



Le Livre de L'Arbitre

2 : LES REGLES DU JEU

Chapitre 2.1 : Les règles du jeu d'Echecs

Chapitre 2.2 : Annexes aux règles

Chapitre 2.3 : Glossaire

Direction Nationale de l'Arbitrage



2.1 Les règles du jeu d'Échecs

INTRODUCTION

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

Les règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent le jeu pratiqué de part et d'autre d'un échiquier.

Les Règles du Jeu d'Échecs se divisent en deux parties : 1. Les règles fondamentales du Jeu et 2. Les règles de compétition.

La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par [le 88ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Goynuk \(Antalya, Turquie\)](#). Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le [1er janvier 2018](#).

Dans ces Règles du Jeu, les mots "il" et "lui", lorsqu'ils font référence à une personne, ne préjugent pas du sexe de celle-ci : ils s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

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

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

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

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

Les commentaires sont issus des commentaires publiés par la commission des Arbitres de la Fide (version 2017 pour les règles en vigueur au 1^{er} juillet 2017)

Le préambule des Règles du Jeu est l'une des parties les plus importantes. Il rappelle que les règles ne peuvent pas couvrir l'ensemble des situations pouvant survenir mais que l'arbitre dispose de suffisamment de liberté pour pouvoir prendre la meilleure décision qui s'impose.

Il est toujours nécessaire qu'un arbitre prenne ses décisions et résolve les problèmes pendant la partie. C'est pourquoi l'excellente connaissance des Règles du Jeu d'Échecs et son expérience, obtenue de sa pratique en tournois, sont les qualifications les plus importantes pour un arbitre.



LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU

ARTICLE 1 : NATURE ET BUT D'UNE PARTIE D'ÉCHECS

- 1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier".
- 1.2 Le joueur déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant.
- 1.3 On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.
- 1.4 Le but de chacun des deux joueurs est d' "attaquer" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre.
- 1.4.1 On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire.
- 1.4.2 L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.
- 1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2.2).










Parfois, ni les Blancs ni les Noirs ne peuvent mater le roi adverse. Dans un tel cas, la partie est nulle. L'exemple le plus simple est le cas d'une position où seuls demeurent deux rois sur l'échiquier.

ARTICLE 2 : LA POSITION INITIALE DES PIÈCES SUR L'ÉCHIQUIER

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

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

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

Un roi blanc	habituellement représenté par le symbole		R
Une dame blanche	habituellement représentée par le symbole		D
Deux tours blanches	habituellement représentées par le symbole		T
Deux fous blancs	habituellement représentés par le symbole		F
Deux cavaliers blancs	habituellement représentés par le symbole		C
Huit pions blancs	habituellement représentés par le symbole		(P)
Un roi noir	habituellement représenté par le symbole		R
Une dame noire	habituellement représentée par le symbole		D
Deux tours noires	habituellement représentées par le symbole		T



F.F.E.

Deux fous noirs habituellement représentés par le symbole



F

Deux cavaliers noirs habituellement représentés par le symbole



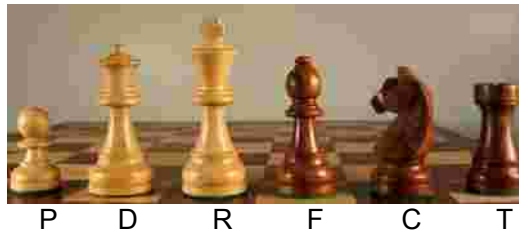
C

Huit pions noirs habituellement représentés par le symbole



(P)

Pièces Staunton



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



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

Un échiquier peut être fabriqué dans différents matériaux mais il faut que les couleurs des cases blanches (claires = blanches ou crème) et noires (foncées = noires ou brunes) soient bien différentes. [Il est utile qu'elles soient mates pour éviter les reflets et le trouble des joueurs.](#) Les tailles des pièces et de l'échiquier doivent aller de pair (voir plus de détail dans les Règles des Tournois FIDE – [FIDE Handbook C05](#)).

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 et Cavaliers et Fous notamment.

[Parfois, il y a mésentente entre les joueurs sur la façon de positionner les cavaliers. Chaque joueur a ses propres habitudes à ce propos. Chaque joueur peut placer ses propres cavaliers comme il le souhaite avant le début de la partie. Il ne peut le faire durant la partie qu'après avoir informé son adversaire qu'il s'apprête à les remettre en place \(cf. Article 4 « J'adoube »\)](#)



ARTICLE 3 : LE DEPLACEMENT DES PIÈCES

- 3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur.
- 3.1.1 Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, au titre du même coup.
- 3.1.2 On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, conformément aux Articles 3.2 à 3.8.
- 3.1.3 On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en prise le roi de son propre camp.

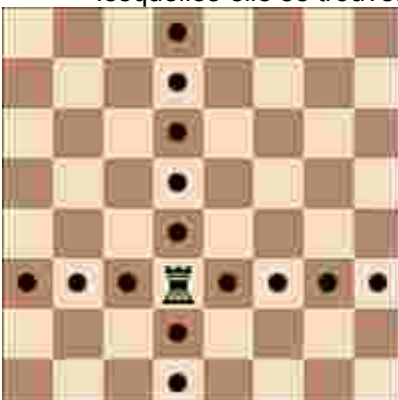
Même clouée, une pièce attaque toutes les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer si elle n'était pas clouée.

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



Au départ, chaque joueur possède deux fous, un de chaque couleur. Si un joueur a deux fous ou plus d'une même couleur alors c'est soit le résultat d'une promotion de pion (cf. Article 3.7.5.1) soit le résultat d'un coup illégal.

- 3.3 La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.





- 3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.



- 3.5 Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.
- 3.6 Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.



- 3.7.1 Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée.
- 3.7.2 Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.1, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.



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



3.7.4.1 Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case.

3.7.4.2 Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement après la poussée du pion adverse. Cette prise est appelée "prise en passant".



3.7.5.1 Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion -lors de ce coup- contre une dame, une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de "promotion".

3.7.5.2 Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment capturées.

