

LES REGLES DU JEU

Les règles du jeu d'Echecs

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'Echecs de la FIDE couvrent le jeu pratiqué de part et d'autre d'un échiquier.

Les Règles du Jeu d'Échecs se divisent en deux parties :

1. Les règles fondamentales du Jeu et
2. Les règles de compétition.

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

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

PREAMBULE

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

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

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

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

LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU

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

1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier".

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

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

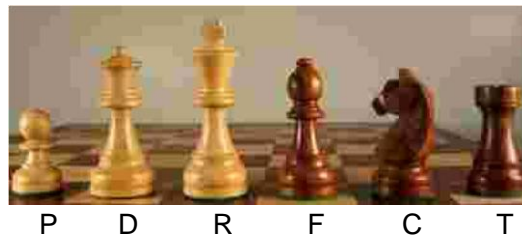
- 2.1 L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires").

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

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

| | | | |
|-----------------------|--------------------------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Un roi blanc | habituellement représenté par le symbole | R |  |
| Une dame blanche | habituellement représentée par le symbole | D |  |
| Deux tours blanches | habituellement représentées par le symbole | T |  |
| Deux fous blancs | habituellement représentés par le symbole | F |  |
| Deux cavaliers blancs | habituellement représentés par le symbole | C |  |
| Huit pions blancs | habituellement représentés par le symbole | |  |
| 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 | |  |

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 DEPLACEMENT DES PIÈCES

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

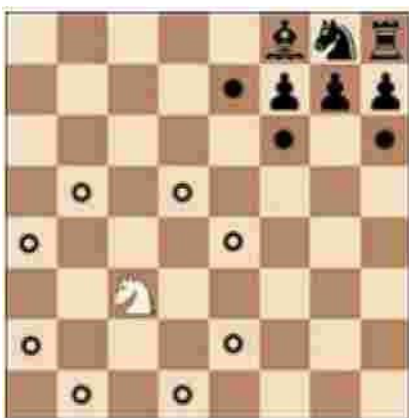


- 3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.



- 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.



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

3.7.2 Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.1, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.

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



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

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



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

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

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

3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

3.8.1 en se déplaçant sur une case adjacente



3.8.2 en "roquant".

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



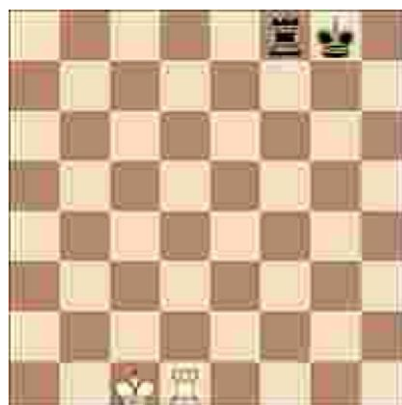
Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu :

3.8.2.1.1 lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou

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

ARTICLE 4 : L'EXÉCUTION DU DEPLACEMENT DES PIÈCES

- 4.1 Les coups doivent être exécutés à l'aide d'une seule main.
- 4.2.1 Seul le joueur ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition qu'il en exprime l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «l'adjust»).
- 4.2.2. Tout autre contact physique avec une pièce, à l'exception d'un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel.
- 4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2 si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :
 - 4.3.1 Une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée ;
 - 4.3.2. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;
 - 4.3.3. Une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit prendre la première pièce touchée de l'adversaire avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut pas déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.
- 4.4 Si un joueur au trait :
 - 4.4.1. touche son roi et l'une de ses tours, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal ;
 - 4.4.2. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1 ;
 - 4.4.3. ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque

impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut pas jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;

- 4.4.4 promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.
- 4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.
- 4.6 Lors de la promotion :
 - 4.6.1 Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée
 - 4.6.2 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre
 - 4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.
- 4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :
 - 4.7.1. s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;
 - 4.7.2. s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;
 - 4.7.3. s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.
- 4.8 Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.
- 4.9 Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.

