

B.A.F.

NUMÉRO SPECIAL

RÈGLES DU JEU 2014

**COMMENTAIRES
SUR LES RÈGLES
DU JEU 2014**

**MODIFICATIONS
CLASSEMENT FIDE
JUILLET 2014**



**FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE**

BULLETTIN

des

ARBITRES FÉDÉRAUX

D.N.A. – F.F.E.
BP 10054
78185 St Quentin en
Yvelines Cedex

n°138
Juin 2014

SOMMAIRE DU BAF N°138

RÈGLES DU JEU - JUILLET 2014	5
COMMENTAIRES SUR LES RÈGLES DU JEU - JUILLET 2014	31
MODIFICATIONS CALCUL CLASSEMENT FIDE - JUILLET 2014	37

Directrice du Bulletin des Arbitres Fédéraux :
Claire Pernoud – e-mail : claire.pernoud@orange.fr

Le B.A.F. est édité par la Fédération Française des Échecs - Direction Nationale de l'Arbitrage.

LE MOT DU DIRECTEUR NATIONAL DE L'ARBITRAGE

A partir du 1er juillet 2014, les arbitres doivent appliquer les nouvelles règles de la FIDE. Ces règles ont été traduites et commentées dans les pages suivantes de ce BAF 138. Je tiens à remercier Claire Pernoud, Laurent Freyd, Dominique Dervieux et tous les correcteurs-relecteurs qui ont participé à cette rédaction.

La FIDE a modifié de nombreux articles entre les versions 2009 et 2014. Je vous conseille de lire attentivement ce BAF spécial sur les règles du jeu : c'est la base de notre activité d'arbitre. Je vous invite aussi à suivre un séminaire de Formation Continue dans les mois qui viennent pour découvrir en détail ces nouvelles règles avec les explications d'un formateur de la DNA.

La FIDE a notamment décidé deux sanctions plus sévères que je peux résumer rapidement sous la forme :

- un joueur qui apporte un téléphone dans la salle de jeu perd sa partie (mais la FIDE autorise une sanction différente dans le règlement des compétitions, ce que le comité directeur de la FFE a validé).
- le premier coup illégal achevé en cadence rapide fait perdre la partie.

Le comité directeur de la FFE, lors de ses réunions des 21 et 22 juin 2014, a voté l'adaptation de ces 2 règles lors de nos compétitions françaises.

L'article 11.3.b adapté :

Si un joueur apporte un téléphone mobile et/ou un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, il recevra un avertissement oral. L'arbitre le mettra en garde. Cet appareil doit être complètement éteint (si c'est possible matériellement, l'organisateur mettra en place une consigne). Si cet appareil émet un son dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur perdra sa partie et l'adversaire gagnera.

Cet article s'applique aux tournois organisés en France (sauf si le règlement intérieur du tournoi prévoit autre chose) et aux compétitions par équipe.

Cette adaptation ne s'applique pas lors des tournois de haut niveau (national, national féminin, TOP 12, phase finale de la coupe de France et du TOP 12F).

L'annexe A.4.b sur le coup illégal en cadence rapide.

Pour **les compétitions scolaires** organisées en France et prises en compte uniquement pour le ELO rapide de la FFE, la partie sera perdue après le 3^e coup illégal achevé. Les arbitres des compétitions scolaires appliqueront la règle 2009 sur les coups illégaux.

Le Livre de la Fédération a été également mis à jour et modernisé en profondeur par la commission technique. Il sera bientôt disponible sur le site internet de la Fédération.

Bonne lecture à toutes et à tous !

Emmanuel VARINIAC
Arbitre international
emmanuel.variniac@laposte.net

LES REGLES DU JEU D'ECHECS

(FIDE – 1^{er} juillet 2014)

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 se divisent en deux parties :

1. Règles du Jeu élémentaires et
2. Règles de compétition.

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

Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1^{er} juillet 2014.

Dans ces Règles du Jeu, les mots "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, le bon sens et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.

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

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

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

RÈGLES DU JEU ÉLÉMENTAIRES

Article 1 : Nature et objectifs 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". Le joueur conduisant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur conduisant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant. On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.













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

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

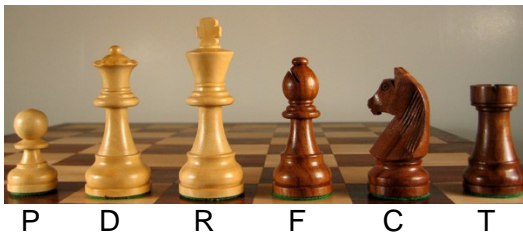
Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier

2.1 L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et sombres (les cases "noires"). L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.

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

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
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 :



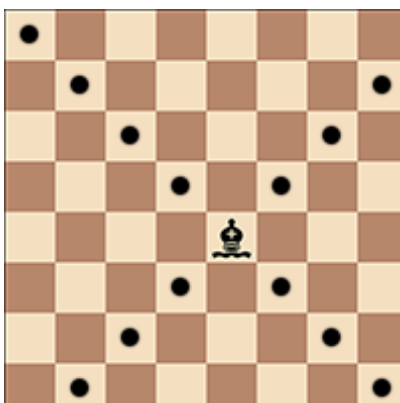
2.4 Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "**colonnes**". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "**rangées**". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "**diagonale**".

