple, lorsque plusieurs joueurs sont simultanément à court de temps.

12.5 L'arbitre peut accorder à l'un des joueurs ou aux deux un laps de temps supplémentaire si la partie a été perturbée par des événements qui lui sont extérieurs.

12.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans la partie sauf dans les cas indiqués dans les *Lois des échecs*. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups complétés sauf lorsqu'en application de l'article 8.5, au moins un des drapeaux est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur que son adversaire a joué un coup ou que le joueur a oublié d'appuyer sur le bouton de sa pendule.

12.7 Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs des autres parties ne doivent ni parler d'une partie ni intervenir d'aucune façon au cours d'une partie. Les spectateurs ne peuvent intervenir d'aucune façon dans une partie. Si nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants hors de l'aire de jeu.

Si un spectateur est témoin de la chute du drapeau ou de n'importe quelle autre infraction, ils devraient en informer l'arbitre. Aucun spectateur ne doit annoncer une infraction ou un drapeau tombé.

12.8 Sans la permission de l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone cellulaire ou tout autre appareil de communication dans l'aire de jeu et dans toute autre zone contiguë désignée par l'arbitre.

En général, durant les parties, personne n'est autorisé à utiliser son téléphone cellulaire dans la salle de jeu ou dans les zones adjacentes.

12.9 L'arbitre peut imposer une ou plusieurs des pénalités suivantes :

- 12.9.1. donner un avertissement ;
- 12.9.2. augmenter le temps de l'adversaire ;
- 12.9.3. diminuer le temps du joueur fautif ;
- 12.9.4. augmenter le nombre de points marqués par l'adversaire jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette partie ;
- 12.9.5. réduire le nombre de points marqués dans la partie par le joueur fautif ;
- 12.9.6. déclarer la partie perdue, l'arbitre décidera du score de l'adversaire ;
- 12.9.7. imposer une amende annoncée à l'avance ;

46 Lois des échecs de la FIDE

12.9.8. exclure le fautif d'une ou plusieurs rondes ;

12.9.9. expulser le fautif de l'événement.

Les pénalités sont listées dans l'ordre approximatif de leur sévérité. Par exemple, un joueur dont les facultés sont affaiblies par l'alcool mais dont le comportement ne perturbe pas la tenue de la compétition pourrait être sanctionné selon 12.9.8
L'Article 12.9.9 pourrait requérir le consentement de l'organisateur.

2. Annexes

L'idée directrice derrière les modifications aux règles de parties rapides et de blitz est l'unification des règles. Il devrait y avoir le moins de différences possibles entre les trois formes de compétition.

A Les parties rapides

A.1 Une partie rapide est une partie dans laquelle tous les coups doivent être joués dans un temps de plus de 10 minutes et inférieur à 60 minutes ou une partie jouée avec une incrémentation dans laquelle le temps de réflexion principal plus soixante fois l'incrément donne un total compris dans les mêmes limites.

Exemples

Cadence de 30 minutes pour mater plus 30 secondes par coup, $30+60 \times 30 \text{ s} = 60$ minutes, c'est une partie lente.

Cadence de 10 minutes pour mater plus 5 secondes par coup, $10+60 \times 5 \text{ s} = 15$ minutes, c'est une partie rapide.

Lorsqu'on effectue ces calculs, un délai est traité de la même manière qu'un incrément.

Rappel, au Québec l'utilisation d'un incrément est obligatoire à toutes les cadences. On ne peut donc jouer ni blitz ni parties rapides sans incrément ou avec un délai.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups, mais ils ne perdent pas le droit de présenter une réclamation qui normalement requiert une feuille de partie pour être prouvée. Le joueur peut en tout temps, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie pour y noter les coups.

Les joueurs peuvent noter les coups et arrêter quand bon leur semble.

Les joueurs peuvent réclamer la partie nulle sans feuille de partie lorsqu'ils jouent sur des échiquiers électroniques. Malgré l'absence des feuilles de parties, l'arbitre a le droit d'accepter ou de refuser une réclamation en se basant sur ses propres observations.

Au Québec, généralement, l'organisateur ne place pas de feuille de partie sur les tables lors d'un tournoi rapide ou blitz. Ces feuilles sont

disponibles sur demande ou elles sont placées dans un endroit public connu de tous les joueurs.

