

Les règles du jeu d'échecs

INTRODUCTION

PRÉAMBULE

LES RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU

LES RÈGLES DU JEU EN COMPÉTITION

ANNEXES

Annexe A : Parties en cadence rapide

Annexe B : Parties en cadence Blitz

Annexe C : La notation algébrique

Annexe D : Règles pour les parties avec des personnes aveugles et handicapées visuelles

DIRECTIVES

Directives I : Parties ajournées

Directives II : Règles du Chess960

Directives III : Parties sans incrément amenant des fins de partie au KO

Glossaire

0.1 INTRODUCTION

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent les parties se jouant sur l'échiquier.

Les Règles du jeu se divisent en deux parties : 1. Les règles fondamentales du Jeu et 2. Les règles du jeu en compétition.

La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 93^{ème} Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Chennai (Inde). Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er janvier 2023.

0.2 PRÉAMBULE

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 ou une 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 et joueuses 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 d'une compétition non comptabilisée 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.

Note de traduction : Les commentaires en grisés sont adaptés des commentaires publiés par la commission des Arbitres de la Fide (version octobre 2022 pour les règles en vigueur au 1^{er} janvier 2018) – La version mise à jour pour les règles en vigueur au 1^{er} janvier 2023 est en attente de confirmation. Quelques notes de traduction encadrées ont été ajoutées.

Le préambule des Règles du Jeu est très important. Les Règles ne peuvent pas couvrir toutes les situations possibles qui peuvent survenir. Lorsque les Règles correspondent à une situation spécifique, l'arbitre doit veiller à ce qu'elles soient suivies. Cependant, il existe des cas où l'arbitre doit prendre une décision sur des situations non couvertes ou non entièrement couvertes par les règles du jeu. Au moment de prendre de telles décisions, l'arbitre doit envisager des situations similaires couvertes par les règles du jeu. Dans tous les cas, la décision doit être fondée sur le bon sens, la logique, l'équité et toute circonstance particulière. Ces décisions peuvent être prises en consultation avec d'autres arbitres.

Comme il est toujours nécessaire pour l'arbitre de prendre des décisions et de résoudre les problèmes pendant la partie, l'expérience est importante, mais le plus important est une excellente connaissance des Règles actuelles et une objectivité totale à tout moment.

LES RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU

Article 1 Nature et but du jeu 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 ou la joueuse déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, le joueur ou la joueuse déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectue le coup suivant, après quoi les deux adversaires jouent alternativement.

1.3. On dit d'un joueur ou une joueuse qu'il/elle « a le trait » lorsque son adversaire a « joué » son coup.

1.4. Le but de chaque joueur ou joueuse est d'« attaquer » le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier/cette dernière ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre.

1.4.1. On dit du joueur ou de la joueuse réalisant cet objectif qu'il/elle a mis « échec et mat » le roi adverse et qu'il/elle 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 adversaires ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (voir. Article 5.2.2).

Si aucun des deux adversaires ne peut gagner, la partie est automatiquement un match nul. L'arbitre doit donc intervenir pour le déclarer lorsque :

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

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

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

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
















Article 2 La position initiale des pièces sur l'échiquier

2.1. L'échiquier est constitué d'une grille carrée de 8 x 8 cases 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 la case d'angle la plus proche et située du côté droit de chaque joueur ou joueuse 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)		Un roi noir habituellement représenté par le symbole (R)	
Une dame blanche habituellement représentée par le symbole (D)		Une dame noire habituellement représentée par le symbole (D)	
Deux tours blanches habituellement représentées par le symbole (T)		Deux tours noires habituellement représentées par le symbole (T)	
Deux fous blancs habituellement représentés par le symbole (F)		Deux fous noirs habituellement représentés par le symbole (F)	
Deux cavaliers blancs habituellement représentés par le symbole (C)		Deux cavaliers noirs habituellement représentés par le symbole (C)	
Huit pions blancs habituellement représentés par le symbole		Huit pions noirs habituellement représentés par le symbole	
Pièces Staunton :		 P D R F C T	

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 ». Une ligne droite de cases de la même couleur, allant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée « diagonale ».

Les échiquiers peuvent être fabriqués dans différents matériaux mais les cases doivent être contrastées : foncées (noires ou marron) et claires (blanches ou crèmes). Il est utile qu'elles soient mates pour éviter les reflets qui perturberaient les joueurs et joueuses. La taille de l'échiquier doit correspondre aux dimensions des pièces ([voir plus de détail dans le manuel de la FIDE C02](#)).

Il est très important de vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces avant la partie. En faisant cela, l'arbitre évite de nombreuses réclamations concernant les inversions entre le Roi et la Dame ou entre les Cavaliers et les Fous.

Parfois, il y a désaccord entre les adversaires sur la façon de positionner les cavaliers. Chaque joueur ou joueuse devra respecter le choix de son adversaire qui pourra placer ses propres cavaliers comme il/elle le souhaite avant le début de la partie. Un joueur ou une joueuse ne peut ajuster la position des pièces en cours de partie qu'après avoir informé son adversaire qu'il/elle s'apprête à les remettre en place (Voir. article 4 « J'adoube »)

Article 3 Le déplacement des pièces

3.1. Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une pièce de même couleur.

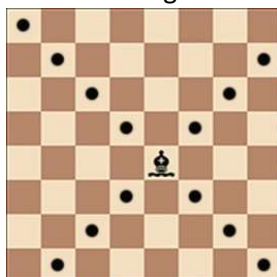
3.1.1. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, dans le cadre du même coup.

3.1.2. On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse si elle peut prendre celle-ci sur la case où elle se trouve 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.

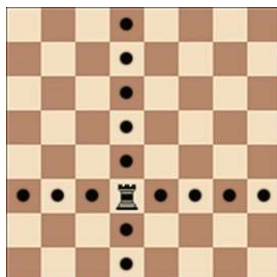
Le fait d'être clouée devant son propre roi n'empêche pas une pièce d'attaquer les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer. Même une pièce clouée peut "mettre en échec" le roi de l'adversaire.

3.2. Un fou peut se déplacer sur n'importe quelle case le long d'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.

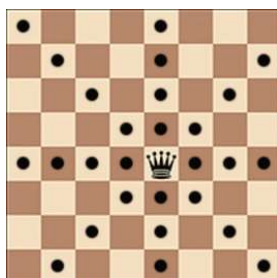


Au départ, chaque camp dispose de deux fous, l'un se déplace sur les cases blanches, l'autre sur les cases noires. Si un joueur ou une joueuse possède deux fous ou plus sur des cases de la même couleur, il est probable que le 2^{ème} fou soit le résultat d'une promotion (voir article 3.7.3.3), ou qu'un coup illégal a été joué.

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



3.4. Une dame peut se déplacer sur n'importe quelle case de la colonne, la rangée ou d'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.



3.5. Lors de leurs déplacements, un fou, une tour ou une dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.

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



3.7. Le pion

3.7.1. Un pion peut se déplacer sur la case immédiatement devant lui sur la même colonne, à condition que cette case soit inoccupée.

3.7.2. Lors de son premier déplacement un pion peut se déplacer comme au 3.7.1, ou alors il peut avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que ces deux cases soient inoccupées.

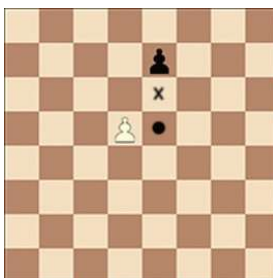
3.7.3. Un pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Ce pion prend alors la pièce en question.



Note de traduction : Les deux articles suivants définissent la prise en passant.

3.7.3.1. 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 depuis sa case de départ, peut prendre ce pion adverse comme si ce dernier n'avait été avancé que d'une seule case.

3.7.3.2. Cette prise n'est autorisée que sur le coup qui suit l'avancement du pion adverse. Cette prise est appelée « prise en passant ».



Note de traduction : Les trois articles suivants définissent la promotion.

3.7.3.3. Quand un joueur ou une joueuse au trait déplace un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il/elle doit remplacer ce pion -lors de ce coup- par une nouvelle dame, une nouvelle tour, un nouveau fou ou un nouveau cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de « promotion ».

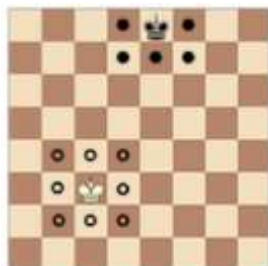
3.7.3.4. Le choix du joueur ou de la joueuse n'est pas restreint aux pièces capturées précédemment.

3.7.3.5. Ce remplacement d'un pion par une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

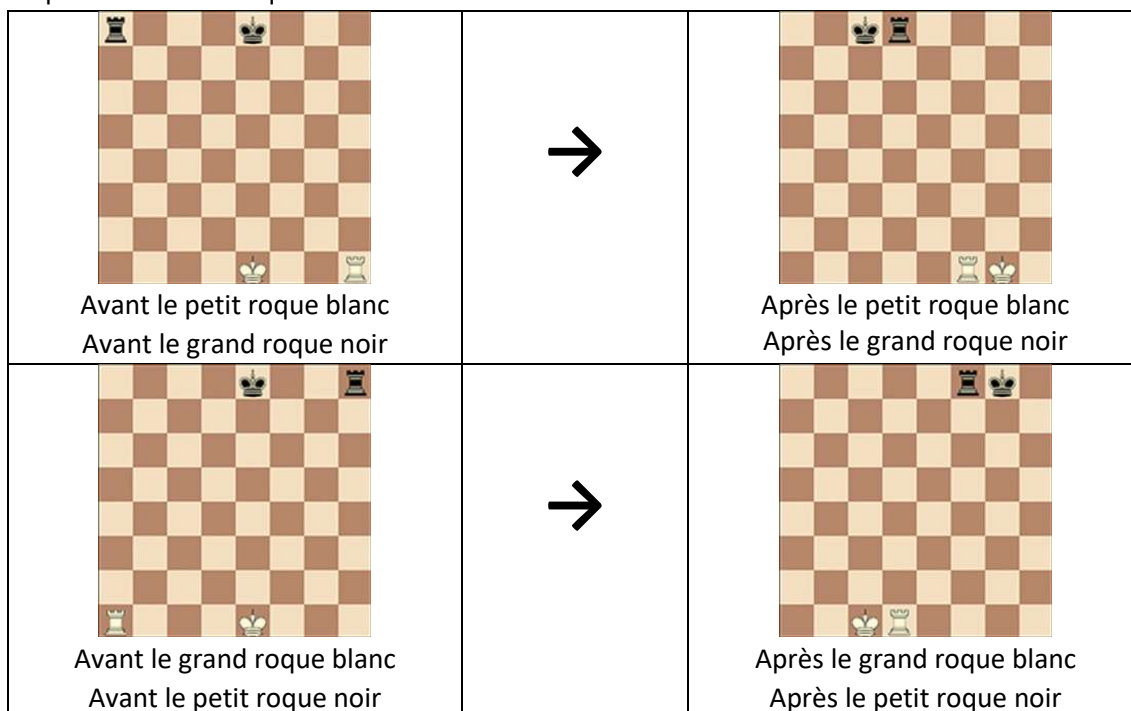
Dans le cas d'une promotion, si le joueur ou la joueuse ne trouve pas la pièce nécessaire, il/elle a le droit de mettre immédiatement la pendule en pause et d'appeler l'arbitre pour qu'on lui apporte la pièce qu'il/elle désire. L'arbitre doit fournir la pièce demandée et redémarrer la pendule. Le joueur ou la joueuse continue alors de réfléchir à son coup. Il/Elle n'a pas l'obligation de faire la promotion en utilisant la pièce demandée.