ARTICLE 5 : LA FIN DE LA PARTIE

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

LES RÈGLES DE COMPÉTITION

ARTICLE 6 : LA PENDULE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de l'emplacement 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.
- 6.7.1 Le règlement d'une manifestation doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est zéro. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.
- 6.7.2 Si le règlement d'une manifestation spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'il arrive, à moins que les règles de la manifestation ne spécifient ou que l'arbitre ne décide autrement.
- 6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs l'ait signalé à cet effet.
- 6.9 En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 ou 5.2.3, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.
- 6.10.1. Toute indication donnée par les pendules est considérée comme régulière en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.
- 6.10.2 Si durant une partie, on constate que la programmation de l'un ou des deux afficheurs était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera la pendule immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.
- 6.11.1 S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.
- 6.11.2 Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.
- 6.11.3 L'arbitre décidera de la reprise de la partie.
- 6.11.4 Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.
- 6.12.1 Écrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups.
- 6.12.2 Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

ARTICLE 7 : IRRÉGULARITÉS

- 7.1 Si une irrégularité apparaît et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.
- 7.2.1 Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.

- 7.2.2 Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.
- 7.3. Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joué moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.
- 7.4.1 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.
- 7.4.2 Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre.
- 7.4.3 L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.
- 7.5.1. Un coup illégal n'est achevé qu'une fois que le joueur a appuyé sur la pendule. Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.
- 7.5.2 Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.
- 7.5.3 Si un joueur appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.
- 7.5.4 Si un joueur utilise ses deux mains pour réaliser jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion, par exemple) et appuie sur la pendule, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.
- 7.5.5 Après l'application de l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.
- 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

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

- 8.1.5 Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).
- 8.1.6 Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.
- 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 compétition.
- 8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises à l'Article 8.1.1.
- 8.5.1 Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs devront mettre à jour leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.
- 8.5.2 Si seul un des joueurs n'a pas noté en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que ce joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.
- 8.5.3 Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.
- 8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués ou achevés.
- 8.7 A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

ARTICLE 9 : LA PARTIE NULLE

- 9.1.1 Le règlement d'une manifestation peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas proposer ou conclure une partie nulle, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.
- 9.1.2 Cependant, si le règlement de l'événement permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :
 - 9.1.2.1. Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l'Article 11.5 doit être pris en compte. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la prendre ; ou bien si la partie est terminée autrement.
 - 9.1.2.2. L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=).
 - 9.1.2.3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle.
- 9.2.1 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :
 - 9.2.1.1 va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou 9.2.1.2 vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

- 9.2.2. Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :
- 9.2.2.1 au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant
 - 9.2.2.2 un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait pas bougé, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.
- 9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :
- 9.3.1 il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou
 - 9.3.2 les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.
- 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.
- 9.5.1 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.
- 9.5.2 Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.
- 9.5.3 Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.
- 9.6 Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :
- 9.6.1 la même position est apparue, comme en 9.2.2 au moins cinq fois ;
 - 9.6.2 toute suite d'au moins 75 coups joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, le mat prime.

ARTICLE 10 : LES POINTS

- 10.1 A moins que le règlement d'une manifestation spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui fait match nul marque un demi-point ($\frac{1}{2}$).
- 10.2. Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu ; par exemple, le score $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ n'est pas autorisé.

ARTICLE 11 : LA CONDUITE DES JOUEURS

- 11.1 Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.
- 11.2.1. La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.
 - 11.2.2. La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.
 - 11.2.3. Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre
 - 11.2.3.1 à un joueur de quitter la salle de jeu
 - 11.2.3.2 au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu
 - 11.2.3.3 à une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu

- 11.2.4 Le règlement de l'événement peut spécifier que l'adversaire d'un joueur au trait soit dans l'obligation de signaler à l'arbitre lorsqu'il souhaite quitter la zone de jeu.
- 11.3.1 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier
- 11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre dans la salle de jeu.
- Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.
- 11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur porte sur lui un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement d'une manifestation peut spécifier une sanction différente, moins sévère.
- 11.3.3. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs, autres objets ou son corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.
- 11.3.4 Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section de la salle de jeu 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 reconnus coupables en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.
- 11.9 Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.
- 11.10 A moins que le règlement d'une manifestation spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).
- 11.11 Les deux joueurs doivent assister l'arbitre dans toutes les situations requérant la reconstitution de la partie, incluant les réclamations de nulle.
- 11.12 La vérification de l'apparition à trois reprises d'une même position ou des réclamations de nulle en application de la règle des 50 coups est du devoir des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