A.3 Les pénalités mentionnées aux Articles 7 et 9 des règles de compétition seront d'une minute au lieu de deux minutes.

A.4 On appliquera les règles de compétitions si

A.4.1. un arbitre supervise au plus trois parties et

A.4.2. Chaque partie est notée par l'arbitre ou par son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

A.4.3. Le joueur ayant le trait peut, en tout temps, demander à l'arbitre ou à son assistant de lui montrer la feuille de partie. Un joueur peut présenter cette demande au plus cinq (5) fois durant une partie. Un nombre plus grand de demandes sera considéré être une distraction de l'adversaire.

Un joueur ne peut pas arrêter les pendules pendant qu'il consulte la feuille de partie de l'arbitre.

Si les règles de compétition sont utilisées, elles doivent être appliquées à chaque ronde. Elles ne peuvent pas s'appliquer uniquement à la finale, par exemple.

A.5 Dans le cas contraire, on appliquera les règles suivantes

A.5.1. Depuis la position initiale, dès que 10 coups auront été complétés par les deux joueurs,

A.5.1.1 aucune modification ne pourra être apportée au réglage de la pendule sauf si l'horaire de l'événement serait perturbé ;

A.5.1.2 aucune réclamation ne peut être déposée à propos d'une position initiale illégale ou de l'orientation de l'échiquier. Si la position initiale du roi est incorrecte, il ne sera pas permis de roquer. Si la position initiale d'une tour est incorrecte, roquer avec cette tour sera interdit.

A.5.2. Si l'arbitre observe une violation des articles 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en conformité avec l'Article 7.5.5 à condition que l'adversaire

n'ait pas exécuté son prochain coup. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est alors autorisé à présenter une réclamation avant d'exécuter son prochain coup. Si l'adversaire ne présente pas de réclamation et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal demeurera et la partie continuera. Dès que l'adversaire a effectué son prochain coup, un coup illégal ne peut plus être corrigé sauf par accord mutuel des joueurs sans intervention de l'arbitre.

Cela implique qu'un joueur ne perdra pas la partie lorsqu'il complétera son premier coup illégal, mais son second, comme en parties lentes. La pénalité est réduite à une minute au lieu de deux minutes en parties lentes.

A.5.3. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut **mettre sur pause** les deux pendules et prévenir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur avec une série possible de coup légaux.

Lorsque les deux drapeaux sont tombés, aucun joueur ne peut réclamer le gain par le temps. Cependant, l'arbitre devra décider du résultat de la partie en se basant sur le drapeau affiché par la pendule. La partie est perdue par le joueur dont la pendule affiche cette indication.

A.5.4. Si l'arbitre observe que les deux rois sont en échec ou un pion sur la traverse la plus éloignée de sa case de départ, il attendra que le prochain coup soit complété. Alors, si la position illégale est encore présente sur l'échiquier, il déclarera la partie nulle.

Un arbitre arrive devant un échiquier et voit que les deux rois en échec. Si cette situation persiste après le prochain coup, l'arbitre doit déclarer la partie nulle. Si suite au coup joué, le roi du joueur qui vient de jouer n'est plus en échec et que le roi de l'adversaire est en échec, la partie continue et la position n'est plus considérée illégale. Si le second joueur laisse son roi en échec, l'arbitre doit signaler un coup illégal.

A.5.5. L'arbitre doit signaler la chute du drapeau s'il l'a observée.

A.6 Les règlements d'un événement devront spécifier lequel des Articles A.4 ou A.5 s'appliquera durant toute la compétition.

B Blitz

B.1 Une partie de blitz est une partie dans laquelle tous les coups doivent être exécutés dans un temps limité d'au plus 10 minutes ou une partie jouée avec une incrémentation dans laquelle le temps de réflexion principal plus soixante fois l'incrément donne un total inférieur ou égal à 10 minutes.

Exemple

Cadence de 5 minutes pour mater plus 5 secondes par coup, $5+60 \times 5 \text{ s} = 10 \text{ minutes}$. C'est donc un blitz.