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 ». C'est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de même couleur le long de la première rangée du joueur ou de la joueuse. Le roque compte pour un seul coup, il est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction d'une tour située sur sa case initiale, puis cette tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.



3.8.2.1. Le droit de roquer est définitivement perdu :

- 1) Si le roi s'est déjà déplacé, ou
- 2) Avec une tour qui s'est déjà déplacée.

3.8.2.2. Le roque est temporairement interdit :

- 3) Si la case occupée par le roi, la case qu'il doit traverser ou la case sur laquelle il doit arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
- 4) Si une pièce quelconque se situe entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

3.9. Mise du roi en échec :

3.9.1. Le roi est dit « en échec » s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent pas se déplacer sur la case occupée par ce roi parce qu'elles laisseraient ou mettraient en échec le roi de leur propre camp.

3.9.2. Aucune pièce ne peut être déplacée si elle expose le roi de son propre camp à un échec ou si elle le laisse en échec.

3.10. Coup légaux et illégaux, positions illégales :

3.10.1. Un coup est dit légal lorsqu'il respecte toutes les conditions associées fixées par les articles 3.1 à 3.9.

3.10.2. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas l'une des conditions associées fixées par les articles 3.1 à 3.9

3.10.3. Une position est illégale lorsqu'elle ne peut avoir été atteinte par aucune suite de coups légaux.

Exemples de positions illégales :

a) *Les deux rois sont en échec*

b) *Un joueur ou une joueuse a deux fous sur des cases de même couleur de case, et ses 8 pions sont toujours sur l'échiquier.*

En cadence Standard, si un arbitre observe une position illégale, l'arbitre doit toujours intervenir immédiatement.

En Rapide et Blitz, l'arbitre n'intervient que si la position illégale est la conséquence directe d'un coup illégal que l'arbitre a vu se jouer.

Si non, l'arbitre intervient conformément à l'article A.5.4 de l'annexe A, ou lorsqu'un des deux adversaires le réclame.

Article 4 L'exécution du déplacement des pièces

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

4.2. Ajustement des pièces ou tout autre contact physique avec une pièce :

4.2.1. Seul le joueur ou la joueuse ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition d'en exprimer l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»).

L'Article 4.2.1 peut être utilisé uniquement pour corriger le placement de pièces mal placées. Si l'adversaire est absent alors il faut informer, si possible, un ou une arbitre avant que tout ajustement ait lieu. Le joueur ou la joueuse doit toujours annoncer son intention d'ajuster une pièce. S'il/elle ne le fait pas, les règles normales de la "pièce touchée" s'appliquent (voir 4.3).

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

Selon cette règle, si un joueur ou une joueuse n'a pas dit « j'adoube » ou quelque chose de similaire avant de toucher une pièce et que le contact n'est pas accidentel alors la pièce touchée doit être déplacée.

Par exemple, si les Blancs ont joué 1. Fe2xg5 en soulevant le fou et en retirant le cavalier (ce coup n'est pas possible) alors le fou sur e2 doit être déplacé car il a été touché dans l'intention de le déplacer.



4.3. En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2 si le joueur ou la joueuse 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/elle doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée.

4.3.2. Une ou plusieurs des pièces adverses, il/elle doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise.

4.3.3. Une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il/elle doit prendre la première pièce adverse touchée avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Si on ne peut pas déterminer si c'est une de ses pièces ou une des pièces adverses qui a été touchée en premier, alors on considère que c'est sa propre pièce qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.

4.4. Si le joueur ou la joueuse au trait :

4.4.1. touche son roi puis une de ses tours, il/elle doit roquer de ce côté si c'est légal de le faire ;

4.4.2. touche délibérément une de ses tours puis son roi, il/elle n'a pas l'autorisation de roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1;

Dans ce cas, le joueur ou la joueuse doit déplacer sa tour, si c'est possible. Si aucun mouvement de tour n'est possible, il/elle doit déplacer son roi. (Article 4.3.1)

4.4.3. ayant l'intention de roquer, touche d'abord son roi puis une de ses tours alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur ou la joueuse doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne dispose d'aucun coup légal alors le joueur ou la joueuse est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;

Veillez noter que le roque est un mouvement de roi. Si un joueur ou une joueuse essaie de roquer et que cela s'avère illégal, alors il/elle doit faire un mouvement de roi qui est légal. S'il n'y a pas de mouvement légal du roi, le joueur ou la joueuse est libre de faire n'importe quel mouvement – il/elle n'a pas l'obligation de déplacer la tour (mais voir 4.4.2)

4.4.4. promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

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

Lorsqu'il/elle est au trait, l'adversaire peut retourner la tour dans le bon sens. Cependant, pour éviter tout conflit, il est conseillé de demander à un arbitre de le faire.

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

4.6. La promotion peut se faire de différentes manières :

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 sur une case, cette pièce ne peut plus être déplacée sur une autre case lors de ce coup. Le coup est considéré comme effectué dans les cas suivants :

4.7.1. Lors d'une prise : lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur ou la joueuse, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main.

4.7.2. Lors d'un roque : lorsque la main du joueur ou de la joueuse a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur ou la joueuse a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur ou la joueuse 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 ou la joueuse doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne dispose d'aucun coup légal, le joueur ou la joueuse est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.

4.7.3. Lors d'une promotion : lorsque la main du joueur ou de la joueuse a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et que le pion a été retiré de l'échiquier.

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

4.9. Si un joueur ou une joueuse est dans l'incapacité de déplacer les pièces, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, qui doit avoir l'agrément de l'arbitre, pour réaliser cette opération.

Lorsque l'arbitre observe une violation de l'article 4, son intervention est obligatoire, sans attendre que l'adversaire la réclame.

Note de traduction : on considère en compétition que la violation n'est effective que lorsque le joueur ou la joueuse a achevé son coup, il n'est pas pertinent de l'interpeller oralement tant qu'il/elle n'a pas appuyé sur sa pendule.

Article 5 La fin de la partie

5.1.1. La partie est gagnée par le joueur ou la joueuse 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 conforme à l'Article 3 et aux Articles 4.2 à 4.7.

5.1.2. La partie est perdue par le joueur ou la joueuse qui déclare abandonner (cela met immédiatement fin à la partie), excepté si la position est telle que son roi ne peut pas être mis échec et mat par aucune suite de coups légaux de son adversaire. Dans ce cas le résultat de la partie est un match nul.

Un joueur ou une joueuse peut abandonner de plusieurs façons :

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

Toutes ces possibilités peuvent être mal interprétées et la situation doit être clarifiée (NdT : par l'arbitre). À la fin d'une partie, l'arbitre doit s'assurer que les deux feuilles affichent le même résultat.

Un joueur ou une joueuse qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre fait ainsi preuve de discourtoisie.

L'Arbitre en chef peut lui infliger une sanction pour manque de sportivité.

5.2.1. La partie est nulle lorsque le joueur ou la joueuse au trait ne dispose d'aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Cela 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.

5.2.2. La partie est nulle lorsque survient une position dans laquelle aucun des deux adversaires 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 adversaires au cours de la partie, sous réserve que chaque joueur ou joueuse ait joué au moins un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie.

Cette règle n'est applicable que si l'article 9.1.1 (ne pas accepter une partie nulle par accord mutuel avant un nombre déterminé de coups) n'est pas utilisée.

La meilleure façon de mettre fin à une partie et d'en confirmer le résultat est de l'écrire sur la feuille de partie (s'il y en a une - voir article 8) et que les deux adversaires la signent. Cela constitue alors un document officiel en cas de litige même si les joueuses et les joueurs peuvent encore faire des réclamations, des erreurs peuvent être commises et que le résultat n'est définitif que si l'arbitre le valide.

LES RÈGLES DU JEU EN COMPÉTITION

Article 6 La pendule

6.1. La "pendule d'échecs" désigne une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle manière qu'un seul puisse fonctionner à la fois. 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" signifie la fin du temps imparti à un joueur ou une joueuse.

Certaines pendules électroniques affichent le symbole « – » à la place d'un drapeau.

6.2. Manipulation de la pendule :

6.2.1. Pendant la partie, chaque joueur ou joueuse, après avoir joué son coup sur l'échiquier, arrête sa pendule et démarre celle de son adversaire (autrement dit, il/elle appuie sur sa pendule). Ceci "achève" 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 et 9.6), ou

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

Normalement, lorsqu'un joueur ou une joueuse oublie d'appuyer sur sa pendule après avoir joué son coup, l'une des possibilités suivantes s'applique :

- a. *L'adversaire peut attendre qu'il/elle ait appuyé sur sa pendule. Dans ce cas, il est possible que le drapeau tombe et qu'il/elle perde au temps. Certains peuvent trouver cela peu fairplay, mais ni les arbitres ni les autres personnes présentes n'ont le droit d'intervenir pour prévenir le joueur ou la joueuse ;*
- b. *L'adversaire peut lui demander d'appuyer sur sa pendule. Dans ce cas, la partie continuera normalement ;*
- c. *L'adversaire peut jouer le coup suivant. Dans ce cas, la partie continue normalement. Toutefois, si la partie est jouée avec un compteur de coups, alors un coup en moins est compté pour les deux adversaires et cela peut produire un conflit ultérieur.*

6.2.2. Un joueur ou une joueuse doit avoir l'autorisation d'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 aux joueurs et joueuses.

