

E.I.01. Règles du jeu

Les Règles du Jeu d'Echecs de la FIDE couvrent l'ensemble des situations de jeu sur l'échiquier rencontrées en tournoi.

Le texte anglais constitue la version originale des Règles du Jeu d'Echecs, telle qu'elle a été adoptée par le 71^{ème} Congrès de la FIDE en novembre 2000 à Istanbul, et il entre en application le 1er Juillet 2001.

Dans ces Règles, les termes "joueur" et "il" doivent s'entendre tant au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

Les Règles du Jeu d'Echecs ne peuvent couvrir le champ de toutes les situations pouvant survenir au cours d'une partie, ni régir toutes les questions administratives. Lorsque des cas ne sont pas explicitement réglés par un article des règles du jeu d'échecs, on devrait alors pouvoir trouver une décision correcte en étudiant des situations analogues à celles décrites dans les Règles du Jeu.

Ces Règles sous-entendent que les arbitres possèdent généralement la compétence voulue, un jugement sûr et une objectivité absolue. Un règlement trop détaillé priverait l'arbitre de sa liberté de jugement, et l'empêcherait ainsi de résoudre un problème par une solution impartiale, logique et inspirée par des facteurs particuliers.

La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations d'admettre ce point de vue.

Une fédération qui applique déjà - ou qui voudrait appliquer - des règles plus détaillées est libre de le faire sous réserve que :

- a) elles ne contredisent en aucune manière les règles officielles de la FIDE.
- b) elles restent limitées aux territoires dépendant de cette fédération.
- c) elles ne soient pas appliquées lors de tous les matchs, championnats ou rencontres de qualification de la FIDE, ni à des tournois pouvant compter pour un classement, ou l'obtention d'un titre de la FIDE.

LES REGLES DU JEU

Article 1 : Nature et objectifs du jeu d'échecs

1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. Un joueur "a le trait" lorsque son adversaire a effectué son coup.

1.2 L'objectif de chaque joueur est de mettre le roi adverse "en échec"; c'est à dire de l'attaquer; de telle manière que l'adversaire n'ait pas de coup légal qui puisse éviter la prise du roi au coup suivant. Quand un joueur y parvient, on dit qu'il "a maté" le roi de l'adversaire et gagné la partie. L'adversaire qui a été maté a perdu la partie.

1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

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

2.1 L'échiquier se compose d'une grille de 8 sur 8 soit 64 cases de même surface alternativement claires (les cases blanches) et foncées (les cases noires).

L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche.

2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces "blanches") et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces "noires").

Ces pièces sont les suivantes:

Un roi blanc ayant pour symbole usuel	K
Une dame blanche ayant pour symbole usuel	Q
Deux tours blanches ayant pour symbole usuel	R
Deux fous blancs ayant pour symbole usuel	L
Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel	N
Huit pions blancs ayant pour symbole usuel	P
Un roi noir ayant pour symbole usuel	k
Une dame noire ayant pour symbole usuel	q
Deux tours noires ayant pour symbole usuel	r
Deux fous noirs ayant pour symbole usuel	l
Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel	n
Huit pions noirs ayant pour symbole usuel	p

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

```

X| | | | | | | | | | Y
8r s l w k v n t 0
7p p p p p p p p 0
6 + + + + 0
5+ + + + 0
4 + + + + 0
3+ + + + 0
2P P P P P P P P 0
1R N L Q K L N R 0
x a b c d e f g h y

```

2.4 Les huit rangées de cases verticales sont appelées "colonnes". Les huit rangées de cases horizontales sont appelées "traverses". Une ligne droite de cases de même couleur, se touchant par les angles, est appelée "diagonale".

Article 3 : Le mouvement des pièces

3.1 Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du même coup. Selon les Articles 3.2 - 3.8, on dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case.

3.2 Le fou se déplace sur toute case de l'une ou de l'autre diagonale sur laquelle il se trouve.

```

X| | | | | | | | Y
8{ + + + + 0
7+ { + + + { 0
6 + { + + { + 0
5+ + { + { + 0
4 + + L + + 0
3+ + { + { + 0
2 + { + + { + 0
1+ { + + + { 0
x| | | | | | | | y

```

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

```

X| | | | | | | | Y
8 + } + + 0
7+ + { + + 0
6 + } + + 0
5+ + { + + 0
4 + } + + 0
3} { } R} { } { 0
2 + } + + 0
1+ + { + + 0
x| | | | | | | | y

```

3.4 La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la traverse ou de la diagonale sur laquelle elle se trouve.

```

X| | | | | | | | Y
8{ + + { + + 0
7+ { + } + { 0
6 + { + { + { + 0
5+ + { } { + 0
4{ } { } Q} { } 0
3+ + { } { + 0
2 + { + { + { + 0
1+ { + } + { 0
x| | | | | | | | y

```

3.5 En effectuant ces mouvements, la dame, la tour ou le fou ne peuvent se déplacer au dessus d'une autre pièce.

3.6 Le cavalier se déplace sur une des cases la plus proche de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, traverse ou diagonale.

```

X| | | | | | | | Y
8 + + v n t 0
7+ + } p p p 0
6 + + } } 0
5+ { + { + + 0
4{ + + { + + 0
3+ N + + 0
2{ + + { + + 0
1+ { + { + + 0
x| | | | | | | | y

```

- 3.7** a) Le pion peut se déplacer en avant sur la case immédiatement inoccupée en face de lui sur la même colonne, ou
 b) à son premier coup, il peut avancer comme en a) ou bien de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient inoccupées, ou
 c) il peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse, située diagonalement en face de lui sur la colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.

X	I	I	I	I	I	I	I	Y
8	+	+	+	+	+	+	+	0
7	+	+	+	+	+	+	+	0
6	+	+	+	+	+	+	+	0
5	+	+	+	+	+	P	+	0
4	+	{	+	+	{	+	+	0
3	+	}	+	+	}	+	+	0
2	+	P	+	+	+	+	+	0
1	+	+	+	+	+	+	+	0
x	a	b	c	d	e	f	g	h

- d) Un pion attaquant une case traversée par un pion adverse qui a avancé, d'un seul coup, de deux cases à partir de sa position initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise ne peut avoir lieu qu'en réponse immédiate à cette avancée de deux cases du pion adverse. On l'appelle: "prise en passant".

X	I	I	I	I	I	I	I	Y
8	+	+	+	+	+	+	+	0
7	+	+	P	+	+	+	+	0
6	+	+	+	+	+	+	+	0
5	+	+	P	}	+	+	+	0
4	+	+	+	+	+	+	+	0
3	+	+	+	+	+	+	+	0
2	+	+	+	+	+	+	+	0
1	+	+	+	+	+	+	+	0
x	a	b	c	d	e	f	g	h

- e) Quand un pion accède à la traverse la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du même coup, contre une dame, une tour, un fou ou un cavalier de même couleur. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange d'un pion contre une autre pièce est appelé "promotion" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

- 3.8** a) Le roi peut se déplacer de deux façons différentes, soit :
 i) sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

X	I	I	I	I	I	I	I	Y
8	+	}	k	}	+	+	+	0
7	+	{	}	{	+	+	+	0
6	+	+	+	+	+	+	+	0
5	+	+	+	+	+	+	+	0
4	}	{	}	}	+	+	+	0
3	+	{	K	{	+	+	+	0
2	}	{	}	}	+	+	+	0
1	+	+	+	+	+	+	+	0
x	a	b	c	d	e	f	g	h

On considère que les pièces adverses attaquent une case; même si ces pièces ne peuvent pas se déplacer

ii) par le "roque". C'est un mouvement du roi et de l'une ou l'autre des tours de la même couleur, sur la même traverse, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même traverse et en direction de la tour; la tour est ensuite transportée par-dessus le roi et placée sur la dernière case que celui-ci vient de traverser.

```

8r + + k + t 0
7+ + + + 0
6 + + + + 0
5+ + + + 0
4 + + + + 0
3+ + + + 0
2 + + + + 0
1t + k + R 0
x a b c d e f g h y
avant le petit roque blanc
avant le grand roque noir

```

```

8 + k t t + 0
7+ + + + 0
6 + + + + 0
5+ + + + 0
4 + + + + 0
3+ + + + 0
2 + + + + 0
1+ + + R k 0
x a b c d e f g h y
après le petit roque blanc
après le grand roque noir

```

```

8 + + k + t 0
7+ + + + 0
6 + + + + 0
5+ + + + 0
4 + + + + 0
3+ + + + 0
2 + + + + 0
1R + k + 0
a b c d e f g h y
avant le grand roque blanc
avant le petit roque noir

```

```

8 + + t k + 0
7+ + + + 0
6 + + + + 0
5+ + + + 0
4 + + + + 0
3+ + + + 0
2 + + + + 0
1+ k R + + 0
x a b c d e f g h y
après le grand roque blanc
après le petit roque noir

```

(1) Le roque est illégal :

- [a] si le roi a déjà été bougé, ou
- [b] à l'aide d'une tour qui a déjà été déplacée.

(2) Le roque est momentanément empêché :

- [a] si la case sur laquelle se trouve le roi, ou celle qu'il doit franchir, ou encore celle qu'il doit occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses.
- [b] si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle le roque doit être effectué.

b) Le roi est "en échec", s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger.
L'annonce de l'échec n'est pas obligatoire.

3.9 Aucune pièce qui exposera son roi en le mettant en échec, ou en le laissant dans cette position ne sera jouée

Article 4 : Le déplacement des pièces

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

4.2 A la condition qu'il exprime son intention (par exemple en disant "j'adoube" ou « je rectifie »), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case.

4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :

- a) une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit bouger la première pièce touchée qui peut être bougée ou prise, ou
- b) une ou plusieurs pièces adverses, il doit capturer la première pièce touchée qui peut l'être.
- c) une pièce de chaque couleur, il doit capturer la pièce adverse avec sa pièce ou, si c'est illégal, bouger ou prendre la première pièce touchée qui peut être bougée ou prise. Si la situation n'est pas claire et qu'on ne peut établir si c'est la propre pièce du joueur ou celle de l'adversaire qui a été touchée la première, on considérera que la propre pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4

- a) Si un joueur touche délibérément sa tour et son roi, il doit roquer de ce côté si c'est légal.
- b) Si un joueur touche délibérément une tour et ensuite son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on réglerait alors ce cas selon l'article 4.3 a.
- c) Si un joueur ayant l'intention de roquer touche d'abord le roi ou le roi et la tour simultanément, alors que le roque de ce côté est impossible, il doit choisir soit de roquer de l'autre côté, pour autant que ce roque soit possible, soit de déplacer le roi. Si le roi ne peut être bougé, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup possible.

4.5 Si aucune des pièces touchées ne peut être bougée ou prise, le joueur peut alors effectuer n'importe quel autre coup possible.

4.6 Si l'adversaire enfreint l'article 4.3 ou 4.4, le joueur ne peut réclamer s'il a lui-même délibérément touché une pièce.

4.7 Quand, lors d'un coup légal ou comme faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut être déplacée sur une autre case. On considère le coup exécuté lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées.

Article 5 : La fin de la partie

5.1

- a) La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a donné échec et mat soit légal.
- b) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.2

- a) La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup possible et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a donné pat soit légal.

- b) La partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine « position morte ». Ceci met fin immédiatement à la partie à condition que le coup ayant amené la position soit légal.

- c) La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie. (Voir l'article 9.1)

- d) La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir ou va survenir trois fois sur l'échiquier. (Voir l'article 9.2)

- e) La partie peut être nulle si les 50 derniers coups consécutifs ont été joués par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce. (Voir l'article 9.3)

LES REGLES DE COMPETITION

Article 6 : La pendule d'échecs

6.1 La "pendule d'échecs" est une pendule double munie de deux mécanismes d'horlogerie donc de deux cadrans horaires, reliés l'un à l'autre de telle façon que seul l'un des deux puisse fonctionner à la fois. Le terme "pendule" désigne dans ces règlements l'un de ces deux mécanismes et cadrans.

La "chute du drapeau" signifie que le temps imparti à un joueur est écoulé.

6.2 a) En utilisant une pendule d'échecs, chaque joueur doit effectuer un nombre minimum de coups ou tous les coups en un temps donné; et / ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire après chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance.

b) Le temps inutilisé lors d'une période de jeu par un joueur lui est crédité pour la période suivante, excepté dans la cadence "temps différé".

Dans la cadence "temps différé", les deux joueurs se voient attribuer un "temps de réflexion principal". Chaque joueur bénéficie également d'un "temps supplémentaire fixe" pour chacun des coups. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. A condition que le joueur arrête sa pendule avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps de réflexion principal ne varie pas, sans tenir compte de la proportion de temps supplémentaire utilisé.

6.3 Chaque cadran dispose d'un "drapeau". Immédiatement après la chute du drapeau, les dispositions de l'article 6.2.a doivent être appliquées.

6.4 Avant le début de la partie l'arbitre décide de l'endroit où la pendule d'échecs est placée.

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

6.6 Si aucun joueur n'est présent au début de la partie, le joueur qui a les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée. (sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit décidé par l'arbitre).

6.7 Tout joueur qui arrive devant l'échiquier avec plus d'une heure de retard après l'horaire de début fixé pour la compétition perdra la partie. (sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit décidé par l'arbitre).

6.8 a) Pendant la partie, chaque joueur, ayant exécuté son coup sur l'échiquier, arrêtera sa propre pendule et mettra en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter sa pendule. Tant qu'il ne l'a pas arrêtée, on considère que son coup n'est pas achevé, sauf si le coup effectué met fin à la partie. (Voir les Articles 5.1 et 5.2)

Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de la pendule est considéré comme partie du temps alloué au joueur.

b) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a effectué le coup. Il est interdit de laisser le doigt sur le bouton ou de le faire planer au-dessus.

c) Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit d'appuyer dessus violemment, de la saisir ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera pénalisée selon l'article 13.4.

d) Si un joueur est incapable d'utiliser la pendule, une aide autorisée par l'arbitre peut être fournie au joueur pour cette opération. Les pendules seront ajustées d'une manière équitable par l'arbitre.

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

6.10 En dehors de l'application des Articles 5.1 ou un des articles 52a , b et c la partie est perdue par le joueur qui n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux , même avec un jeu des plus médiocres.

6.11 Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant une défectuosité manifeste sera obligatoirement remplacée. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.

6.12 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier, la partie continuera.

6.13 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 pour une promotion et que cette pièce soit non disponible.
c) L'arbitre décidera de la reprise de la partie dans l'un ou l'autre cas.
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 cet arrêt n'est pas justifié le joueur sera pénalisé selon l'article 13.4.

6.14 Si une irrégularité apparaît et/ou si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.

6.15 Écrans, moniteurs, ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups,. Cependant, le joueur ne peut faire aucune réclamation en s'appuyant sur ce qui est exposé de cette manière.

Article 7 : Irrégularités

7.1 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 la seule erreur concerne une position de l'échiquier t non conforme aux prescriptions de l'article 2.1, la partie continue, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

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

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

7.4 a) Si pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier a été joué, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si on ne peut le faire, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. En accord avec l'article 6.14, les pendules seront réajustées; on appliquera au coup remplaçant l'article 4.3. La partie pourra alors se poursuivre à partir de cette position établie.

b) après l'application de l'article 7.4a; pour les 2 premiers coups irréguliers d'un joueur l'arbitre donnera 2 minutes supplémentaires à son adversaire à chaque fois. Au 3^e coup irrégulier du même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur.

7.5 Si pendant une partie, on constate que des pièces ont été dérangées de leurs cases, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si on ne peut le faire, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. En accord avec l'article 6.14, les pendules seront réajustées; on appliquera au coup remplaçant l'article 4.3. La partie pourra alors se poursuivre.

Article 8 : La notation des coups

8.1 Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire correctement, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe E), sur la feuille de partie prévue pour la compétition.

S'il le souhaite, un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter; mais seulement s'il a noté son propre coup précédent.

Une offre de nullité doit être inscrite sur la feuille de partie par les deux joueurs. (Annexe E.12)

Si un joueur est dans l'impossibilité de noter, l'arbitre lui déduira une partie de temps qui lui est alloué au début du jeu.

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 des organisateurs de la compétition.

8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau, le joueur doit mettre à jour sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier.

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

b) Si, en application de l'article 8.4, seul un des joueurs n'est pas obligé de noter, il doit, dès la chute d'un des drapeaux compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition qu'il ait le trait, il peut utiliser la feuille de l'adversaire. Le joueur ne peut jouer avant d'avoir complété sa propre feuille et rendu celle de son adversaire.

c) Si aucune feuille de partie n'est entièrement complète, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou de son assistant, qui devra au préalable avoir pris note de la position de la partie en cours, du temps utilisé et du nombre de coups joués si cette information est disponible, avant de mettre en place la reconstitution.

8.6 Si les feuilles de partie ne sont pas en état de montrer 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 2 joueurs signeront les 2 feuilles de parties, 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) Un joueur souhaitant proposer la nullité le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier. Il doit le faire avant d'arrêter sa pendule et de lancer la pendule adverse. Une telle offre faite différemment est toujours valable, mais on doit respecter l'article 12.5. Elle est toujours inconditionnelle.

Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement ou en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la capturer; ou si la partie est terminée autrement.

b) L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie et représentée par un symbole (voir annexe E).

c) La demande de nullité au titre de 9.2, 9.3 ou 10.2 sera assimilée à une offre de nullité.

9.2 La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois (pas nécessairement consécutivement) :

a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup 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 comme en a) et b) sont considérées comme étant les mêmes lorsque, le même joueur ayant le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et ont toutes les mêmes possibilités de jeu.

Les positions sont différentes, si un pion pouvait être pris en passant et ne peut plus l'être, ou si les possibilités de roque ne sont plus les mêmes temporairement ou définitivement.

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

a) s'il écrit sur sa feuille de partie, et annonce son intention de jouer, le coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups consécutifs seront alors exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de pièce.

b) si les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de pièce, ou

9.4 Si un joueur exécute un coup, sans avoir demandé la nullité comme le stipulent les Articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit pendant ce coup.

9.5 Si un joueur réclame la nullité en application de l'article 9.2 ou 9.3, il arrêtera immédiatement les deux pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa demande.

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

b) Si la demande s'avère injustifiée, l'arbitre ajoutera trois minutes à la pendule de l'adversaire. Si le demandeur a plus de 2 minutes à sa pendule, l'arbitre enlèvera, jusqu'à un maximum de trois minutes, la moitié du temps restant à sa pendule. Si le demandeur a plus d'une minute mais moins de deux minutes, son temps restant sera d'une minute. Si le demandeur a moins d'une minute, l'arbitre ne fera aucun réajustement à la pendule du demandeur. La partie continuera alors et le coup proposé devra être joué.

9.6 La partie est nulle lorsque dans une position, un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux, même avec le jeu le plus médiocre. Ceci met immédiatement fin à la partie.

Article 10 : Les fins de partie au K.O

10.1 Une fin de partie au K.O est la dernière phase d'une partie, quand tous les coups restant doivent être exécutés dans un temps limité.

10.2 Si le joueur au trait dispose de moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nullité avant que son drapeau ne tombe. Il arrêtera alors les pendules et appellera l'arbitre.

a) Si l'arbitre est convaincu que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux ou s'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors il déclarera la partie nulle. Dans le cas contraire, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

b) Si l'arbitre remet sa décision à plus tard, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de temps de réflexion supplémentaire et la partie continuera en présence de l'arbitre, si possible. L'arbitre donnera le résultat de la partie après le tombé d'un drapeau.

c) Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire bénéficiera de 2 minutes supplémentaires de temps de réflexion.

d) La décision de l'arbitre, prise en 10.2a, b ou c sera définitive.

10.3 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier, la partie est nulle.

Article 11 : Le score

11.1 A moins qu'il en soit prévu autrement, 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 12 : La conduite des joueurs

- 12.1** Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.
- 12.2** Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations, conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.
La feuille de partie sera utilisée uniquement pour la notation des coups, les temps indiqués par les pendules, l'offre de nullité, et les faits relatifs à une réclamation.
- 12.3** Les joueurs qui ont fini leurs parties seront considérés comme des spectateurs.
- 12.4** Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter "l'aire de jeu" sans la permission de l'arbitre. L'aire de jeu est définie comme étant l'espace de jeu, les toilettes, la buvette, l'espace fumeur situé à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter l'espace de jeu sans la permission de l'arbitre.
- 12.5** Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit; ceci inclut les demandes ou offres de nullité injustifiées.
- 12.6** L'infraction aux Articles 12.1 à 12.5 (en partie ou en totalité) donnera lieu à des pénalités définies par l'article 13.4.
- 12.7** La partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les Règles du Jeu. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.
- 12.8** Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'article 12.7, la partie sera déclarée perdue pour tous les deux.

Article 13 : Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule)

- 13.1** L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'Échecs.
- 13.2** L'arbitre agira dans le meilleur intérêt de la compétition. Il s'assurera que la totalité de celle-ci se déroule dans de bonnes conditions de jeu et que rien ne vienne déranger les joueurs. Il veillera à la bonne marche de la compétition.
- 13.3** L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il pourra prononcer et infligera des pénalités aux joueurs si nécessaire.
- 13.4** L'arbitre peut donner les pénalités suivantes :
- a) un avertissement, ou
 - b) l'augmentation du temps de l'adversaire, ou
 - c) la diminution du temps du joueur incriminé, ou
 - d) déclarer la partie perdue, ou
 - e) diminuer les points marqués dans une partie par le joueur incriminé
 - f) augmenter les points marqués par l'adversaire jusqu'au maximum prévu pour cette partie
 - g) l'expulsion du tournoi.
- 13.5** 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.
- 13.6** L'arbitre ne doit pas intervenir dans la partie sauf dans les cas prévus par les règles du jeu. Il n'indiquera pas le nombre de coups joués, excepté lorsqu'en application de l'article 8.5, au moins un joueur a utilisé tout son temps. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a terminé un coup.
- 13.7** Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni intervenir en aucune façon au sujet d'une partie. Si nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de la salle de jeu.

Article 14 : La FIDE

14.1 Les fédérations membres ont la possibilité de demander à la FIDE une décision officielle à propos de problèmes relatifs aux Règles du Jeu.

ANNEXE

A. Les parties ajournées

1. a) Si une partie n'est pas terminée à la fin du temps de jeu imparti, l'arbitre exigera du joueur ayant le trait qu'il mette son "coup sous enveloppe". Le joueur doit inscrire son coup d'une manière non ambiguë sur sa feuille de partie, mettre cette feuille et celle de son adversaire dans une enveloppe, cacheter l'enveloppe, et seulement ensuite arrêter sa pendule sans relancer celle de son adversaire. Le joueur a le droit de modifier le coup mis sous enveloppe tant qu'il n'a pas arrêté sa pendule. Si le joueur exécute son coup sur l'échiquier après avoir été informé par l'arbitre qu'il devait mettre son coup sous enveloppe, il doit inscrire ce même coup sur sa feuille de partie, et la mettre sous enveloppe.
b) Un joueur ayant le trait, qui ajourne la partie avant la fin de la séance, sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin de la session et le temps qui lui reste sera noté.
2. Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :
 - a) les noms des joueurs
 - b) la position au moment de l'ajournement de la partie
 - c) les temps utilisés par chacun des joueurs
 - d) le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe
 - e) le numéro de ce coup
 - f) l'offre de nullité, si la proposition a été faite avant l'ajournement
 - g) la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.
3. L'arbitre contrôlera l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe et il est responsable de la sauvegarde de celle-ci.
4. Si un joueur propose la nullité après que son adversaire ait ajourné, l'offre reste valable jusqu'à ce que ce dernier l'accepte ou la rejette comme indiqué dans l'article 9.1.
5. Avant la reprise de la partie, la position au moment de l'ajournement sera reconstituée et les temps utilisés par les deux joueurs seront indiqués sur les pendules.
6. Si, avant la reprise, les joueurs ont convenus de faire nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.
7. L'enveloppe ne sera ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe est présent.
8. Sauf dans les cas mentionnés aux Articles 6.10 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup
 - a) ambigu, ou
 - b) faux, de telle manière que sa véritable signification est impossible à établir, ou
 - c) illégal.
9. Si, à l'heure convenue de la reprise,
 - a) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, alors, l'enveloppe est ouverte, le coup sous enveloppe est exécuté sur l'échiquier, et la pendule est mise en marche.
 - b) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. A son arrivée, il peut arrêter sa pendule et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup sous enveloppe joué sur l'échiquier. Sa pendule est alors remise en marche.
 - c) le joueur ayant mis le coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit d'inscrire sa réponse sur sa feuille de partie, de mettre celle-ci dans une nouvelle enveloppe, d'arrêter sa pendule et de démarrer celle de son adversaire au lieu d'effectuer son coup de la manière normale. Cette enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la gardera et elle sera ouverte à l'arrivée de l'adversaire.

10. La partie est perdue pour le joueur qui arrive avec plus d'une heure de retard pour la reprise d'une partie ajournée. Cependant, cette disposition n'est pas appliquée si le coup a été mis sous enveloppe par le joueur retardataire et qu'il apparaît que :

- a) le joueur absent a gagné la partie en ayant mis sous enveloppe un coup de mat, ou
- b) le joueur absent a provoqué la nullité en ayant mis sous enveloppe, soit un coup de pat, soit un coup conduisant à une position décrite dans l'article 9.6, ou
- c) le joueur présent devant l'échiquier a perdu la partie en vertu de l'article 6.10

11. A) Si l'enveloppe contenant le coup ajourné est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps au moment de l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, les pendules seront réglées par l'arbitre. Le joueur ayant ajourné exécutera le coup sous enveloppe sur l'échiquier.

B) S'il est impossible de rétablir la position, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

12. Si, à la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'une et/ou l'autre des pendules et que l'un des joueurs en fait la remarque avant d'avoir exécuté son premier coup, l'erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas constatée à temps, la partie continue sans correction des temps, à moins que l'arbitre n'estime que les conséquences en soient trop sévères.

13. La durée de la période de jeu pour les parties ajournées sera contrôlée par la pendule de l'arbitre. L'heure du début et de la fin de la session seront annoncées à l'avance.

B. Le jeu rapide

1. Une partie rapide est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de 15 à 60 minutes pour chaque joueur.

2. La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu de la FIDE, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les Règles suivantes du jeu rapide.

3. Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

4. Aucune réclamation ne peut être déposée à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage de la pendule, si au moins trois coups ont été exécutés par chacun des joueurs. En cas d'inversion du roi et de la dame, le roque n'est pas permis.

5. a) L'arbitre fera appliquer l'article 4 (Les pièces touchées) des Règles du Jeu, seulement si l'un ou les deux joueurs le lui demandent.

b) Le joueur perd le droit de réclamer suivant les articles 7.2, 7.3 et 7.5 (irrégularités, coups illégaux) dès qu'il a touché une pièce comme indiqué dans l'article 4.3.

6. On considère que le drapeau est tombé lorsqu'une réclamation en due forme a été faite à ce sujet par un joueur. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau.

7. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. La demande sera recevable si son drapeau est resté levé et celui de son adversaire tombé après l'arrêt des pendules.

8. Si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle.

B'. La Partie en 61 minutes

(Cadence appliquée par la Fédération Française des échecs)

1. Les parties doivent être jouées en 61 minutes.

2. La partie doit se dérouler conformément aux règles du jeu de la FIDE.

Notamment: la notation est obligatoire; l'arbitre indique la chute du drapeau.

Les parties sont prises en compte pour le classement ÉLO.

C. Le Blitz

1. Une partie de blitz est une partie où tous les coups doivent être exécutés dans un temps limité inférieur à 15 minutes pour chaque joueur.

2. La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu rapide décrites en Annexe B, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les Règles suivantes du Blitz.

3. Un coup illégal est accompli lorsque la pendule de l'adversaire a été mise en marche. L'adversaire est alors autorisé à demander le gain, mais avant d'effectuer son propre coup. Si l'adversaire ne peut pas mater le

roi du joueur par une série de coups légaux avec le jeu le plus médiocre, alors le joueur est autorisé à demander la nulle avant d'effectuer son propre coup. Une fois que l'adversaire a joué son propre coup, un coup illégal ne peut plus être corrigé.

4. L'article 10.2 des Règles du Jeu ne s'applique pas.

D. Les fins de partie au K.O. lorsqu' aucun arbitrage n'est assuré.

1. Lorsque les parties sont jouées selon l'article 10, un joueur peut réclamer la nullité quand il a moins de deux minutes à sa pendule, et avant que son drapeau ne tombe sinon ceci met fin à la partie.

Il peut faire valoir le fait que :

- a) son adversaire ne peut gagner par des moyens normaux, ou
- b) son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En a), le joueur doit noter la position finale et son adversaire la vérifier.

En b), le joueur doit noter la position finale et présenter une feuille de partie à jour, qui doit être complétée avant la fin de la partie. L'adversaire vérifiera à la fois la feuille de partie et la position finale.

La réclamation sera soumise à un arbitre, dont la décision sera sans appel.

E. La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît pour ses tournois et pour ses matches qu'un seul système de notation, la notation algébrique, et préconise également l'utilisation de ce système dans les livres d'échecs et dans la presse échiquéenne. Les feuilles de parties utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans les cas où ces feuilles sont normalement utilisées. Un arbitre qui s'aperçoit qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devra prévenir le joueur de cette obligation.

Description de la Notation Algébrique :

1. Chaque pièce est désignée par la première lettre (lettre majuscule) de son nom. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.
2. Pour la première lettre du nom de la pièce, chaque joueur a le droit d'utiliser la première lettre du nom habituellement utilisé dans son pays. Exemples : B = bishop (le fou en Anglais), L = loper (le fou en Hollandais). Dans la presse, l'utilisation de dessins pour les pièces est recommandée.
3. Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de celle-ci : exemple : e5, d4, a5.
4. Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h, respectivement.
5. Les 8 traverses (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivement. En conséquence, au départ, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et deuxième traverses; les pions et les pièces noires sont placés sur la septième et huitième traverses.
6. Suite aux règles précédentes, chacune des 64 cases est toujours repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un nombre.

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

7. Le déplacement de chaque pièce est indiqué par (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de tiret entre (a) et (b). Exemple : Fe5, Cf3, Td1.

Pour les pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.

8. Quand une pièce en prend une autre (ou un pion), une croix (x) est intercalée entre (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1.

Quand un pion prend une pièce (ou un pion), non seulement la case d'arrivée, mais aussi la colonne de départ doivent être indiquées, avec une croix (x) entre les deux. Exemples: dx e5, gxf3, axb5.

Dans le cas d'une prise "en passant", la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. Un "e.p." est ajouté à la suite de la notation.

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

(1) Si les deux pièces sont sur la même traverse, par (a) la première lettre de la pièce, (b) la colonne de départ et (c) la case d'arrivée.

(2) Si les deux pièces sont sur la même colonne, par (a) la première lettre de la pièce, (b) la traverse de départ et (c) la case d'arrivée.

(3) Si les pièces sont sur des colonnes et des traverses différentes, la notation (1) est préférée.

En cas de prise, une croix (x) doit être intercalée entre (b) et (c).

Exemples:

(1) Il y a 2 Cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un des deux va en f3 : soit Cgf3, soit Cef3, selon le cas.

(2) Il y a 2 Cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un des deux va en f3 : soit C5f3, soit C1f3, selon le cas.

(3) Il y a 2 Cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un des deux va en f3 : soit Chf3, soit Cdf3, selon le cas.

S'il y a une prise en f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'une croix : (1) soit Cgxf3 soit Cdx f3, (2) soit C5xf3 soit C1xf3, (3) soit Chxf3 soit Cdx f3, selon le cas.

10. Si deux pions peuvent prendre la même pièce (ou le même pion) de l'adversaire, le pion qui se déplace est indiqué par (a) la lettre de la colonne de départ (b) une x (c) la case d'arrivée. Exemple: S'il y a 2 pions blancs sur les cases c4 et e4 et une pièce (ou un pion) noire sur la case d5, la notation pour le coup des Blancs est soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

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

12. Une offre de nullité sera notée ainsi : (=).

Principales abréviations :

0-0 = roque avec la Tour h1 ou la Tour h8 (petit roque)

0-0-0 = roque avec la Tour a1 ou la Tour a8 (grand roque)

x = prise

+ = échec

++ = échec et mat

e.p ou # = prise " en passant "

Exemple :

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Fb4 4.Fd2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Fxc3 8.Fxc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Fe2 cxd4 13.Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15. a4 Cc5 16.Db4 Fb7 17. a5 ...etc.