

Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE

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

Le texte anglais constitue la version originale des Règles du Jeu d'Échecs, telle qu'elle a été adoptée par le 75^{ème} Congrès de la FIDE en octobre 2004 à Calvia (Majorque), et il entre en application le 1er juillet 2005. Dans ces Règles, les termes "joueur" et "il" doivent s'entendre tant au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

Les Règles du Jeu d'Échecs ne peuvent couvrir le champ de toutes les situations pouvant survenir au cours d'une partie, ni régir toutes les questions administratives. Lorsque des cas ne sont pas explicitement réglés par un article des règles du jeu d'échecs, on devrait alors pouvoir trouver une décision correcte en étudiant des situations analogues à celles décrites dans les Règles du Jeu. Les Règles sous-entendent que les arbitres possèdent la compétence voulue, un jugement sûr et une objectivité absolue. Un règlement trop détaillé priverait l'arbitre de sa liberté de jugement, et l'empêcherait ainsi de résoudre un problème par une solution impartiale, logique et inspirée par des facteurs particuliers.

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

Une fédération membre de la FIDE est autorisée à introduire des règles plus détaillées, à condition que :

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

LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU

Article 1 : Nature et objectifs du jeu d'échecs

- 1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. On dit qu'un joueur "a le trait" lorsque le coup de son adversaire a été "joué".
- 1.2 L'objectif de chaque joueur est de placer le roi adverse "sous une attaque" qui ne lui permette aucun coup légal. On dit que le joueur qui atteint ce but a "maté" le roi adverse et gagné la partie. Laisser son roi sous une attaque, exposer son roi à une attaque et aussi "prendre" le roi adverse n'est pas autorisé. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie.
- 1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

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

- 2.1 L'échiquier se compose d'une grille 8x8 de 64 cases identiques alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires").
L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche.
- 2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces "blanches") et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces "noires").

Ces pièces sont les suivantes :

Un roi blanc ayant pour symbole usuel



Une dame blanche ayant pour symbole usuel



Deux tours blanches ayant pour symbole usuel



Deux fous blancs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel



Huit pions blancs ayant pour symbole usuel



Un roi noir ayant pour symbole usuel



Une dame noire ayant pour symbole usuel



Deux tours noires ayant pour symbole usuel



Deux fous noirs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel



Huit pions noirs ayant pour symbole usuel



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

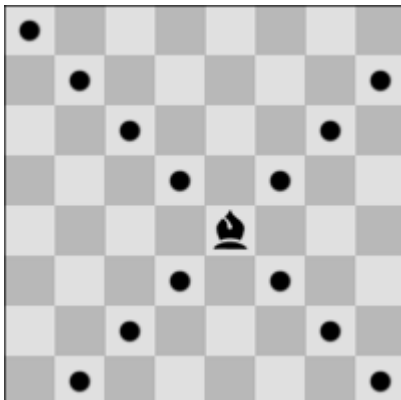


2.4 Les huit lignes de cases verticales sont appelées "colonnes". Les huit lignes de cases horizontales sont appelées "rangées". Une ligne droite de cases de même couleur, se touchant par les angles, est appelée "diagonale".

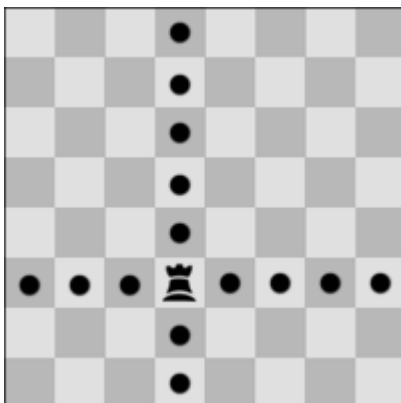
Article 3 : Le mouvement des pièces

3.1 Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est prise et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du coup. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case en accord avec les articles 3.2 à 3.8. Une pièce est considérée comme attaquant une case, même si cette pièce ne peut pas se déplacer sur cette case car elle mettrait ou laisserait son propre roi sous une attaque.

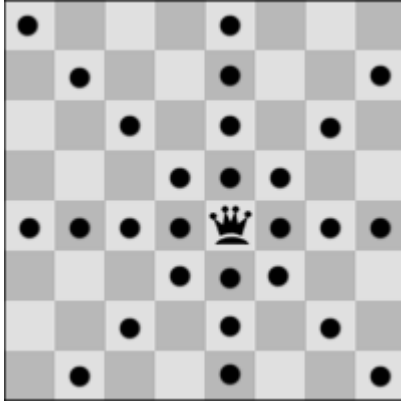
3.2 Le fou se déplace sur toute case d'une diagonale sur laquelle il se trouve.



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

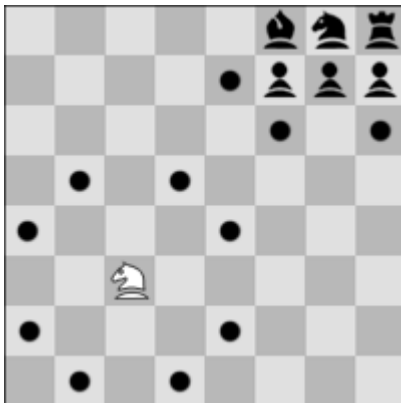


- 3.4** La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.



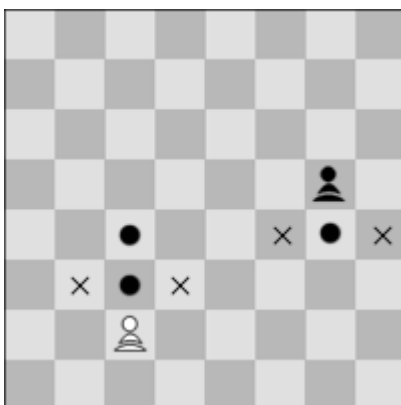
- 3.5** En effectuant ces mouvements, le fou, la tour ou la dame ne peuvent se déplacer au dessus d'aucune autre pièce.

- 3.6** Le cavalier se déplace sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.

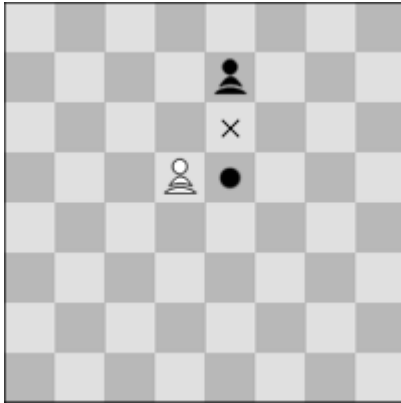


- 3.7**

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



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

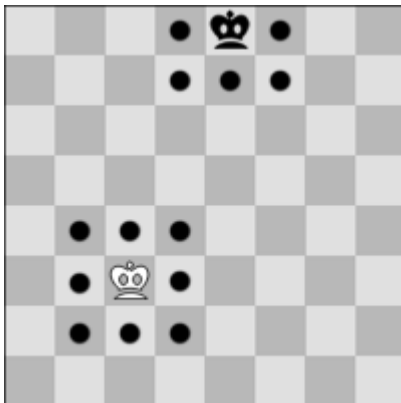


- e) Quand un pion accède à la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du coup, contre une nouvelle dame, tour, fou ou cavalier de la même couleur. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange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

3.8

Le roi peut se déplacer de deux façons différentes, soit :

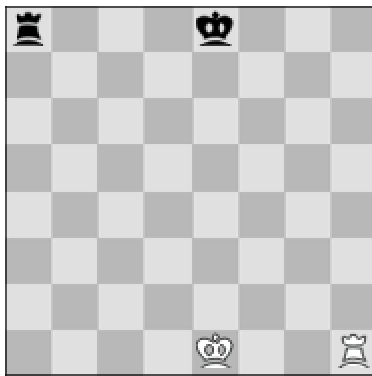
- i) par un mouvement sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses



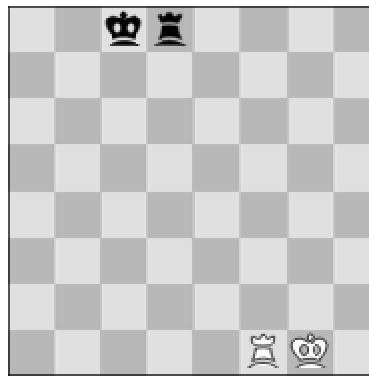
Les pièces de l'adversaire sont considérées comme attaquant une case, même si ces pièces ne peuvent pas elles-mêmes se déplacer.

soit

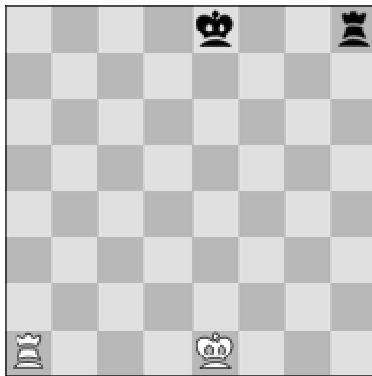
- ii) par le **"roque"**. C'est un mouvement du roi et de l'une ou l'autre des tours de la même couleur, sur la même rangée, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale en direction de la tour ; la tour est ensuite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



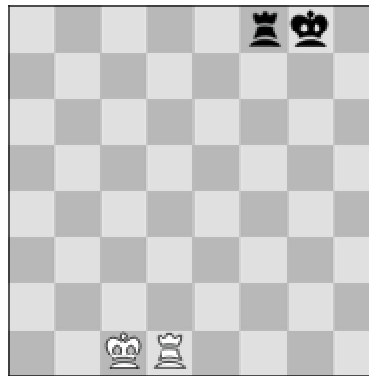
*Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir*



*Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir*



*Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir*



*Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir*

- (1) Le droit de roquer est perdu :
 - [a] si le roi a déjà bougé, ou
 - [b] avec une tour qui a déjà bougé.
- (2) Le roque est momentanément empêché :
 - [a] si la case sur laquelle se trouve le roi, ou celle qu'il doit franchir, ou encore celle qu'il doit occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses.
 - [b] si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle le roque doit être effectué.

3.9 Le roi est dit "**en échec**", s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger sans laisser ou mettre leur propre roi en échec. Aucune pièce ne peut être déplacée si elle laisse ou met son propre roi en échec

Article 4 : Le déplacement des pièces

- 4.1** Chaque coup doit être joué d'une seule main.
- 4.2** A la condition qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant "**j'adoube**" ou "**l'adjust**"), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case.
- 4.3** Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :
 - a) une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée qui peut être déplacée, ou
 - b) une ou plusieurs pièces adverses, il doit prendre la première pièce touchée qui peut l'être.
 - c) une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce adverse avec sa pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée qui peut être déplacée ou prise. Si la situation n'est pas claire et qu'on ne peut établir si c'est la propre pièce du joueur ou celle de l'adversaire qui a été touchée la première, on considérera que la propre pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4

- a) Si un joueur touche délibérément sa tour et son roi, il doit roquer de ce côté si c'est légal.
- b) Si un joueur touche délibérément une tour et ensuite son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on réglera alors ce cas selon l'article 4.3 a).
- c) Si un joueur ayant l'intention de roquer touche d'abord le roi ou le roi et la tour simultanément, alors que le roque de ce côté est impossible, il doit jouer un autre coup de roi, notamment roquer de l'autre côté. Si le roi ne peut être bougé, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup possible.
- d) Si un joueur amène un pion à promotion, le choix de la pièce est définitif quand la pièce a touché la case de promotion.

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

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

- a) Dans le cas d'une prise de pièce, quand la pièce capturée a été enlevée de l'échiquier et le joueur, ayant placé sa pièce sur sa nouvelle case, a lâché cette pièce de sa main.
- b) Dans le cas du roque, quand la main du joueur a libéré la tour sur la case traversée précédemment par le roi. Quand le joueur a lâché le roi de sa main, le coup n'est pas encore joué, mais le joueur n'a plus le droit de jouer un quelconque autre coup que le roque de ce côté-là, si c'est légal.
- c) Dans le cas de la promotion d'un pion, quand le pion a été retiré de l'échiquier et la main du joueur a placé puis lâché la nouvelle pièce sur la case de promotion. Si le joueur a lâché de sa main le pion qui atteint la case de promotion, le coup n'est pas encore joué, mais que le joueur n'a plus le droit de jouer le pion sur une autre case.

4.7 Un joueur perd son droit de réclamer que son adversaire a enfreint l'Article 4.3 ou 4.4, dès lors qu'il touche délibérément une pièce.

Article 5 : La fin de la partie

5.1

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

5.2

- a) La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup qui a amené à la position de pat soit légal.
- b) La partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine "position morte". Ceci met fin immédiatement à la partie à condition que le coup qui a amené la position soit légal.
- c) La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie. (Voir l'article 9.1)
- d) La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir ou vient de survenir trois fois sur l'échiquier. (Voir l'article 9.2)
- e) La partie peut être nulle si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise. (Voir l'article 9.3)

LES REGLES DE COMPETITION

Article 6 : La pendule d'échecs

- 6.1** La "pendule d'échecs" est une pendule double munie de deux mécanismes d'horlogerie donc de deux cadrans horaires, reliés l'un à l'autre de telle façon que seul l'un des deux puisse fonctionner à la fois.
Le terme "pendule" désigne dans ces règles l'un de ces deux mécanismes et cadrans.
La "chute du drapeau" signifie que le temps imparti à un joueur est écoulé.
- 6.2**
- a) En utilisant une pendule d'échecs, chaque joueur doit jouer un nombre minimum de coups ou tous les coups en un temps donné; et/ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire à chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance.
- b) Le temps inutilisé par un joueur, lors d'une période de jeu, lui est crédité pour la période suivante, excepté dans la cadence "temps différé".
Dans la cadence "temps différé", les deux joueurs se voient attribuer un "temps principal de réflexion". Chaque joueur bénéficie également d'un "temps supplémentaire fixe" pour chacun des coups. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. A condition que le joueur arrête sa pendule avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps principal de réflexion ne varie pas, sans tenir compte de la proportion de temps supplémentaire utilisé.
- 6.3** Chaque cadran dispose d'un "drapeau". Immédiatement après la chute du drapeau, les dispositions de l'article 6.2.a doivent être appliquées.
- 6.4** Avant le début de la partie l'arbitre décide où la pendule d'échecs est placée.
- 6.5** A l'heure déterminée pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.
- 6.6** Si aucun joueur n'est présent au début de la partie, le joueur qui a les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée ; sauf s'il en est autrement, soit spécifié par le règlement de la compétition, soit décidé par l'arbitre.
- 6.7** Tout joueur qui arrive devant l'échiquier avec plus d'une heure de retard après l'horaire de début fixé pour la compétition perdra la partie; sauf s'il en est autrement, soit spécifié par le règlement de la compétition, soit décidé par l'arbitre.
- 6.8**
- a) Pendant la partie, chaque joueur, ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa propre pendule et mettra en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter sa pendule. Tant qu'il ne l'a pas arrêtée, on considère que son coup n'est pas achevé, sauf si le coup effectué met fin à la partie. (Voir les Articles 5.1 et 5.2)
Le temps compris entre jouer le coup sur l'échiquier et arrêter sa pendule et démarrer la pendule de l'adversaire est considéré comme partie du temps alloué au joueur.
- b) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a joué le coup. Il est interdit à un joueur de laisser le doigt sur le bouton ou de le laisser "planer" au-dessus.
- c) Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit d'appuyer dessus violemment, de la saisir ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera pénalisée selon l'article 13.4.
- d) Si un joueur est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour effectuer cette opération. Sa pendule sera ajustée en conséquence par l'arbitre d'une manière équitable.
- 6.9** On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.
- 6.10** En dehors de l'application de l'article 5.1 ou un des articles 5.2 a), b) et c) la partie est perdue par le joueur qui n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi adverse par aucune suite de coups légaux, même avec un jeu des plus médiocres.

- 6.11** Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste sera obligatoirement remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.
- 6.12** Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors,
- a) la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière
 - b) la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.
- 6.13**
- a) S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.
 - b) Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.
 - c) L'arbitre décidera de la reprise de la partie dans l'un ou l'autre cas.
 - d) Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. S'il est évident que le joueur n'a pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 13.4.
- 6.14** Si une irrégularité apparaît et/ou si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.
- 6.15** Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

Article 7 : Irrégularités

7.1

- a) Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.
- b) Si pendant une partie, on constate que la seule erreur concerne une position de l'échiquier non conforme aux prescriptions de l'article 2.1, la partie continue, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

7.2

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

7.3

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

7.4

- a) Si pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier, y compris un coup ne répondant pas aux obligations de la promotion d'un pion ou la prise du roi adverse, a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. En accord avec l'article 6.14, les pendules seront réajustées. L'article 4.3 s'applique au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.
- b) après l'application de l'article 7.4a; pour les deux premiers coups irréguliers d'un joueur l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire à chaque fois. Au troisième coup irrégulier du même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur.

7.5

Si pendant une partie, on constate que des pièces ont été dérangées de leurs cases, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité, si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. En accord avec l'article 6.14, les pendules seront réajustées. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Article 8 : La notation des coups

- 8.1** Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, d'une façon correcte, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe E), sur la feuille de partie prévue pour la compétition. Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande le match nul selon l'article 9.2 ou 9.3.
S'il le souhaite, un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter; mais seulement s'il a noté son propre coup précédent. Les deux joueurs doivent inscrire les offres de nullité sur leur feuille de partie (Annexe E13).
Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour effectuer cette opération. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre en conséquence, de façon équitable.
- 8.2** La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.
- 8.3** Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de la manifestation.
- 8.4** Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau, le joueur doit mettre à jour sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier.
- 8.5**
- a) Si, en application de l'article 8.4, aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, l'arbitre arrêtera les pendules immédiatement après la chute d'un drapeau. Ensuite, chacun des deux joueurs complètera sa feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de son adversaire.
 - b) Si, en application de l'article 8.4, seul un des joueurs n'est pas obligé de noter, il doit, dès la chute d'un des drapeaux compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition qu'il ait le trait, il peut utiliser la feuille de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.
 - c) Si aucune feuille de partie n'est complète, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant, qui devra avoir pris note de la position en cours, des temps utilisés et du nombre de coups joués, si cette information est disponible, avant de mettre en place la reconstitution.
- 8.6** Si les feuilles de partie ne sont pas en état de montrer qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués.
- 8.7** A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de parties, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

Article 9 : La partie nulle

- 9.1**
- a) Un joueur souhaitant proposer la nullité le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier. Il doit le faire avant d'arrêter sa pendule et de déclencher la pendule adverse. Une telle offre faite différemment est toujours valable, mais on doit respecter l'article 12.6. 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 ou la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la capturer; ou si la partie est terminée autrement.
 - b) L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie et représentée par un symbole (voir annexe E13).
 - c) Une demande de nullité au titre de 9.2, 9.3 ou 10.2 sera assimilée à une offre de nullité.

- 9.2** La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois (pas nécessairement par une répétition de coups) :
- a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
 - b) vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.
- Les positions de a) et b) sont considérées comme étant identiques lorsque, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes.
- Les positions sont différentes, si un pion, qui pouvait être pris en passant, ne peut plus l'être, ou si le droit de roquer a changé temporairement ou définitivement.
- 9.3** La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :
- a) il écrit son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou
 - b) les 50 derniers coups consécutifs ont été joués par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.
- 9.4** Si le joueur joue un coup, sans avoir demandé la nullité comme le stipulent les Articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit pendant ce coup.
- 9.5** Si un joueur réclame la nullité en application de l'article 9.2 ou 9.3, il arrêtera immédiatement les deux pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa demande.
- a) Si la demande s'avère fondée, la partie est déclarée immédiatement nulle.
 - b) Si la demande s'avère infondée, l'arbitre ajoutera trois minutes au temps restant à l'adversaire. En outre, si le demandeur a plus de deux minutes à sa pendule, l'arbitre enlèvera, jusqu'à un maximum de trois minutes, la moitié du temps restant à sa pendule. Si le demandeur a plus d'une minute mais moins de deux minutes, son temps restant sera d'une minute. Si le demandeur a moins d'une minute, l'arbitre ne fera aucun réajustement à la pendule du demandeur. La partie continuera alors et le coup proposé devra être joué.
- 9.6** La partie est nulle lorsque dans une position, un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux, même avec le jeu le plus médiocre. Ceci met immédiatement fin à la partie, pour autant que le coup amenant cette position soit légal.

Article 10 : Les fins de partie au K.O

- 10.1** Une fin de partie au K.O est la dernière phase d'une partie, quand tous les coups (restant) doivent être exécutés dans un temps limité.
- 10.2** Si le joueur au trait dispose de moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nullité avant que son drapeau ne tombe. Il arrêtera alors les pendules et appellera l'arbitre.
- a) Si l'arbitre considère que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux, ou qu'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors il déclarera la partie nulle. Dans le cas contraire, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.
 - b) Si l'arbitre a remis sa décision à plus tard, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de temps de réflexion supplémentaire et la partie continuera si possible en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou après la chute du drapeau. Il déclarera la partie nulle s'il considère que la position finale ne peut être gagnée par des moyens normaux, ou que l'adversaire ne fait pas d'efforts suffisants pour gagner par des moyens normaux.
 - c) Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire bénéficiera de deux minutes supplémentaires de temps de réflexion.
 - d) La décision de l'arbitre, prise en 10.2 a, b ou c sera définitive.

Article 11 : Le score

- 11.1** A moins qu'il en soit prévu autrement, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui annule sa partie marque un demi point (½).

Article 12 : La conduite des joueurs

- 12.1** Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.
- 12.2**
- a) Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations, conseils ou d'analyser sur un autre échiquier.
 - b) Il est formellement interdit d'apporter des téléphones mobiles ou autres moyens électroniques de communication non autorisés par l'arbitre dans la salle de jeu. Si le téléphone mobile d'un joueur sonne dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur en question perd la partie. Le résultat de l'adversaire sera déterminé par l'arbitre.
- 12.3** La feuille de partie ne peut être utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et autres informations s'y rapportant.
- 12.4** Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.
- 12.5** Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter "la salle de jeu" sans la permission de l'arbitre. La salle de jeu est définie comme étant la zone de jeu, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre.
- 12.6** Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit; ceci inclut les demandes ou offres de nullité injustifiées.
- 12.7** L'infraction aux Articles 12.1 à 12.6 (en partie ou en totalité) donnera lieu à des pénalités définies par l'article 13.4.
- 12.8** La partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les Règles du Jeu. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.
- 12.9** Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'article 12.8, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.

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

- 13.1** L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'échecs.
- 13.2** L'arbitre agira dans le meilleur intérêt de la compétition. Il s'assurera du maintien de bonnes conditions de jeu et que rien ne vienne déranger les joueurs. Il supervisera la bonne marche de la compétition.
- 13.3** L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il pourra prononcer et infligera des pénalités aux joueurs si nécessaire.
- 13.4** L'arbitre peut donner une ou plusieurs des pénalités suivantes :
- a) un avertissement, ou
 - b) l'augmentation du temps restant de l'adversaire, ou
 - c) la diminution du temps du joueur incriminé, ou
 - d) déclarer la partie perdue, ou
 - e) diminuer les points marqués dans une partie par le joueur incriminé
 - f) augmenter les points marqués par l'adversaire jusqu'au maximum prévu pour cette partie
 - g) l'expulsion de la manifestation.
- 13.5** L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.
- 13.6** L'arbitre ne doit pas intervenir dans la partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Echecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups joués, excepté en application de l'article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.
- 13.7**
- a) Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni intervenir en aucune façon au sujet d'une partie. Si c'est nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de la salle de jeu.
 - b) Il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones désignées par l'arbitre.

Article 14 : La FIDE

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

ANNEXE

A. Les parties ajournées

A.1

a) Si une partie n'est pas terminée à la fin du temps de jeu imparti, l'arbitre exigera du joueur ayant le trait qu'il mette son "coup sous enveloppe". Le joueur doit inscrire son coup d'une manière non ambiguë sur sa feuille de partie, mettre cette feuille et celle de son adversaire dans une enveloppe, cacheter l'enveloppe, et seulement ensuite arrêter sa pendule sans relancer celle de son adversaire. Le joueur a le droit de modifier le coup mis sous enveloppe tant qu'il n'a pas arrêté sa pendule. Si le joueur joue son coup sur l'échiquier après avoir été informé par l'arbitre qu'il devait mettre son coup sous enveloppe, il doit inscrire ce même coup sur sa feuille de partie comme "coup sous enveloppe".

b) Un joueur ayant le trait, qui ajourne la partie avant la fin de la session, sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin de la session et son temps restant sera inscrit ainsi.

A.2 Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :

- a) les noms des joueurs
- b) la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe
- c) les temps utilisés par chacun des joueurs
- d) le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe
- e) le numéro du coup sous enveloppe
- f) l'offre de nullité, si la proposition est en cours
- g) la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.

A.3 L'arbitre contrôlera l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe et il est responsable de la conservation de celle-ci.

A.4 Si un joueur propose la nullité après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, l'offre reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte ou la rejette comme indiqué dans l'article 9.1.

A.5 Avant la reprise de la partie, la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe sera reconstituée sur l'échiquier et les temps utilisés par les deux joueurs quand la partie a été ajournée seront indiqués sur les pendules.

A.6 Si, avant la reprise, les joueurs ont convenu de faire nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

A.7 L'enveloppe ne sera ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe est présent.

A.8 Sauf dans les cas mentionnés aux Articles 6.10 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup

- a) ambigu, ou
- b) faux, de telle manière que sa véritable signification est impossible à établir, ou
- c) illégal.

A.9 Si, à l'heure convenue de la reprise,

- a) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup sous enveloppe est joué sur l'échiquier, et sa pendule est mise en marche.
- b) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. A son arrivée, il peut arrêter sa pendule et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup sous enveloppe joué sur l'échiquier. Sa pendule est alors remise en marche.
- c) le joueur ayant mis le coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit d'inscrire sa réponse sur sa feuille de partie, de mettre celle-ci dans une nouvelle enveloppe, d'arrêter sa pendule et de démarrer celle de son adversaire au lieu d'effectuer son coup de la manière normale. Cette enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la conservera et elle sera ouverte à l'arrivée de l'adversaire.

A.10 La partie est perdue pour le joueur qui arrive avec plus d'une heure de retard pour la reprise d'une partie ajournée (sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit décidé par l'arbitre). Cependant, cette disposition n'est pas appliquée si le coup a été mis sous enveloppe par le joueur retardataire et qu'il apparaît que :

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

A.11

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

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

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

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

B. Le jeu rapide

B.1 Une partie rapide est soit une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité compris entre 15 et 60 minutes, soit une partie dont le temps alloué incluant 60 fois un incrément quelconque est compris entre 15 et 60 minutes

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

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

B.4 Aucune réclamation ne peut être déposée à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage de la pendule, si au moins trois coups ont été exécutés par chacun des joueurs.

En cas d'inversion du roi et de la dame, le roque n'est pas permis avec ce roi.

B.5 L'arbitre fera appliquer l'article 4 (le déplacement des pièces), seulement si l'un ou les deux joueurs le lui demandent.

B.6 Un coup illégal est achevé quand la pendule de l'adversaire a été déclenchée. L'adversaire est alors autorisé à réclamer que le joueur a achevé un coup illégal, avant que le demandeur n'ait lui-même joué son coup. L'arbitre n'interviendra qu'après une telle réclamation. Cependant, si les deux rois sont en échec ou que la promotion d'un pion n'est pas achevée, l'arbitre interviendra, si possible.

B.7 On considère que le drapeau est tombé lorsqu'une réclamation en due forme a été faite à ce sujet par un joueur. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau.

B.8 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit recevable, le drapeau du demandeur doit rester levé et celui de son adversaire être tombé après l'arrêt des pendules.

B.9 Si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle

C. Le Blitz

C.1 Une partie de blitz est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de moins de 15 minutes par joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur à 15 minutes

C.2 La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu rapide décrites en Annexe B, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les Règles suivantes du Blitz. Les articles 10.2 et B6 ne s'appliquent pas.

C.3 Un coup illégal est achevé lorsque la pendule de l'adversaire a été mise en marche. L'adversaire est alors autorisé à demander le gain, mais avant d'effectuer son propre coup. Si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une série de coups légaux avec le jeu le plus médiocre, alors le joueur est autorisé à demander la nulle avant d'effectuer son propre coup. Une fois que l'adversaire a joué son propre coup, un coup illégal ne peut plus être corrigé.

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

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

Il peut faire valoir le fait que :

a) son adversaire ne peut gagner par des moyens normaux, et/ou

b) son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

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

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

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

E. La notation algébrique

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

Description de la Notation Algébrique :

E.1 Dans cette description, le mot "pièce" signifie une pièce autre qu'un pion.

E.2 Chaque pièce est désignée par la première lettre de son nom en majuscule.

En français : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

E.3 Pour la première lettre du nom d'une pièce, chaque joueur a le droit d'utiliser la première lettre du nom habituellement utilisé dans son pays. Exemples : B = bishop (le fou en Anglais), L = loper (le fou en Hollandais). Dans la presse, l'utilisation de figurines pour les pièces est recommandée.

E.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de celle-ci : exemple : e5, d4, a5.

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

E.6 Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivement. En conséquence, au départ, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et deuxième rangée ; les pions et les pièces noires sont placés sur la septième et huitième rangée.

E.7 Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases est toujours repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un nombre.

E.8 Le déplacement de chaque pièce est indiqué par (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de tiret entre (a) et (b). Exemple : Fe5, Cf3, Td1.

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

E.9 Quand une pièce en prend une autre (ou un pion), une croix (x) est intercalée entre (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1.

Quand un pion prend une pièce (ou un pion), non seulement la case d'arrivée, mais aussi la colonne de départ doivent être indiquées, avec une croix (x) entre les deux. Exemples: dxe5, gxf3, axb5.

Dans le cas d'une prise "en passant", la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. Un "e.p." est ajouté à la suite de la notation. Exemple : exd6 e.p.

E.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi

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

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

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

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

Exemples:

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

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

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

S'il y a une prise en f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'une croix : (1) soit Cgxf3 soit Cdxgf3, (2) soit C5xf3 soit C1xf3, (3) soit Chxf3 soit Cdxgf3, selon le cas.

E.11 Si deux pions peuvent prendre la même pièce (ou le même pion) de l'adversaire, le pion qui se déplace est indiqué par (a) la lettre de la colonne de départ (b) une x (c) la case d'arrivée. Exemple: S'il y a 2 pions blancs sur les cases c4 et e4 et une pièce (ou un pion) noire sur la case d5, la notation pour le coup des Blancs est soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

E.12 En cas de promotion d'un pion, le déplacement du pion en question est indiqué, suivi immédiatement par la première lettre de la pièce promue. Exemple: d8D, f8C, b1F, g1T.

E.13 Une offre de nullité sera notée ainsi : (=).

Principales abréviations :

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

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

xprise +échec ++ ou #échec et mat e.pprise "en passant"

Exemple de partie :

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

F. Règles pour le jeu avec des aveugles et handicapés visuels

F.1 Les directeurs de tournois auront le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales. Pour les parties de compétition entre joueurs voyants et joueurs non voyants (légalement aveugles), chacun d'eux peut exiger l'utilisation de deux échiquiers, le joueur voyant utilisant un échiquier standard, le non voyant se servant d'un échiquier spécial. Cet échiquier doit répondre aux normes suivantes :

- a) mesurer au moins 20 cm sur 20 cm.
- b) les cases noires doivent être légèrement surélevées.
- c) chaque case doit comporter une ouverture pour fixation.
- d) chaque pièce doit être munie d'une tige s'encastant dans chaque ouverture.
- e) pièces de modèle Staunton, les pièces noires portant un repère spécifique.

F.2 Les règles suivantes régiront le jeu :

i) Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son propre échiquier. Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer quelle pièce est choisie. Afin que ces coups soient annoncés aussi clairement que possible, on suggère de remplacer les lettres correspondantes de la notation algébrique par les noms suivants :

A = Anna
B = Bella
C = César
D = David
E = Eva
F = Felix
G = Gustav
H = Hector

Les rangées du camp blanc au camp noir seront énoncées en allemand :

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

On annonce le Roque : "*Lange Rochade*" (Grand Roque en allemand)

"*Kurze Rochade*" (Petit Roque en allemand).

Les pièces portent les noms suivants : *Koenig, Dame, Turm, Laufer, Springer, Bauer*

ii) Sur l'échiquier d'un joueur mal voyant, on considère qu'une pièce est "touchée" lorsqu'elle a été sortie de son ouverture de fixation.

iii) On considère qu'un coup est "exécuté" lorsque :

- a) dans le cas d'une prise, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur ayant le trait.
- b) une pièce est introduite dans une autre ouverture de fixation.
- c) le coup a été annoncé.

Ce n'est qu'ensuite que l'on fait fonctionner la pendule de l'adversaire.

En ce qui concerne les articles 2 et 3, les règles habituelles sont valables pour le joueur voyant.

iv) On acceptera une pendule d'échecs spécialement conçue pour le joueur mal voyant. Celle-ci doit comprendre les caractéristiques suivantes :

a) un cadran muni d'aiguilles renforcées, chaque période de 5 min. étant marquée par un point et celle de 15 min. par deux points en relief.

b) un drapeau facilement palpable. On doit apporter un soin particulier à la disposition du drapeau, permettant au joueur de sentir l'aiguille des minutes, pendant les 5 dernières minutes d'une heure.

v) Le joueur mal voyant doit noter les coups de la partie en braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.

vi) Un lapsus linguae au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de faire fonctionner la pendule de l'adversaire.

vii) Si, au cours d'une partie, des positions différentes devaient apparaître sur les échiquiers, elles devraient être corrigées avec l'aide de l'arbitre et en consultant les feuilles de notation des deux joueurs. Si les deux notations concordent, le joueur qui a écrit le coup exact mais en a exécuté un autre doit rectifier sa position afin que celle-ci corresponde au coup écrit sur les deux feuilles.

viii) Si, à l'occasion de pareilles différences, les coups notés diffèrent également, on reviendra sur les coups précédents jusqu'au point où les deux feuilles concordent et l'arbitre réajustera alors les pendules en conséquence.

ix) Le joueur mal voyant aura le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :

a) exécuter les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.

b) annoncer les coups des deux joueurs.

c) garder à jour la feuille de notation du joueur mal voyant et faire fonctionner la pendule de son adversaire (en tenant compte de la règle 3.c).

d) n'informer le joueur mal voyant que sur sa demande concernant le nombre de coups réalisés et le temps utilisé par les deux joueurs.

e) réclamer le gain lorsque le temps imparti a été dépassé et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.

f) exécuter les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée. Si le joueur mal voyant n'emploie pas d'assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées dans l'article 9 a et b.

G. La Partie en 61 minutes

(Cadence appliquée par la Fédération Française des Echecs)

1. Les parties doivent être jouées en 61 minutes.

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

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

Les parties sont prises en compte pour le classement ÉLO national.