Article 3 : Le mouvement des pièces

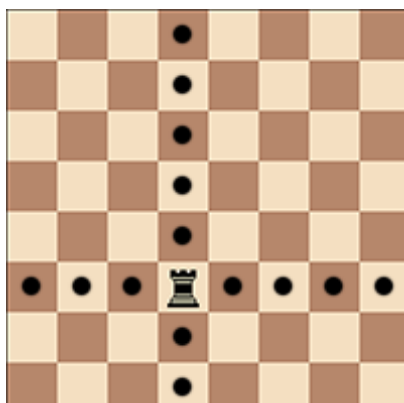
3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première. Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, toute la manœuvre ne constituant qu'un seul coup.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

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

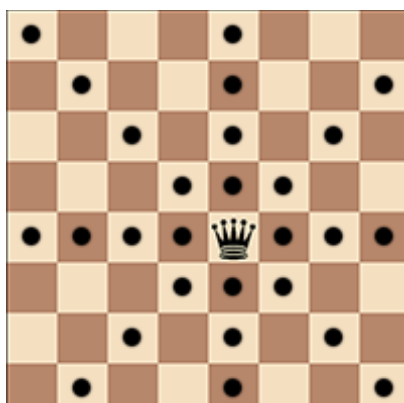
3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.



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

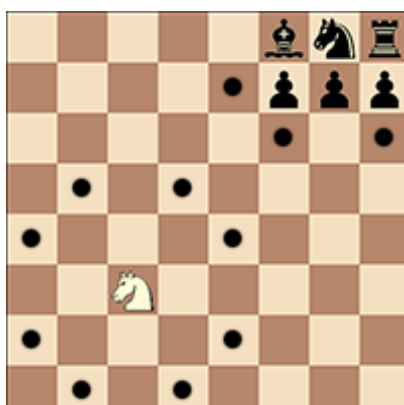


3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.



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.

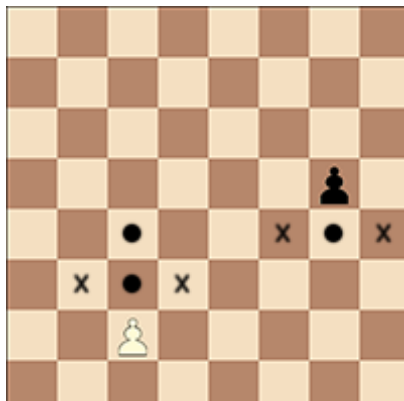
3.6 Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.



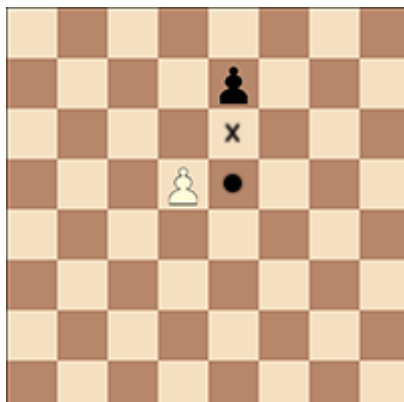
3.7 a. Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée.

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

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



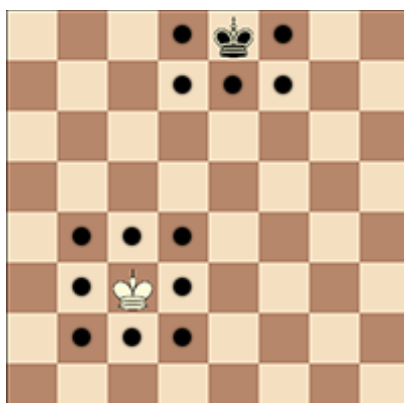
d. Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case. Cette prise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



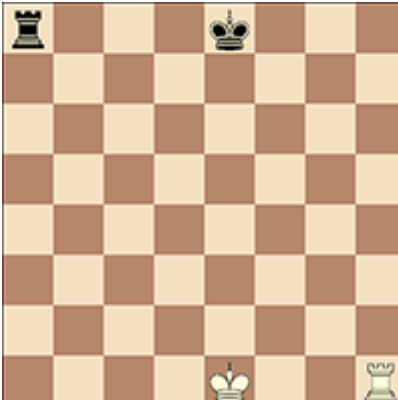
e. Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion sur cette case d'arrivée (celle-ci est appelée case de "[promotion](#)") pour une nouvelle pièce de la même couleur, dame, tour, fou ou cavalier. L'échange fait partie intégrante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

3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

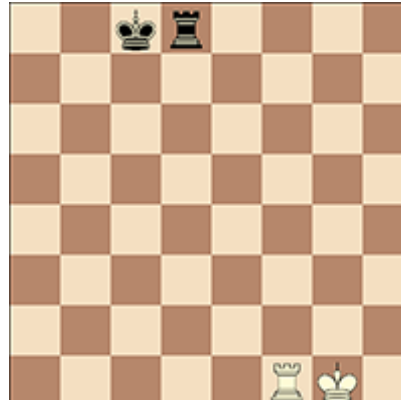
a. en se déplaçant sur une case adjacente



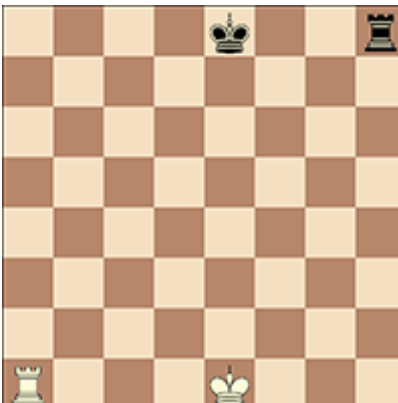
b. en "roquant". Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en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