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

- 12.1 L'arbitre s'assurera de l'observation des Règles du Jeu d'Échecs.
- 12.2 L'arbitre devra
- 12.2.1 assurer le fair-play
- 12.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition
- 12.2.3 s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu
- 12.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés
- 12.2.5 superviser le déroulement de la compétition

- 12.2.6 prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.
- 12.2.7 suivre les règles et directives contre la tricherie
- 12.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.
- 12.4 L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.
- 12.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.
- 12.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il n'indiquera pas le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.
- 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 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 :
 - 12.9.1 L'avertissement
 - 12.9.2 L'augmentation du temps restant à l'adversaire
 - 12.9.3 La diminution du temps restant au joueur incriminé
 - 12.9.4 L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
 - 12.9.5 La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
 - 12.9.6 La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)
 - 12.9.7 Une amende définie à l'avance
 - 12.9.8 L'exclusion pour une ou plusieurs rondes
 - 12.9.9 L'expulsion de la compétition.

Annexes aux règles du jeu

Annexe A : Echecs Rapides

- A.1 Une partie "d'échecs rapides" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.
- A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie.
- Le joueur peut, à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.
- A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si :
- A.3.1.1 un arbitre supervise au plus trois parties et
 - A.3.1.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.
- A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.
- A.4 Autrement, ce qui suit s'applique :
- A.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,
- A.4.1.1 aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition était compromise.
 - A.4.1.2 aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.
- A.4.2 Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il agira en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel les joueurs sans intervention de l'arbitre.
- A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

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

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

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

Annexe B : le Blitz

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

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

B.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si

B.3.1.1 Un arbitre supervise une partie et

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

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

B.4. Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2 et A.4

B5 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

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 échiquéens.

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

Description du Système Algébrique

C.1 Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.

C.2 Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

C.3 Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l'utilisation des figurines est recommandée.

C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5.

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

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

C.7 En conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

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

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

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

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

C9 Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre

C.9.1 l'abréviation de la pièce en question et

C.9.2 la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10

C.9.3 Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.

C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:

C10.1 Si les deux pièces sont sur la même rangée, par

C10.1.1 l'abréviation du nom de la pièce,

C10.1.2 la colonne de la case de départ et.

C10.1.3 la case d'arrivée

C10.2 Si les deux pièces sont sur la même colonne, par

C.10.2.1 l'abréviation du nom de la pièce,

C.10.2.2 la rangée de la case de départ

C.10.2.3 la case d'arrivée.

C.10.3 Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.

Exemple C.10.3.1 Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.

Exemple C.10.3.2 Il y a deux cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.

Exemple C.10.3.3 Il y a deux cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.

Exemple C.10.3.4 S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C.11 Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T. C.12 Une offre de nulle doit être notée par (=).

C.13 Principales abréviations:

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

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

++ ou # = échec et mat

e.p. = prise "en passant"

Les quatre derniers sont optionnels.

Exemple de partie:

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

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2 0-0 10. 00-0 Te8 11. Rb1 (=)

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

D.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :

- D.1.1 mesurer au moins 20 cm sur 20 cm
- D.1.2 les cases noires doivent être légèrement surélevées
- D.1.3 chaque case doit contenir une ouverture de fixation
- D.1.4 les critères pour les pièces sont :
 - D.1.4.1 chaque pièce doit contenir une tige s'encastant dans l'ouverture de fixation
 - D.1.4.2 pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D.2 Les règles suivantes régiront le jeu:

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

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

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand 1 - eins

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

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

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

D.2.2 Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.

D.2.3 Un coup est considéré comme « joué » lorsque :

- D.2.3.1 Dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer
- D.2.3.2 Une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation
- D.2.3.3 Le coup a été annoncé

D.2.4 Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.

- D.2.5 Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.
- D.2.6.1 Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit être en mesure d'annoncer le temps et le nombre de coups au joueur déficient visuel.
- D.2.6.2 Une horloge analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée :
- D.2.6.2.1 Un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points en relief.
- D.2.6.2.2 Un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernières minutes d'une heure.
- D.2.7 Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.
- D.2.8 Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.
- D.2.9 Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.
- D.2.10 Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :
- D.2.10.1 Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire
- D.2.10.2 Annoncer les coups de chacun des deux joueurs
- D.2.10.3 Mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adversaire
- D.2.10.4 Informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups achevés et le temps employés par chacun des joueurs
- D.2.10.5 Revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
- D.2.10.6 Remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée
- D.2.11 Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant doit être employé dans le cas où le joueur déficient visuel est apparié avec un joueur malentendant.