3.7.5.3 Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

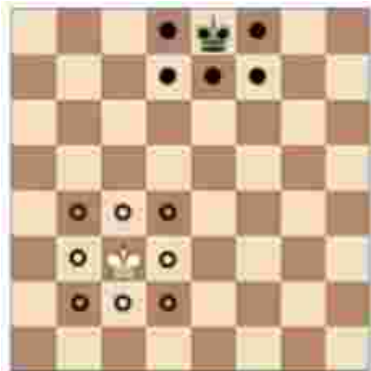
Lorsqu'un joueur place une tour inversée sur la case de promotion et continue la partie, la pièce est considérée comme une tour, même s'il l'appelle « Dame » ou toute autre pièce. S'il déplace la tour inversée en diagonale, cela constitue un coup illégal.

Dans le cas d'une promotion, si le joueur ne trouve pas la pièce nécessaire, il a le droit d'arrêter la pendule immédiatement et appeler l'arbitre pour qu'il lui apporte la pièce qu'il désire. La partie continuera après la promotion effectuée.



3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

3.8.1 en se déplaçant sur une case adjacente

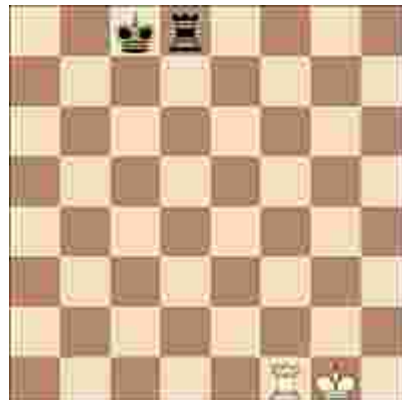


3.8.2 en "roquant".

Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour, elle aussi sur sa case initiale, puis cette tour est déplacée sur la dernière case que le roi a traversé. .



Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir



- 3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu :
- 3.8.2.1.1 lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou
 - 3.8.2.1.2 avec une tour qui s'est préalablement déplacée.
- 3.8.2.2 Le roque est temporairement impossible :
- 3.8.2.2.1 si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
 - 3.8.2.2.2 s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.
- 3.9.1 Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en échec le roi de leur propre camp.
- 3.9.2 On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.
- 3.10.1 Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les Articles 3.1 à 3.9.
- 3.10.2 Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9.
- 3.10.3 Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

ARTICLE 4 : L'EXÉCUTION DU DEPLACEMENT DES PIÈCES

- 4.1 Les coups doivent être exécutés à l'aide d'une seule main.
- 4.2.1 Seul le joueur ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition qu'il en exprime l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «adjust»).

L'Article 4.2.1 peut être utilisé uniquement pour corriger le placement de pièces mal placées. Si l'adversaire est absent de l'échiquier, le joueur doit prévenir l'arbitre (si un arbitre est présent) de son intention avant d'adouber.

- 4.2.2. Tout autre contact physique avec une pièce, à l'exception d'un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel.

Selon cette règle, si un joueur n'a pas dit « j'adoube » avant de toucher une pièce et que le contact avec la pièce n'est pas accidentel, la pièce touchée doit être jouée.

- 4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2 si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :
- 4.3.1 Une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée ;
 - 4.3.2. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;
 - 4.3.3. Une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit prendre la première pièce touchée de l'adversaire avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut pas déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.



4.4 Si un joueur au trait :

- 4.4.1. touche son roi et l'une de ses tours, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup 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, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1 ;
- 4.4.3. ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut pas jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;
- 4.4.4. promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

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

4.6 Lors de la promotion :

- 4.6.1 Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée
- 4.6.2 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre
- 4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :

- 4.7.1. s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;
- 4.7.2. s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;
- 4.7.3. s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.

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

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

Lorsqu'un arbitre observe une violation de l'article 4, il doit toujours intervenir immédiatement, sans attendre qu'un joueur réclame.



ARTICLE 5 : LA FIN DE LA PARTIE

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

Un joueur peut abandonner de plusieurs façons :

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

Toutes ces possibilités peuvent être mal interprétées et la situation doit être clarifiée (NdT : par l'arbitre).

Un joueur qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre est discourtois. Il peut être sanctionné par l'Arbitre Principal pour manque de sportivité.

- 5.2.1. La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.
- 5.2.2. La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.
- 5.2.3. La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie, sous réserve que chaque joueur ait au moins joué un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie.

Cette règle est applicable uniquement si l'Article 9.1.1 (ne pas faire nulle par accord mutuel avant un nombre donné de coups par chaque joueur) n'est pas appliqué.

La meilleure façon de conclure une partie est d'écrire le résultat sur la feuille de partie (s'il y en a une, cf. Article 8) et pour chaque joueur de la signer. Ceci constitue alors un document légal en cas de litige.



LES RÈGLES DE COMPÉTITION

ARTICLE 6 : LA PENDULE

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

Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs.

Chacun des afficheurs est muni d'un "drapeau".

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

Des pendules électroniques disposent d'un "-" en lieu et place d'un drapeau.

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

6.2.1.1. le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 et 9.6.2), ou

6.2.1.2. le joueur a joué son prochain coup, alors que son coup précédent n'était pas achevé.

Normalement, lorsqu'un joueur oublie d'appuyer sur sa pendule après avoir joué son coup, l'adversaire a les possibilités suivantes :

- (a) *Attendre que le joueur ait appuyé sur sa pendule. Dans ce cas, il est possible que le drapeau tombe et que le joueur perde au temps. C'est assez injuste, mais l'Arbitre ne peut pas intervenir et prévenir le joueur ;*
- (b) *Informers le joueur d'appuyer sur sa pendule. Dans ce cas, la partie continuera normalement ;*
- (c) *Jouer son prochain coup. Dans ce cas, le joueur peut aussi jouer son prochain coup et appuyer sur la pendule. Si la partie est jouée avec un compteur de coups, alors un coup a été oublié par les deux joueurs. Dans une telle situation, l'Arbitre doit prendre cet oubli en compte et, au moment approprié (quand il est sûr de ne pas causer de gêne significative auprès des deux joueurs), il doit intervenir en appuyant sur le balancier de la pendule, une fois de chaque côté (ajoutant ainsi un coup sur le compteur de chaque joueur). De cette manière, le temps additionnel de la prochaine période (s'il y en a une) sera ajouté correctement (après que le 40^{ème} coup est achevé) et sans incident.*