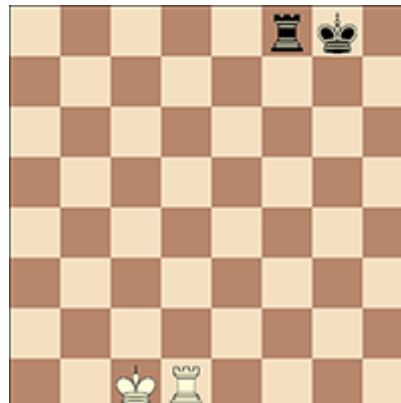
Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

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

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

- 3.10 a. Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixées par les Articles 3.1 à 3.9.
- b. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixées par les articles 3.1 à 3.9.
- c. Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

Article 4 : L'exécution du mouvement des pièces

4.1 Les coups doivent être joués à l'aide d'une seule main.

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

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

a. une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;

b. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;

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

4.4 Si un joueur au trait :

a. touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal;

b. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.a;

c. ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;

d. promet 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 :

1. Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée

2. Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre

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

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

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

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

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

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

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

Article 5 : La fin de la partie

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

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

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

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

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

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

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

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a. la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière
- b. la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

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

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

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

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

6.13 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. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

Article 7 : Irrégularités

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Article 8 : La notation des coups

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Article 9 : La partie nulle

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a. La même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite
- b. Toute suite de 75 coups consécutifs complétés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce. Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.

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

Article 10 : Les points

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

Article 11 : La conduite des joueurs

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

11.2 La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.

Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Article 12 : Le rôle de l'Arbitre (voir Préambule)

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

12.2 L'arbitre devra

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ANNEXES

Annexe A. Le jeu rapide

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

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

A.3 Les Règles de Compétition s'appliquent si
a. Un arbitre supervise au plus trois parties et
b. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

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

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

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

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

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

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

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

Annexe B

B.1 Une partie de “Blitz” est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.

B.2 Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

B.3 Les Règles de Compétition s'appliquent si
a) Un arbitre supervise une partie et
b) Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

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

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

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

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

C.8 Chaque mouvement de pièce est indiqué par (a) l'abréviation du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de trait d'union entre (a) et (b). Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

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

C.9 Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre (a) l'abréviation de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10
Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dx e5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.

- C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:
1. Si les deux pièces sont sur la même rangée: par (a) l'abréviation du nom de la pièce, (b) la colonne de la case de départ et (c) la case d'arrivée.
 2. Si les deux pièces sont sur la même colonne: par (a) l'abréviation du nom de la pièce, (b) la rangée de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

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

Exemples :

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

Ou :

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

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 aveugle) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :

- a. mesurer au moins 20 cm sur 20 cm
- b. les cases noires doivent être légèrement surélevées
- c. chaque case doit contenir une ouverture de fixation

Les critères pour les pièces sont :

- a. chaque pièce doit contenir une tige s'encastant dans l'ouverture de fixation
- b. pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D.2 Les règles suivantes régiront le jeu :

1. Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces

aussi claires que possible, l'utilisation des mots suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :

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

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

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

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

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

2. Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.

3. Un coup est considéré comme « joué » lorsque :

- a. dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer
- b. une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation
- c) le coup a été annoncé

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

4. Concernant les points 2 et 3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.

5. Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit comporter les fonctionnalités suivantes :

- a. un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points.
- b. un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir les indications de minutes durant les 5 dernières minutes d'une heure.
- c. optionnellement, une indication annonçant le nombre de coups audible seulement pour le joueur handicapé visuel.

6. Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.

7. Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.

8. Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.

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

- a. jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire
- b. annoncer les coups de chacun des deux joueurs

c. mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adverse (en tenant compte de la règle 3.c)

d. informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups joués et le temps employés par chacun des joueurs

e. exiger la fin de la partie dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.

f. remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée

10. Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur valide peut en employer un qui remplira les tâches 9.a et 9.b.

Annexe E : Les parties ajournées

E.1 a. Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

E.11 Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ou l'arbitre n'en décide autrement.

E.12 a. Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.

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

E.13 Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

E.14 La durée de chaque session d'ajournement est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.

Annexe F : Règles du Chess960

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

F.2 Contraintes concernant la position initiale

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

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

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

F.3 Règles du roque au Chess960

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

b. Comment roquer

Au Chess 960, en fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manœuvre de roque s'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :

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

Recommandations

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

Clarification

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

Notes

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

0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.

Annexe G : Les fins des parties au K.O.

G.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

G.2 Avant le début de la manifestation, il sera annoncé si cette annexe s'applique ou non.

G.3 Cette annexe ne s'applique qu'au jeu standard et au jeu rapide sans incrément et non aux parties de blitz.

G.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un temps différé ou un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si elle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

G.5 Si G.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.b). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

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

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

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

G.6 Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :

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

Il peut réclamer sur la base :

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

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

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

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

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

Glossaire des termes dans les Règles du Jeu d'Échecs

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

abandonne :5.1.b. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat
aile dame :3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie
aile roi:3.8.a. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie
ajourner:8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard.
analyse :11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.
appel :11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur
appuyer sur la pendule : 6.2.a. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire.
arbitre : Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.
assistant :8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières.
attaque :3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case.

blanc : 2.1.1.