Directives I : Les parties ajournées

- I.1.1 Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.
- Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.

- I.1.2 Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.
- I.2 Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :
 - I.2.1 les noms des deux joueurs,
 - I.2.2 la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,
 - I.2.3 le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,
 - I.2.4 le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,
 - I.2.5 le numéro du coup mis sous enveloppe,
 - I.2.6 une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,
 - I.2.7 la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.
- I.3 L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par-devers lui et en est responsable.
- I.4 Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.
- I.5 Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.
- I.6 Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.
- I.7 L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.
- I.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est :
 - I.8.1 ambigu, ou
 - I.8.2 inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou
 - I.8.3 illégal.
- I.9 Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,
 - I.9.1 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;
 - I.9.2 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;
 - I.9.3 le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par-devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.
- I.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.
- I.11 Lorsque le règlement de la manifestation prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la manifestation n'en dispose autrement ou l'arbitre n'en décide autrement.

- I.12.1 Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.
- I.12.2 Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.
- I.13 Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.
- I.14 La durée de chaque session de reprise est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.

Directives II : Règles du Chess960

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

II.2 Contraintes concernant la position initiale

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

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

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

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

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

II.3 Règles du roque au Chess960

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

II.3.2 Comment roquer

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

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

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

II.3.2.3 roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou II.3.2.4

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

II.3.2.5 Recommandations

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

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

II.3.2.6 Clarification

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

II.3.2.7 Notes

- II.3.2.7.1 Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.
- II.3.2.7.2 Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
- II.3.2.7.3 Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.
- II.3.2.7.4 Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et de la tour qui participent au roque.
- II.3.2.7.5 Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs ordinaire. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.

Directives III Parties sans incrément et fin de partie au KO

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

2.3 Glossaire

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

| | | |
|-------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| abandonne | : | 5.1.2. Lorsqu'un joueur arrête la partie plutôt que de jouer jusqu'au mat |
| aile dame | : | 3.8.1. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve la dame au début de la partie |
| aile roi | : | 3.8.1. La moitié verticale de l'échiquier sur laquelle se trouve le roi au début de la partie |
| ajourner | : | 8.1. Au lieu de jouer la partie en une session, elle est temporairement arrêtée et continuée plus tard. |
| analyse | : | 11.3. Quand un ou plusieurs joueurs jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite. |
| appel | : | 11.10. Normalement un joueur a le droit de faire appel contre la décision de l'arbitre ou de l'organisateur |
| appuyer sur la pendule | : | 6.2.1. L'action d'appuyer sur le balancier d'une pendule qui arrête le temps du joueur et déclenche celui de son adversaire. |
| arbitre | : | Préambule. La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi. |
| assistant | : | 8.1. Une personne qui peut aider au bon déroulement de la compétition de différentes manières. |
| attaque | : | 3.1. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si la pièce peut effectuer une prise sur cette case. |
| blanc | : | 2.1.1. 1. Il y a 16 pièces de couleur claire et 32 cases appelées blanches, ou 2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces blanches |
| blitz | : | Annexe B Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur est de 10 minutes ou moins |
| case de promotion | : | 3.7.5. La case sur laquelle atterrit un pion lorsqu'il atteint la huitième rangée. |
| chess960 | : | Directive II. Une variante du jeu d'échecs où les pièces sont placées aléatoirement en une des 960 positions distinctes possibles. |
| chute du drapeau | : | 6.1. Lorsque le temps imparti pour un joueur est expiré. |
| colonne | : | 2.4. Une ligne verticale de 8 cases sur l'échiquier. |
| compteur de coups | : | 6.10.2. Un système sur une pendule d'échecs qui peut être utilisé pour enregistrer combien de fois chaque joueur a appuyé sur la pendule. |
| contrôle de temps | : | 1. La règle à propos du temps de réflexion alloué au joueur. Par exemple, 40 coups en 90 minutes, puis tous les coups restants en 30 minutes, plus 30 secondes par coup à partir du 1 ^{er} coup. Ou, 2. On dit qu'un joueur a passé le contrôle de temps, si par exemple, il a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes. |
| coup | : | 1.1. 1. 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chaque joueur. Ou 2. Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs |
| coup achevé | : | 6.2.1. Lorsqu'un joueur a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule. |
| coup légal | : | voir article 3.10.1. |
| coup sous enveloppe | : | Directives I. Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur met son prochain coup dans une enveloppe. |
| damer | : | Comme dans damer un pion, signifiant promouvoir le pion en dame. |
| délai de forfait | : | 6.7. Le temps de retard déterminé pour qu'un joueur en retard ne soit pas déclaré forfait. |
| diagonale | : | 2.4. Une ligne droite de cases de même couleur, partant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent. |