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

La situation suivante peut se produire :

Un joueur joue un coup, oublie d'appuyer sur la pendule et quitte la table (par exemple pour aller aux toilettes). Lorsqu'il revient, il voit que sa pendule tourne et, pensant que son adversaire a achevé son coup, il joue lui-même un autre coup et appuie sur la pendule. Dans cette situation l'Arbitre doit être appelé immédiatement pour clarifier la situation (l'adversaire a-t-il joué un coup ou non ?) et effectuer les corrections appropriées sur la pendule (temps, compteur de coups)

Une partie peut avoir plus d'une période de jeu. Les spécifications pour le nombre de coups et le temps additionnel attribué à chaque coup lors de chaque période doivent être spécifiés à l'avance. Ces paramètres ne doivent pas changer lors d'un tournoi.



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

Parfois, ce qui suit se produit :

Un joueur dérange des pièces ; dans cette situation, l'adversaire laisse son doigt sur le balancier de la pendule pour empêcher le joueur d'appuyer sur la pendule. Ceci est interdit selon cet Article.

Si un joueur joue un coup avec une main et appuie sur la pendule avec l'autre main, cela n'est pas considéré comme un coup illégal et est sanctionné selon l'article 12.9.

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

Dans le cas d'un joueur appuyant sur la pendule sans jouer un coup, comme mentionné dans l'article 6.2.4, ceci est considéré comme un coup illégal et sanctionné selon l'article 7.5.3 et non selon l'article 12.9.

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

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

Il est clair que c'est au joueur de trouver son assistant et de le présenter suffisamment à l'avance à l'arbitre.

Il est habituel d'enlever 10mn au temps imparti au joueur ayant besoin d'un assistant. Dans le cas d'un joueur handicapé, aucune diminution du temps.

6.3.1 Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti; pouvant inclure un temps additionnel avec chaque coup. Tous ces éléments devront être spécifiés à l'avance.

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

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

1. Cadence Fischer : 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 achevé chaque coup. Si le joueur n'utilise pas tout l'incrément pour sa réflexion, le temps restant s'ajoute au temps principal.

2. Cadence Bronstein : la principale différence avec la cadence Fischer est le sort du temps restant. Si le joueur n'utilise pas tout l'incrément pour sa réflexion, le temps restant n'est pas ajouté au temps principal.

3. Temps différé : quand un joueur a le trait, sa pendule ne commence à faire écouler son temps initial qu'après un incrément fixe de temps.



- 6.4 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3.1 doivent être contrôlées.

Cela signifie que l'arbitre (ou le joueur) doit vérifier si le nombre minimum de coups a été achevé

Considérons une partie en 90 minutes pour 40 coups et 30 minutes pour le reste de la partie. Il est normal de vérifier si 40 coups ont été joués par les 2 joueurs uniquement après la chute d'un drapeau.

Si un compteur de coups (de « pressions sur la pendule ») est utilisé avec une pendule électronique, alors il est possible d'établir si 40 pressions ont eu lieu avant la chute d'un drapeau, car un drapeau (ou un « - ») apparaît sur la pendule dans le cas où un joueur n'a pas achevé 40 coups dans le temps imparti. Lorsqu'un échiquier électronique est utilisé, cela peut également aider à déterminer le nombre de coups joués.

Dans le cas où les deux cadrans d'une pendule électronique affichent 0.00, l'Arbitre a toujours la possibilité d'établir quel drapeau est tombé le premier, avec l'aide du « - » ou toute autre forme de drapeau. C'est pourquoi il y a toujours un vainqueur.

Lorsque des pendules mécaniques sont utilisées, l'article III.3.1 des Directives sur les parties sans incrément et fin de partie au KO s'applique.

- 6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de l'emplacement de la pendule d'échecs.

Traditionnellement, dans les tournois individuels la pendule 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. Dans le cas d'un joueur gaucher, l'arbitre peut éventuellement faire en sorte que les joueurs s'assoient de manière inversée. 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 en compétition par équipes qu'un joueur appuie sur la pendule de son voisin.

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

Dans les tournois avec peu de joueurs, l'arbitre met en marche toutes les pendules.

Dans les tournois avec beaucoup de joueurs, l'arbitre annonce le début de la ronde et vérifie que toutes les pendules ont été déclenchées.

- 6.7.1 Le règlement d'une manifestation doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est zéro. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

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

Le début de la ronde est le moment où l'annonce est faite par l'arbitre. Si le délai de forfait est zéro, l'arbitre doit déclarer la partie perdue pour les joueurs qui ne sont pas présents à leur table. L'article 8.d du Règlement des Tournois FIDE précise que pour les événements de plus de 30 joueurs un grand dispositif de compte-à-rebours doit être installé dans la salle de jeu. Pour les tournois avec moins de joueurs, une annonce appropriée doit être faite 5mn puis 1mn avant le début de la ronde.

Autrement, une horloge devrait être visible à l'intérieur de la salle de jeu et afficher l'heure officielle du tournoi.

Si le délai de forfait est différent de zéro, il est conseillé que l'arbitre annonce le délai au début de la ronde et qu'il consigne par écrit l'heure de début effectif de la ronde.

Si le délai de forfait est par exemple 30 minutes et que la ronde devait démarrer à 15.00, mais commença effectivement à 15.15, alors tout joueur qui ne se présente pas à l'échiquier avant 15.45 perd.



- 6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs l'ait signalé à cet effet.

Un drapeau est considéré comme tombé quand le fait est noté ou demandé, pas quand il est effectivement tombé.

- 6.9 En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 ou 5.2.3, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

Cela signifie que seule la chute du drapeau ne permet pas à l'Arbitre de conclure à la perte de la partie pour le joueur dont le drapeau est tombé. L'Arbitre doit vérifier la position finale sur l'échiquier et, uniquement si l'adversaire peut mater le roi du joueur par une série de coups légaux (i.e. "Id est" est une expression latine signifiant "c'est-à-dire", s'il existe une position d'échecs et mat pour ce joueur avec les pièces présentes sur l'échiquier), il peut déclarer la partie gagnée par l'adversaire. S'il existe une suite de coups forcés pour le joueur dont le drapeau est tombé, menant à un échec et mat ou à un pat, la partie est déclarée nulle.

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

Afin de pouvoir estimer au mieux les temps à afficher sur la pendule de remplacement, il est recommandé de noter les temps et le nombre de coups pendant la ronde, toutes les 30mn par exemple, à l'aide d'une fiche de contrôle des temps.

C'est particulièrement utile en cas d'incrémets.

Si une pendule doit être remplacée, il est important de la répertorier comme défectueuse pour ne pas s'en resservir.

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

Il est fortement conseillé de noter toutes les informations de la pendule avant d'intervenir dessus, cela permet de pouvoir revenir sur de mauvais réglages.

- 6.11.1 S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.
- 6.11.2 Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.
- 6.11.3 L'arbitre décidera de la reprise de la partie.
- 6.11.4 Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.

Un joueur peut arrêter la pendule s'il se sent dérangé par son adversaire ou des spectateurs ou s'il ne se sent pas bien. Aller aux toilettes n'est pas nécessairement une raison valable d'arrêter la pendule. L'arbitre peut en décider autrement, pour raison médicale par exemple (saignements de nez, etc ...).

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

Un arbitre doit réaliser que ces informations peuvent être erronées.



ARTICLE 7 : IRRÉGULARITÉS

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

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

Attention, la position incorrecte doit être constatée pendant la partie. Il n'est pas précisé qui ni comment le fait est constaté. Si une partie est disputée sur un échiquier électronique, il est possible que l'ordinateur bloque sur un coup illégal. L'opérateur de retransmission peut alors signaler le problème à l'arbitre qui devra vérifier ce qu'il s'est passé.

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

7.3. Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joué moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.

Cet article est clair : après 10 coups ou plus, la partie continuera, sinon une nouvelle partie sera jouée avec les bonnes couleurs. Peu importe la position atteinte sur l'échiquier ni combien de pièces ou de pions ont été capturés après le 9^{ème} coup.

Dans le cas où une partie avec couleurs inversées finirait par des moyens normaux (par mat, pat, abandon, nulle par accord mutuel – si autorisée), avant que dix (10) coups ne soient achevés, le résultat de la partie est maintenu.

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 lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre.

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

L'arbitre doit faire très attention. Imaginons que le joueur A a le trait et que sa pendule tourne. Alors, le joueur B dérange l'une de ses pièces (par accident). Il n'est pas correct que le joueur A démarre la pendule du joueur B. Bien entendu, si le joueur A est réellement perturbé, il appellera l'arbitre, après avoir arrêté les 2 pendules.

Cet Article devrait être appliqué avec flexibilité.

Des problèmes peuvent se produire principalement en jeu rapide et en blitz, lorsqu'il est possible d'avoir plein de situations avec des pièces mal placées, à cause du court temps de réflexion et de la rapidité d'exécution des coups. La sanction que l'arbitre doit appliquer devrait considérer toutes les possibilités de l'Article 12.9. Il est inacceptable de déclarer une partie perdue pour le joueur qui a dérangé (par accident) une pièce, sauf s'il est évident qu'il l'a fait sciemment (i.e. dans le but de gagner du temps) ou qu'il l'a fait plus d'une fois.



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

Tout d'abord, il est très important que l'irrégularité soit observée pendant la partie. Après la signature des feuilles de partie ou tout autre événement matérialisant clairement la fin de la partie, aucune correction n'est possible. Le résultat sera maintenu. En outre, lorsqu'une irrégularité est observée pendant la partie, il est important que la partie se poursuive avec la pièce utilisée lors du coup illégal ou que la pièce prise illégalement soit prise par une autre pièce, si possible.

Un coup ne peut pas être déclaré illégal avant que le joueur arrête sa pendule. Le joueur peut donc corriger son coup sans être sanctionné, même s'il avait déjà lâché la pièce sur l'échiquier, à condition qu'il n'ait pas appuyé sur la pendule. Bien entendu, il doit respecter l'article 4.

- 7.5.2 Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.
- 7.5.3 Si un joueur appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.
- 7.5.4 Si un joueur utilise ses deux mains pour réaliser jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion, par exemple) et appuie sur la pendule, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.
- 7.5.5 Après l'application de l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

Le joueur perd la partie, dès lors qu'il complète deux (2) coups illégaux décrits ci-dessus, quels qu'ils soient. Cependant, quand 2 actions illégales se produisent lors d'un même coup (par exemple, un roque illégal et joué à deux mains, une promotion illégale et jouée à deux mains, une prise illégale et jouée à deux mains), cela compte pour un (1) seul coup illégal et le joueur ne doit pas perdre juste pour cela.

La prise du roi est un coup illégal et doit être sanctionnée en tant que tel.

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

Il est préférable que la recherche de la position à partir de laquelle la partie continuera soit effectuée par les deux joueurs sous la supervision de l'arbitre.

ARTICLE 8 : LA NOTATION DES COUPS

- 8.1.1 Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition.
- 8.1.2 Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec les directives I.1.1.
- 8.1.3 Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre.
- 8.1.4 La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.



- 8.1.5 Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).
- 8.1.6 Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.

Notez qu'il est interdit de noter le coup à l'avance. Ce n'est permis que dans le cas d'une réclamation de nulle (Article 9.2 et 9.3) et lors d'un ajournement.

Il est permis de noter les coups par paire (le coup de l'adversaire et son propre coup) mais la feuille de partie doit être à jour avant de jouer son prochain coup.

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

De nos jours, il n'y a plus de problème avec cet article. Dans le passé, écrire son coup avant de le jouer était autorisé et des joueurs avaient l'habitude de cacher ce coup avec leur stylo. Cela arrive maintenant seulement quand les joueurs sont en manque de temps et oublient de noter leurs coups. Mais l'arbitre a encore le droit d'enlever le stylo de la feuille de partie.