B.2 Les règles de compétition seront appliquées si

B.2.1. toutes les parties sont supervisées par un arbitre et

B.2.2. chaque partie est notée par l'arbitre ou par son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

B.2.3. Le joueur ayant le trait peut, en tout temps, demander à l'arbitre ou à son assistant de lui montrer la feuille de partie. Un joueur peut présenter cette demande au plus cinq (5) fois durant une partie. Un nombre plus grand de demandes sera considéré être une distraction de l'adversaire.

Si les règles de compétition sont utilisées, elles doivent être appliquées à chaque ronde. Elles ne peuvent pas s'appliquer uniquement à la finale, par exemple.

En blitz et en parties rapides, un joueur ne peut pas arrêter les pendules pendant qu'il consulte la feuille de partie de l'arbitre.

B.3 Dans le cas contraire, on appliquera les règles des parties rapides stipulées à l'annexe **A.2, A.3 et A.5**

B.4 Les règlements d'un événement devront spécifier lequel des **Articles B.2 ou B.3** s'appliquera durant toute la compétition.

C La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît pour ses tournois et pour ses matchs qu'un seul système de notation, la notation algébrique ; elle préconise également l'utilisation de ce système dans les livres d'échecs et dans la presse échiquéenne. Les feuilles de parties qui ne sont pas écrites en notation algébrique ne sont pas admises en preuve pour soutenir une réclamation dans les cas où ces feuilles sont normalement admises. Si un arbitre s'aperçoit qu'un joueur écrit sa partie autrement qu'en notation algébrique, il devrait décerner un avertissement au joueur fautif.

Description de la notation algébrique :

C.1 Dans cette annexe, le mot *pièce* exclut les pions.

C.2 Chaque pièce est désignée par la première lettre (lettre majuscule) de son nom. Par exemple, en français : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

C.3 Pour la première lettre du nom de la pièce, chaque joueur a le droit de se servir de la première lettre du nom habituellement utilisé dans son pays. Exemples : B = bishop (le fou en anglais), L = loper (le fou en néerlandais). Dans la presse échiquéenne, on recommande l'usage des figurines pour représenter les pièces.

C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de lettre. Par exemple, les coups de pions se notent e5, d4, a5. On ne note pas Pe5, Pd4 ou Pa5.

C.5 Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h, respectivement.

C.6 Les 8 traverses (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivement. En conséquence, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et la deuxième traverse ; les pièces et les pions noirs sont placés sur la huitième et la septième traverses.

C.7 Par suite des règles précédentes, chacune des 64 cases est toujours repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un chiffre.

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

C.8 Le déplacement de chaque pièce est indiqué par la première lettre de la pièce en question et la case d'arrivée. Aucun tiret n'est requis entre le nom de la pièce et la case. Exemples : Fe5, Cf3, Td1. Pour les pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemple : e5, d4, a5. Une forme longue, qui indique aussi la case de départ, est acceptable. Exemples : Fb2e5, Cg1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Quand une pièce effectue une capture, un x optionnel (x) peut être intercalé entre

C.9.1. la première lettre de la pièce en question et

C.9.2. la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C10

C.9.3. Quand un pion effectue une capture, non seulement la case d'arrivée, mais aussi la colonne de départ doivent être indiquées, avec un x optionnel (x) entre les deux. Exemple : dx e5, gxf3, axb5. Dans le cas d'une prise *en passant*, la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. On peut ajouter « e.p. » à la suite de la notation. Exemple : exd6 e.p.

C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi :

C.10.1 si les deux pièces sont sur la même traverse, par

C.10.1.1 la première lettre de la pièce,

C.10.1.2 la colonne de départ et

C.10.1.3 la case d'arrivée ;

C.10.2 si les deux pièces sont sur la même colonne, par

C.10.2.1 la première lettre de la pièce,

C.10.2.2 la traverse de départ et

C.10.2.3 la case d'arrivée ;

C.10.3 si les pièces sont sur des colonnes et des traverses différentes, on préfère la notation (1). En cas de capture, on peut intercaler une croix (x) entre (b) et (c). Exemple :

C.10.3.1 Il y a 2 cavaliers sur les cases g1 et d2, et l'un des deux va en f3 : soit Cg f3, soit Cd f3, selon le cas.

C.10.3.2 Il y a 2 cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un des deux va en f3 : soit C5 f3, soit C1 f3, selon le cas.

C.10.3.3 Il y a 2 cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un des deux va en f3 : soit Ch f3, soit Cd f3, selon le cas.

C.10.3.4 S'il y a une prise en f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'une croix :

(1) soit Cgxf3 soit Cdxf3

(2) soit C5xf3 soit C1xf3

(3) soit Chxf3 soit Cdxf3, selon le cas.

C.11 En cas de promotion d'un pion, le déplacement du pion en question est indiqué, suivi immédiatement par la première lettre de la pièce promue. Exemples : d8D, f8C, b1F, g1T.

C.12 L'offre de partie nulle sera obligatoirement indiquée par le symbole =.

C.13 Abréviations :

C.13.1.1 0-0 roque avec la tour h1 ou la tour h8 (petit roque)

C.13.1.2 0-0-0 roque avec la tour a1 ou la tour a8 (grand roque)

C.13.1.3 x prise

C.13.1.4 + échec

C.13.1.5 ++ ou # échec et mat

C.13.1.6 e.p. prise en passant

Les quatre dernières abréviations sont optionnelles.

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 e.p. Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=) ou

1. e2e4 e7e5 2. Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xe4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ce4xd6 7. Fc1g5 Cb8c6 8. Dd4b3 Ff8e7 9. Cb1d2 0-0, 10 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=)

D Règles pour jouer avec des aveugles et des handicapés visuels

D.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales. Pour les parties de compétitions entre joueurs voyants et joueurs non-voyants (cécité légale), chacun d'eux peut exiger l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant se sert d'un échiquier standard, le non-voyant se sert d'un échiquier spécial. Cet échiquier doit répondre aux normes suivantes :

D.1.1. faire au moins 20 cm sur 20 cm

D.1.2. les cases noires doivent être légèrement surélevées

D.1.3. chaque case dispose d'une ouverture afin de pouvoir retenir les pièces qui y sont jouées

D.1.4. Les normes pour les pièces sont les suivantes

D.1.4.1 chaque pièce est munie d'une tige proportionnelle à l'ouverture des cases et

D.1.4.2 les pièces sont de modèle Staunton, les pièces noires comportant un repère spécifique.

D.2 Les règles suivantes seront appliquées :

D.2.1. Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son propre échiquier. Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour que ces coups soient annoncés aussi clairement que possible, on suggère de remplacer les lettres correspondantes de la notation algébrique par les noms suivants :

- A – Anna
- B – Bella
- C – César
- D – David
- E – Éva
- F – Félix
- G – Gustave
- H – Hector

Sauf si l'arbitre en décide autrement, les traverses, en allant des blancs vers les noirs, seront désignés par leur nom allemand.

- 1 – Eins
- 2 – Zwei
- 3 – Drei
- 4 – Vier
- 5 – Fuenf
- 6 – Sechs
- 7 – Sieben
- 8 – Acht

On annonce le roque : « lange Rochade » (grand roque en allemand) et « kurze Rochade » (petit roque en allemand). Les pièces portent les noms suivant : Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

D.2.2. Sur l'échiquier du joueur ayant un handicap visuel, une pièce est réputée « touchée » lorsque le joueur l'a enlevée de l'ouverture de sa case.

D.2.3. On considère qu'un coup a été exécuté lorsque :

D.2.3.1 dans le cas d'une capture, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur ayant le trait

D.2.3.2 une pièce est introduite dans une autre ouverture

D.2.3.3 le coup a été annoncé.

D.2.4. Ce n'est qu'ensuite que l'on peut actionner la pendule de l'adversaire.

D.2.5. En ce qui concerne les points D.2.2 et D.2.3, les règles habituelles sont valables pour le joueur voyant.

D.2.6. La pendule pour les joueurs handicapés visuels

D.2.6.1 On acceptera une pendule spécialement conçue pour le joueur non-voyant. Cette pendule devrait être en mesure d'annoncer au joueur non-voyant les temps affichés et le nombre de fois que la pendule a été appuyée.

D.2.6.2 Alternativement une pendule analogue possédant ces caractéristiques pourrait être considérée :

D.2.6.2.1 un cadran muni d'aiguilles renforcées, chaque période de 5 minutes étant marquée par un point et celle de 15 minutes par 2 points en relief

D.2.6.2.2 un drapeau facilement palpable ; il doit être conçu de manière à ce que le joueur puisse sentir l'aiguille des minutes au cours des cinq dernières minutes de chaque heure

D.2.7. Le joueur non-voyant doit noter les coups de la partie en braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.

D.2.8. Un lapsus au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant d'actionner la pendule de l'adversaire.

D.2.9. Si, au cours d'une partie, des positions différentes apparaissent sur les deux échiquiers, elles doivent être corrigées avec l'aide de l'arbitre et en consultant les feuilles de partie des deux joueurs. Si les deux feuilles de partie concordent, le joueur qui a écrit le coup exact mais en a exécuté un autre doit rectifier sa position pour qu'elle corresponde au coup écrit sur les deux feuilles. Si, lorsque apparaît une position différente sur les deux échiquiers, les coups notés par les deux joueurs diffèrent également, on poursuivra la partie à partir du coup où les deux feuilles de partie concordent ; l'arbitre réajustera alors les pendules en conséquence.

D.2.10. Le joueur non-voyant aura le droit de recourir aux services d'un assistant qui remplira une ou plusieurs des tâches suivantes.

D.2.10.1 Exécuter les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.

D.2.10.2 Annoncer les coups des joueurs.

D.2.10.3 Garder à jour la feuille de partie du joueur non-voyant et activer la pendule de son adversaire.

D.2.10.4 Uniquement sur demande expresse du joueur non-voyant, l'informer du nombre de coups joués ou du temps affiché sur les pendules.

D.2.10.5 Réclamer le gain lorsqu'un joueur a excédé la limite de temps et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.

D.2.10.6 Exécuter les formalités nécessaires lorsque la partie est ajournée.

D.2.11. Si le joueur non-voyant n'a pas recours aux services d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées dans les articles D.2.10.1 et D.2.10.2 des présentes règles. Un assistant doit obligatoirement être utilisé lorsqu'un joueur non-voyant est apparié contre un adversaire souffrant d'une déficience auditive.

3 . Glossaire des lois des Échecs de la FIDE

Préface de la FQE : Le glossaire est un ajout récent aux Lois des Échecs de la FIDE. Il n'a pas encore de statut officiel et peut être modifié en dehors de la fenêtre de modification officielle qui est d'une fois tous les quatre ans, l'année des jeux Olympique d'été pour une mise en vigueur une année plus tard.

Certains mots sont inutiles en français. Par exemple : *aile roi* qui ne sert qu'à la définition du roque en anglais : *kingside castling* tandis qu'en français on dit *petit roque* sans aucune référence à l'aile précitée.

Le nombre après chaque terme fait référence au numéro d'Article la première apparition du mot dans les Lois des échecs.

Terme	Première apparition	Définition
Abandonne	5.1.2.	Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat
Aile dame	3.8.1.	La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie.
Aile roi	3.8.1.	La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie.
Aire de jeu	11.2.	Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant 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 une décision de l'arbitre ou de l'organisateur
Appuyer sur la pendule	6.2.1.	L'action d'appuyer sur le bouton d'une pendule ce qui arrête le temps d'un joueur et actionne la pendule de l'adversaire.

Arbitre	Préambule.	La personne en charge de s'assurer que les règlements d'une compétition sont suivis.
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 capture sur cette case.
Blanc	2.1	Il y a deux définitions possibles pour ce terme 1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou 2. Lorsque écrit avec une majuscule, cela fait référence au joueur qui conduit les pièces blanches
Blitz	B	Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins
Cadran	6.1.	L'un des deux affichages du temps
Capture	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 3.7.4.1 et 3.7.4.2. En notation : x
Case de promotion	3.7.5.1	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 alloué pour un joueur est expiré.
Colonne	2.4.	Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.
Compteur de coups	6.10.2.	Un système sur une pendule qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur le bouton de la pendule.
Contrôle de temps		Ce terme a deux définitions 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 1er coup. 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a complété 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 complété	6.2.1.	Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.
Coup légal		voir article 3.10.1.
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.
Délais 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.
Déplacée	6.4.1	Placer une pièce ailleurs qu'à son emplacement normal ou retirer une pièce de son emplacement normal. Par exemple, déplacer un pion de a2 jusqu'à a4 ; une tour placée sur la ligne séparant d1 de e1 ; une pièce qui repose sur son côté ; une pièce qui est tombée par terre.
Discretion de l'arbitre		Il y a environ 39 occurrences dans les Lois des Échecs où l'arbitre doit utiliser son jugement
Drapeau	6.1.	L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.
Échange	3.7.5.3.	1. 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 #
Échecs standard, ou partie lente		Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion
Échiquier	1.1.	Le plateau 8x8 tel qu'en 2.1
Échiquier	6.13.	Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces

démonstrateur		sont bougées à la main.
Écran	6.13.	Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
En passant	3.7.4.1	Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.
Espace de jeu	11.2.	L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.
Exécuté	1.1.	Un coup est dit avoir été "exécuté" 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.
Explications	11.9.	Un joueur a le droit de demander des explications sur les Lois des Échecs
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 fini.
Franc-jeu	12.21a.	Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Lois des Échecs sont inadéquates.
Handicap		voir incapacité
<i>J'adoube</i>		voir j'adoube.
Illégal	3.10.1.	Une position ou un coup impossible selon les Lois des Échecs.
Incapacité	6.2.6.	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'influer sur le résultat.
J'adoube	4.2.	Informé que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.
Jeu d'échecs		les 32 pièces sur 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. Lorsque écrit avec une majuscule, cela fait référence au joueur qui conduit les pièces noires.
Notation algébrique	8.1	Noter les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8
Offre/proposition de partie nulle	9.1.2.	Lorsqu'un joueur peut proposer la partie 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.
Partie nulle	5.2.	Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.
Partie rapide	A.	Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.
Pat	5.2.1.	Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.
Perdre	4.8.	1. Perdre le droit de présenter une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. perdre une partie à cause d'une infraction aux Lois des Échecs
Période de temps	8.6.	Une phase de la partie, où les joueurs doivent compléter un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.
Pénalité	12.3.	L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité
Pendule d'échecs	6.1.	Un chronomètre à double affichage relié l'un à l'autre.

Pièce	2. 1.	1. L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou 2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier
Pièce légère		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..2.	Lorsqu'aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.
Promotion	3.7.5.3.	Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.
Qualité³		différence de valeur entre une tour et un fou ou un cavalier.
Réclamation	6.8.	Le joueur peut présenter une réclamation à l'arbitre dans diverses circonstances.
Règle des 50 coups	5.3.2.	Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni capture.
Règle des 75 coups	9.6.2.	La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni capture.
Règlements d'un événement	6.7.1.	Dans divers points des Lois des Échecs, il y a des options. Les règlements d'un événement doivent annoncer celles qui ont été choisies.
Répétition	5.3.1. 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)

³En version originale anglaise, ce mot est défini comme troisième définition pour le mot échange. En anglais, perte de la qualité se dit : *loss of the exchange*. Il ne semble pas y avoir de bonne raison de définir ce mot en français par ce qu'aucun Article des Lois des Échecs n'y fait référence.

Roque	3.8.2.	Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque
Spectateurs	11.4.	Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie est terminée.
Superviser	12.2.5.	Inspecter ou contrôler.
Sur l'échiquier	Préambule	Les Lois des Échecs couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance, etc.
Téléphone mobile	11.3.2.	Téléphone cellulaire.

Ces appareils constituent un risque de tricherie non seulement par leur capacité de transmettre la voix et des messages textes, mais surtout par les applications d'analyses qui pourraient y être installées. D'autres appareils peuvent aussi être utilisés pour tricher, par exemple les montres intelligentes, les montres d'entraînement (e.g. FitBit) et même certains crayons.

Temps différencié (Bronstein)	6.3.2.	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. À condition que le joueur appuie sur le bouton de sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommé.
Tolérance zéro	6.7.1.	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
Traverse	2.4.	Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.
Vapoter		utiliser une cigarette électronique. Une cigarette électronique est un dispositif renfermant un liquide qui est vaporisé et inhalé par la bouche pour simuler l'action de fumer du tabac.

Zone contiguë	12.8.	Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de l'aire de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs
Zone de repos	11.2.	Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.

