

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 77^{ème} Congrès de la FIDE à Dresde (Allemagne) en novembre 2008, et il entre en application le 1er juillet 2009.

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, on devrait alors pouvoir trouver une décision correcte en étudiant des situations analogues à celles décrites dans les Règles du Jeu. Les Règles du Jeu sous-entendent que les arbitres possèdent la compétence requise, 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 tout match, championnat ou rencontre 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 des 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". (Voir Article 6.7)
- 1.2 L'objectif de chaque joueur est de placer le roi adverse "sous une attaque" de telle manière que l'adversaire n'ait 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 ne sont pas autorisés. 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 la 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 :



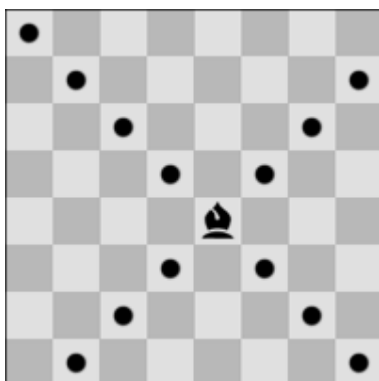
2.4 Les huit lignes de cases verticales sont appelées "**colonnes**". Les huit lignes de cases horizontales sont appelées "**rangées**". Une ligne droite de cases de même couleur, menant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée "**diagonale**".

Article 3 : Le mouvement des pièces

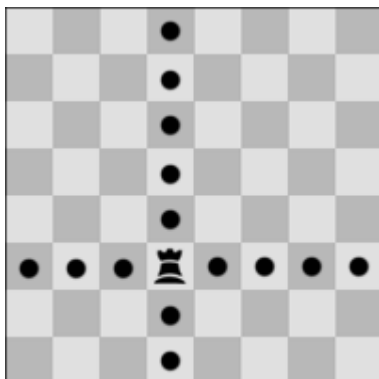
3.1 Il n'est pas permis de déplacer une pièce sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est prise et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du coup. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si elle 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.

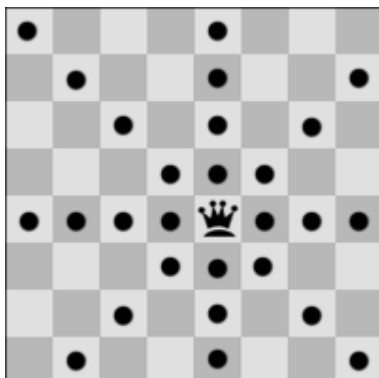
3.2 Le fou se déplace sur toute case d'une diagonale sur laquelle il se trouve.



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

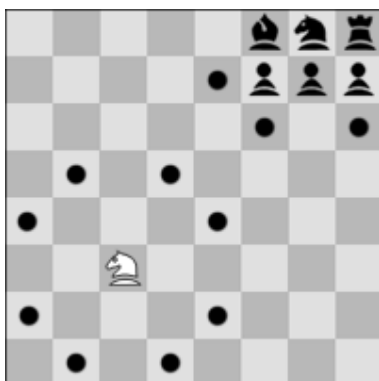


- 3.4 La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.

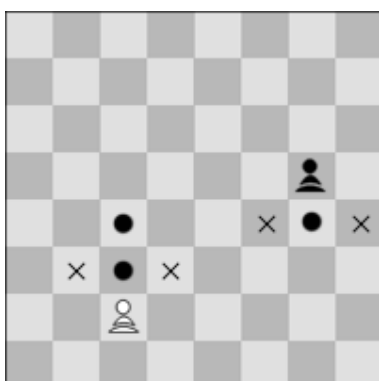


- 3.5 En effectuant ces mouvements, le fou, la tour ou la dame ne peuvent se déplacer au dessus d'aucune autre pièce.

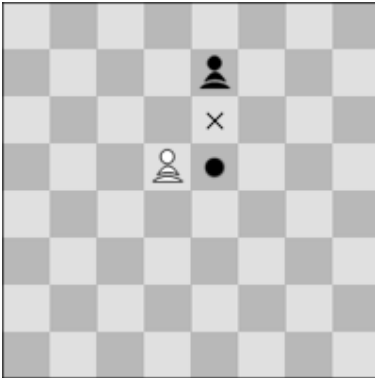
- 3.6 Le cavalier se déplace sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.



- 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 3.7.a ou bien avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient toutes deux 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.