- 8.3 Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la compétition.

Un joueur ne doit pas garder l'original de sa feuille de partie. Elle appartient à l'organisateur. Il doit la donner à l'arbitre et il peut garder la copie (s'il y en a une).

- 8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises à l'Article 8.1.1.

- 8.5.1 Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs devront mettre à jour leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'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. L'arbitre ne doit jamais donner cette information même si les joueurs ont achevé le nombre requis de coups. Seulement après la chute d'un drapeau, l'arbitre doit entrer en action : arrêter la pendule et demander aux joueurs de mettre à jour leurs feuilles de parties. Seulement après, l'arbitre enclenchera de nouveau la pendule.

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

Notez que dans ce cas l'arbitre n'arrête pas la pendule.

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

La reconstitution doit être effectuée après l'arrêt de la pendule et de préférence à l'écart afin de ne pas déranger les autres joueurs.

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



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

Il est très important que l'Arbitre enregistre les bons résultats des parties.

Au moment où l'arbitre voit qu'une partie est terminée, il doit, au plus vite, se rendre sur l'échiquier et demander aux joueurs d'écrire le résultat et de signer les feuilles de parties. Il doit vérifier immédiatement que les deux feuilles indiquent le même résultat.

ARTICLE 9 : LA PARTIE NULLE

- 9.1.1 Le règlement d'une manifestation peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas proposer ou conclure une partie nulle, soit en dessous d'un nombre défini de coups 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 nulle doit 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 nulle, les articles 9.2, 9.3 et 9.6 s'appliquent toujours pendant la partie. Ces derniers offrent la possibilité aux joueurs d'atteindre une nulle en moins de coups que la limite imposée dans le tournoi, mais celle-ci doit être validée par l'arbitre (par exemple : si deux joueurs font nulle par triple répétition de la position au bout de 20 coups dans un tournoi imposant au moins 30 coups aux deux joueurs avant de faire nulle par accord mutuel, alors l'Arbitre doit accepter la nulle avant d'arrêter la partie).

- 9.1.2 Cependant, si le règlement de l'événement permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :

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

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

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

La séquence de proposition de nulle est claire :

- 1. jouer un coup,*
- 2. proposer nulle,*
- 3. appuyer sur la pendule.*

Si un joueur dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il peut être sanctionné selon l'article 12.9.

Aucune condition ne peut être valable (réponse dans les 2mn, en cas de nulle sur un autre échiquier, ...). La proposition de nulle est valable, pas la condition.

Selon le 9.1.2.3, si un joueur réclame une nulle, l'adversaire a le droit d'accepter tout de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le 30^{ème} coup, et que la demande a lieu avant, alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.



- 9.2.1 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :
- 9.2.1.1 va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
- 9.2.1.2 vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.
- 9.2.2. Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :
- 9.2.2.1 au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant
- 9.2.2.2 un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait pas bougé, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

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

- 9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :
- 9.3.1 il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou
- 9.3.2 les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.

Cf. le commentaire de l'article 9.2

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

Le droit est perdu seulement à ce coup, le joueur pourra éventuellement réclamer plus tard sur la position réelle.

- 9.5.1 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.
- 9.5.2 Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.
- 9.5.3 Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

Il est stipulé que le coup prévu doit être joué, mais s'il s'agit d'un coup illégal, un autre coup doit être joué avec la même pièce. Tous les autres éléments de l'article 4 s'appliquent.

- 9.6 Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :
- 9.6.1 la même position est apparue, comme en 9.2.2 au moins cinq fois ;
- 9.6.2 toute suite d'au moins 75 coups joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, le mat prime.

En 9.6.1, les 5 occurrences de la même position n'ont pas nécessairement à se produire directement à la suite l'une de l'autre.

Dans les deux articles 9.6 et 5.2.2 l'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.



ARTICLE 10 : LES POINTS

10.1 A moins que le règlement d'une manifestation spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui fait match nul marque un demi-point ($\frac{1}{2}$).

Un autre système utilisé parfois est : 3 points pour la victoire, 1 point pour la nulle et 0 point pour la défaite.

10.2. Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu ; par exemple, le score $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ n'est pas autorisé.

Ceci signifie, avant tout, que les points distribués aux deux joueurs dans une partie ne peuvent pas dépasser le nombre de points attribués à une victoire : avec le système traditionnel (1, $\frac{1}{2}$, 0), le nombre de points distribué ne peut dépasser 1 point ; ou bien 3 points en utilisant le système 3, 1, 0.

Deuxièmement, un joueur ne peut pas recevoir des points différents de 1, $\frac{1}{2}$ ou 0 dans le système traditionnel (resp. 3, 1 ou 0 dans le système 3, 1, 0)

ARTICLE 11 : LA CONDUITE DES JOUEURS

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

C'est un article utilisable pour toute infraction non mentionnée dans les Règles du Jeu.

11.2.1. La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

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

11.2.3. Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre

11.2.3.1 à un joueur de quitter la salle de jeu

11.2.3.2 au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu

11.2.3.3 à une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu

Si possible, les spectateurs ne doivent pas pénétrer dans la salle de jeu. Il est conseillé d'avoir toutes les salles (espace fumeur, toilettes, bar, etc) toujours sous le contrôle d'assistants.

11.2.4 Le règlement de l'événement peut spécifier que l'adversaire d'un joueur au trait soit dans l'obligation de signaler à l'arbitre lorsqu'il souhaite quitter la zone de jeu.

Cet article ne doit pas être confondu avec les Articles 11.2.3.1 et 11.2.3.2. Dans le 11.2.3.1, il est interdit à tout joueur de quitter la salle de tournoi sans la permission de l'arbitre. En 11.2.3.2, il est interdit de quitter la zone de jeu pour le joueur qui a le trait.

En 11.2.4, la possibilité est donnée d'inclure, dans le règlement de la manifestation, l'interdiction de quitter la zone de jeu, sans la permission de l'arbitre, pour le joueur n'ayant pas le trait.

11.3.1 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier

11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre dans la salle de jeu.

Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de 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 porte sur lui un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement d'une manifestation peut spécifier une sanction différente, moins sévère.



- 11.3.3. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs, autres objets ou son corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.

Les règlements régissant les appareils électroniques sont à présent très strictes. Aucun téléphone mobile n'est autorisé dans la salle de tournoi et cela ne fait aucune différence qu'il soit allumé ou non. Si un téléphone mobile (même éteint) est découvert sur un joueur, sa partie est immédiatement perdue et son adversaire gagnera. Le résultat sera 1-0 ou 0-1. Peu importe si, lorsque le téléphone mobile est découvert, l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur fautif par aucune suite de coups légaux : il gagne la partie.

C'est différent si la partie n'a pas encore commencé. Imaginons la situation suivante : Le forfait n'est pas à zéro minute. Le joueur A est dans la salle de jeu au démarrage de la ronde. Son adversaire, le joueur B, est absent. Immédiatement après avoir joué son premier coup, le téléphone de A sonne. L'arbitre déclare la partie perdue pour le joueur A. Quelques minutes plus tard, mais dans les temps pour ne pas être forfait, le joueur B arrive. Le résultat est 0F – 1F, car ceci n'est pas une partie « jouée » et ne peut être comptabilisée pour le classement Elo.

Cependant, il y a une possibilité ici pour un arbitre ou un organisateur de définir à l'avance (dans le règlement de la manifestation) une sanction moins sévère pour la violation de cet article (par exemple : une amende)

Ils peuvent également inclure dans le règlement de la manifestation la possibilité d'apporter un tel appareil au tournoi, pourvu que certaines conditions soient remplies : que l'appareil soit complètement éteint et rangé dans un sac à part, afin qu'il ne soit pas en contact avec le joueur et que le joueur n'ait pas accès au sac pendant la partie, sans l'autorisation de l'arbitre (et qu'il ne puisse prendre le sac pour aller aux toilettes etc).

- 11.3.4 Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section de la salle de jeu désignée par l'arbitre.

L'espace fumeur sera à l'extérieur des bâtiments publics en France. Il faut essayer de l'avoir le plus proche possible de la zone de jeu et sous supervision d'un arbitre ou d'un assistant.

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

Cela signifie que les joueurs ayant terminé leurs parties doivent quitter la zone de jeu. Laissez-leur quelques minutes pour voir les autres échiquiers en vous assurant qu'ils ne dérangent pas les parties en cours.

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

Même lorsqu'elles sont justifiées, des offres ou réclamations de nulles répétées trop souvent peuvent gêner l'adversaire. L'Arbitre doit toujours intervenir lorsque l'adversaire est gêné ou dérangé.

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

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

Il est très difficile de donner des directives générales pour l'application de cet article, mais si un arbitre a à avertir trois ou quatre fois un joueur, cela constitue une bonne raison de déclarer la partie perdue. Il est nécessaire d'informer le joueur que l'Article 11.7 sera appliqué à la prochaine infraction.

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

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



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

Il est nécessaire de conseiller au joueur de déposer un appel, au cas où il n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre. En tout cas, la partie continuera selon la décision de l'Arbitre. Si le joueur refuse de continuer la partie, sa pendule continuera de tourner et il perdra au temps.

Il doit toujours y avoir une date limite pour le dépôt d'un appel.

Le protocole d'appel doit être décrit dans le règlement de la compétition.

11.11 Les deux joueurs doivent assister l'arbitre dans toutes les situations requérant la reconstitution de la partie, incluant les **réclamations** de nulle.

11.12 La vérification de l'apparition à trois reprises d'une même position ou des réclamations de nulle en application de la règle des 50 coups est du devoir des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

La reconstitution de la partie, par exemple pour une réclamation de nulle (trois fois la même position ou 50 coups), n'est pas uniquement du ressort de l'arbitre. Les joueurs doivent faire cette reconstruction, sous la supervision de l'arbitre.

ARTICLE 12 : LE RÔLE DE L'ARBITRE (VOIR PRÉAMBULE)

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

L'arbitre doit être présent et surveiller les parties. En cas d'infraction, il intervient, il ne doit pas attendre la demande 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.

12.2 L'arbitre devra

12.2.1 assurer le fair-play

12.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition

12.2.3 s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu

12.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés

12.2.5 superviser le déroulement de la compétition

12.2.6 prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.

12.2.7 suivre les règles et directives contre la tricherie

L'arbitre doit faire attention à éviter tout type de tricherie de la part des joueurs.

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

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

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

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

Arrêter de noter les coups d'une partie en zeitnot où les joueurs ne notent plus à partir du 40ème coup revient à faire comprendre aux joueurs qu'ils ont atteint le contrôle de temps, c'est donc à éviter.



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

Cela comprend les annonces de tombé.

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

Cela s'applique aussi aux officiels, organisateurs et arbitres.

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

12.9.1 L'avertissement

12.9.2 L'augmentation du temps restant à l'adversaire

12.9.3 La diminution du temps restant au joueur incriminé

12.9.4 L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,

12.9.5 La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,

12.9.6 La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)

12.9.7 Une amende définie à l'avance

12.9.8 L'exclusion pour une ou plusieurs rondes

12.9.9 L'expulsion de la compétition.

Le 12.9.9 doit s'appliquer en coopération avec l'organisateur.



2.2 Annexes aux règles du jeu

Annexe A : Echecs Rapides

A.1 Une partie "d'échecs rapides" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie.

Le joueur peut, à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

Les joueurs peuvent noter les coups, mais ils peuvent s'arrêter de noter à tout moment.

A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.3.1.1 un arbitre supervise au plus trois parties et

A.3.1.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

Dans ce cas, la seule différence entre une partie rapide et une partie standard est l'article A.2.

A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

Si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée.

A.4 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.4.1.1 aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.

A.4.1.2 aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

A.4.2 Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel les joueurs sans intervention de l'arbitre.

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

A.4.4 Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.4.5 L'arbitre annoncera aussi la chute du drapeau, s'il la constate lui-même.

A.5 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.



Annexe B : le Blitz

- B.1 Une partie de "Blitz" est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.
- B.2 Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.
- B.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si
 - B.3.1.1 Un arbitre supervise une partie et
 - B.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.
- B.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.
- B.4. Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2 et A.4
- B5 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

En blitz également, si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de partie, la pendule ne doit pas être arrêtée.



Annexe C. La notation algébrique

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

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

Description du Système Algébrique

- C.1 Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.
- C.2 Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.
- C.3 Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l'utilisation des figurines est recommandée.
- C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5.
- C.5 Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h.
- C.6 Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotés respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont sur la première et deuxième rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée.
- C.7 En conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

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

- C.8 Chaque mouvement de pièce est indiqué par l'abréviation du nom de la pièce en question et la case d'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'inscrire un trait d'union entre le nom de la pièce et la case. Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

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

Une forme plus longue de notation, contenant la case de départ, est acceptée. Exemple : Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.



- C9 Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre
- C.9.1 l'abréviation de la pièce en question et
- C.9.2 la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10
- C.9.3 Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.
- C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:
- C10.1 Si les deux pièces sont sur la même rangée, par
- C10.1.1 l'abréviation du nom de la pièce,
- C10.1.2 la colonne de la case de départ et.
- C10.1.3 la case d'arrivée
- C10.2 Si les deux pièces sont sur la même colonne, par
- C.10.2.1 l'abréviation du nom de la pièce,
- C.10.2.2 la rangée de la case de départ
- C.10.2.3 la case d'arrivée.
- C.10.3 Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.
- Exemple C.10.3.1 Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.
- Exemple C.10.3.2 Il y a deux cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.
- Exemple C.10.3.3 Il y a deux cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.
- Exemple C.10.3.4 S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.
- C.11 Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.
- C.12 Une offre de nulle doit être notée par (=).
- C.13 Principales abréviations:
- 0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)
- 0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)
- x = prise
- + = échec
- ++ ou # = échec et mat
- e.p. = prise "en passant"

Les quatre derniers sont optionnels.

Exemple de partie:

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

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



Annexe D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

- D.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :
- D.1.1 mesurer au moins 20 cm sur 20 cm
 - D.1.2 les cases noires doivent être légèrement surélevées
 - D.1.3 chaque case doit contenir une ouverture de fixation
 - D.1.4 les critères pour les pièces sont :
 - D.1.4.1 chaque pièce doit contenir une tige s'encastant dans l'ouverture de fixation
 - D.1.4.2 pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D.2 Les règles suivantes régiront le jeu:

D.2.1 Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :

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

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand

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

Le roque est annoncé "Lange Rochade" (grand roque en allemand) et "Kurze Rochade" (petit roque en allemand).

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

- D.2.2 Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.
- D.2.3 Un coup est considéré comme « joué » lorsque :
- D.2.3.1 Dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer
 - D.2.3.2 Une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation
 - D.2.3.3 Le coup a été annoncé
- D.2.4 Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.
- D.2.5 Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.



- D.2.6.1 Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit être en mesure d'annoncer le temps et le nombre de coups au joueur déficient visuel.
- D.2.6.2 Une horloge analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée :
- D.2.6.2.1 Un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points en relief.
- D.2.6.2.2 Un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernières minutes d'une heure.
- D.2.7 Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.
- D.2.8 Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.
- D.2.9 Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.
- D.2.10 Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :
- D.2.10.1 Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire
- D.2.10.2 Annoncer les coups de chacun des deux joueurs
- D.2.10.3 Mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adverse
- D.2.10.4 Informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups achevés et le temps employés par chacun des joueurs
- D.2.10.5 Revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
- D.2.10.6 Remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée
- D.2.11 Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant doit être employé dans le cas où le joueur déficient visuel est apparié avec un joueur malentendant.



Directives I : Les parties ajournées

I.1.1 Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.

Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.

I.1.2 Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.

I.2 Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :

I.2.1 les noms des deux joueurs,

I.2.2 la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,

I.2.3 le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,

I.2.4 le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,

I.2.5 le numéro du coup mis sous enveloppe,

I.2.6 une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,

I.2.7 la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.

I.3 L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par-devers lui et en est responsable.

I.4 Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.

I.5 Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.

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

I.7 L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.

I.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est :

I.8.1 ambigu, ou

I.8.2 inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou

I.8.3 illégal.

I.9 Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,

I.9.1 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;

I.9.2 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;



- I.9.3 le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par-devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.
- I.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.
- I.11 Lorsque le règlement de la manifestation prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la manifestation n'en dispose autrement ou l'arbitre n'en décide autrement.
- I.12.1 Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.
- I.12.2 Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.
- I.13 Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.
- I.14 La durée de chaque session de reprise est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.



Directives II : Règles du Chess960

II.1 Avant une partie de Chess960, une position initiale est déterminée au hasard selon certaines règles. Après quoi, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs [ordinaire](#). En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux joueurs est de mettre échec et mat le roi adverse.

II.2 Contraintes concernant la position initiale

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

II.2.1 le roi est placé quelque part entre les deux tours, et

II.2.2 les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et

II.2.3 les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

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

II.3 Règles du roque au Chess960

II.3.1 Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.

II.3.2 Comment roquer

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

II.3.2.1 roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou

II.3.2.2 roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou

II.3.2.3 roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou

II.3.2.4 roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.

II.3.2.5 Recommandations

II.3.2.5.1 Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.

II.3.2.5.2 Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs ordinaire.

II.3.2.6 Clarification

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



II.3.2.7 Notes

II.3.2.7.1 Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.

- II.3.2.7.2 Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
- II.3.2.7.3 Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.
- II.3.2.7.4 Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et de la tour qui participent au roque.
- II.3.2.7.5 Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs ordinaire. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.



Directives III

Parties sans incrément et fin de partie au KO

- III.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.
- III.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, incluant les fins de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une manifestation que si leur utilisation a été annoncée au préalable.
- III.2.2 Ces directives ne s'appliquent qu'aux échecs standards et aux échecs rapides sans incrément et non aux parties de blitz.
- III.3. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :
- III.3.1 La partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.
- III.3.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.
- III.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.
- III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.11.2). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.
- III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.
- III.5.2 Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.
- III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.
- III.6 Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :
- III.6.1 Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie.
- Il peut réclamer sur la base :
- III.6.1.1 que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux
- III.6.1.2 que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.
- En III.6.1.1, le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.
- En III.6.1.2, le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.
- III.6.2 La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.



2.3 Glossaire

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

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
ajourner	:	8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.
analyse	:	11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.
appel	:	11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur
appuyer sur la pendule	:	6.2.1. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire.
arbitre	:	Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.
assistant	:	8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.
attaque	:	3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.
blanc	:	2.1.1. 1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou 2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches
blitz	:	Annexe B Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins
case de promotion	:	3.7.5. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.
chess960	:	Directive II. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.
chute du drapeau	:	6.1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré.
colonne	:	2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.
compteur de coups	:	6.10.2. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur la pendule.
contrôle de temps	:	1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1 ^{er} coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.
coup	:	1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs
coup achevé	:	6.2.1. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.
coup légal	:	voir article 3.10.1.
coup sous enveloppe	:	Directives I. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.
damer	:	Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame.
délai de forfait	:	6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne soit pas déclaré forfait.
diagonale	:	2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent.
discrétion de l'arbitre	:	Il y a environ 39 occurrences dans les Règles du Jeu où l'arbitre doit utiliser son jugement
drapeau	:	6.1. L'élément qui montre qu'une période de temps est expirée.
échange	:	1. 3.7.e. Lorsqu'un pion est promu, ou 2. Lorsqu'un joueur prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou 3. Lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier



- échec** : 3.9. Lorsqu'un roi est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses. En notation : +
- échec et mat** : 1.2. Lorsque le roi est attaqué et ne peut pas parer la menace. En notation : ++ ou #
- échiquier** : 1.1. Le tableau 8x8 tel qu'en 2.1
- échiquier de démonstration** : 6.13. Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.
- écran en passant** : 6.13. Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
3.7.4. Voir cet article pour une explication. En notation : e.p.
- explication fair play** : 11.9. Un joueur a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu
12.2.1. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates.
- feuille de partie** : 8.1. Une feuille de papier avec des emplacements pour écrire les coups. Celle-ci peut également être électronique.
- fin de partie au KO** : Directive III. La dernière phase d'une partie, quand un joueur doit jouer tous ses coups dans un temps défini.
- Handicap l adjust i.e.** : voir incapacité
voir j'adoube.
« Id est » est une expression latine signifiant « c'est-à-dire ». Son abréviation est souvent employée : « i.e. »
- Illégal incapacité** : 3.10.1. Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs
6.2.5. 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 j'adoube** : 12.7. S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.
4.2. Informer que le joueur souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.
- jeu d'échecs jeu rapide** : les 32 pièces sur l'échiquier.
Une partie où chaque joueur dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.
- jeu standard** : Directive III.3 Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion
- joué** : 1.1. Un coup est dit avoir été "joué" quand la pièce a été déplacée sur sa nouvelle case, la main a lâché la pièce et, dans le cas d'une prise, la pièce prise a été retirée de l'échiquier
- mat** : abréviation d'échec et mat
- mode Bronstein** : 6.3.2 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** : Directive III.5. Jouer d'une manière positive afin de gagner ou bien avoir une position telle qu'il y ait des chances réalistes de gagner la partie autrement que par la chute du drapeau.
- noir** : 2.1.1.
1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires
- notation algébrique nulle** : 8.1 Enregistrer les coups en utilisant a-h et 1-8 sur l'échiquier 8x8
5.2. Lorsque la partie est conclue sans qu'aucun camp ne gagne.
- offre/proposition de nulle** :9.1.2. Lorsqu'un joueur peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)
- organisateur** : 8.3. La personne en charge de la salle, des dates, des prix, des invitations, du format de la compétition etc.
- pat** : 5.2.1. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.
- pendule** : 6.1. L'un des deux afficheurs.
- pendule d'échecs** : 6.1. Une pendule à double affichage reliés l'un à l'autre.



- perdre** : 4.8.1. Perdre le droit de poser une réclamation ou de jouer un coup. Ou 2. Perdre une partie à cause d'une infraction aux Règles du Jeu.
- période de temps** : 8.6. Une phase de la partie, où les joueurs doivent achever un nombre de coups ou tous les coups dans un temps donné.
- pièce** : 2. 1. L'une des 32 figurines sur l'échiquier. Ou 2. Une dame, une tour, un fou ou un cavalier
- pièce mineure** : Fou ou cavalier
- pièce touchée, pièce jouée** : 4.3. Si un joueur touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.
- points** : 10. Normalement un joueur marque 1 point pour une victoire, $\frac{1}{2}$ 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. Lorsque aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.
- prise** : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.4. En notation : x
- promotion** : 3.7.5. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.
- rangée** : 2.4. Une ligne horizontale de 8 cases sur l'échiquier.
- réclamation/demande** : 6.8. Le joueur peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.
- règle des 50 coups** : 5.2.5. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.
- règle des 75 coups** : 9.6.2. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.
- règlement d'une compétition** : 6.7.1 Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.
- répétition** : 5.2.4. 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 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. Dans des circonstances exceptionnelles, les deux joueurs peuvent perdre (Article 11.8) ou bien l'un marquer $\frac{1}{2}$ et l'autre 0. Pour les parties non jouées, les scores sont indiqués par +/- (les Blancs gagnent par forfait), -/+ (les Noirs gagnent par forfait), -/- (double forfait)
- roque** : 3.8.2. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque
- salle de jeu** : 11.2. Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant le jeu.
- salle de repos** : 11.2. Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.
- sanctions** : 12.3. L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.
- spectateurs** : 11.4. Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie soit finie.
- superviser sur l'échiquier** : 12.2.5. Inspecter ou contrôler.
- téléphone mobile** : 11.3.2. Téléphone cellulaire.
- temps différé (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 soit échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.
- tolérance zéro** : 6.7.2. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session.
- trait** : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup
- zone contigüe** : 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de la salle de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs
- zone de jeu** : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.