1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches

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

case de promotion : 3.7.e. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée.
chess960 : F. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles.
chute du drapeau : 6.1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré.
colonne :2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier.
compteur de coups : 6.10.b. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur la pendule.
contrôle de temps : 1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1^{er} coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.
coup :1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs
coup achevé :6.2.a. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.
coup légal :voir article 3.10.a.
coup sous enveloppe : E. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

handicap:voir incapacité

I adjust: voir j'adoube.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

mat : abréviation d'échec et mat

mode Bronstein: 6.3b. Voir temps différé.

mode Fischer: voir mode incrémental

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

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

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

noir : 2.1.1.

1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires

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

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

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

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

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

pendule :6.1. L'un des deux afficheurs.

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

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

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

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

pièce mineure :Fou ou cavalier

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

superviser :12.2.e. Inspecter ou contrôler.

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

téléphone mobile : 11.3.b. Téléphone cellulaire.

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

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

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

zone contiguë :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.

Règles du Jeu 2014

Quelques commentaires

Article 3.10.c

3.10.c. Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

Quelques exemples :

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

Article 4.6

4.6 Lors de la promotion :

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

Cet article précise que la promotion du pion est légale en retirant d'abord le pion de la case de départ et en mettant la nouvelle pièce sur la case d'arrivée.

Cela vise à ne plus avoir le cas où un arbitre déclarerait ce procédé illégal et donnerait la partie perdue pour le joueur qui a mis en premier la nouvelle première pièce sur l'échiquier.

Article 6.2.a

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

- (1) le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b et 9.7), ou
- (2) le joueur a joué son prochain coup, dans le cas où son coup précédent n'était pas achevé.

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

La définition d'un coup achevé a été élargie.

Exemple : le joueur joue son coup, mais avant qu'il n'appuie sur sa pendule, l'adversaire joue à tempo.

Maintenant, il y a deux possibilités :

1. Le joueur appuie sur sa pendule et achève ainsi son coup (comme avant).
2. Le joueur n'appuie pas sur sa pendule, mais joue son coup suivant. Dans cette situation, le premier coup du joueur est alors considéré comme achevé.

Article 7.1

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.

Certains arbitres le faisaient déjà. L'article autorise clairement de ne pas changer les temps affichés.

Article 7.5a (deuxième partie)

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

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

Ce nouvel article précise bien ce qu'il faut faire dans le cas des promotions illégales et inachevées.

Article 7.5b

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

Le deuxième coup illégal est désormais fatidique.

Article 9.5

9.5 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, **lui ou l'arbitre** arrêtera les pendules (voir Article 6.12.a ou 6.12.b).

C'est maintenant écrit noir sur blanc. L'arbitre arrêtera la pendule (au cas où le joueur oublie).

Article 9.6 (nouveau)

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

- La même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite
- Toute suite de 75 coups consécutifs complétés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce. Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.

Pour éviter tout malentendu, les règles relatives aux demandes basées sur la triple répétition de la position et des 50 coups sans prise ou mouvement de pion sont toujours valables. Ce qui est nouveau, c'est que, si au moins cinq fois de suite la même position (au sens du 9.2b) apparaît, alors la partie est nulle. La même chose arrive avec soixante-quinze coups sans aucune capture ou pion déplacé. Cet article permet à l'arbitre d'intervenir de lui-même notamment dans les compétitions jeunes.

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

Article 11.3b

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

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

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

Premier paragraphe

Les règles du présent article sont de plus en plus strictes. La situation à partir du 1^{er} juillet 2014 est qu'il est même interdit de porter dans la salle de jeu non seulement les mobiles mais aussi tous les moyens de communication électroniques. Ces mesures sont nécessaires en raison des progrès de la technologie, en particulier dans les échecs

professionnels. Un joueur fautif perd la partie, même dans les cas où l'adversaire a un roi nu et ne peut donc pas gagner le match par une série de coups légaux.

Deuxième paragraphe

Les Règles du Jeu d'Échecs sont écrites pour les parties jouées à tous les niveaux: que ce soit dans les parties jouées dans une compétition de club ou dans un match de championnat du monde. La triche doit être combattue à tous les niveaux. Dans le club d'échecs, il est très difficile pour les joueurs de laisser leur téléphone à la maison.

Beaucoup vont directement du travail au club d'échecs ou doivent être accessibles pour une variété de raisons, par exemple, les médecins. Une possibilité pour ces joueurs est de donner l'appareil à l'arbitre ou le laisser à un endroit désigné. En Belgique, les capitaines d'équipes recueillent les téléphones éteints.

Mais il est important qu'il soit prévu dans les Règles du Jeu d'Échecs qu'une peine moins sévère puisse être imposée.

Décision du Comité Directeur de la FFE du 22 juin 2014 :

Si un joueur apporte un téléphone mobile et/ou un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, il recevra un avertissement oral. L'arbitre le mettra en garde. Cet appareil doit être complètement éteint (si c'est possible matériellement, l'organisateur mettra place une consigne ou l'arbitre conservera l'appareil pendant la partie). Si cet appareil émet un son dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur perdra sa partie et l'adversaire gagnera.