La situation suivante peut se produire :

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

6.2.3. Un joueur ou une joueuse doit actionner la pendule avec la main avec laquelle il/elle a joué le coup. Il est interdit pour un joueur ou une joueuse de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au-dessus.

Parfois, ce qui suit se produit :

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

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

Note de traduction : La plupart du temps c'est un acte involontaire ou lié à la méconnaissance de la règle, un simple avertissement peut suffire, dans le cas d'une action visant à gagner du temps ou à mettre la pression sur l'adversaire une sanction plus sévère est choisie.

6.2.4. Les joueurs et joueuses doivent manipuler la pendule convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de la prendre dans ses mains ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte est sanctionnée selon l'Article 12.9.

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

6.2.5. Seul le joueur ou la joueuse dont la pendule est en marche a l'autorisation d'adouber les pièces.

6.2.6. Si un joueur ou une joueuse n'est pas en mesure d'utiliser la pendule, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, qui doit avoir l'agrément de l'arbitre, pour actionner sa pendule. Sa pendule est ajustée par l'arbitre de manière équitable. Cette correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'une personne en situation de handicap.

Il est clair que c'est au joueur/à la joueuse de trouver son assistant/assistante. Il/Elle doit le/la présenter à l'arbitre, à l'avance et pas juste avant le début de la partie. Il est habituel d'enlever 10mn au temps imparti au joueur ou à la joueuse ayant besoin d'assistance. Aucune déduction de temps ne doit être effectuée dans le cas d'une personne en situation de handicap.

6.3. Temps alloué :

6.3.1. Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur et joueuse doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti (pouvant inclure un temps supplémentaire ajouté à chaque coup). Tous ces éléments doivent être spécifiés à l'avance.

Une partie peut avoir plusieurs périodes. Les exigences du nombre total de coups et les temps additionnels par coup pour chaque période doivent être spécifiés à l'avance. Ces paramètres ne doivent pas changer pendant un tournoi. Un match de départage peut avoir différents contrôles de temps.

6.3.2. Le temps inutilisé d'un joueur ou d'une joueuse pendant une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, s'il y en a une.

Dans le mode temps différé (delay) les deux adversaires reçoivent un « temps de réflexion de base ». Chaque joueur ou joueuse reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. À condition que le joueur ou la joueuse 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.

Dans les règles du jeu d'échecs, l'incrément et le temps différé sont traités de la même manière. Par exemple, lorsqu'on calcule la durée d'une session de jeu, les deux sont multipliés par 60 pour trouver le temps total.

CADENCE FISCHER : Un temps fixe supplémentaire (incrément) est ajouté au temps principal de réflexion des joueurs/joueuses à chaque coup achevé. L'incrément pour le premier coup est ajouté avant le début de la partie. Si un joueur/une joueuse joue rapidement alors son temps restant peut augmenter.

Il existe deux types de cadences en temps différé, Bronstein et Simple (ou US). Avec le délai, un joueur/une joueuse ne peut jamais augmenter son temps au-delà de celui qu'il avait au début d'un coup. Si l'horloge est pressée avant que tout le temps de bonus ait été utilisé alors le temps de bonus restant est perdu.

Les deux méthodes de temps différé ont le même effet global.

CADENCE DELAY - SIMPLE : La pendule affiche le temps principal. Un autre affichage montre le compte à rebours du temps bonus, ce n'est que lorsque celui-ci est épuisé que le temps principal commence à diminuer.

CADENCE BRONSTEIN DELAY : Dans ce mode, le bonus est ajouté au temps principal et la pendule commence immédiatement le compte à rebours.

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

Cela signifie que l'arbitre et/ou les deux adversaires doivent vérifier si le nombre minimum de coups a été achevé. Considérons une partie en 90 minutes pour 40 coups et 30 minutes pour le reste de la partie. Il est normal de vérifier si 40 coups ont été joués par les deux adversaires juste après la chute d'un drapeau.

Si un compteur de coups (de « pressions sur la pendule ») est utilisé avec une pendule électronique, alors il est possible d'établir si 40 coups ont été achevés avant la chute d'un drapeau, car un drapeau (ou un « - ») apparaît sur la pendule dans le cas où un joueur/une joueuse n'a pas achevé 40 coups dans le temps imparti.

Dans le cas où les deux cadrans d'une pendule électronique affichent 0.00, l'Arbitre peut établir quel drapeau est tombé le premier, avec l'aide du «- » ou toute autre forme de drapeau.

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

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

Traditionnellement, dans les tournois individuels la pendule est placée à droite de la personne qui a les Noirs. Les échiquiers sont placés de telle sorte que l'arbitre puisse voir le plus de pendules à la fois. Lorsque qu'un joueur ou une joueuse, en raison d'un handicap, aurait des difficultés avec la position de la pendule et préférerait la pendule de l'autre

côté, cela devrait être résolu en tournant l'échiquier plutôt qu'en déplaçant la pendule. En compétition par équipes, membres d'une même équipe sont habituellement tous et toutes du même côté, les échiquiers alternent les blancs et les noirs et les pendules sont placées toutes du même côté. Attention, il arrive souvent en compétition par équipes qu'un joueur ou une joueuse appuie sur la pendule de l'échiquier voisin.

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

Dans les tournois avec peu d'échiquiers, où il y a assez d'arbitres pour le faire, les pendules peuvent être mises en marche par les arbitres.

Dans les tournois avec beaucoup d'échiquiers, l'arbitre annonce le début de la ronde et déclare que la pendule des blancs est lancée. L'arbitre fait ensuite le tour de la salle pour vérifier que la pendule des blancs a été déclenchée pour tous les échiquiers.

Lorsque le compteur de coups est utilisé pour ajouter du temps après le premier contrôle de temps (souvent 40 coups), il est souhaitable que les arbitres démarrent toutes les pendules pour les Blancs.

Dans les grands tournois où le compteur de coups est utilisé, l'arbitre en chef doit décider si la durée nécessaire pour démarrer toutes les pendules justifie que cela soit fait par les arbitres plutôt que par les joueurs et joueuses. Si les joueurs et joueuses démarrent les pendules, lorsque les arbitres vérifient que les pendules ont été démarrées, ils doivent également s'assurer que la pendule indique correctement de quel côté sont les blancs.

6.7. Délai de forfait :

6.7.1. Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, celui-ci est égal à zéro. Tout joueur ou joueuse qui arrive devant son échiquier après le délai de forfait perd 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 adversaires n'est présent initialement, la personne ayant les blancs perd tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'elle arrive, à moins que les règles de la compétition ne spécifient autre chose ou que l'arbitre ne décide autrement.

Le début de la ronde est le moment où l'annonce est faite par l'arbitre. Si le délai de forfait est zéro, l'arbitre doit déclarer la partie perdue pour les joueurs et joueuses qui ne sont pas présents/présentes à leur échiquier.

Il est préférable d'afficher un grand dispositif de compte à rebours numérique sur le lieu de la compétition. Pour les événements FIDE avec moins de 30 joueurs, une annonce doit être faite cinq minutes avant le début de la ronde et une minute avant le début de la partie.

Autrement, une horloge doit être accrochée au mur à l'intérieur du lieu de la compétition et indiquer l'heure officielle du tournoi.

Si le délai de forfait n'est pas 0, il est conseillé que l'arbitre annonce publiquement l'heure du début de la ronde et qu'il/elle note l'heure de départ. Si le délai de forfait est par exemple de 30 minutes et que la ronde devait commencer à 15h00, mais a effectivement commencé à 15h15, les joueurs et joueuses ne perdent par forfait qu'à 15h45.

6.8. On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux adversaires a fait une réclamation valide à ce sujet.

Un drapeau est considéré comme tombé quand le fait est noté ou demandé, pas quand il est effectivement tombé. Si un résultat est atteint avant que l'on remarque la chute du drapeau alors ce résultat est conservé. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau dès qu'il/elle le remarque.

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 ou une joueuse n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur ou cette joueuse. Toutefois, la partie est déclarée nulle, si la position est telle que son adversaire ne peut mater son roi par aucune suite de coups légaux.

De même dans le cas des articles 9.6.1 et 9.6.2, si un joueur ou une joueuse n'achève pas le nombre de coups prescrit dans le temps imparti, la partie est nulle si son adversaire n'est pas en mesure de mater.

Cela signifie que la seule chute du drapeau ne permet pas à l'Arbitre de conclure à la perte de la partie pour le joueur ou la joueuse dont le drapeau est tombé. L'Arbitre doit vérifier la position finale sur l'échiquier et, uniquement si l'adversaire peut mater par une suite de coups légaux (c'est-à-dire s'il existe une suite de coups menant à l'échec et mat en sa faveur avec les pièces présentes sur l'échiquier), alors il/elle peut déclarer la partie gagnée par l'adversaire. Si la position est telle que les coups suivants amèneront de manière forcée à un pat ou à un mat en faveur du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé alors la partie est déclarée nulle.

Les règles du jeu d'échecs

Le tableau suivant indique quelques situations avec les résultats correspondants :

Pièce du joueur n'ayant plus de temps.	Pièces de l'adversaire	Résultat
Roi + Dame	Roi + Cavalier ou Roi + Fou	Match nul
Roi + Tour	Roi + Cavalier	Victoire pour l'adversaire (car un mat est possible)
Roi + Tour	Roi + Fou	Match nul
Roi + Cavalier	Roi + Cavalier	Victoire pour l'adversaire
Roi + Cavalier	Roi + Fou	Victoire pour l'adversaire
Roi + Fou	Roi + Cavalier	Victoire pour l'adversaire
Roi + Fou	Roi + Fou (couleur opposée)	Victoire pour l'adversaire
Roi + Fou	Roi + Fou (même couleur)	Match nul
Roi + Pion	Roi + Cavalier	Victoire pour l'adversaire

6.10. Réglage de la pendule :

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 doit être remplacée par l'arbitre qui fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.

Il est recommandé de vérifier les pendules pendant la ronde, par exemple toutes les 30 minutes et de noter les temps et les nombres de coups effectués. C'est particulièrement utile en cas d'incrémets.

Si une pendule doit être remplacée, cela doit être fait le plus rapidement possible et il est essentiel de la répertorier comme défectueuse et de la séparer des pendules qui fonctionnent correctement.

6.10.2. Si au cours d'une partie, on constate que le réglage de l'un ou des deux afficheurs était incorrect, l'un des adversaires ou l'arbitre arrête immédiatement la pendule. L'arbitre règle la pendule correctement et, si nécessaire, ajuste les temps et compteurs de coups. Il/Elle fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

Il est essentiel de noter les temps affichés sur les pendules et les nombres de coups effectués avant de faire le moindre ajustement.

6.11.1. Si la partie doit être interrompue, l'arbitre met la pendule en pause.

Par exemple, lors d'une alarme incendie. Avant de demander aux joueurs et joueuses d'évacuer le bâtiment, l'arbitre devrait, si possible, demander à ceux et celles qui se trouvent à leur échiquier de mettre leurs pendules en pause.

6.11.2. Un joueur ou une joueuse ne peut mettre la pendule en pause que pour demander l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion va avoir lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.

6.11.3. L'arbitre décide du moment où la partie reprend.

6.11.4. Si un joueur ou une joueuse met la pendule en pause pour demander l'assistance de l'arbitre, l'arbitre détermine si cette mise en pause de la pendule est justifiée. En l'absence de raison valable, le joueur ou la joueuse reçoit une pénalité selon l'article 12.9.

Les raisons valables pour mettre la pendule en pause incluent :

Une irrégularité, telle qu'une position ou un coup illégal ;

Une personne est dérangée par son adversaire et/ou par des spectateurs/spectatrices ; fait un malaise.

Une pause toilette n'est généralement pas une raison valable sauf dans le cas d'une personne handicapée ou malade.

6.12.1. Écrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups sont autorisés sur le lieu de la compétition.

6.12.2. Un joueur ou une joueuse ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur les informations montrées de cette manière.

L'arbitre doit être conscient que ces informations peuvent être erronées. Si le nombre de coups déjà joués a été établi par l'arbitre avant qu'il/elle ne commence à compter, le compteur de coups peut être utilisé pour confirmer que 50/75 coups ont été joués.

Note de traduction : En résumé, il appartient à l'arbitre de décider s'il/elle utilise ou non l'information donnée par un appareil électronique pour prendre sa décision sur un fait de jeu.

Article 7 Irrégularités

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

7.2.1. Si au cours d'une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie est annulée et une nouvelle partie est jouée.

La position incorrecte doit être constatée pendant la partie, sinon le résultat restera en l'état. Si une partie est disputée sur un échiquier électronique qui montre cette erreur ou cesse d'enregistrer les coups, les responsables de retransmission peuvent alors signaler le problème à l'arbitre. Il est du devoir de l'arbitre de vérifier si cette situation a été causée par une irrégularité dans le jeu.

7.2.2. Si au cours d'une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continue, 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 adversaires ont joué moins de dix coups, alors la partie est interrompue et une nouvelle partie est jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continue.

Après que les noirs aient joué leur 10ème coup la partie devra continuer, dans le cas contraire une nouvelle partie sera jouée avec les bonnes couleurs. Peu importe la position atteinte sur l'échiquier ni combien de pièces ou de pions ont été capturés.

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

7.4. Pièces mal placées ou renversées

7.4.1. Si un joueur ou une joueuse renverse une ou plusieurs pièces, il/elle rétablit la position correcte sur son propre temps.

7.4.2. Si nécessaire, le joueur/la joueuse ou son adversaire met la pendule en pause et demande l'aide de l'arbitre.

7.4.3. L'arbitre peut pénaliser le joueur ou la joueuse qui a renversé les pièces.

Imaginons qu'une personne a le trait et que sa pendule tourne. Si son adversaire dérange une pièce par accident, il ne faut pas appuyer sur la pendule pour mettre en route le temps adverse mais la mettre en pause et appeler l'arbitre.

L'arbitre peut alors soit ajouter du temps à la pendule de la personne dérangée, soit enlever du temps à son adversaire.

Le fait d'appuyer sur la pendule crée plusieurs problèmes : des incréments ajoutés à tort, compteur de coup affecté,...

La plupart des problèmes se produisent principalement en jeu rapide et en blitz. La sanction que l'arbitre doit appliquer devrait considérer toutes les possibilités de l'Article 12.9. Il n'est pas envisageable de déclarer une partie perdue pour le joueur ou la joueuse qui a renversé (par accident) une pièce, sauf s'il est évident qu'il/elle l'a fait sciemment (i.e. dans le but de gagner du temps) ou qu'il/elle l'a fait plus d'une fois.

7.5. Coups illégaux

7.5.1. Un coup illégal est achevé lorsque le joueur ou la joueuse a appuyé sur la pendule. Si au cours d'une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité est rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continue 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 poursuit alors à partir de cette position rétablie.

Il est très important que l'irrégularité soit observée pendant la partie. Après la signature des feuilles de partie ou tout autre événement matérialisant clairement la fin de la partie, aucune correction n'est possible. Le résultat sera maintenu. En outre, lorsqu'une irrégularité est observée pendant la partie, le jeu redémarre à partir de la position précédente. La règle de la pièce touchée s'applique, donc la pièce à jouer doit être, si possible, la première touchée, soit la pièce déplacée illégalement soit la pièce capturée. Si l'irrégularité a été causée par l'oubli d'un échec, la pièce touchée doit être utilisée pour parer l'échec ou capturer la pièce faisant échec, si possible.

Un coup ne peut pas être déclaré illégal avant qu'il ne soit achevé en appuyant sur sa pendule. Le joueur ou la joueuse peut donc corriger son coup sans avoir de sanction, même s'il/elle avait déjà lâché la pièce sur l'échiquier, à condition qu'il/elle n'ait pas appuyé sur la pendule. Bien entendu, le coup joué doit respecter l'article 4.

Si l'arbitre observe un coup illégal achevé, il doit toujours intervenir immédiatement. Il ne doit pas attendre qu'une réclamation soit faite par l'adversaire.

7.5.2. Si un joueur ou une joueuse a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, a appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion doit être remplacé par une dame de la même couleur que le pion.

7.5.3. Si un joueur ou une joueuse appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela est considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.

Si un joueur ou une joueuse redémarre la pendule de l'adversaire au lieu de mettre la pendule en pause, l'arbitre peut considérer cela comme un accident et le sanctionner moins sévèrement.

Par exemple : Une personne effectue un coup illégal. Son adversaire réappuie sur la pendule au lieu de la mettre en pause. Est-ce une violation de l'article 7.5.3?

Dans ce cas, l'action de l'adversaire peut être considérée comme accidentelle. Quand une pendule est enclenchée par erreur, l'arbitre doit décider si cette action constitue un coup illégal ou une distraction.

7.5.4. Si un joueur ou une joueuse utilise ses deux mains pour jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion, par exemple) et appuie sur la pendule, cela est considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.

Ce n'est pas applicable si la partie s'est terminée avant que la pendule soit actionnée.

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 ou une joueuse, l'arbitre donne deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par la même personne, l'arbitre déclare la partie perdue par celle-ci. Toutefois, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater son roi par aucune suite de coups légaux.

Le joueur ou la joueuse perd la partie, dès lors qu'il/elle achève deux (2) coups illégaux décrits ci-dessus, quels qu'ils soient. Cependant, quand 2 actions illégales se produisent lors d'un même coup (par exemple, un roque illégal et joué à deux mains, une promotion illégale et jouée à deux mains, une prise illégale et jouée à deux mains), cela compte pour un (1) seul coup illégal et la partie ne doit pas être déclarée terminée juste pour cela, sauf s'il s'agit de la deuxième irrégularité.

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

7.6. Si au cours d'une partie, on constate qu'une pièce a été dérangée de sa bonne case, la position est rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continue à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. La partie se poursuit alors à partir de cette position rétablie.

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

Article 8 L'enregistrement des coups

8.1. Comment les coups doivent être enregistrés :

8.1.1. Pendant la partie, chaque joueur et joueuse doit enregistrer ses propres coups et ceux de son adversaire de manière correcte, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, de l'une des deux manières suivantes :

8.1.1.1. En écrivant en notation algébrique (Annexe C), sur la « feuille de partie » en papier prévue pour la compétition.

8.1.1.2. En notant les coups sur la « feuille de partie électronique » certifiée par la FIDE et prévue pour la compétition.

8.1.2. Il est interdit de noter ses coups en avance, sauf si le joueur ou la joueuse demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou pour ajourner la partie en accord avec les directives I.1.1.

Notez qu'il est normalement interdit d'écrire le coup avant de le jouer. Ce n'est que dans le cas d'une demande de nulle (article 9.2 et 9.3) et d'ajournement qu'il est autorisé de le faire.

8.1.3. Un joueur ou une joueuse, s'il/elle le souhaite, peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, il/elle doit enregistrer son coup précédent avant d'en jouer un autre.

8.1.4. La feuille de partie n'est utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les propositions de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.

- 8.1.5. Les deux adversaires doivent consigner les propositions de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).
- 8.1.6. Si un joueur ou une joueuse est dans l'incapacité de noter les coups, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, ayant l'agrément de l'arbitre, pour enregistrer les coups. Sa pendule est ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à une personne en situation de handicap.

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

La feuille de partie n'a pas à être visible par l'adversaire (sauf lorsque l'adversaire en a besoin pour mettre à jour sa propre feuille, par exemple pour satisfaire au 8.5.2) mais l'arbitre doit pouvoir la voir et, surtout, combien de coups ont été enregistrés. Il est acceptable qu'un joueur ou une joueuse ait un stylo sur sa feuille de partie mais cela ne doit pas masquer à l'arbitre le dernier coup.

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

Un joueur ou une joueuse ne doit pas garder l'original de sa feuille de partie, sauf si le règlement de la compétition en décide autrement. Elle appartient à l'organisateur ou à l'organisatrice. Il/Elle doit la donner à l'arbitre dès la fin de la partie et il/elle peut garder la copie (s'il y en a une).

8.4. Si un joueur ou une joueuse dispose de moins de cinq minutes à sa pendule au cours d'une période de jeu donnée et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il/elle n'est pas dans l'obligation de respecter les exigences de l'Article 8.1.1.

8.5. Feuilles de parties incomplètes

8.5.1. Si aucun des adversaires n'est dans l'obligation de noter les coups en application de l'Article 8.4, l'arbitre, un assistant ou une assistante doit essayer d'être présent/présente et de noter les coups. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre doit mettre la pendule en pause. Ensuite, les deux adversaires doivent mettre à jour leurs feuilles de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.

Il arrive assez souvent qu'un joueur ou une joueuse en manque de temps demande à l'arbitre combien de coups il lui reste à jouer avant le contrôle de temps. L'arbitre ne doit jamais donner cette information même si les deux adversaires ont achevé le nombre requis de coups car cela reviendrait à donner des conseils. L'arbitre ne doit intervenir qu'après la chute du drapeau. A ce moment-là il/elle doit mettre la pendule en pause et demander aux deux adversaires de mettre à jour leurs feuilles de parties. Seulement après, l'arbitre enclenche de nouveau la pendule. Si un joueur ou une joueuse tarde à mettre à jour sa feuille de partie, notamment pour réfléchir à son prochain coup, l'arbitre doit l'avertir.

8.5.2. Si un seul des deux adversaires n'a pas noté les coups en application de l'Article 8.4, il/elle doit, dès la chute d'un des drapeaux, mettre à jour sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition qu'il/elle ait le trait, il/elle peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais doit la rendre avant de jouer un coup.

Notez que dans ce cas l'arbitre ne met pas la pendule en pause après la chute du drapeau. Si l'adversaire refuse de mettre sa feuille de partie à disposition, l'arbitre peut insister pour qu'il/elle le fasse.

8.5.3. Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les deux adversaires doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre, d'un assistant ou d'une assistante qui doit 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 de procéder à la reconstitution.

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

8.6. Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, mettant en évidence qu'un joueur ou une joueuse a dépassé le temps imparti, alors le prochain coup est 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 adversaires doivent indiquer le résultat de la partie en signant les deux feuilles de partie ou en validant le résultat sur leurs feuilles de partie électroniques. Même s'il est incorrect, le résultat est maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

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

Au moment où l'arbitre voit qu'une partie est terminée, il/elle doit rapidement se rendre sur l'échiquier et demander aux deux adversaires d'écrire le résultat et de signer les feuilles de partie. Il/Elle doit vérifier immédiatement que les deux feuilles indiquent le même résultat.

Article 9 La partie nulle

9.1. Propositions de nulles et règlement des compétitions :

9.1.1. Le règlement d'une compétition peut spécifier que les deux adversaires ne peuvent pas proposer ou convenir d'une partie nulle, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

Si un tournoi applique cette règle, alors le nombre de coups nécessaires ou l'impossibilité de proposer nulle doivent être indiqués sur l'invitation du tournoi. Il est conseillé à l'arbitre de rappeler la règle au début du tournoi. La règle ne s'applique qu'aux propositions de nulle, les articles 9.2, 9.3 et 9.6 s'appliquent toujours pendant la partie. Ces derniers offrent la possibilité aux joueurs et joueuses d'atteindre une nulle en moins de coups que la limite imposée dans le tournoi, mais celle-ci doit être validée par l'arbitre (par exemple : si deux adversaires font nulle par triple apparition d'une position au bout de 20 coups dans un tournoi imposant au moins 30 coups aux deux adversaires avant de faire nulle par accord mutuel, alors l'Arbitre doit accepter la nulle avant d'arrêter la partie). Si aucun joueur ou joueuse ne réclame un nul par triple répétition, et que l'arbitre sait que la même position (selon 9.2.2) s'est produite au moins 5 fois, alors il doit intervenir, voir l'article 9.6.1.

9.1.2. Cependant, si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, les règles suivantes s'appliqueront :

9.1.2.1. Un joueur ou une joueuse souhaitant proposer la nulle le fait 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 considération. 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 que la partie ne se soit terminée autrement.

9.1.2.2. L'offre de nulle est notée par chacun des deux adversaires sur sa feuille de partie avec un symbole (=).

Il s'agit d'une règle utile pour l'arbitre et son utilisation doit être encouragée. Si un joueur ou une joueuse prétend qu'il est distrait par des offres de nulle répétées, sa feuille de partie doit être examinée pour en trouver la preuve sous la forme de plusieurs (=) affichés.

9.1.2.3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 est assimilée à une proposition de nulle.

La séquence de proposition de nulle est : 1. jouer un coup 2. proposer nulle 3. appuyer sur la pendule.

Si un joueur ou une joueuse dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il/elle peut recevoir une sanction selon l'article 12.9. Note de traduction : Car cela peut être considéré comme une gêne de l'adversaire

Aucune condition ne peut être liée à cette offre de match nul.

Par exemple : Demander à l'adversaire de répondre dans les 2mn, en cas de nulle sur un autre échiquier).

Dans les matchs par équipe : si le match nul est proposé à la condition qu'une autre partie soit abandonnée ou également match nul.

Dans les deux cas la proposition de match nul est valable mais pas la condition jointe.

Selon le 9.1.2.3, si un joueur ou une joueuse réclame une nulle, son adversaire a le droit d'accepter tout de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le 30^{ème} coup (par exemple après 28 coups), et que la demande a lieu avant, alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.

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

9.2.1. est sur le point d'apparaître, si il/elle indique d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier ou en le notant sur sa feuille de partie électronique et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

9.2.2. vient d'apparaître et que le joueur/la joueuse réclamant la nulle a le trait.

9.2.3. Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, la même personne 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 adversaires sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :

9.2.3.1. Au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant ;

9.2.3.2. 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.

Seule la personne au trait et dont la pendule fonctionne a l'autorisation de réclamer un match nul de cette manière. Si la procédure de réclamation de match nul est correcte mais que le joueur/la joueuse oublie ou ne sait pas qu'il/elle doit écrire le coup qu'il/elle a l'intention de jouer, il est conseillé qu'au lieu de rejeter la demande l'arbitre dise « Officialisez votre demande » si le joueur/la joueuse demande comment il/elle doit l'officialiser alors l'arbitre peut, dans le cadre de l'article 11.9, expliquer les conditions pour que la réclamation soit correcte.

La vérification d'une réclamation de nulle se fait en présence des deux adversaires. Il vaut mieux reconstituer toute la partie sans se fier uniquement aux feuilles de parties. On peut utiliser l'ordinateur si les parties sont retransmises.

9.3. La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur/de la joueuse ayant le trait, si :

9.3.1. il/elle indique son coup, qui ne peut être changé, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier ou en le notant sur sa feuille de partie électronique 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 deux adversaires sans mouvement de pion ni aucune prise, ou

9.3.2. les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni aucune prise.

Voir le commentaire de l'article 9.2

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

Le droit de réclamer un match nul est restitué au coup suivant mais ne peut être effectué rétrospectivement.

9.5. Réclamations de partie nulle.

9.5.1. Si une personne réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, elle ou l'arbitre met la pendule en pause (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Elle n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

9.5.2. Si la réclamation est jugée correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

9.5.3. Si la réclamation est jugée incorrecte, l'arbitre ajoute deux minutes au temps de réflexion restant de l'adversaire. La partie doit continuer. Si la réclamation était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

Cette réclamation n'est pas traitée comme un coup illégal, toutefois il est stipulé que le coup prévu doit être joué, s'il s'agit d'un coup illégal, un autre coup doit être joué avec la même pièce. Tous les autres éléments de l'article 4 s'appliquent.

9.6. Si l'une ou les deux situations suivantes 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. Une suite d'au moins 75 coups a été jouée par chacun des deux adversaires, sans aucun mouvement de pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, celui-ci est prioritaire.

En 9.6.1, les 5 occurrences de la même position n'ont pas à être consécutives.

Dans les deux articles 9.6.1 et 9.6.2, l'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.

Si le match nul associé à l'un ou l'autre des articles ci-dessus n'est pas remarqué pendant la partie, un des deux adversaires peut faire appel du résultat en utilisant la procédure d'appel normale.

Article 10 Les points

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

Un autre système utilisé parfois est : 3 pts pour la victoire, 1 pt pour la nulle et 0 pt pour la défaite. L'idée est d'encourager un jeu plus disputé.

Un autre est de 3 points pour la victoire, 2 pts pour la nulle, 1 pt pour la défaite et 0 pt pour le forfait.

Ceci décourage les abandons et peut encourager les enfants, en particulier lorsqu'ils gagnent un point malgré la défaite.

Un autre encore est 2 pts pour la victoire, 1 pt pour la nulle, 0 pt pour la défaite. Cela évite les ½ sur la feuille de résultats

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 à un joueur ou une joueuse doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu ; par exemple, le score ¾ - ¼ n'est pas autorisé.

Article 11 La conduite des joueurs et joueuses

11.1. Les joueurs et joueuses ne doivent rien faire qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

C'est un article utilisable pour toute infraction qui n'est pas spécifiquement mentionnée dans les autres articles des règles du Jeu.

11.2. Lieu de la compétition et zone de jeu :

11.2.1. Le "lieu de la compétition" est défini comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs/fumeuses, 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 ou une joueuse de quitter le lieu de la compétition

11.2.3.2. à un joueur ou une joueuse au trait d'avoir le droit de quitter la zone de jeu

11.2.3.3. à une personne n'étant ni joueur/joueuse ni arbitre d'être autorisée à accéder à la zone de jeu.

Si possible, les spectateurs et spectatrices ne doivent pas pénétrer dans la zone de jeu. Il est conseillé d'avoir toutes les salles (espace pour fumeur, toilettes, bar, etc) toujours sous le contrôle des arbitres, de leurs assistants et assistantes.

Note de traduction : Définir la zone de jeu n'est pas simple : l'allée où se trouve notre échiquier et où l'on peut se dégourdir les jambes fait partie de notre zone de jeu mais on ne peut pas considérer que l'on est toujours dans notre zone de jeu si l'on va au coin opposé d'un immense gymnase.