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

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

échange : 1. 3.7.e. Lorsqu'un pion est promu, ou
2. Lorsqu'un joueur prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou
3. Lorsqu'un joueur a perdu une tour et que l'autre a perdu un fou ou un cavalier

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

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

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

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

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

en passant : 3.7.4. 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 : 12.2.1. Que la justice ait été rendue doit parfois être considéré lorsque l'arbitre observe que les Règles du Jeu sont inadéquates.

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

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

Handicap : voir incapacité

I adjust : voir j'adoube.

i.e. : « Id est » est une expression latine signifiant « c'est-à-dire ». Son abréviation est souvent employée : « i.e. »

Illégal : 3.10.1. Une position ou un coup impossible selon les Règles du Jeu d'Échecs

incapacité : 6.2.5. Une condition, telle qu'un handicap physique ou mental, résultant en une perte partielle ou totale de la capacité d'effectuer certaines activités relatives au jeu d'échecs.

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

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

jeu standard : Directive III.3 Une partie où chaque joueur dispose d'au moins 60 minutes de réflexion

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

mat : abréviation d'échec et mat

mode Bronstein : 6.3.2 Voir temps différé.

mode Fischer : voir mode incrémental

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

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

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

noir : 2.1.1.
1. Il y a 16 pièces de couleur foncée et 32 cases appelées noires, ou
2. En vue d'ensemble, cela fait également référence au joueur des pièces noires

notation algébrique : 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 :9.1.2. Lorsqu'un joueur peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)

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

pat : 5.2.1. Lorsqu'un joueur n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.

pendule : 6.1. L'un des deux afficheurs.

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

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

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

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

pièce mineure : Fou ou cavalier

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

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

position morte : 5.2.2. Lorsque aucun des joueurs ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux.

prise : 3.1. Quand une pièce est déplacée de sa case vers une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est retirée de l'échiquier. Voir aussi 3.7.4. En notation : x

promotion : 3.7.5. Lorsqu'un pion atteint la huitième rangée et qu'il est remplacé par une nouvelle pièce (dame, tour, fou, cavalier) de la même couleur.

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

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

règle des 50 coups : 5.2.5. Un joueur peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règle des 75 coups : 9.6.2. La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce.

règlement d'une compétition :6.7.1 Dans divers points des Règles du Jeu, il y a des options. Le règlement de la compétition doit annoncer celles qui ont été choisies.

répétition : 5.2.4. 1. Un joueur peut réclamer la nulle si la même position se produit trois fois.
2. Une partie est nulle si la même position apparaît cinq fois.

résultat : 8.7. Généralement le résultat est 1-0, 0-1 ou 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** : 3.8.2. Un coup du roi vers une tour. Voir l'article. En notation : 0-0 petit roque, 0-0-0 grand roque
- salle de jeu** : 11.2. Le seul endroit auquel les joueurs ont accès pendant le jeu.
- salle de repos** : 11.2. Toilettes, également la salle à part dans le Championnat du Monde où les joueurs peuvent se détendre.
- sanctions** : 12.3. L'arbitre peut infliger des sanctions comme listées en 12.9 en ordre croissant de sévérité.
- spectateurs** : 11.4. Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs après que leur partie soit finie.
- superviser** : 12.2.5. 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** : 11.3.2. Téléphone cellulaire.
- temps différé (Bronstein)** : 6.3.2 Les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe soit échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.
- tolérance zéro** : 6.7.2. Lorsqu'un joueur doit arriver à l'échiquier avant le début de la session.
- trait** : 1.1. Avoir le trait signifie avoir le droit de jouer le prochain coup
- zone contigüe** : 12.8. Une zone qui touche mais ne faisant pas partie de la salle de jeu. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs
- zone de jeu** : 11.2. L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées.