

Lois des Échecs de la FIDE

Les *Lois des Échecs* de la FIDE couvrent l'ensemble des situations de jeu sur l'échiquier rencontrées en tournoi.

Le texte anglais constitue la version officielle des *Lois des Échecs*, telles qu'elles ont été adoptées par le 79^e Congrès de la FIDE en novembre 2008 à Dresde en Allemagne. La nouvelle version des *Lois* entre en vigueur le 1^{er} juillet 2009.

Ces *Lois* s'appliquent tant aux hommes qu'aux femmes ; le genre masculin sert uniquement à alléger le texte.

Préambule

Les *Lois des Échecs* ne peuvent prévoir toutes les situations qui peuvent survenir lors d'une partie, ni réglementer toutes les questions administratives. On devrait aboutir à une décision correcte dans les cas qui ne font pas l'objet d'une réglementation spécifique prévue par un article des *Lois*, en étudiant des situations analogues traitées par les *Lois*.

On suppose, dans les *Lois*, que les arbitres possèdent la compétence, le bon jugement et l'objectivité absolue qui s'imposent. Une règle trop détaillée pourrait enlever à l'arbitre sa liberté de jugement et ainsi l'empêcher d'arriver à la solution commandée par l'équité, la logique et les circonstances particulières.

La FIDE enjoint tous les joueurs d'échecs et toutes les fédérations membres d'accepter ce point de vue. Une fédération d'échecs qui préconise ou qui entend introduire des règles plus détaillées dispose d'une entière liberté pour le faire, dans la mesure où :

- (a) ses règles n'entrent en conflit d'aucune manière avec les *Lois* officielles de la FIDE ;
- (b) elles se limitent au territoire de la fédération en question ;
- (c) elles ne s'appliquent à aucun match, championnat ou tournoi de qualification de la FIDE, ni aux tournois cotés ou sanctionnés par la FIDE.

Règles du jeu

Article 1 La nature et les objectifs du jeu d'échecs

- 1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent à tour de rôle des pièces sur un plateau carré appelé *échiquier*. Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. Un joueur *a le trait* lorsque son adversaire a exécuté son coup (voir article 6.7).
- 1.2 L'objectif de chaque joueur est de mettre le roi adverse *sous attaque* de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal. Quand un joueur y parvient, on dit qu'il *a maté* l'adversaire et gagné la partie. Il est interdit de laisser son propre roi en échec, d'exposer son propre roi à un échec et de capturer le roi de l'adversaire. L'adversaire qui a été maté a perdu la partie.
- 1.3 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

Article 2 La position initiale des pièces sur l'échiquier

- 2.1 L'échiquier se compose d'une grille de 8 sur 8, soit 64 cases d'égale grandeur alternativement de couleur claire (les cases dites blanches) et foncée (les cases dites noires). L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case angulaire à la droite de chaque joueur soit blanche.
- 2.2 Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces de couleur claire (les pièces *blanches*) et l'autre de 16 pièces de couleur foncée (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 :

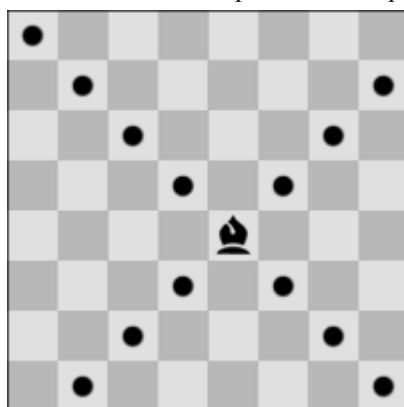


2.4 Les huit rangées verticales de cases sont appelées *colonnes*. Les huit rangées horizontales de cases sont appelées *traverses*. Les lignes obliques composées de cases de même couleur, , menant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, s'appellent *diagonale*.

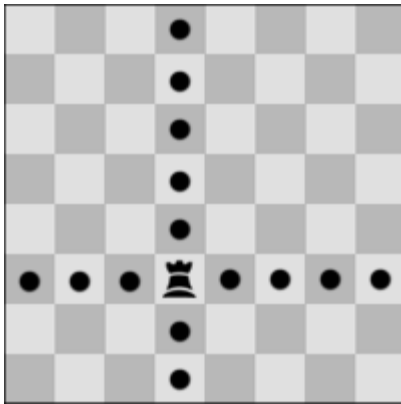
Article 3 La marche des pièces

3.1 Aucune pièce ne peut être placée sur une case occupée par une pièce de la même couleur. Si une pièce est déposée sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier, le tout faisant partie du même coup. On dit qu'une pièce attaque une case si elle peut éventuellement exécuter une capture sur cette case en se déplaçant en conformité avec les articles 3.2 à 3.8. Une pièce est réputée attaquer un case même si cette pièce ne peut pas se déplacer sur cette case sans laisser ou mettre son propre roi en échec.

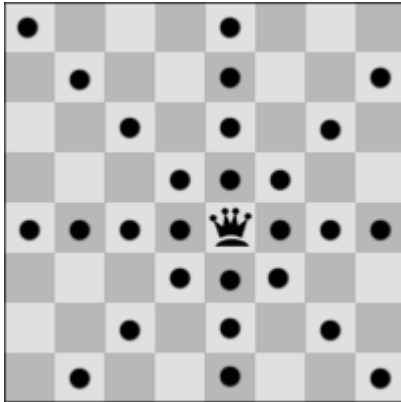
3.2 Le fou se déplace sur n'importe quelle case de l'une ou de l'autre des diagonales sur lesquelles il se trouve.



3.3 La tour se déplace sur n'importe quelle case de la colonne ou de la traverse sur laquelle elle se trouve.

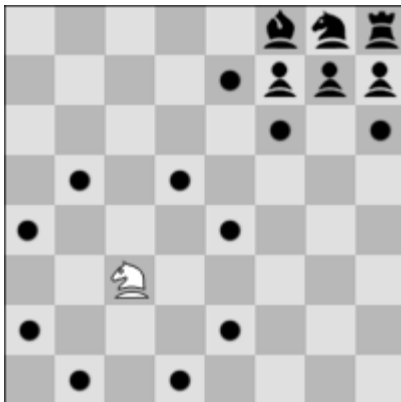


3.4 La dame se déplace sur n'importe quelle case de la colonne, de la traverse ou des diagonales sur laquelle elle se trouve.



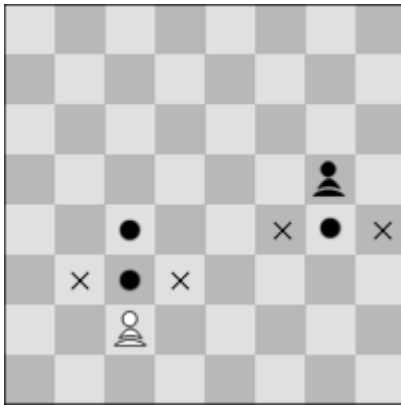
3.5 En effectuant ces mouvements, la dame, la tour ou le fou ne peuvent pas franchir une case occupée par autre pièce.

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



3.7

- a. Le pion se déplace en avant sur la case libre située directement devant lui sur la même colonne, ou
- b. à son premier coup, il peut avancer comme décrit en 3.7.a ; il peut aussi avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient libres, ou
- c. le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse qui est diagonalement adjacente vers l'avant. Le pion capture alors cette pièce de l'adversaire.



- d. Un pion attaquant la case traversée par un pion adverse qui a avancé de deux cases en un coup à partir de sa position initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise s'effectue seulement en réplique à cette avance et s'appelle *prise en passant*.

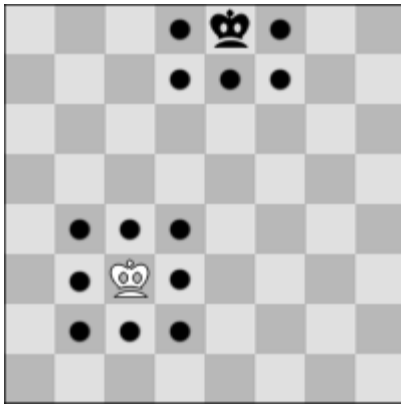


- e. Quand un pion accède à la traverse la plus éloignée de sa position de départ, il doit aussitôt être échangé, comme partie intégrante du même coup, contre une dame, une tour, un fou ou un cavalier de même couleur que le pion. Le joueur n'est pas tenu de limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange d'un pion contre une autre pièce s'appelle *promotion* ; et l'action de la pièce promue est immédiate.

3.8

- a. Le roi peut se déplacer de deux façons, soit :

sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses.



ou

par le *roque*. C'est un mouvement du roi et de l'une des tours de la même couleur, le long de la première rangée du joueur, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même traverse et en direction de la tour ; la tour est ensuite déplacée par-dessus le roi sur la case que celui-ci vient de traverser.

Avant le grand roque des Noirs



Après le grand roque des Noirs



Avant le petit roque des Blancs



Après le petit roque des Blancs



Avant le petit roque des Noirs



Après le petit roque des Noirs.



Avant le grand roque des Blancs



Après le grand roque des Blancs



b. (1) Le roque est illégal :

- a. si le roi a déjà été déplacé, ou
- b. avec une tour qui a déjà été déplacée.

(2) Le roque est interdit pour le moment :

- a. si la case initiale du roi, ou celle qu'il doit traverser, ou celle qu'il occuperait, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses ;
- b. si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle on désire effectuer le roque.

3.9 On dit que le roi *est en échec* lorsqu'il est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses même si ces dernières sont immobilisées par ce que leur déplacement mettrait ou laisserait en échec leur propre roi. Aucune pièce ne peut être déplacée si cela exposait son propre roi en échec ou si cela laissait ce roi en échec.

Article 4 L'exécution des coups

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

4.2 Pour autant qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant *j'adoube*), le joueur ayant le trait peut ajuster 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 pièces, il doit jouer la première pièce touchée qui peut être légalement jouée ou
- b. une ou plusieurs pièces de son adversaire il doit capturer la première pièce touchée qui peut être légalement capturée, ou
- c. une pièce de chaque couleur, il doit capturer la pièce adverse avec sa pièce ou, si ce n'est pas possible, jouer ou capturer la première pièce touchée qui peut être jouée ou capturée. Si on ne peut déterminer la pièce qui a été touchée en premier, on considérera que la pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4

- a. Si un joueur touche délibérément son roi puis une tour, il doit roquer de ce côté si ce coup est légal.
- b. Si un joueur touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on réglera alors ce cas en appliquant l'article 4.3(a).
- c. Si un joueur ayant l'intention de roquer touche d'abord son roi, ou son roi et sa tour simultanément alors que le roque sur ce côté est illégal, il doit effectuer un coup légal avec son roi ; le roque de l'autre côté est permis si ce coup est légal. Si le roi ne peut effectuer aucun coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup légal.
- d. Lors de la promotion d'un pion, le choix de la pièce promue est définitif lorsque cette dernière a touché la case de promotion.

4.5 Si aucune des pièces touchées ne peut être jouée ou capturée, le joueur peut alors effectuer n'importe quel autre coup légal.

4.6 Quand, dans l'exécution d'un coup légal ou comme faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case,

elle ne peut plus être déplacée sur une autre case. On considère que le coup a été *exécuté*

- a. dans le cas d'une capture, lorsque la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et que la main du joueur, ayant posée sur sa nouvelle case sa propre pièce, a lâché celle-ci;
- b. dans le cas du roque, lorsque la main du joueur a lâché la tour sur la case franchie par le roi. Au moment où la main du joueur lâche le roi, le coup n'est pas encore exécuté, mais le joueur n'a plus le droit d'effectuer un autre coup que le roque de ce côté, si ce coup est légal;
- c. dans le cas de la promotion d'un pion lorsque le pion a été retiré de l'échiquier et que la main du joueur a lâché la nouvelle pièce après l'avoir posée sur la case de promotion. Si la main du joueur lâche un pion qui a atteint la case de promotion, le coup n'est pas encore exécuté, mais le joueur n'a plus le droit de jouer le pion sur une autre case.

Un coup est dit légal quand toutes les exigences de l'article 3 ont été respectées. Si le coup n'est pas légal, un autre coup devra lui être substitué conformément à l'article 4.3 .

- 4.7 Si un joueur veut réclamer que son adversaire a contrevenu à l'article 4, il doit le faire avant de lui-même toucher délibérément une pièce.

Article 5 La partie terminée

5.1

- a. La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi de son adversaire. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné le mat était légal.
- b. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci termine immédiatement la partie.

5.2

- a. La partie est nulle lorsque le roi du joueur ayant le trait n'est pas en échec et que ce joueur ne peut effectuer aucun coup légal. Le roi est alors *pat*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné le pat était légal.
- b. La partie est nulle lorsque apparaît sur l'échiquier une position à partir de laquelle aucun des deux joueurs ne peut mater son adversaire quelle que soit la suite de coups légaux joués. On dit alors que la partie s'est terminée sur une *position morte*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné la position morte était légal.
- c. La partie est nulle si les deux joueurs en conviennent durant la partie. Ceci termine immédiatement la partie (voir l'article 9.1).
- d. La partie peut être nulle si une position identique est sur le point d'apparaître ou est apparue trois fois sur l'échiquier (voir l'article 9.2).
- e. La partie peut être nulle si les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chaque joueur sans mouvement de pion ni capture (voir l'article 9.3).

Les Règles pour les compétitions

Article 6 Le chronomètre d'échecs

- 6.1 Le *chronomètre d'échecs* est un dispositif muni de deux mécanismes d'horlogerie reliés l'un à l'autre de telle manière que les deux mécanismes ne puissent pas fonctionner simultanément temps. Le terme *chronomètre* désigne dans ces *Lois des Échecs* l'un de ces deux mécanismes et cadrans. Chaque cadran est muni d'un drapeau. La *chute du drapeau* signifie la fin du temps alloué à un joueur.
- 6.2
- a. Lorsqu'on se sert d'un chronomètre d'échecs, chaque joueur doit exécuter un nombre minimal de coups ou tous ses coups en un temps donné, et/ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire après chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance.
 - b. Le temps économisé au cours d'une période de jeu par un joueur s'additionne au temps de la période suivante, excepté dans la cadence *temps différé*. Dans la cadence *temps différé*, les deux joueurs reçoivent un *temps de réflexion principal*. Ils bénéficient également d'un *temps supplémentaire fixe* pour chacun des coups. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. À condition que le joueur arrête son chronomètre avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps de réflexion principal ne varie pas, peu importe la proportion de temps supplémentaire utilisé.
- 6.3 Chaque cadran dispose d'un *drapeau*. Immédiatement après la chute du drapeau, il faut vérifier si les exigences de l'article 6.2(a) ont été respectées.
- 6.4 Avant le début de la partie, l'arbitre décide de l'endroit où le chronomètre sera placé.
- 6.5 À l'heure fixée pour le commencement de la partie, on actionne le chronomètre du joueur ayant les pièces blanches.
- 6.6
- a. Tout joueur qui se présente devant l'échiquier après le début de la session de jeu perd la partie. Le forfait intervient donc après zéro (0) minute de retard. Le règlement d'une compétition peut spécifier autre chose.
 - b. Si les règles de la compétition spécifient autre chose, on appliquera ce qui suit. Si aucun des deux joueurs n'est initialement présent devant l'échiquier, le joueur ayant les pièces blanches perdra tout le temps qui s'est écoulé jusqu'à son arrivé, sauf si le règlement de la compétition spécifie autre chose ou si l'arbitre en décide autrement. .
- 6.7
- a. Pendant la partie, chaque joueur, ayant exécuté son coup sur l'échiquier, arrêtera son chronomètre et mettra en marche celui de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter son chronomètre. Tant qu'il ne l'a pas arrêté, on considère que son coup n'est pas complété, sauf si le coup exécuté termine la partie (voir les articles 5.1a, 5.2a, 5.2b, 5.2c et 9.6). Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt du chronomètre est considéré comme faisant partie du temps alloué au joueur.
 - b. Un joueur doit arrêter son chronomètre avec la même main qui a exécuté le coup. Il est interdit de laisser le doigt sur le bouton ou de le faire planer au-dessus.
 - c. Les joueurs doivent manipuler le chronomètre convenablement. Il est interdit de le soulever ou de le renverser ou d'appuyer avec force sur son bouton. Une manipulation incorrecte sera pénalisée en appliquant l'article 13.4.

- d. Si un joueur est incapable de se servir d'un chronomètre, un assistant, qui doit être acceptable aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche. Le chronomètre du joueur sera alors ajusté par l'arbitre d'une manière équitable.
- 6.8 Le drapeau est réputé tombé quand l'arbitre constate le fait ou lorsque l'un ou l'autre des deux joueurs présente une réclamation fondée à cet effet.
- 6.9 À l'exception des situations décrites aux articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, la partie est perdue par le joueur qui n'a pas complété le nombre de coups prescrits dans le temps alloué. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater par aucune suite de coups légaux.
- 6.10
- a. Toute information affichée sur un chronomètre est réputée concluante en l'absence de défauts évidents. L'arbitre remplacera obligatoirement un chronomètre comportant un défaut évident. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur le chronomètre de remplacement.
- b. Si, durant une partie, on constate que la programmation de l'un ou des deux chronomètres est incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera immédiatement les deux chronomètres. L'arbitre programmera correctement les deux chronomètres et il ajustera les temps et les compteurs de coups. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement afin de déterminer les informations adéquate.
- 6.11 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé en premier,
- a. la partie continue si cela survient dans n'importe quelle période autre que la dernière.
- b. la partie est nulle si cela survient dans la dernière période de la partie, c'est-à-dire celle durant laquelle tous les coups restant doivent être complétés.
- 6.12
- a. S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les deux chronomètres.
- b. Un joueur peut arrêter les deux chronomètres uniquement pour demander l'aide de l'arbitre, par exemple pour une promotion si la pièce requise n'est pas disponible.
- c. Dans tous les cas précédents, l'arbitre décidera du moment auquel les chronomètres seront remis en marche.
- d. Si un joueur arrête les deux chronomètres pour demander l'aide de l'arbitre, ce dernier déterminera si l'action du joueur était motivée. S'il s'avère évident que le joueur n'avait aucun motif valable pour arrêter les deux chronomètres, il sera pénalisé selon l'article 13.4.
- 6.13 Si une irrégularité survient 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 chronomètres. Le cas échéant, l'arbitre ajustera les compteurs de coups du chronomètre.
- 6.14 L'utilisation d'écrans, de moniteurs, ou d'échiquiers démonstrateurs qui reproduisent la position de la partie en cours, les coups et le nombre de coups joués sont autorisés dans la salle de tournoi ainsi que les chronomètres affichant également le nombre de coups. Cependant, un joueur ne peut présenter aucune réclamation en se basant sur l'information qui est présentée de cette manière.

Article 7 Irrégularités

7.1

- a. Si, pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie est annulée et on joue une nouvelle partie.
- b. Si, pendant une partie, on constate que la position de l'échiquier n'est pas conforme aux prescriptions de l'article 2.1, la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement placé et la partie continue.

7.2 Si on commence une partie avec les 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 joueur ou son adversaire peut arrêter les deux chronomètres et demander l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

7.4

- a. Le défaut de se soumettre aux exigences requises lors de la promotion d'un pion est réputé être un coup illégal. La capture du roi est réputé être un coup illégal. Si, durant une partie, on constate qu'un coup illégal a été complété, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si cette position ne peut pas être reconstituée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les chronomètres seront réajustés conformément à l'article 6.13. On appliquera les règles de l'article 4.3 et 4.6 au coup remplaçant. La partie continuera à partir de cette position reconstituée.
- b. Après l'application de l'article 7.4.a au premier comme au second coup illégal exécuté par un même joueur, l'arbitre donnera chaque fois deux minutes de temps supplémentaires à l'adversaire ; au troisième coup illégal de ce même joueur, l'arbitre déclarera la partie perdue pour le joueur fautif. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur avec une suite de coups légaux.

7.5 Si, durant une partie, on constate que des pièces ont été dérangées de leur case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si cette position ne peut pas être reconstituée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les chronomètres seront réajustés conformément à l'article 6.13. La partie se poursuivra à partir de cette position reconstituée.

Article 8 La notation des coups

8.1 Pendant la partie, chaque joueur est tenu de noter ses propres coups et ceux de son adversaire d'une manière correcte, coup après coup, d'une façon aussi claire et lisible que possible, en notation algébrique (voir Annexe C13), sur le formulaire prescrit pour la compétition.

Il est interdit de noter un coup avant de le jouer, sauf si le joueur présente une réclamation de partie nulle basée sur l'article 9.2 ou 9.3 ou s'il ajourne la partie conformément aux directives sur les parties ajournés, point 1.a.

S'il le souhaite, un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter. Il doit noter son coup précédent avant d'en exécuter un autre.

Les deux joueurs doivent noter l'offre de partie nulle (Annexe C.13).

Si un joueur est dans l'impossibilité de noter, un assistant, qui doit être acceptable aux yeux de l'arbitre, peut être proposé par le joueur pour accomplir cette tâche. Son chronomètre sera alors ajustés par l'arbitre d'une manière équitable.

- 8.2 Durant toute la partie, la feuille de partie doit être disposée de telle manière que l'arbitre puisse la voir.
- 8.3 Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de la compétition.
- 8.4 Si, à un moment donnée dans une période, un joueur dispose de moins de cinq minutes à son chronomètre et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors, pour le reste de la période, il n'est pas obligé de respecter l'article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau, le joueur doit compléter entièrement sa feuille de partie.
- 8.5
- a. Si, en application de l'article 8.4, aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter la partie, l'arbitre ou son assistant devrait faire son possible pour le faire. Dans ce cas, l'arbitre, immédiatement après la chute d'un drapeau, arrêtera les chronomètres. Alors 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 qu'un des drapeaux est tombé, compléter entièrement sa feuille de partie avant de déplacer une pièce sur l'échiquier. À condition qu'il ait le trait, il peut utiliser la feuille de l'adversaire mais il ne peut pas exécuter un coup avant d'avoir rendu la feuille à son adversaire.
 - c. Si aucune feuille de partie n'est entièrement complète, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou de son assistant, qui devra, avant de commencer la reconstitution, avoir pris note de la position réelle de la partie en cours, les temps affichés sur les deux chronomètres et le nombre de coups joués, si cette information est disponible.
- 8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour afin de démontrer qu'un joueur a dépassé la limite de temps, la partie continue. Dans ce cas, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident qu'un plus grand nombre de coups ont été joués.
- 8.7 À la fin de la partie, les deux joueurs devront signer les deux feuilles de parties en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, ce résultat demeurera inchangé sauf si l'arbitre en décide autrement.

Article 9 La partie nulle

9.1

- a. Les règlement d'une compétition pourront spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure la partie nulle par accord mutuel, soit en dessous d'un nombre spécifié de coups ou pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.
- b. Les règles qui suivent s'appliquent si le règlement de la compétition permet l'offre de partie nulle par accord mutuel
 1. Un joueur désirant proposer la partie nulle devra le faire après avoir exécuté un coup sur l'échiquier et avant d'arrêter son chronomètre et d'actionner celui de son adversaire. Si cette offre est faite à un autre moment durant la partie, elle reste toujours valable mais on doit vérifier si l'article 12.6 s'applique. Aucune condition ne peut être rattachée à l'offre de partie nulle. 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 déplacer ou de la capturer, ou que la partie se termine d'une autre manière.
 2. L'offre de partie nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie par un symbole voir annexe C.13.
 3. Présenter une réclamation de partie nulle basée sur les articles 9.2, 9.3 ou 10.2 sera réputé être une offre de partie nulle.

- 9.2 La partie est nulle, sur réclamation fondée du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour au moins la troisième fois (pas nécessairement à la suite de trois coups consécutifs joués par les deux joueurs) :
- va apparaître, si le joueur écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
 - vient d'apparaître et le joueur réclamant la partie nulle a le trait.

Les positions en (a) et (b) sont considérées comme les mêmes si le même joueur a le trait et si toutes les pièces du même genre et de la même couleur occupent les mêmes cases, et si tous les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes.

Les positions sont différentes si le droit de prendre un pion en passant a été perdu. Lorsqu'un roi ou une tour est déplacé. Il perd son droit de roque, la cas échéant, uniquement après avoir été déplacé.

- 9.3 La partie est nulle, sur réclamation fondée du joueur ayant le trait, si :
- il écrit sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer le coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups auront alors été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni capture; ou
 - si les 50 derniers coups ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni capture.
- 9.4 Si un joueur touche une pièce au sens de l'article 4.3 sans avoir réclamé la partie nulle de la manière prescrite par les articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit durant ce coup.
- 9.5 Si un joueur réclame la partie nulle en application de l'article 9.2 ou 9.3, il pourra arrêter immédiatement les deux chronomètres. Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.
- Si la réclamation s'avère fondée, la partie est immédiatement nulle.
 - Si la réclamation s'avère injustifiée, l'arbitre ajoutera trois minutes au temps de l'adversaire. La partie continuera alors et le coup annoncé devra obligatoirement être joué conformément à l'article 4.
- 9.6 La partie est nulle lorsque apparaît sur l'échiquier une position à partir laquelle il n'existe aucune suite de coups légaux pouvant mener à un mat. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a provoqué cette position était 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 restants doivent être exécutés dans un temps limité.
- 10.2 Si le joueur ayant le trait dispose de moins de deux minutes sur son chronomètre, il peut réclamer la partie nulle avant que son drapeau ne tombe. Il pourra alors arrêter les chronomètres et appellera l'arbitre (voir Article 6.12.b).
- Si l'arbitre est convaincu que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux ou s'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors il déclarera la partie nulle. Dans le cas contraire, il remettra sa décision à plus tard ou bien il rejettera la réclamation.

- b. Si l'arbitre remet sa décision à plus tard, l'arbitre pourra accorder à l'adversaire deux minutes de temps de réflexion supplémentaire et la partie continuera. Si cela est possible, la fin de la partie devrait être jouée en présence de l'arbitre. L'arbitre annoncera le résultat final de la partie plus tard durant la partie ou dès que possible après la chute de l'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'avis que la position finale ne peut pas être gagnée par des moyens normaux ou que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.
- c. Si l'arbitre a rejeté la réclamation, il accorde à l'adversaire deux minutes de temps de réflexion supplémentaire.
- d. Les décisions de l'arbitre rendues en application des paragraphes (a), (b) et (c) de l'article 10.2 sont finales et sans appel.

Article 11 La marque

- 11.1 Sauf si une annonce à l'effet contraire a été faite à l'avance, le gagnant de la partie ainsi que le gagnant par forfait obtiennent un (1) point ; le perdant d'une partie ou le perdant par forfait obtiennent zéro (0) tandis que pour une partie nulle, chaque joueur obtient un demi-point (1/2).

Article 12 La conduite des joueurs

- 12.1 Les joueurs doivent s'abstenir de se comporter d'une manière qui pourrait ternir l'image du jeu d'échecs.
- 12.2 Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter *l'aire de jeu* sans la permission de l'arbitre. L'aire de jeu est définie comme étant l'espace de jeu, les toilettes, la cantine, le fumoir situé à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter l'espace de jeu sans la permission de l'arbitre.
- 12.3
 - a. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, de sources d'informations, de conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.
 - b. Sans la permission de l'arbitre, il est interdit d'apporter dans l'aire de jeu des téléphones cellulaires ou tout autre moyen de communication électronique non autorisé par l'arbitre sauf s'il sont complètement éteint. Si un de ces appareil émet un son, la partie sera automatiquement perdue pour ce joueur. L'adversaire gagnera. Cependant, si l'adversaire est incapable de gagner la partie avec une suite de coups légaux, son score sera celui d'une partie nulle.
- 12.4 La feuille de partie sera utilisée uniquement pour la notation des coups, des temps indiqués par les chronomètres, de l'offre de partie nulle, des faits relatifs à une réclamation et d'autres informations pertinentes.
- 12.5 Les joueurs qui ont fini leurs parties seront considérés comme des spectateurs.
- 12.6 Il est interdit d'importuner ou de distraire l'adversaire de quelque façon que ce soit. Ceci comprend la formulation de réclamations déraisonnables et l'offre déraisonnable de partie nulle ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.
- 12.7 Le non-respect de n'importe quelle partie des articles 12.1 à 12.6 donnera lieu à des pénalités définies à l'article 13.4.
- 12.8 La partie est perdue par le joueur qui refuse obstinément de se conformer aux *Lois des Échecs*. 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.
- 12.10 Dans le cas de l'article 10.2 et de l'annexe D, un joueur ne peut pas porter en appel la décision de l'arbitre. Dans les autres cas, un joueur peut interjeter appel de la décision de l'arbitre, sauf si les règlements de la compétition spécifient

autre chose.

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

- 13.1 L'arbitre doit veiller au respect strict des *Lois des Échecs*.
- 13.2 L'arbitre agira dans le meilleur intérêt de la compétition. Il s'assurera que la totalité de celle-ci se déroule dans de bonnes conditions de jeu et que rien ne vienne déranger les joueurs. Il veillera à la bonne marche de la compétition.
- 13.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout celles dans lesquelles les joueurs sont à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il aura prises et imposera des pénalités aux joueurs lorsque cela sera approprié.
- 13.4 L'arbitre peut imposer une ou plusieurs des pénalités suivantes :
- a. émettre un avertissement
 - b. augmenter le temps de l'adversaire
 - c. diminuer le temps du joueur fautif
 - d. déclarer la partie perdue
 - e. réduire le nombre de points marqués dans la partie par le joueur fautif
 - f. augmenter le nombre de points marqués par l'adversaire jusqu'à concurrence du maximum possible pour cette partie
 - g. expulser de la compétition toute personne fautive.
- 13.5 L'arbitre peut accorder à l'un des joueurs ou aux deux un laps de temps supplémentaire si la partie a été perturbée par des événements qui lui sont extérieurs.
- 13.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans la partie sauf dans les cas indiqués dans les *Lois des Échecs*. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups joués sauf lorsqu'en application de l'article 8.5, au moins un des drapeaux est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur que son adversaire a joué un coup ou que le joueur a oublié d'appuyer sur le bouton de son chronomètre.
- 13.7
- a. Les spectateurs et les joueurs des autres parties ne doivent ni parler ni intervenir d'aucune façon au cours d'une partie. Si nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants hors de l'aire de jeu. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre.
 - b. Sans la permission de l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone cellulaire ou tout autre appareil de communication dans l'aire de jeu et dans tout autre zone contiguë désignée par l'arbitre.

Article 14 La FIDE

- 14.1 Les fédérations membres peuvent demander à la FIDE une décision officielle à propos de problèmes relatifs aux *Lois des Échecs*.