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

Cet article ne doit pas être confondu avec les Articles 11.2.3.1 et 11.2.3.2. Dans le 11.2.3.1, il est interdit à tous les joueurs et joueuses de quitter le lieu de la compétition sans la permission de l'arbitre. En 11.2.3.2, il est interdit de quitter la zone de jeu pour ceux qui ont le trait.

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

11.3. Usage de notes et matériels électroniques :

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

11.3.2. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre sur le lieu de la compétition.

11.3.2.1. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans un sac, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux adversaires d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.

11.3.2.2. S'il est évident qu'un joueur ou une joueuse a un tel appareil sur sa personne dans le lieu de la compétition, il/elle perd la partie. La victoire est attribuée à l'adversaire. Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère.

11.3.3. L'arbitre peut exiger des joueurs et joueuses le droit d'inspecter en privé leurs vêtements, sacs, autres objets ou corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par l'arbitre, inspecte le joueur ou la joueuse et doit être du même genre que le joueur ou la joueuse. Si un joueur ou une joueuse refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prend des mesures conformément à l'article 12.9.

Note de traduction : En France, les arbitres ne sont pas habilités à procéder à une fouille. L'adaptation envisageable est de demander aux joueurs et joueuses de vous présenter le contenu de leurs sacs et de vous montrer où se trouve leur téléphone portable.

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

C'est différent si la partie n'a pas encore commencé. Imaginons la situation suivante : Le forfait n'est pas à zéro minute. Le joueur/la joueuse A est dans la salle de jeu au démarrage de la ronde. Son adversaire, le joueur/la joueuse B, est en retard. Immédiatement après avoir joué son premier coup, le téléphone de A sonne. L'arbitre déclare la partie perdue

pour A. Quelques minutes plus tard, mais dans les temps pour ne pas être forfait, B arrive. Le résultat est 0F – 1F, car ceci n'est pas une partie « jouée » et ne peut être comptabilisée pour le classement Elo.

Cependant, il y a une possibilité ici pour l'arbitre en lien avec l'équipe organisatrice de définir à l'avance (dans le règlement de la manifestation) une sanction moins sévère pour la violation de cet article (par exemple : une amende) On peut également inclure dans le règlement de la manifestation la possibilité d'apporter un tel appareil au tournoi, pourvu que certaines conditions soient remplies : que l'appareil soit complètement éteint et rangé dans un sac à part, afin qu'il ne soit pas en contact avec le joueur/la joueuse et qu'il/elle n'ait pas accès à son sac pendant la partie, sans l'autorisation de l'arbitre (et qu'il/elle ne puisse prendre le sac pour aller aux toilettes etc).

Un joueur ou une joueuse qui arrive après le début d'une ronde doit avoir la possibilité de ranger son appareil avant de jouer son premier coup, soit en le confiant à l'équipe organisatrice, soit en le plaçant dans un sac si c'est autorisé.

11.3.4. Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section du lieu de la compétition désignée par l'arbitre.

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

11.4. Les joueurs et joueuses ayant terminé leur partie sont considérés comme des spectateurs et spectatrices.

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

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

Même lorsqu'elles sont justifiées, des propositions ou réclamations de nulles répétées trop souvent peuvent gêner l'adversaire. L'arbitre doit toujours intervenir lors d'une gêne ou d'un dérangement de l'adversaire.

11.6. Toute infraction à n'importe quelle partie des Articles 11.1 à 11.5 entraîne des sanctions suivant l'Article 12.9.

11.7. Le refus obstiné d'un joueur ou d'une joueuse de se conformer aux Règles du Jeu d'Échecs est sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décide du score de l'adversaire.

Il est très difficile de donner des directives générales pour l'application de cet article, mais si l'arbitre doit avertir un joueur ou une joueuse pour la 3^{ème} ou 4^{ème} fois, c'est une raison suffisante pour déclarer la partie perdue. Il est nécessaire d'informer le joueur ou la joueuse que l'Article 11.7 est appliqué à la prochaine infraction.

11.8. Si la culpabilité est attribuée aux deux adversaires en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux adversaires.

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

Par exemple, les joueurs et joueuses demandent souvent s'ils peuvent roquer ou capturer en passant dans la position sur l'échiquier. L'arbitre ne doit pas répondre par oui ou par non mais doit l'informer du sens de la règle appropriée. Il est également courant pour un joueur ou une joueuse de demander comment réclamer un match nul. (Voir commentaire sous l'article 9.2.2.2)

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

Il est nécessaire d'informer le joueur ou la joueuse de son droit de faire appel, s'il/si elle n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre. S'il n'est pas possible de statuer immédiatement sur l'appel, la partie continue selon la décision de l'arbitre. Si l'un des adversaires refuse de continuer la partie, sa pendule est remise en marche et il perd au temps. Il doit toujours y avoir une date limite pour le dépôt d'un appel.

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

11.11. Les deux adversaires doivent assister l'arbitre dans toute situation nécessitant 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 de la responsabilité des deux adversaires, sous la supervision de l'arbitre.

Les deux adversaires procèdent à la reconstitution sous surveillance de l'arbitre et doivent s'arrêter pour présenter la 1^{re} puis la 2^{ème} occurrence de la position. Cela permet aux deux adversaires et à l'arbitre de confirmer chaque occurrence. Si l'un des deux adversaires refuse de participer à la reconstitution alors l'article 12.9 s'applique.

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

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

L'arbitre doit être présent/présente et surveiller les parties. En cas d'infraction, il/elle intervient, il/elle ne doit pas attendre la demande de l'adversaire. Exemple : un joueur ou une joueuse touche volontairement une pièce et en joue une autre. L'arbitre doit l'obliger à jouer la pièce touchée, s'il existe un coup légal.

12.2. L'arbitre doit :

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 et joueuses 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 et joueuses handicapés et de ceux et celles qui nécessitent un soutien médical.

12.2.7. suivre les règles et directives relatives au fair-play

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

12.3. L'arbitre doit surveiller les parties, surtout lorsque les joueurs et joueuses sont à court de temps, fait appliquer les décisions qu'il/elle a prononcées et inflige des sanctions aux joueurs et joueuses si nécessaire.

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

12.5. L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux adversaires 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. L'arbitre ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. L'arbitre s'abstient d'informer un joueur ou une joueuse, que son adversaire a achevé un coup ou qu'il/elle n'a pas appuyé sur sa pendule.

12.7. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs et joueuses d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs et spectatrices ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut exclure les contrevenants et contrevenantes du lieu de la compétition.

Si un spectateur ou une spectatrice voit un drapeau tomber ou toute autre infraction, il/elle doit en informer l'arbitre. Il ne doit pas intervenir dans la partie en l'annonçant.

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 sur le lieu de la compétition ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.

En général, personne n'est autorisé à utiliser son téléphone portable sur le lieu de la compétition ou dans les zones adjacentes pendant les parties.

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 à la personne fautive,

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 la personne fautive,

12.9.6. la déclaration de la partie perdue par la personne fautive (l'arbitre décide 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'exclusion de la compétition.

Ces sanctions ont un degré de gravité progressif. Par exemple, l'article 12.9.8 peut être utilisé pour un joueur ou une joueuse qui arrive sous l'influence de l'alcool mais ne perturbe pas les parties. L'article 12.9.9 peut nécessiter un accord avec l'équipe organisatrice de l'événement.

Annexe A : Parties en cadence rapide

A.1 Une partie d'échecs en cadence rapide est une partie durant laquelle 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 joueuse ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ou joueuse.

Exemple 1: Selon le règlement du tournoi d'un événement, le contrôle du temps est de 30 minutes pour toute la partie et de 30 secondes pour chaque coup. C'est-à-dire : pour 60 coups, nous obtiendrions $30' + (30'' \times 60) = 30' + 30' = 60'$. Comme le stipule l'article A1 "Une partie "d'échecs rapides" est une partie où tous les coups doivent être complétés en moins de 60 minutes pour chaque joueur, alors une telle partie est considérée comme une partie d'échecs standard.

Exemple 2: Selon le règlement du tournoi d'un événement, le contrôle du temps est de 10 minutes pour toute la partie et de 5 secondes pour chaque coup. C'est-à-dire : pour 60 coups, nous aurions $10' + (5'' \times 60) = 10' + 5' = 15'$. Ainsi, selon l'article A.1, une telle partie est considérée comme une partie d'échecs rapides.

Lorsque vous effectuez ces calculs, les parties utilisant le mode « delay » sont traitées de la même manière

A.2 Les joueurs et joueuses ne sont pas obligés d'enregistrer les coups mais ils/elles ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Les joueurs ou les joueuses peuvent à tout moment, demander à l'arbitre de leur fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

Les joueurs et joueuses ont le droit d'écrire les coups, mais ils peuvent arrêter d'écrire à tout moment.

Ils/Elles peuvent réclamer un match nul sans le support d'une feuille de partie lorsqu'ils/elles jouent sur des échiquiers électroniques. L'arbitre a également le droit d'accepter ou de refuser une réclamation sans preuve de feuille de partie sur la base de ses observations.

A.3 Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.

Note de traduction : Les coups irréguliers et les réclamations de nulles incorrectes n'apporteront qu'une minute de temps supplémentaire à l'adversaire.

A.4 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

A.4.1. un ou une arbitre ne supervise pas plus de trois parties et

A.4.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre, son assistant ou son assistante et, si possible, par des moyens électroniques.

A.4.3. Les joueurs ou les joueuses au trait peuvent à tout moment demander à l'arbitre, son assistant ou son assistante de leur montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. D'autres demandes doivent être considérées comme des distractions de l'adversaire.

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

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

A.5 Autrement, ce qui suit s'applique :

A.5.1. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des deux adversaires,

A.5.1.1. Aucun changement ne doit être fait au réglage de la pendule, à moins que la programmation horaire de la compétition n'en soit affectée.

A.5.1.2. 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.5.2. 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/elle agit 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 a l'autorisation de réclamer, à condition qu'il/elle 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 continue. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les deux adversaires sans intervention de l'arbitre.

Cela signifie que le joueur ou la joueuse ne perd pas la partie avec le premier coup illégal, mais seulement avec le second, comme dans les échecs standard. La sanction n'est toutefois que d'une minute.

A.5.3. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur ou la demandeuse peut mettre la pendule en pause et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle qu'il/elle ne peut pas mater le roi adverse par une suite de coups légaux.

Si les deux pendules indiquent 0.00, aucune réclamation pour gagner au temps ne peut être soumise par les deux adversaires, mais l'arbitre décide du résultat du match en fonction du drapeau qui apparaît sur l'une des pendules. Le joueur/la joueuse dont la pendule affiche cette indication perd la partie sauf si son adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux.

A.5.4. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou qu'un pion est resté sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il/elle attend jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il/elle déclare la partie nulle.

L'arbitre arrive sur un échiquier où les deux rois sont en échec. Si cette situation continue après que le prochain coup soit joué alors l'arbitre déclarera la partie nulle. Si le coup de la personne au trait retire son roi de l'échec mais que l'adversaire est toujours en échec, alors le jeu continue car ce n'est plus une position illégale. Si l'adversaire reste en échec après avoir achevé son prochain coup, l'arbitre doit le sanctionner d'un coup illégal.

A.5.5. L'arbitre doit aussi annoncer la chute du drapeau, s'il/si elle la constate.

A.6 Le règlement d'une compétition spécifie si l'Article A.4 ou l'Article A.5 s'applique pour l'intégralité de la compétition.

Annexe B : Parties en cadence Blitz

B.1 Une partie d'échecs en cadence Blitz est une partie durant laquelle soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins pour chaque joueur ou joueuse, soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur ou joueuse.

Selon le règlement d'un événement, le contrôle du temps est de 5 minutes pour toute la partie et de 5 secondes pour chaque coup.

C'est-à-dire : pour 60 coups, nous aurions $5' + (5' \times 60) = 5' + 5' = 10'$.

Selon l'art. B.1 nous avons une partie de Blitz.

B.2 Les Règles de Compétition s'appliquent si :

B.2.1. un ou une arbitre supervise une partie et

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

B.2.3. Le joueur ou la joueuse au trait peut à tout moment demander à l'arbitre, son assistant ou son assistante de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. D'autres demandes doivent être considérées comme des distractions de l'adversaire.

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

En Blitz et en Rapide, si le joueur demande à l'arbitre de voir la feuille de match, la pendule ne doit pas être arrêtée.

B.3 Autrement, le jeu est régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2, A.3 et A.5

Note de traduction : On applique la même règle qu'en rapide, les sanctions pour coups irréguliers et réclamations de nulle incorrectes sont d'une minute.

B.4 Le règlement d'une compétition spécifie si l'Article B.2 ou l'Article B.3 s'applique pour l'intégralité de la compétition.

Annexe C : La notation algébrique

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

Les feuilles de parties, 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. L'arbitre qui constate qu'un autre système de notation que le système algébrique est utilisé doit avertir 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 : R = Roi, D = Dame, T = Tour, F = Fou, C = Cavalier.

En anglais : K=King, Q=Queen, R=Rook, B=Bishop, N=kNight (N est utilisé pour knight afin d'éviter l'ambiguïté)

C.3 Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur ou joueuse est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Dans la presse, l'utilisation de dessins représentant les pièces 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 numérotées 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 de 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.

Exemples : Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 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 :

C.10.1. Si les deux pièces sont sur la même rangée, par

C.10.1.1. L'abréviation du nom de la pièce,

C.10.1.2. La colonne de la case de départ et.

C.10.1.3. La case d'arrivée

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

C.10.2.1. 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. Exemples :

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.

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.

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.

C.10.3.4. S'il y a une prise 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 proposition de nulle doit être notée par (=).

C.13 Principales abréviations :

C.13.1. 0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)

C.13.2. 0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)

C.13.3. x = prise

C.13.4. + = échec

C.13.5. ++ ou # = échec et mat

C.13.6. e.p. = prise "en passant"

Les articles C.13.3 à C.13.6 sont optionnels.

Exemple d'une partie (écrite de trois manières différentes):

1.e4 e5	2.Cf3 Cf6	3.d4 exd4	4.e5 Ce4	5.Dxd4 d5	6.exd6e.p. Cxd6	7. Fg5 Cc6
8.De3+ Fe7	9.Cbd2 0-0	10.0-0-0 Te8	11.Rb1 (=)			
1.e4 e5	2.Cf3 Cf6	3.d4 ed4	4.e5 Ce4	5.Dd4 d5	6.ed6 Cd6	7.Fg5 Cc6
8.De3 Fe7	9.Cbd2 0-0	10.0-0-0 Te8	11.Rb1 (=)			
1.e2e4 e7e5	2.Cg1f3 Cg8f6	3.d2d4 e5xd4	4.e4e5 Cf6e4	5.Dd1xd4 d7d5	6.e5xd6 e.p. Ce4xd6	
7.Fc1g5 Cb8c6	8.Dd4d3 Ff8e7	9.Cb1d2 0-0	10.0-0-0 Tf8e8	11.Rb1 (=)		

Annexe D : Règles pour les parties avec des personnes aveugles et handicapées visuelles

D.1 L'organisateur ou l'organisatrice, après consultation de l'arbitre, peut adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre personnes voyantes et personnes handicapées visuelles (légalement aveugles) chaque joueur ou joueuse peut demander l'utilisation de deux échiquiers : la personne voyante utilisant un échiquier standard, la personne handicapée visuelle utilisant 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. Les pièces sont de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D.2 Les règles suivantes régissent 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 ou la joueuse doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :

A – Anna B – Bella C – Cesar D – David

E – Eva F – Felix G – Gustav H – Hector

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées doivent 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 de la personne handicapée visuelle, 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 « effectué » lorsque :

D.2.3.1. Dans le cas d'une prise, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur/de la joueuse 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 les joueurs et joueuses voyants.

D.2.6. Pendules pour les personnes handicapées visuelles :

D.2.6.1. Une pendule spécialement conçue pour les personnes handicapées visuelles doit être acceptée, elle doit être en mesure d'annoncer le temps et le nombre de coups aux joueurs et aux joueuses déficients visuels.

D.2.6.2. Une horloge analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée :

1) Un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquée par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquée par 2 points en relief.

2) Un drapeau facilement perceptible au toucher. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir l'aiguille des minutes durant les 5 dernières minutes d'une heure.

D.2.7. La personne handicapée visuelle doit noter ses coups en Braille, en écriture courante ou les enregistrer sur un appareil prévu à cet effet.

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 partie. Si les deux feuilles de partie correspondent, la personne qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur celui-ci pour qu'elle corresponde aux feuilles de partie. Si les deux feuilles de partie diffèrent, la partie est reconstituée aussi loin que les deux feuilles de partie correspondent et l'arbitre réajuste les pendules en conséquence.

D.2.10. La personne handicapée visuelle a le droit d'avoir un assistant ou une assistante qui remplit tout ou partie des tâches suivantes :

D.2.10.1. Jouer les coups de chaque joueur ou joueuse sur l'échiquier de l'adversaire,

D.2.10.2. Annoncer les coups de chacun des deux adversaires

D.2.10.3. Mettre à jour la feuille de partie de la personne handicapée visuelle et appuyer sur sa pendule

D.2.10.4. Informer la personne handicapée visuelle, uniquement à sa demande, du nombre de coups achevés et du temps employé par chacun des deux adversaires

D.2.10.5. Revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que l'adversaire 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 la personne handicapée visuelle ne fait pas usage d'un assistant ou d'une assistante, l'adversaire voyant peut en employer un/une qui remplit les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant ou une assistante doit être employé dans le cas où la personne déficiente visuelle est appariée avec une personne malentendante.

Introduction : Les directives suivantes sont là pour aider à l'organisation de compétitions où elles peuvent être nécessaires. Bien qu'elles ne fassent pas partie des règles du jeu d'échecs de la FIDE, il est fortement recommandé qu'elles soient utilisées dans toutes les compétitions où elles sont applicables.

Directives I : Parties ajournées

I.1 Procédure d'ajournement :

I.1.1. Si à l'issue du temps de la session de jeu, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demande au joueur ou à la joueuse au trait de « mettre son coup sous enveloppe ». Il/Elle doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre d'aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire, s'il y en a une, dans une enveloppe, la sceller et seulement ensuite arrêter la pendule.

Tant qu'il/elle n'a pas arrêté la pendule, le joueur ou la joueuse 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 ou la joueuse effectue un coup sur l'échiquier, il/elle doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie en le considérant comme le coup mis sous enveloppe.

I.1.2. On considère qu'un joueur ou une joueuse au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu a ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant est consigné.

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

I.2.1. Les noms des deux adversaires,

I.2.2. La position précédant le coup mis sous enveloppe,

I.2.3. Le temps de réflexion utilisé par chacun des adversaires,

I.2.4. Le nom du joueur ou de la joueuse 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 vérifie les indications portées sur l'enveloppe. Il/Elle est responsable de sa conservation.

I.4 Si un joueur ou une joueuse 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 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, avant la reprise, une nulle est convenue, ou si l'un des deux adversaires annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

I.7 L'enveloppe n'est ouverte qu'en présence du joueur ou de la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe.

I.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 5.2.2, 6.9 et 9.6, la partie est perdue par un joueur ou une joueuse 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 A l'heure fixée pour la reprise de la partie,

I.9.1. Si le joueur ou la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent/présente, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et sa pendule est mise en marche ;

I.9.2. Si le joueur ou la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent/absente, sa pendule est mise en marche. À son arrivée, il/elle peut mettre la pendule en pause et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur ou de la joueuse est remise en marche ;

I.9.3. Si le joueur ou la joueuse ayant mis son coup sous enveloppe est absent/absente, son adversaire a le droit de consigner son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, mettre sa propre pendule en pause 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 sous sa responsabilité pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur ou de la joueuse absent/absente.

I.10 Tout joueur ou joueuse arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perd la partie à moins que l'arbitre n'en décide autrement. Toutefois, si le coup sous enveloppe met fin à la partie la partie, alors cette conclusion s'applique.

I.11 Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de zéro, les règles suivantes s'appliquent : si aucun des deux adversaires n'est présent à la reprise, le joueur ou la joueuse qui doit répondre au coup sous enveloppe perd tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition n'en dispose autrement ou que l'arbitre n'en décide autrement.

I.12 Reprise d'une partie ajournée :

I.12.1. Si l'enveloppe contenant le coup est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion consignés au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ou la joueuse ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il/elle indique avoir mis sous enveloppe.

I.12.2. S'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

I.13 Si, lors de la reprise de la partie, l'un des deux adversaires signale une erreur dans le réglage des pendules avant d'avoir effectué son premier coup, 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. Ensuite, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs standard. En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux adversaires 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 sont placés sur la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée mais 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 adversaires de roquer une seule fois par 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 des positions initiales de la tour et du roi qui ne sont souvent pas applicables 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

1) Lors d'un roque sur un échiquier physique contre un adversaire humain, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.

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

II.3.2.6. Clarification

Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé « grand roque » aux Échecs standard), 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 standard), 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

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

Directives III : Parties sans incrément amenant des fins 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.

Exemple 1 : Si selon le règlement du tournoi la cadence est de 2 heures pour 30 coups suivie d'une heure pour la fin de la partie. La 2ème période est jouée selon les directives de fin de parties au KO

Exemple 2 : Si selon le règlement du tournoi, la cadence est de 2 heures pour l'ensemble de la partie. Cela signifie que la partie entière est jouée selon les directives de fin de parties au KO

III.2.1. Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, amenant une fin de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une compétition que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2. Ces directives ne s'appliquent qu'aux parties d'échecs standards et aux parties d'échecs en cadence rapide sans incrément et non aux parties en cadence blitz.

III.3.1. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1.1. La partie continue si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.1.2. 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 ou la joueuse au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il/elle peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour lui/elle et son adversaire, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules sont alors programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire reçoit deux minutes de temps supplémentaire et la partie continue.

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur ou la joueuse au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il/elle peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il/Elle doit appeler l'arbitre et peut mettre la pendule en pause (voir Article 6.11.2). Il/Elle 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 que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, l'arbitre déclare la partie nulle. Dans le cas contraire, l'arbitre reporte sa décision ou rejette la demande.

III.5.2. Si l'arbitre reporte sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continue, si possible, en présence d'un ou d'une arbitre. L'arbitre déclare le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un des drapeaux. Il/Elle déclare la partie nulle s'il/si elle est d'accord que l'adversaire du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il/elle n'a pas entrepris de démarche pour gagner par des moyens normaux.

Cela signifie que l'arbitre peut prendre la décision de déclarer que le résultat de la partie est un match nul, même après que la chute d'un drapeau se soit produite.

Cela nécessite l'usage de pendule électroniques. Une cadence avec incrément est une bien meilleure manière de conclure une partie.

III.5.3. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire reçoit deux minutes supplémentaires.

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

III.6.1. Un joueur ou une joueuse peut réclamer la nulle lorsqu'il/elle a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci met fin à la partie. Il/Elle peut réclamer sur la base :

III.6.1.1. Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou

III.6.1.2. Que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

Dans le cas du III.6.1.1, le joueur/la joueuse doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

Dans le cas du III.6.1.2, le joueur/la joueuse doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifie la feuille et la position finale.

III.6.2. La réclamation est soumise à l'arbitre suivant sa désignation.

Glossaire

Terme	Article	Définition
Abandonne	5.1.2	Lorsqu'un joueur ou une joueuse 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/joueuses jouent des coups sur un échiquier pour essayer de déterminer la meilleure suite.
Appel	11.10	Normalement un joueur ou une joueuse 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 ou de la joueuse et déclenche celui de son adversaire
Arbitre	Préambule	La personne en charge de s'assurer que le règlement d'une compétition est suivi.
Assistant/Assistante	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 ou à la joueuse ayant les pièces blanches
Blitz	B	Une partie où le temps de réflexion de chaque joueur ou joueuse 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	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 ou une joueuse est expiré
Cigarette électronique		Dispositif contenant un liquide qui est vaporisé et inhalé oralement pour simuler l'acte de fumer du tabac.
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/joueuse a appuyé sur la pendule.
Contrôle de temps		1. La règle à propos du temps de réflexion alloué aux joueurs et joueuses. 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/une joueuse a passé le contrôle de temps, si par exemple, il/elle a achevé les 40 coups en moins de 90 minutes.

Les règles du jeu d'échecs

Coup	1.1	1) 40 coups en 90 minutes signifie 40 coups de chacun des deux adversaires. Ou 2) « Avoir le trait » signifie avoir le droit de jouer le prochain coup. Ou 3) Le meilleur coup des Blancs fait référence au seul coup des blancs <i>Suivant l'article 1,2 des règles du classement FIDE : Quand un certain nombre de coups est demandé pour la 1^{re} période de jeu, il doit être d'au minimum 30 coups.</i>
Coup achevé	6.2.1	Lorsqu'un joueur ou une joueuse a joué son coup et ensuite appuyé sur sa pendule.
Coup légal	3.10.1	Voir article 3.10.1.
Coup sous enveloppe	I	Lorsqu'une partie est ajournée, le joueur ou la joueuse met son prochain coup dans une enveloppe.
Déficiance		Voir handicap
Délai de forfait	6.7	Le temps de retard déterminé pour avant la déclaration d'un forfait pour un joueur ou une joueuse en retard.
Dérangé/Mal placé	7.4.1	Pièce mise en dehors de sa place ou position normale. Par exemple : un pion venant de a2 posé sur a4-a5 ; une tour posée entre d1 et e1 ; une pièce renversée ; une pièce tombée en dehors de l'échiquier.
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 ou une joueuse prend une pièce de la même valeur que sa pièce et que cette pièce est reprise, ou 3) Lorsqu'un joueur ou une joueuse 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	6.12.1	Un affichage de la position sur l'échiquier où les pièces sont bougées à la main.
Écran	6.12.1	Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
Effectué	1.1	Un coup est dit avoir été "effectué" 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
En passant	3.7.4	Voir cet article pour une explication. En notation : ep.
Explication	11.9	Un joueur ou une joueuse a le droit d'avoir des explications sur les Règles du Jeu
Faire Dame		Promouvoir le pion en dame.

Les règles du jeu d'échecs		
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 consigner les coups. Celle-ci peut également être électronique.
Fin de partie au KO	III	La dernière phase d'une partie, quand un joueur ou une joueuse doit jouer tous ses coups dans un temps défini
Handicap		Voir incapacité
I ajust		Voir j'adoube.
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 ou de la joueuse. Cela peut être soit en mode temps différé, soit en mode incrémental
Incrément (Cadence Fischer)		Lorsqu'un joueur ou une joueuse reçoit un temps additionnel de réflexion (souvent 30 secondes) avant chaque coup.
Intervenir	12.7	S'impliquer dans quelque chose qui se passe afin d'en affecter le résultat.
J'adoube	4.2	Informé que le joueur ou la joueuse souhaite repositionner une pièce, sans nécessairement avoir l'intention de la jouer.
Jeu d'échecs		Les 32 pièces sur l'échiquier.
Jeu rapide	A	Une partie où chaque joueur ou joueuse dispose de plus de 10 minutes, mais moins de 60 minutes de réflexion.
Jeu standard		Une partie où chaque joueur ou joueuse dispose d'au moins 60 minutes de réflexion
Lieu de la Compétition	11.2	Le seul endroit auquel les joueurs et joueuses ont accès pendant le jeu.
Mat		Abréviation d'échec et mat
Mode Bronstein	6.3.2	Voir temps différé.
Mode Fischer		Voir mode incrémental
Moniteur	6.12.1	Un affichage électronique de la position sur l'échiquier.
Moyens normaux	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) 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 ou à la joueuse ayant les pièces noires
Notation algébrique	8.1	Noter 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 ou une joueuse peut proposer nulle à l'adversaire. En notation : (=)

Les règles du jeu d'échecs		
Organisateur/Organisatrice	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 ou une joueuse n'a aucun coup légal, son roi n'étant pas en échec.
Pendule	6.1	L'un des deux afficheurs de temps.
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	8.6	Une phase de la partie, où les joueurs et joueuses 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 ou une joueuse touche une pièce dans l'intention de la jouer, il doit la déplacer.
Points	10	Normalement un joueur ou une joueuse marque 1 point pour une victoire, ½ point pour une nulle, 0 pour une défaite. Une alternative est 3 pour une victoire, 1 pour une nulle, 0 pour une défaite.
Position morte	5.2.2	Lorsqu'aucun des deux adversaires 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 ou la joueuse peut faire une réclamation/demande à l'arbitre dans diverses circonstances.
Règle des 50 coups	9.3	Un joueur ou une joueuse peut réclamer la nulle si les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni prise.
Règle des 75 coups	9.6.2	La partie est nulle si les 75 derniers coups ont été complétés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni prise.
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	9.2.1.1	Un joueur ou une joueuse 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 adversaires 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)

Les règles du jeu d'échecs		
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 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/Spectatrices	11.4	Personnes, autres que les arbitres ou les joueurs/joueuses, regardant les parties. Ceci inclut les joueurs et joueuses après que leur partie soit finie.
Superviser	12.2.5	Inspecter ou contrôler.
Sur l'échiquier	Intro	Les Règles du Jeu couvrent uniquement ce type de jeu, pas le jeu par internet ni par correspondance etc.
Téléphone mobile	11.3.2	<i>Cet appareil peut ne pas juste recevoir des messages vocaux et textuels, il peut aussi être équipé de moteur d'échecs permettant aux joueurs d'analyser les parties. D'autres appareils peuvent être utilisés pour tricher, par exemple les montres connectées, les appareils de surveillance de forme physique (Fitbit) et même certains stylos)</i>
Temps différé (Bronstein)	6.3.2	Dans le mode temps différé (delay) les deux adversaires reçoivent un « temps de réflexion de base ». Chaque joueur ou joueuse 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 ou la joueuse 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	Lorsque les joueurs et joueuses doivent arriver à l'échiquier avant le début de la session.
Vertical	2.4	La 8 ^{ème} rangée est souvent considérée comme la zone la plus haute sur un échiquier. Ainsi chaque colonne est appelée « verticale ».
Zone contigüe	12.8	Une zone qui touche mais ne faisant pas partie du lieu de la compétition. Par exemple la zone voisine réservée aux spectateurs et spectatrices
Zone de jeu	11.2	L'endroit où les parties d'une compétition sont jouées