Cet article s'applique aux tournois organisés en France (sauf si le règlement intérieur prévoit autre chose) et aux compétitions par équipe.

Cette adaptation ne s'applique pas aux tournois de haut niveau (national, national féminin, TOP 12, phase finale de la coupe de France et du TOP 12F).

Troisième paragraphe

Le dernier paragraphe doit être appliqué dans les événements majeurs où l'on peut déjà voir des portiques de sécurité. A noter qu'il est écrit «peut». Cependant, les arbitres doivent être sensibilisés aux nouvelles pratiques et possibilités de triche, notamment électroniques.

Article 11.9

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

La pédagogie fait partie des missions de l'arbitre. C'était déjà évident pour de nombreux arbitres français.

Article 11.10

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

Les mots « même si le joueur a signé la feuille de partie » ont été ajoutés. Cela garantit à un joueur le droit de faire appel, même quand il a signé.

Article 12.2

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

Les articles en gras sont nouveaux. Les arbitres doivent être vigilants à l'accueil des joueurs handicapés. La DNH et la DNA ont travaillé sur les nouveaux textes de la FIDE à ce sujet (H01 et H01A).

Annexe A. Le Jeu Rapide

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

La définition du jeu rapide a été changée. Au lieu d'au moins 15 minutes et moins de 60 minutes, il sera de plus de 10 minutes et moins de 60 minutes.

A.3 Les Règles de Compétition s'appliquent si

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

A.3.b a été changé. La partie doit être enregistrée par l'arbitre ou son assistant. Si possible également par des moyens électroniques, par exemple une caméra vidéo. Si les conditions mentionnées ci-dessus sont remplies, les règles de compétition (article 6 - 12) s'appliquent. Si ce n'est pas le cas, l'article A4 s'appliquera.

A.4a

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

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

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

A4.b

A.4 b. Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer un gain, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant.

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

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

Décision du comité directeur de la FFE du 21 juin 2014 :

Pour les compétitions scolaires organisées en France et prises en compte uniquement pour le ELO rapide de la FFE, la partie sera perdue après le 3^{ème} coup illégal achevé.

A.4d

A.4 d. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

L'arbitre observe deux rois en échec ou un pion sur la dernière rangée.

Il attend alors de voir si l'adversaire prétend que le joueur a achevé un coup illégal. Dans ce cas, alors l'arbitre déclarera la partie perdue pour le joueur.

Si l'adversaire ne dit rien mais achève son coup, l'arbitre doit déclarer le match nul.

Annexe B. Le Blitz

B.2

B.2. Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

Une cadence classique pour un match de blitz est par exemple de trois minutes plus un incrément de deux secondes par coup. Pour les parties de blitz supervisées par un arbitre, la sanction pour le premier coup illégal est d'une minute.

B.3

B3 Les Règles de Compétition s'appliquent si

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

Exactement comme dans les parties rapides, la partie doit être enregistrée et, si possible, par des moyens électroniques.

B.4

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

Cela signifie que pour le Rapide et le Blitz, nous avons les mêmes règles à partir du 1^{er} Juillet 2014 !

Annexe G. Les fins de parties au KO

Quelques remarques préliminaires : les articles G1 et G5 sont (avec quelques modifications) l'ancien article 10. L'article G6 est l'ancienne Annexe D où aucun arbitre n'est présent dans la salle.

G.2

G.2 Avant le début de la manifestation, il sera annoncé si cette annexe s'applique ou non.

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

G.4

G.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un temps différé ou un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si elle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

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

G.5

G.5 Si G.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.b). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

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

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

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

Un changement très important a été fait dans G5. L'alinéa d a été supprimé. A partir du 1^{er} juillet 2014, les appels sont donc autorisés.

G.6

G.6 Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :

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

Il peut réclamer sur la base :

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

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

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

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

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

Conformément à la modification apportée au G5, les appels sont possibles à partir du 1^{er} juillet 2014.

B.02 Réglementation du classement de la FIDE

En vigueur à partir du 1^{er} juillet 2014

Approuvé par l'Assemblée Générale de 1982, amendé par les Assemblées Générales de 1984 à 2012.

0 INTRODUCTION

Une partie jouée sur l'échiquier sera prise en compte pour le classement de la FIDE lorsqu'elle se déroule dans un tournoi homologué par la FIDE et qu'elle respecte les critères suivants.

- 0.1 La réglementation qui suit sera uniquement modifiée par l'Assemblée Générale sur recommandation de la Commission d'Homologation (CH). De tels changements prendront effet le 1^{er} juillet de l'année suivant la décision de l'Assemblée Générale. Pour les tournois, ces changements s'appliqueront pour ceux qui débutent à cette date ou après.
- 0.2 Les tournois à prendre en compte pour le classement devront être pré-enregistrés par la fédération qui sera responsable de la transmission des résultats et des droits d'homologation. Le tournoi et son calendrier de jeu doit être homologué une semaine avant le début du tournoi. Le Directeur de la CH peut refuser d'homologuer un tournoi. Il peut également autoriser un tournoi à être pris en compte pour le classement, même s'il a été homologué moins d'une semaine avant le début du tournoi. Les tournois avec possibilités de normes doivent être homologués 30 jours à l'avance.
- 0.3 Tous les arbitres d'un tournoi comptabilisé pour le classement FIDE seront licenciés, sinon le tournoi ne sera pas comptabilisé.
- 0.4 Les rapports de tournois pour toutes les manifestations officielles de la FIDE et continentales doivent être transmis et seront comptabilisés pour le classement. L'arbitre Principal est responsable de la transmission des résultats.
- 0.5 La FIDE se réserve le droit de ne pas prendre en compte pour le classement un tournoi en particulier. L'organisateur du tournoi a le droit de faire appel auprès de la CH. Un tel appel doit être fait dans les 7 jours suivant la communication de la décision.

1 CADENCE DE JEU

- 1.1 Pour qu'une partie soit prise en compte, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour compléter tous les coups, en supposant que la partie se termine en 60 coups.

Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes.
Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes.
Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes.
- 1.2 Les parties jouées avec tous les coups à une cadence plus rapide que celles décrites ci-dessus sont exclues de la liste.
- 1.3 Quand un certain nombre de coups est spécifié pour le premier contrôle de temps, il sera de 40 coups.

2 RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

- 2.1 Le jeu doit se dérouler en accord avec les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.

3 DURÉE DE JEU PAR JOUR

3.1 Il ne doit pas y avoir plus de 12 heures de jeu par jour. Ceci est calculé en se basant sur des parties de 60 coups, bien que les parties jouées avec incrément puissent durer plus longtemps.

4 DURÉE DU TOURNOI

4.1 Pour les tournois, une période ne dépassant pas 90 jours, sauf :

4.11 Les championnats dont la durée excédera 90 jours peuvent être pris en compte.

4.12 La CH peut approuver la prise en compte pour le classement de tournois durant plus de 90 jours.

4.13 Pour les tournois durant plus de 90 jours, des résultats intermédiaires doivent être transmis mensuellement.

5 PARTIES NON JOUÉES

5.1 Qu'elles se produisent à cause d'un forfait ou pour toute autre raison, elles ne sont pas comptabilisées. Toute partie où les deux joueurs ont fait au moins un coup seront prises en compte pour le classement.

6 COMPOSITION DU TOURNOI

6.1 Si un joueur non classé marque **zéro point** dans son premier tournoi, son score et celui de ses adversaires contre lui ne sont pas pris en compte. Mais si le joueur non classé a joué des parties prises en compte pour le classement, alors ce résultat sera inclus dans le calcul de son classement global.

6.2 Dans un tournoi toutes rondes, au moins un tiers des joueurs doit être classé.

6.21 Si le tournoi réunit moins de 10 joueurs, au moins 4 doivent être classés.

6.22 Dans un tournoi toutes rondes aller-retour avec des joueurs non classés, il doit y avoir au moins 6 joueurs, dont 4 classés.

6.23 Les Championnats Nationaux joués en toutes rondes seront pris en compte si au moins 3 joueurs (ou 2 femmes dans les compétitions réservées aux femmes) y participant avaient un classement FIDE officiel avant le début du tournoi.

6.3 Dans un tournoi au Système Suisse **ou par équipe** :

6.31 Pour qu'une première performance d'un joueur non classé soit comptabilisée, **il doit marquer au moins un demi-point.**

6.32 Pour les joueurs classés, seules les parties contre des joueurs classés sont comptabilisées.

6.4 Dans le cas d'un tournoi toutes rondes où une ou plusieurs parties sont non jouées, les résultats du tournoi doivent être déclarés pour le classement comme un tournoi au Système Suisse.

6.5 Quand un match a lieu sur un nombre déterminé de parties, celles jouées après qu'un joueur a gagné le match ne seront pas prises en compte.

6.6 Les matches dans lesquels l'un des joueurs ou les deux sont non classés ne seront pas pris en compte.

7 LISTE OFFICIELLE DU CLASSEMENT DE LA FIDE

- 7.1 Le premier jour de chaque mois, la CH préparera une liste intégrant les parties prises en compte durant la période de classement à la liste précédente. Cela sera fait en utilisant la formule du système de classement.
- 7.11 La période de classement (pour les nouveaux joueurs, voir 7.14) est la période pendant laquelle une certaine liste de classement est valable.
- 7.12 Les données suivantes, concernant chaque joueur dont le classement est d'au moins 1000 dans la liste actuelle, seront consignées : Titre de la FIDE, Fédération, Classement Actuel, Code FIDE, Nombre de parties prises en compte dans la période de classement, Date de naissance, Sexe et la valeur actuelle de K pour le joueur.
- 7.13 La date de clôture des tournois pour une liste est 3 jours avant la date de la liste, les tournois se terminant à cette date ou avant sont pris en compte sur la liste. Les manifestations officielles de la FIDE sont prises en compte pour le classement même si elles se terminent le dernier jour avant la date de la liste.
- 7.14 Un classement pour un joueur nouveau dans la liste sera publié uniquement s'il répond aux critères suivants:
- 7.14a S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.3, un minimum de 5 parties
- 7.14b S'il est basé sur des résultats obtenus selon le 6.4, un minimum de 5 parties jouées contre des adversaires classés.
- 7.14c La condition d'un minimum de 5 parties n'est pas nécessairement à remplir lors d'un seul tournoi. Les résultats d'autres tournois joués lors de périodes de classement consécutives, totalisant au plus 26 mois, sont regroupées pour obtenir le classement initial.
- 7.14d Le classement est d'au moins 1000.
- 7.14e Le classement est calculé en utilisant tous ses résultats comme s'ils avaient été joués en un seul tournoi (ceci n'est pas publié tant qu'il n'a pas joué au moins 5 parties) en utilisant toutes les données de classement disponibles.
- 7.2 Joueurs qui ne doivent pas être inclus dans la liste:
- 7.21 Les joueurs dont le classement passe en-dessous de 1000 sont listés dans la prochaine liste comme "délistés". Par la suite, ceux-ci seront traités de la même manière que n'importe quel autre joueur non classé.
- 7.22 Les joueurs titrés non classés sont publiés dans une liste séparée, complétant la liste des joueurs classés.
- 7.23 Les joueurs inactifs sont considérés comme classés avec leur classement le plus récemment publié pour des besoins de classement et de titres.
- 7.23a Un joueur est considéré comme débutant son inactivité s'il ne joue aucune partie prise en compte pour le classement dans une période d'un an.
- 7.23b Un joueur regagne son statut d'actif s'il joue au moins une partie prise en compte pour le classement dans une période et il est alors listé sur la prochaine liste.

8 FONCTIONNEMENT DU SYSTÈME DE CLASSEMENT DE LA FIDE

Le système de classement de la FIDE est un système numérique dans lequel les scores en pourcentage sont convertis en écarts de classements et vice versa. Sa fonction est de produire une information de mesure scientifique de la meilleure qualité statistique.

8.1 L'échelle de classement est arbitraire avec un intervalle de catégorie fixé à 200 points. Les tables qui suivent montrent la conversion du score en pourcentage 'p' en un écart de classements 'dp'. Pour un score de zéro ou 1.0, dp est nécessairement indéterminé, mais est affiché à 800 pour fixer les idées. La seconde table montre la conversion d'un écart de classements 'D' en une probabilité de score 'PD' pour le joueur 'H' le mieux classé et le joueur 'L' le moins bien classé. Ainsi, les deux tableaux sont en fait symétriques.

(a) La table de conversion du score en pourcentage, p, en écart de classements, dp

P	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
	.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284	

(b) Table de conversion d'un écart de classements, D, en une probabilité de score, PD, pour le joueur H le mieux classé et le joueur L le moins bien classé, respectivement.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L	Dif Clt	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Détermination du Classement 'Ru' dans une manifestation donnée, pour un joueur précédemment non classé.

- 8.21 Si un joueur non classé marque **zéro** point dans sa première manifestation prise en compte pour le classement, son score ne sera pas comptabilisé.
Tout d'abord, déterminer le classement moyen de sa compétition 'Rc'.
- (a) Dans un tournoi au Système Suisse ou par équipe : c'est simplement le classement moyen de ses adversaires classés.
- (b) Les résultats des joueurs classés et non classés dans un tournoi toutes rondes sont pris en compte. Pour les joueurs non classés, le classement moyen de la compétition 'Rc' est également la moyenne du tournoi 'Ra' déterminée comme suit :
- (i) Déterminer le classement moyen des joueurs classés 'Rar'.
- (ii) Déterminer p pour chacun des joueurs classés contre tous leurs adversaires.
Déterminer ensuite dp pour chacun de ces joueurs.
Puis, déterminer la moyenne de ces dp = 'dpa'.
- (iii) 'n' est le nombre d'adversaires.
$$Ra = Rar - dpa \times n/(n+1)$$

8.22 S'il marque 50%, alors $Ru = Ra$.

8.23 S'il marque plus de 50%, alors $Ru = Ra + 20$ pour chaque demi-point marqué au-dessus de 50%.

8.24 S'il marque moins de 50% dans un tournoi au Système Suisse ou par équipes :

$$Ru = Rc + dp.$$

8.25 S'il marque moins de 50% dans un tournoi toutes rondes :

$$Ru = Ra + dp \times n/(n+1)$$

8.3 Le classement R_n qui sera publié pour un joueur précédemment non classé est alors déterminé comme si le nouveau joueur avait joué toutes ses parties jusqu'à présent en un tournoi. Le classement initial est calculé en utilisant le score total contre tous les adversaires. **Il est arrondi à l'entier le plus proche. 0,5 est arrondi vers le haut.**

8.4 Si un joueur non classé reçoit un classement publié avant qu'un tournoi dans lequel il a joué soit pris en compte pour le classement, alors il est pris en compte comme un joueur classé avec son classement actuel, mais dans le classement de ses adversaires, il est comptabilisé comme un joueur non classé.

8.5 Détermination du changement de classement pour un joueur classé:

8.51 Pour chaque partie jouée contre un joueur classé, déterminer l'écart de classement entre le joueur et son adversaire, D.

8.52 Si l'adversaire est non classé, alors le classement est déterminé à la fin de la manifestation. Ceci ne s'applique qu'aux tournois toutes-rondes. Dans les **autres** tournois, les parties contre des adversaires non classés ne sont pas comptabilisées.

8.53 Les classements provisoires de joueurs non classés obtenus dans des tournois passés sont ignorés.

- 8.54 Un écart de classement de plus de 400 points sera comptabilisé comme s'il s'agissait d'un écart de 400 points pour les besoins du classement.
- 8.55 (a) Utiliser la table 8.1(b) pour déterminer la probabilité de score PD du joueur.
 (b) $\Delta R = \text{score} - PD$. Pour chaque partie, le score est 1, 0.5 ou 0.
 (c) $\Sigma \Delta R \times K =$ le Changement de Classement pour un tournoi ou une période de classement.
- 8.56 K est le coefficient de développement.
 $K = 40$ pour un joueur nouveau dans la liste de classement jusqu'à ce qu'il ait terminé des manifestations représentant au moins 30 parties
 $K = 20$ tant que le classement d'un joueur reste au-dessous de 2400.
 $K = 10$ lorsque le classement publié du joueur a atteint 2400 et reste ensuite à ce niveau, même si le classement repasse au-dessous de 2400.
 $K = 40$ pour tout joueur jusqu'à son 18^{ème} anniversaire, tant que son classement reste au-dessous de 2400.
- 8.57 R_n est arrondi à l'entier le plus proche, 0,5 est arrondi à 1 (que le changement soit négatif ou positif).
- 8.58 Détermination des classements dans un tournoi toutes rondes.
 Lorsque des joueurs non classés participent, leur classement est déterminé par un processus itératif.
 Ces nouveaux classements sont ensuite utilisés pour déterminer le changement de classement pour les joueurs classés.
 Ensuite, le ΔR pour chacun des joueurs classés est déterminé pour chaque partie en utilisant R_u (nouveau) comme s'il s'agissait d'un classement réel.

9 PROCÉDURES DE RAPPORT

9.1 L'arbitre principal d'un tournoi homologué FIDE doit fournir le rapport de tournoi (fichier TRF) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi au *Rating Officer* de la fédération où le tournoi a eu lieu. Le *Rating Officer* sera responsable du téléchargement du fichier TRF sur le Serveur de Classement de la FIDE au plus tard 30 jours après la fin du tournoi.

9.2 Les résultats de toutes les compétitions internationales doivent être transmis pour le classement à moins que les invitations originales n'indiquaient clairement que la manifestation n'était pas prise en compte pour le classement FIDE. L'arbitre principal doit également l'annoncer aux joueurs avant le début du tournoi.

9.3 Chaque fédération nationale désignera un officiel pour coordonner et expédier les éléments d'homologation et de classement. Son nom et coordonnées doivent être données au secrétariat de la FIDE.

10 SURVEILLANCE DU TRAITEMENT DU SYSTÈME DE CLASSEMENT

- 10.1 L'une des fonctions du Congrès est d'établir les critères selon lesquels les titres et les classements de la FIDE sont décernés. La fonction du système de classement est de produire des informations de mesures scientifiques de la meilleure qualité statistique pour permettre au Congrès d'attribuer des titres équivalents pour des compétences de joueurs équivalentes. Ainsi, le système de classement doit être scientifiquement maintenu et ajusté de manière convenable à court et à long terme.
- 10.2 L'échelle de classement est arbitraire et ouverte. Ainsi, seuls les écarts de classements ont une signification statistique en termes de probabilité. Par conséquent, si la composition du champ de classement de la FIDE venait à changer, l'échelle de classement pourrait aller à la dérive du fait des progrès réels des joueurs. Son objectif fondamental est d'assurer l'intégrité du système de manière à ce que des classements de même valeur puissent représenter, d'année en année, la même qualité de jeu.
- 10.3 L'une des responsabilités de l'Administrateur du Système de Classement est de détecter toute dérive de l'échelle de classement.

11 LES OBLIGATIONS DE L'ADMINISTRATEUR DU SYSTÈME DE CLASSEMENT DE LA FIDE

- 11.1 Une connaissance suffisante de la théorie des probabilités statistiques dans son application aux mesures des sciences physiques et comportementales.
- 11.2 Capacité à concevoir les contrôles préconisés en 12.3, à interpréter les résultats de ces contrôles et à recommander à la CH les mesures à prendre afin de préserver l'intégrité du système de classement.
- 11.3 Être en mesure de conseiller et d'assister toute fédération membre de la FIDE dans l'établissement d'un système de classement national.
- 11.4 Faire preuve d'un degré d'objectivité comparable à celui d'un arbitre international.

12 COMMENTAIRES SUR LE SYSTÈME DE CLASSEMENT

12.1 La formule suivante donne une bonne approximation des tableaux 8.1a/b.

$P = 1/(1 + 10^{-[D/400]})$. Toutefois, les tableaux sont utilisés tels quels.

- 12.2 Les tables 8.1a/b sont utilisées exactement comme elles sont décrites, aucune extrapolation n'est faite pour établir un troisième chiffre significatif.
- 12.3 K est utilisé comme influence stabilisatrice dans le système. Quand $K = 10$, le classement s'inverse en 70 parties environ, $K = 20$ c'est 35 parties ; $K = 30$, c'est 18 parties.

- 12.4 Le système a été conçu pour permettre aux joueurs de vérifier leur classement à tout moment.

13 INCLUSION DANS LA LISTE DE CLASSEMENT

- 13.1 Pour être inclus dans la FRL ou dans les listes de classement Rapide/Blitz de la FIDE, un joueur doit être membre d'une fédération nationale d'échecs qui est membre de la FIDE. La fédération ne doit pas être temporairement ou définitivement exclue d'adhésion.
- 13.2 C'est la responsabilité de la fédération nationale d'informer la FIDE si des joueurs ne devraient plus être inclus dans la FRL.
- 13.3 Tout joueur exclu de l'une ou l'autre liste de classement car il n'est pas en mesure d'obtenir d'adhésion d'une fédération nationale peut solliciter la FIDE pour une dérogation afin d'être inclus.