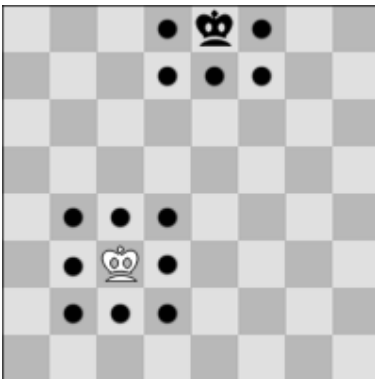
- d. Un pion attaquant une case traversée par un pion adverse qui a avancé, d'un seul coup, de deux cases à partir de sa case initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise n'est légale qu'en réponse immédiate à cette avancée de deux cases du pion adverse. 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 sur la même case, contre une nouvelle dame, tour, fou ou cavalier de la couleur du pion. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. Cet échange d'un pion contre une autre pièce est appelé "promotion" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

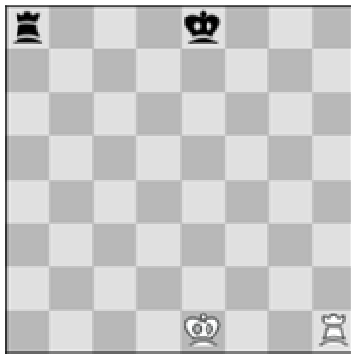
3.8

- a. Il y a deux façons différentes de déplacer le roi, soit :
par un mouvement sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

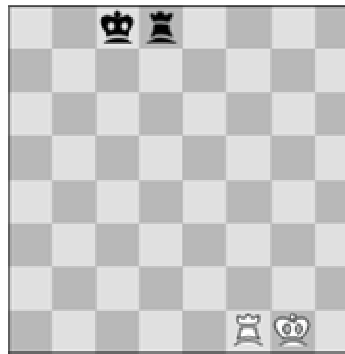


soit

par le "roque". C'est un mouvement du roi et de l'une ou l'autre des tours de la même couleur, sur 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 en direction de la tour sur sa case initiale ; cette tour est ensuite déplacée sur la dernière case que le roi vient de traverser.



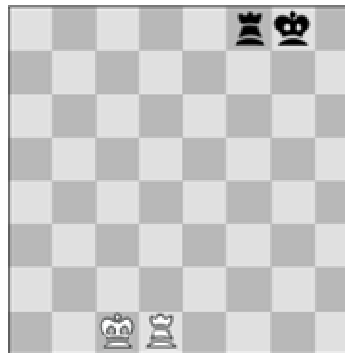
*Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir*



*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*

- b.
- (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, ou
 - 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 expose le roi de la même couleur à un échec ou laisse ce 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 être prise, ou
 - 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. S'il n'est pas clair que la propre pièce du joueur ou celle de son adversaire a été touchée la première, on considérera que la propre pièce du joueur a été touchée avant celle de son adversaire.
- 4.4** Si un joueur au trait

- a. touche délibérément son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si c'est légal, ou
 - b. 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, ou
 - c. 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 avec son roi (y compris roquer de l'autre côté). Si le roi n'a aucun coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup possible, ou
 - d. amène un pion à promotion, le choix de la nouvelle pièce est définitif quand la nouvelle pièce a touché la case de promotion.
- 4.5** Si aucune des pièces touchées ne peut être bougée ou prise, le joueur peut jouer n'importe quel coup légal.
- 4.6** Quand, en tant que coup légal ou partie de coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut être déplacée sur une autre case lors de ce coup. Le coup est alors considéré comme joué. Le coup est dit légal lorsque toutes les conditions de l'Article 3 ont été respectées. Si le coup n'est pas légal, un autre coup devra être joué à la place, selon l'Article 4.5.
- a. Dans le cas d'une prise, quand la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et le joueur, ayant placé sa pièce sur sa nouvelle case, a lâché cette pièce de sa main, ou
 - 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, ou
 - 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 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, 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 produisant 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 produisant 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 par une "**position morte**". Ceci met fin immédiatement à la partie à condition que le coup produisant la position soit légal. (Voir Article 9.6)
 - 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 au moins 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 munie de deux cadrans horaires, reliés l'un à l'autre de telle façon que seul l'un des deux puisse fonctionner à la fois.
Dans les Règles du Jeu d'Echecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux cadrans horaires.
Chaque cadran dispose d'un "drapeau".
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" avec chaque coup. 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** Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'article 6.2.a doivent être vérifiées.
- 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**
- a. Tout joueur qui arrive devant l'échiquier après le début de la session perdra la partie. Par conséquent, le forfait est déclaré après zéro minute de retard. Le règlement d'une compétition peut le spécifier autrement.
 - b. Au cas où le règlement d'une compétition le spécifie autrement, 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**
- 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.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c et 9.6)
Le temps compris entre le fait de jouer le coup sur l'échiquier et d'arrêter sa pendule et démarrer la pendule de son adversaire est considéré comme partie du temps alloué au joueur.
 - b. Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a joué son coup. Il est interdit à un joueur de laisser son 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 par l'arbitre d'une manière équitable.
- 6.8** On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.
- 6.9** En dehors de l'application de l'un des article 5.1.a, 5.1.b, 5.2 a, 5.2.b ou 5.2.c, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par le joueur.

Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

6.10

- a. Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.
- b. Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera les pendules immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

6.11 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.

6.12

- 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.

6.13 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.

6.14 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 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.

7.2 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 joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

7.4

- a. Si pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier a été achevé, y compris la prise du roi adverse ou un coup ne répondant pas aux obligations de la promotion, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les pendules seront réajustées en accord avec l'Article 6.13. Les Articles 4.3 et 4.6 s'appliquent 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 illégaux d'un joueur l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire à chaque fois ; au troisième coup illégal du même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

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. Les pendules seront réajustées en accord avec l'article 6.13. 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, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition. Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec les Directives pour les Parties Ajournées point 1.a. Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre. Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie. (Annexe C13)
Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable.

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 pour le reste de la période 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 aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs compléteront leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.

b. Si seul un des joueurs n'est pas obligé de noter en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que le joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.

c. Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps utilisés et le nombre de coups joués, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.

8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués.

8.7 A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

Article 9 : La partie nulle

9.1

a. Le règlement d'une compétition peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul par accord mutuel, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

b. Si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, la suite s'applique :

(1) Un joueur souhaitant proposer la nullité le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'arrêter sa pendule et de déclencher la pendule adverse. Une offre à tout autre moment durant le jeu 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.

(2) L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (voir annexe C13).

(3) 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 au moins (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 de cette manière. Lorsqu'un roi ou une tour est forcé de bouger, il perdra son droit de roquer, s'il existe, uniquement après avoir été bougé.

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 touche une pièce comme dans l'Article 4.3 sans avoir réclamé la nullité, il perd le droit de réclamer, comme le stipulent l'Article 9.2 ou 9.3, pour ce coup.

9.5 Si un joueur réclame la nullité en application de l'Article 9.2 ou 9.3, il peut arrêter les deux pendules (Voir Article 6.12.b). Il n'a pas le droit de retirer sa demande.

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

b. Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera trois minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en accord avec l'Article 4.

9.6 La partie est nulle lorsqu'une position est atteinte, depuis laquelle un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux. 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 phase d'une partie où tous les coups (restants) 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 appellera l'arbitre et peut arrêter les pendules. (Voir Article 6.12.b)

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 remet sa décision à plus tard, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de temps de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un 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 faisait pas de tentatives suffisantes 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 sera définitive concernant (a), (b) et (c).

Article 11 : Les points

- 11.1** A moins qu'il soit annoncé autrement à l'avance, 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 ($\frac{1}{2}$).

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** 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.
- 12.3**
- a. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.
 - b. Sans la permission de l'arbitre, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, à moins qu'ils ne soient totalement éteints. Si un tel appareil produit un son, le joueur perdra la partie. L'adversaire gagnera. Cependant, si l'adversaire ne peut pas gagner la partie par une série de coups légaux, son score sera celui d'une nulle.
 - c. Fumer est autorisé uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre.
- 12.4** La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.
- 12.5** Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.
- 12.6** Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.
- 12.7** L'infraction à une partie quelconque des Articles 12.1 à 12.6 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.
- 12.10** Dans le cas de l'Article 10.2.d ou de l'Annexe D un joueur ne peut pas faire appel de la décision de l'arbitre. Autrement un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, sauf si le règlement de la compétition le spécifie autrement.

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 a prononcées et infligera des pénalités aux joueurs si nécessaire.
- 13.4** L'arbitre peut donner une ou plusieurs des pénalités suivantes :
- a. avertir,
 - b. augmenter le temps restant de l'adversaire,
 - c. diminuer le temps restant du joueur incriminé,
 - d. déclarer la partie perdue,

- e. diminuer les points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
- f. augmenter les points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
- g. 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 une 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 n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Si c'est nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de la salle de jeu. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement informer l'arbitre.
- b. A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.

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.

ANNEXES

A. Le jeu rapide

- A1.** Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être joués dans un temps limité d'au moins 15 minutes mais de moins de 60 minutes pour chaque joueur ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est d'au moins 15 minutes, mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.
- A2.** Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.
- A3.** Lorsque la supervision du jeu est appropriée (par exemple un arbitre pour au plus trois parties) les Règles de Compétition s'appliqueront.
- A4.** Lorsque la supervision du jeu est inappropriée les Règles de Compétition s'appliqueront, sauf lorsqu'elles sont précisées par les Règles du Jeu Rapide qui suivent :
- a. Une fois que chaque joueur a achevé trois coups, aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage de la pendule.
En cas d'inversion du roi et de la dame, le roque avec ce roi n'est pas permis.
 - b. L'arbitre fera appliquer l'article 4 (le déplacement des pièces), seulement si l'un ou les deux joueurs le lui demandent.
 - c. 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.
 - d.
 1. Le drapeau est considéré comme tombé lorsqu'un joueur a fait une réclamation valide en ce sens. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau, mais il peut le faire si les deux drapeaux sont tombés.
 2. 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.
 3. Si les deux drapeaux sont tombés comme décrit en (1) et (2), l'arbitre déclarera la partie nulle.

B. Le Blitz

- B1.** Une partie de "blitz" est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de moins de 15 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur à 15 minutes pour chaque joueur.
- B2.** Lorsque la supervision du jeu est appropriée (un arbitre pour une partie) les Règles de Compétition et l'Article A2 s'appliqueront.
- B3.** Lorsque la supervision du jeu est inappropriée la suite s'appliquera :
- a. La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu Rapide décrites en Annexe A, sauf lorsqu'elles sont précisées par les Règles du Blitz suivantes.
 - b. Les articles 10.2 et A4.c ne s'appliquent pas.
 - c. Un coup illégal est achevé lorsque la pendule de l'adversaire a été mise en marche. L'adversaire est autorisé à réclamer le gain avant d'effectuer son propre coup. Cependant, si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une série de coups légaux, alors le demandeur est autorisé à réclamer 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, sauf accord mutuel sans intervention d'un arbitre.

C. La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît pour ses propres tournois et pour ses matches qu'un seul système de notation, le Système Algébrique, et préconise également l'utilisation de cette notation échiquéenne uniforme dans les livres et périodiques échiquéens. 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 avertir le joueur de cette obligation.

Description du Système Algébrique :

- C1.** Dans cette description, le mot "pièce" signifie une pièce autre qu'un pion.
- C2.** Chaque pièce est désignée par la première lettre, une majuscule, de son nom.
Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.
- C3.** Pour la première lettre du nom des pièces, 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.
- C4.** Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais se reconnaissent par l'absence d'une telle lettre. Exemples : e5, d4, a5.
- C5.** 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.
- C6.** 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 et 8, respectivement. En conséquence, dans la position initiale, 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.
- C7.** Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases est invariablement repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un nombre.

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

- C8.** Chaque déplacement de pièce est indiqué par (a) la première lettre du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de tiret entre (a) et (b). Exemples : Fe5, Cf3, Td1.
Dans le cas des pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.
- C9.** Quand une pièce effectue une prise, un x est intercalé entre (a) la première lettre du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1.
Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un x, puis la case d'arrivée.
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 et "e.p." est ajouté à la suite de la notation. Exemple : exd6 e.p.
- C10.** Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi :

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

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

Dans le cas d'une prise, un x peut être intercalé entre (b) et (c).

Exemples:

Il y a 2 Cavaliers, sur les cases g1 et e1, et l'un des deux va sur la case 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 sur la case 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 sur la case f3 : soit Chf3, soit Cdf3, selon le cas.

Si une prise a lieu sur la case f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'un x : (1) soit Cgxf3 soit Cdx3, (2) soit C5xf3 soit C1xf3, (3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C11. Si deux pions peuvent prendre la même pièce ou pion de l'adversaire, le pion qui se déplace est indiqué par (a) la lettre de la colonne de départ, (b) un x, (c) la case d'arrivée. Exemple: S'il y a des pions blancs sur les cases c4 et e4 et un pion ou une pièce noire sur la case d5, la notation pour le coup des Blancs est soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

C12. Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement réel du pion est indiqué, suivi immédiatement par la première lettre de la nouvelle pièce. Exemple: d8D, f8C, b1F, g1T.

C13. Une offre de nulle sera notée ainsi : (=).

Principales abréviations :

0-0	roque avec la Tour h1 ou la Tour h8 (petit roque)
0-0-0	roque avec la Tour a1 ou la Tour a8 (grand roque)
x	prise
+	échec
++ ou #	échec et mat
e.p	prise "en passant"

Il n'est pas obligatoire de noter l'échec, l'échec et mat et le signe de prise sur la feuille de partie.

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(=)

D. Les fins de partie au K.O. lorsque aucun arbitre n'est dans la salle.

D1. Lorsque les parties sont jouées selon l'Article 10, un joueur peut réclamer la nulle quand il lui reste 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. Règles pour le jeu avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

E1. Les directeurs de tournois auront le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales. Pour les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chacun des joueurs peut exiger l'utilisation de deux échiquiers, le joueur voyant utilisant un échiquier standard, le joueur handicapé visuel se servant d'un échiquier spécial. L'échiquier spécial 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 de fixation.
- d. chaque pièce doit être munie d'une tige s'encastrant dans chaque ouverture.
- e. pièces de modèle Staunton, les pièces noires portant un repère spécifique.

E2. Les règles suivantes régiront le jeu :

1. Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son échiquier. Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer quelle pièce est choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée à la place des lettres correspondantes de la notation algébrique :

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

Le Roque est annoncé : "**Lange Rochade**" (Grand Roque en allemand)

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

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

2. Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, on considérera qu'une pièce est "**touchée**" lorsqu'elle a été sortie de son ouverture de fixation.

3. On considère qu'un coup est "**exécuté**" lorsque :

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

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

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

4. On acceptera une pendule d'échecs spécialement conçue pour le joueur handicapé visuel. Celle-ci doit comprendre les caractéristiques suivantes :

- 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.
- 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.

5. Le joueur handicapé visuel doit noter les coups de la partie en Braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.

6. Un lapsus linguae au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.

7. Si, au cours d'une partie, des positions différentes devaient apparaître sur les deux échiquiers, elles doivent 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.

8. Lorsque de telles différences se produisent et que les coups notés diffèrent également, les coups seront repris jusqu'au point où les deux feuilles concordent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.

9. Le joueur handicapé visuel aura le droit d'employer un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :

- Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.
- Annoncer les coups des deux joueurs.
- Noter les coups du joueur handicapé visuel et déclencher la pendule de son adversaire (en tenant compte de la règle 3.c).

- d. Informer le joueur handicapé visuel uniquement à sa demande concernant le nombre de coups achevés et le temps utilisé par les deux joueurs.
- e. Réclamer la fin de partie 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 handicapé visuel n'emploie pas d'assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées en (a) et (b).

F. Règles de Chess960

F1. Avant une partie de Chess960, une position de départ est établie au hasard, sujette à certaines règles. Après cela, la partie est jouée de la même manière qu'une partie d'échecs standard. En particulier, les pièces et les pions se déplacent normalement et l'objectif de chaque joueur est de mater le roi adverse.

F2. *Critères de position de départ*

La position de départ pour le Chess960 doit respecter certaines règles. Les pions Blancs sont placés sur la deuxième rangée comme aux échecs standard. Toutes les pièces blanches restantes sont placées au hasard sur la première rangée, mais avec les restrictions suivantes :

- a. Le roi est placé quelque part entre les deux tours.
- b. Les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées.
- c. Les pièces noires sont placées identiquement en face des pièces blanches.

La position de départ peut être générée avant la partie soit par un logiciel, soit en utilisant des dés, pièces, cartes, etc.

F3. *Règles du roque en Chess960*

- a. Le Chess960 permet à chaque joueur de roquer une fois par partie, un coup potentiellement du roi et de la tour en un coup unique. Cependant, quelques interprétations des règles du jeu d'échecs standard sont nécessaires pour le roque, car les règles standard se basent sur une position initiale de la tour et du roi qui n'est souvent pas applicable en Chess960.
- b. Comment roquer

En Chess960, en fonction de la position d'avant-roque du roi et de la tour qui roquent, la manœuvre de roque est exécutée par l'une de ces quatre méthodes :

- 1. Roque coup double : en une fois, en jouant un coup avec le roi et un coup avec la tour.
- 2. Roque de transposition : en échangeant la position du roi et de la tour.
- 3. Roque du roi seul : en jouant uniquement un coup avec le roi.
- 4. Roque de la tour seule : en ne jouant uniquement un coup avec la tour.

Recommandations

- 1. En roquant sur un échiquier physique avec un joueur humain, il est recommandé que le roi soit déplacé hors de la surface de jeu à côté de sa position d'arrivée, la tour étant ensuite déplacée de sa position de départ à sa position d'arrivée, et enfin le roi placé sur sa case d'arrivée.
- 2. Après le roque, les positions d'arrivée de la tour et du roi sont exactement les mêmes positions qui seraient atteintes aux échecs standard.

Clarifications

Donc, après le roque du côté c (noté O-O-O et nommé grand roque aux échecs orthodoxes), le Roi est sur la case c (c1 pour les Blancs et c8 pour les Noirs) et la tour est sur la case d (d1 pour les Blancs et d8 pour les Noirs). Après le roque du côté g (noté O-O et nommé petit roque aux échecs orthodoxes), le Roi est sur la case g (g1 pour les Blancs et g8 pour les Noirs) et la tour est sur la case f (f1 pour les Blancs et f8 pour les Noirs).

Notes

- 1. Pour éviter toute incompréhension, il peut être utile d'annoncer "je vais roquer" avant de roquer.
- 2. Dans certaines positions de départ, le roi ou la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
- 3. Dans certaines positions de départ, le roque peut avoir lieu dès le premier coup.
- 4. Toutes les cases entre la case initiale et d'arrivée du roi (incluant la case d'arrivée), et toutes les cases entre la case initiale et d'arrivée de la tour (incluant la case d'arrivée) doivent être libres, exceptées celles du roi et de la tour qui roquent.

5. Dans certaines positions de départ, certaines cases qui devraient être libres aux échecs standard peuvent rester occupées. Par exemple, après le roque côté c (O-O-O), il est possible d'avoir a, b et/ou e toujours occupées et après le roque côté g (O-O), il est possible d'avoir e et/ou h occupées.

Directives au cas où une partie doit être ajournée

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. Jusqu'à ce qu'il ait arrêté les pendules, le joueur a le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. 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 son "coup sous enveloppe".
 - b. Un joueur ayant le trait, qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu, sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin de la session et son temps restant sera inscrit ainsi.
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 nulle, si la proposition est en cours
 - g. la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.
3. L'arbitre contrôlera l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe et il est responsable de la conservation de celle-ci.
4. Si un joueur propose la nulle 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.
5. Avant la reprise de la partie, la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe sera placée sur l'échiquier et les temps utilisés par les deux joueurs quand la partie a été ajournée seront indiqués sur les pendules.
6. Si, avant la reprise, la partie est conclue par la nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.
7. L'enveloppe ne sera ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe est présent.
8. Excepté dans les cas mentionnés aux Articles 5, 6.10 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup
 - a. ambigu, ou
 - b. faux, de telle manière que sa véritable signification est impossible à établir, ou
 - c. illégal.
9. Si, à l'heure convenue de la reprise,
 - a. le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, 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 n'est pas présent, 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 n'est pas présent, 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. Dans ce cas, l'enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la conservera et elle sera ouverte à l'arrivée du joueur absent.
10. Le joueur perdra la partie s'il 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, si joueur ayant mis le coup sous enveloppe est le retardataire, la partie est conclue différemment, s'il apparaît que :

- a. le joueur absent a gagné la partie par le fait d'avoir mis sous enveloppe un coup de mat, ou
 - b. le joueur absent a provoqué le match nul par le fait d'avoir mis sous enveloppe, soit un coup de pat, soit un coup conduisant à une position décrite dans l'article 9.6 sur l'échiquier, ou
 - c. le joueur présent devant l'échiquier a perdu la partie en vertu de l'article 6.10.
- 11.
- a. Si l'enveloppe contenant le coup ajourné est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps au moment de l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, l'arbitre règlera les pendules. 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.
12. Si, à la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'une et/ou l'autre des pendules et que l'un des joueurs en fait la remarque avant d'avoir exécuté son premier coup, l'erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas constatée à temps, la partie continue sans correction des temps, à moins que l'arbitre n'estime que les conséquences en soient trop sévères.
13. La durée de la période de jeu pour les parties ajournées sera contrôlée par l'horloge de l'arbitre. Les heures du début et de la fin de la session seront annoncées à l'avance.