

Règles FIDE

Module pour la formation des arbitres (NA)



Structure des règles FIDE («Laws of Chess» E.01)

* Règles de base du jeu («Basic Rules of Play»)

- ★ Article 1–5: But, position initiale, déplacement des pièces, exécution des coups, fin de la partie

* Règles de compétition («Competition Rules»)

- ★ Article 6–12: pendule, irrégularités, notation, réclamation de nulle, comportement des joueurs, rôle de l'arbitre

* Annexes

- ★ Echecs rapides, blitz, notation, règles pour le jeu avec aveugles et malvoyants

* Directives

- ★ Ajournement, Chess960, (fins de) parties au K.O.

Article 1: Nature et but du jeu d'échecs

- * Une partie d'échecs se joue entre deux joueurs
- * Un joueur a le trait dès que l'adversaire a joué son coup
- * But: mettre «échec et mat» le roi adverse



Article 2: la position initiale des pièces

* Définitions

- ★ Échiquier

- ★ Pièces

* Position initiale



Article 3: le déplacement des pièces

- * Coup légal
- * Coup illégal
- * Position illégale



Article 4: l'exécution des coups

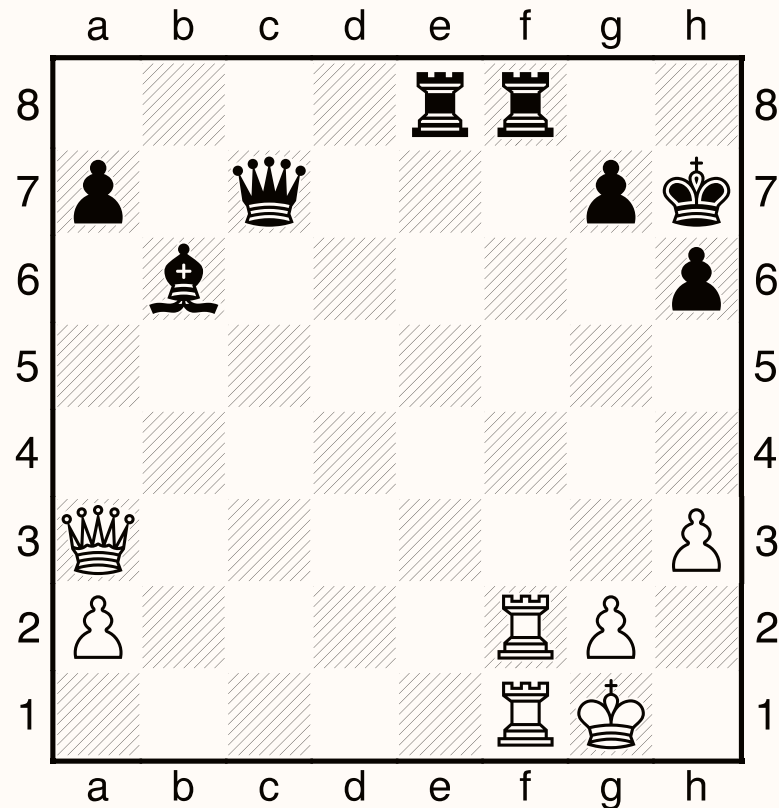
- * Ajustement de pièces seulement par le joueur au trait et avec annonce préalable
- * Tout autre toucher de pièce est considéré comme intentionnel, sauf si manifestement accidentel
- * On ne peut pas forcer un coup illégal
- * Les coups se jouent à une main
- * Promotion
- * Une pièce lâchée ne peut pas être jouée sur une autre case
- * Droit de réclamation perdu dès qu'une propre pièce est touchée

Article 4.3 - Exemple

Pièce touchée, pièce jouée

* Comment réagiriez-vous?

- ★ Les Blancs touchent Tf2
- ★ Les Blancs touchent Tf8
- ★ Les Blancs touchent Te8
- ★ Les Blancs touchent Da3

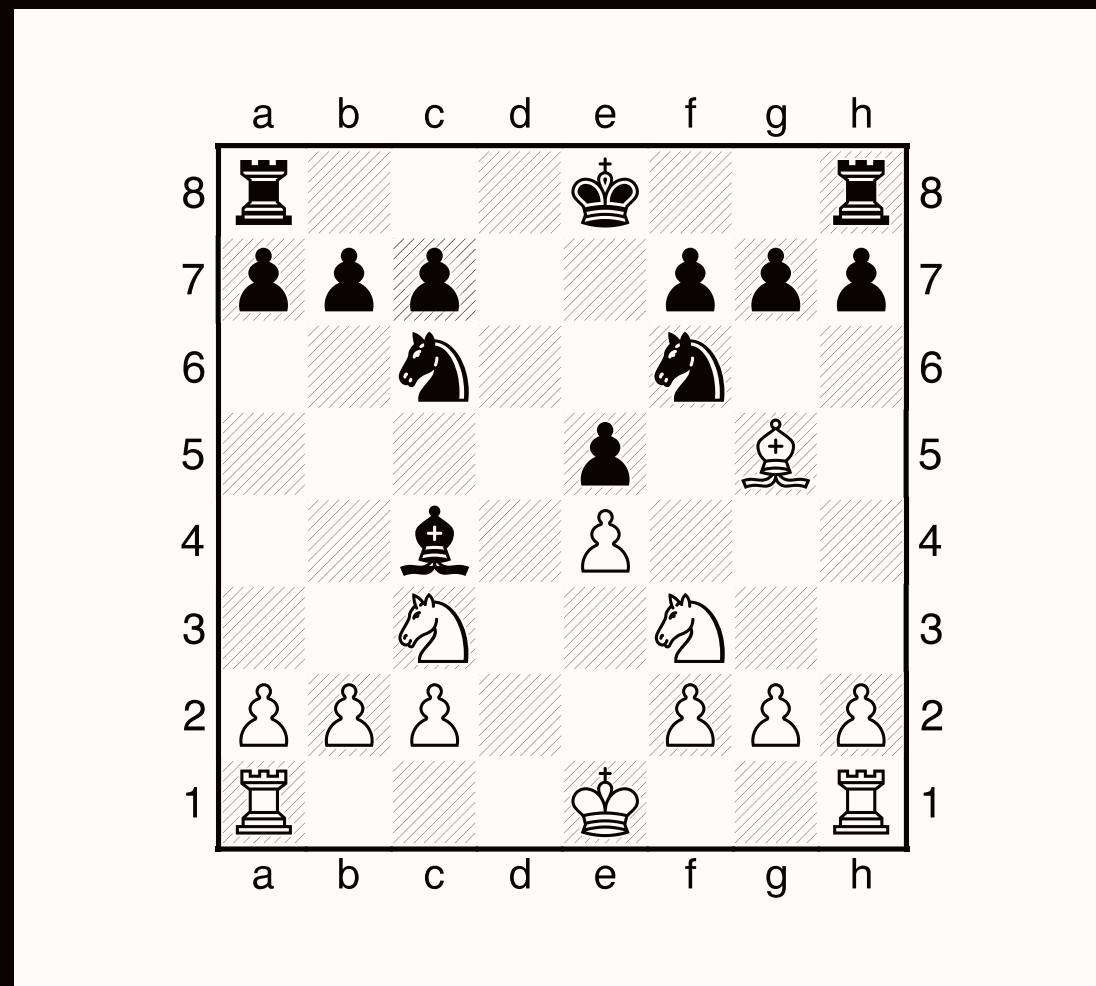


Article 4.4 - Exemple

Pièce touchée, pièce jouée (cas du roque)

* Comment réagiriez-vous?

- ★ Les Blancs touchent d'abord Re1
- ★ Les Blancs touchent d'abord Th1
- ★ Les Blancs touchent simultanément Re1 et Th1

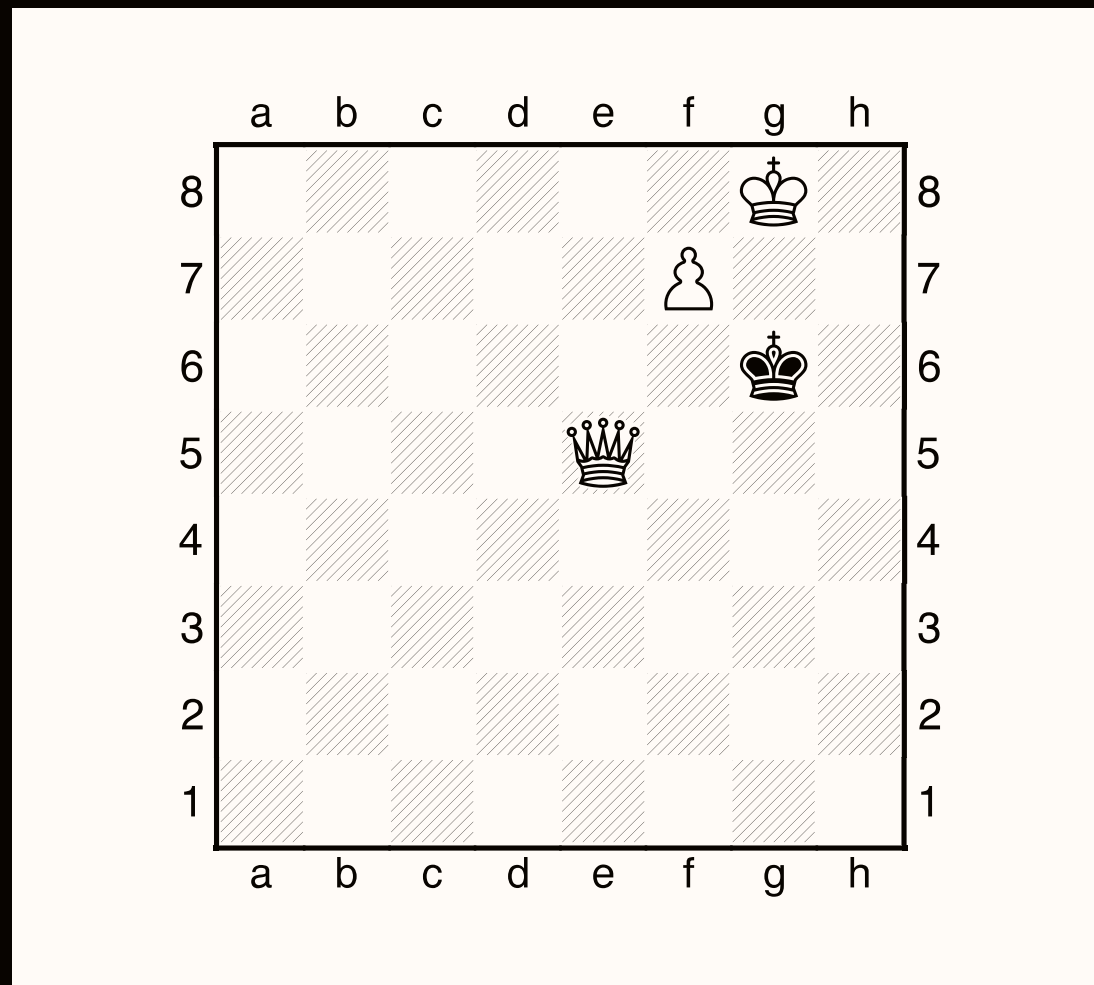


Article 4.4 / 4.6 - Exemple

Promotion

* Comment réagiriez-vous?

- ★ Les Blancs jouent f8, posent une dame puis échangent contre une tour et appuient sur la pendule
- ★ Les Blancs jouent f8 et appuient sur la pendule
- ★ Les Blancs jouent f8, appellent l'arbitre pour demander une dame et posent une tour.



Article 5: la fin de la partie

* Gain

- ★ Mat ou abandon

* Nulle

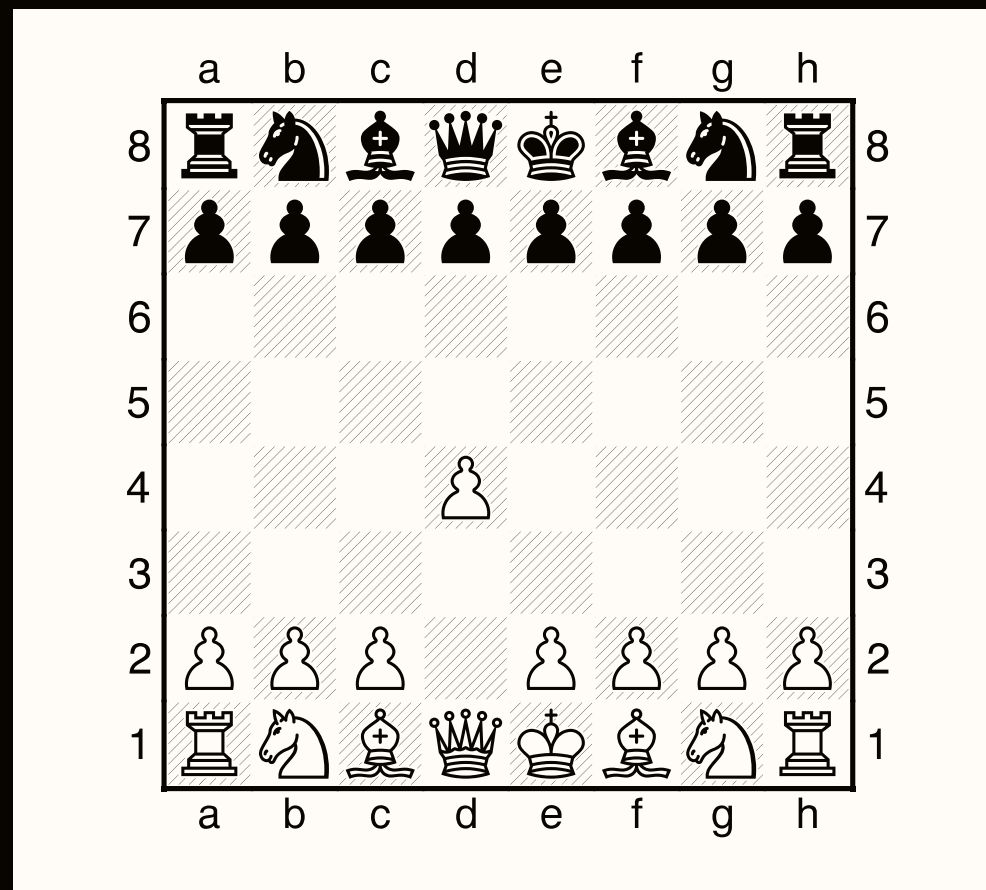
- ★ Accord mutuel pendant la partie
- ★ Pat
- ★ Position morte, resp. matériel insuffisant pour mater

* Le dernier coup doit être conforme aux règles

* La partie est immédiatement terminée (plus de droit de réclamation ensuite)

Article 5 – Exemple

- * Les Blancs proposent nulle à leur adversaire après leur 1er coup, les Noirs acceptent la proposition
- * Les deux joueurs signent la feuille et annoncent le résultat à l'arbitre
- * Comment doit-il réagir?



Article 6: la pendule

- * Après avoir lâché la pièce, le coup est joué
- * Appuyer sur la pendule complète définitivement le coup
- * Le drapeau est considéré comme tombé lorsque l'arbitre l'observe ou qu'un joueur le fait remarquer
- * Jouer le coup et appuyer sur la pendule avec la même main
- * Délai de forfait: par défaut 0
- * L'arbitre est responsable du réglage de la pendule
- * Aide de l'arbitre: arrêter la pendule

Situations possibles lors de la chute d'un drapeau

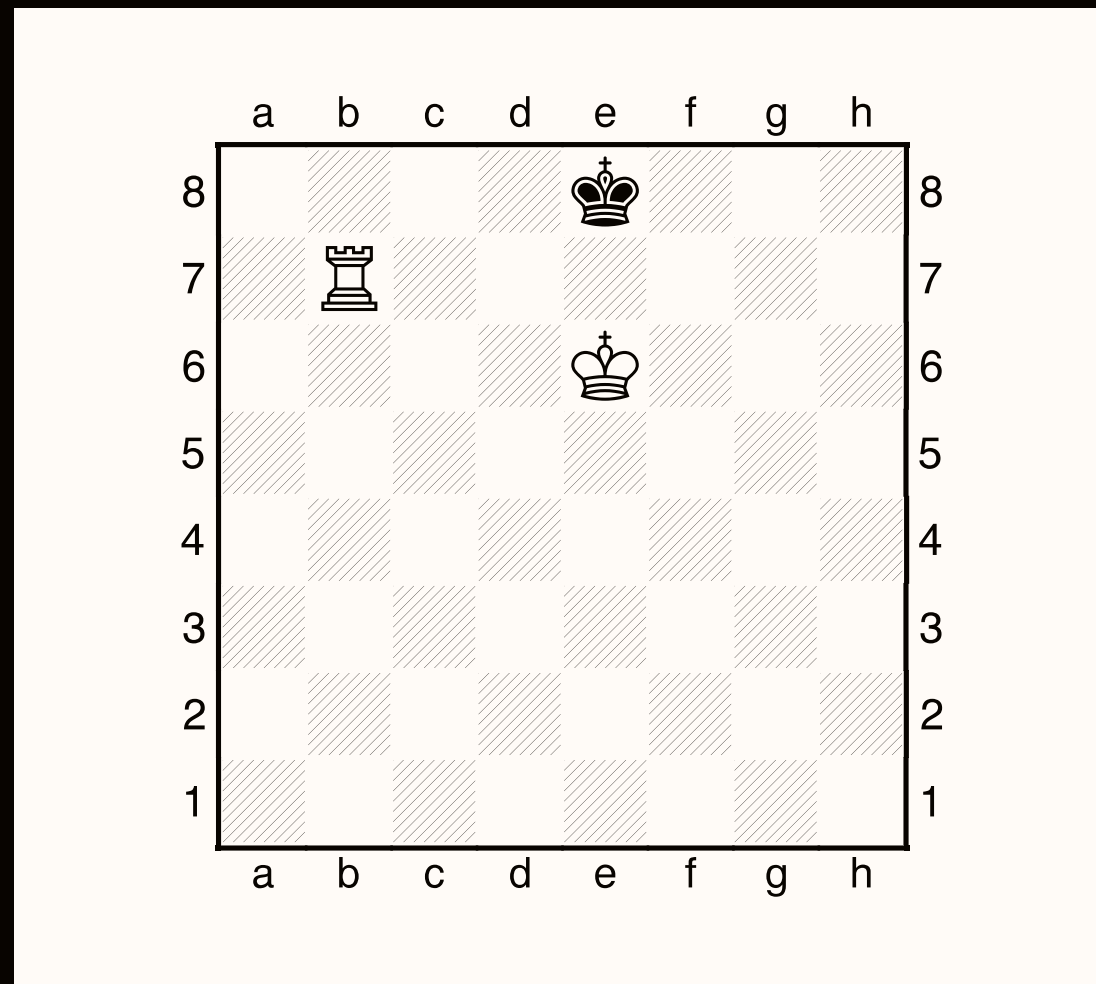
| Matériel du joueur tombé au temps | Matériel de l'adversaire | Résultat |
|-----------------------------------|-----------------------------|--|
| Roi + Dame | Roi + Cavalier ou Roi + Fou | Nulle |
| Roi + Tour | Roi + Cavalier | Gain pour l'adversaire (mat possible) |
| Roi + Tour | Roi + Fou | Nulle |
| Roi + Cavalier | Roi + Cavalier | Gain pour l'adversaire |
| Roi + Cavalier | Roi + Fou | Gain pour l'adversaire |
| Roi + Fou | Roi + Fou (couleur opposée) | Gain pour l'adversaire |
| Roi + Fou | Roi + Fou (même couleur) | Nulle |
| Roi + Dame + Pion | Roi + Cavalier ou Roi + Fou | Gain pour l'adversaire (sous-promotion possible) |

Articles 5 & 6 - Exemple

Fin de partie

* Que décideriez-vous?

- ★ Les Blancs jouent Tb8# et leur drapeau tombe
- ★ Les Blancs touchent leur tour et leur drapeau tombe

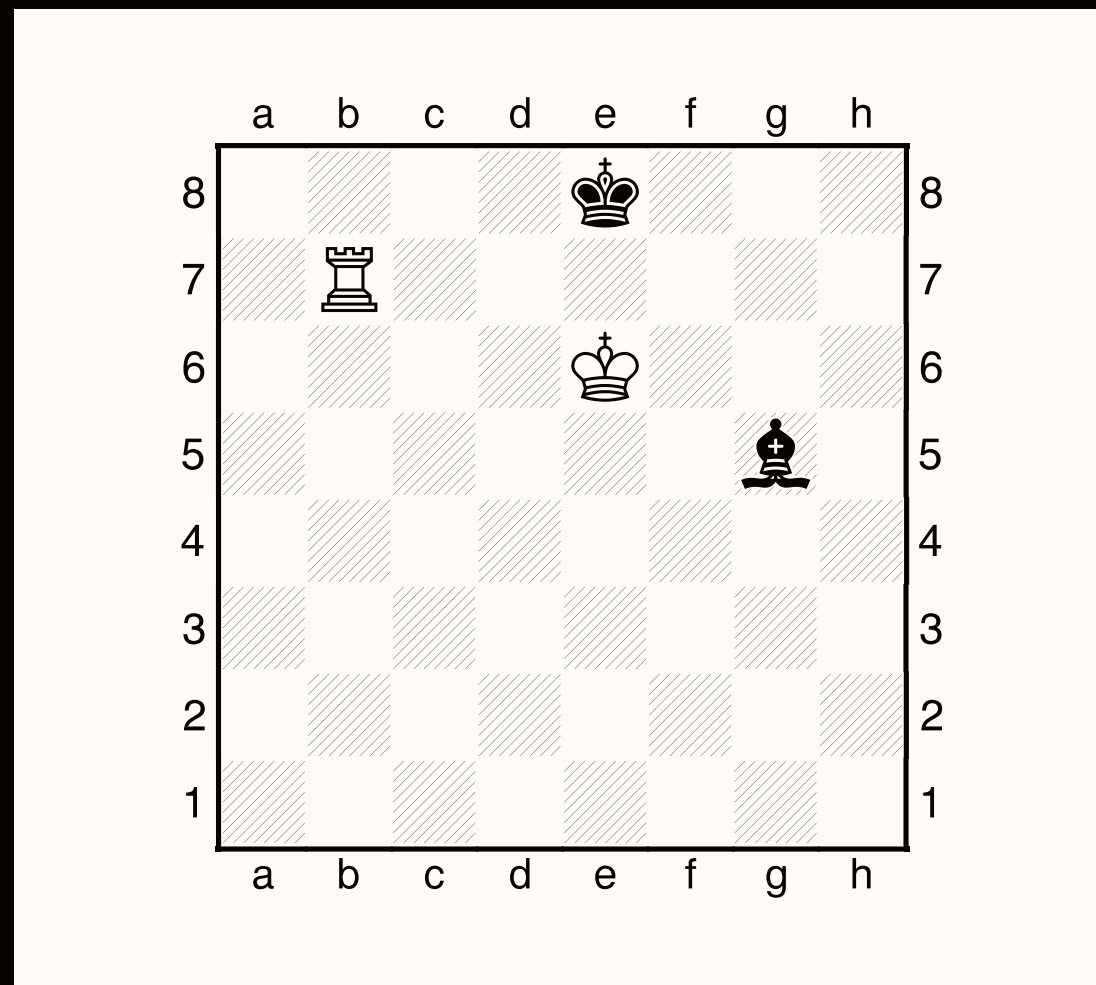


Articles 5 & 6 - Exemple

Fin de partie

* Que décideriez-vous?

- ★ Les Blancs jouent Tb8+ et leur drapeau tombe
- ★ Les Blancs touchent leur tour et leur drapeau tombe



Article 6 - Exemple

- * Trois heures après le début de la partie, vous remarquez que la pendule digitale ne marche plus. Les Blancs ont utilisé 20 minutes, les Noirs 40 minutes.
 - ★ Quelles options avez-vous?
 - ★ Que décidez-vous?
 - ★ Que décideriez-vous s'il s'agissait d'une pendule mécanique?
 - ★ Que peut-on faire pour prévenir ce genre de problème?

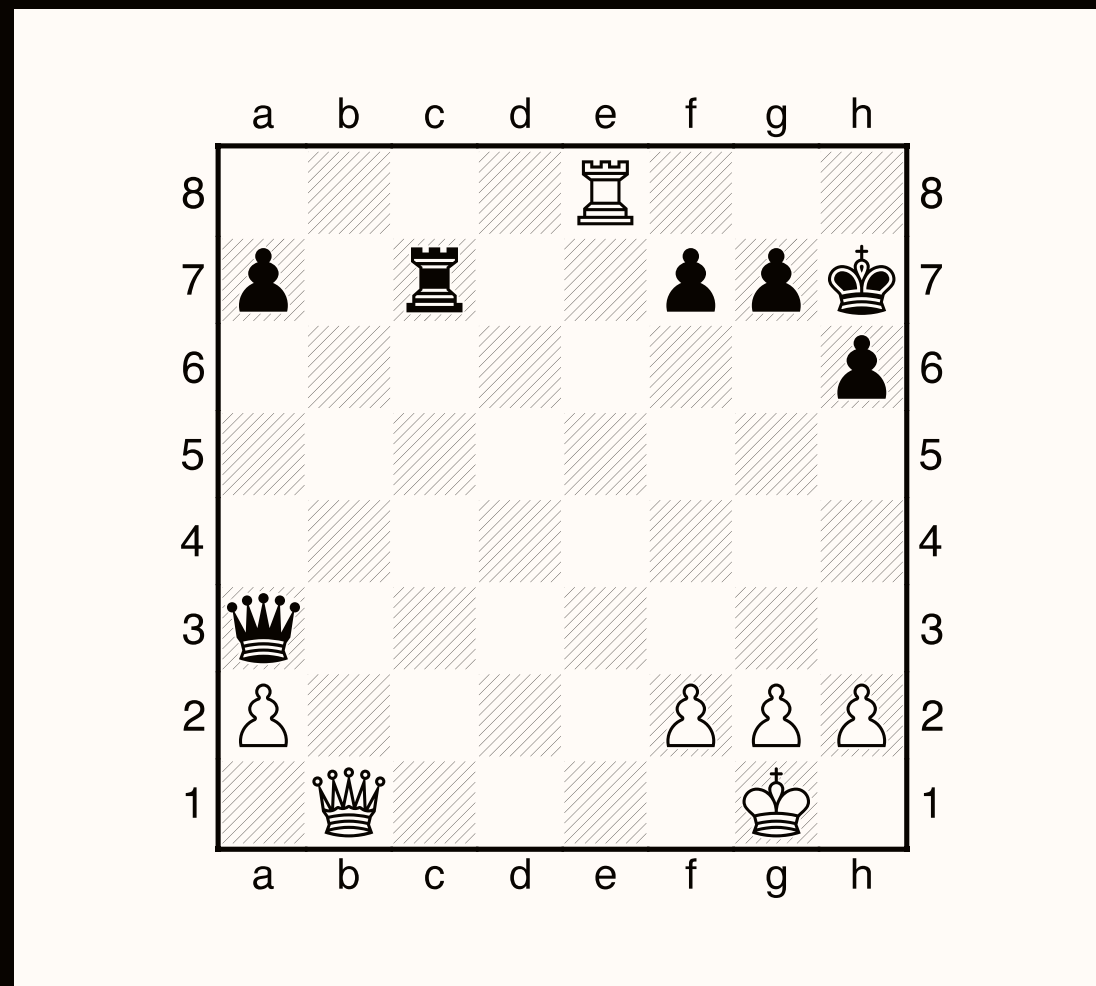
Article 7: irrégularités

- * L'arbitre adapte les temps selon son meilleur jugement & connaissances si la partie doit être reprise d'une position antérieure
- * Les différentes irrégularités sont cumulées
- * Coup illégal
 - ★ Première fois: deux minutes d'ajout pour l'adversaire
 - ★ Deuxième fois: perte de la partie

Article 7 - Exemple

* Les Noirs jouent Tc1+

★ Que décidez-vous?

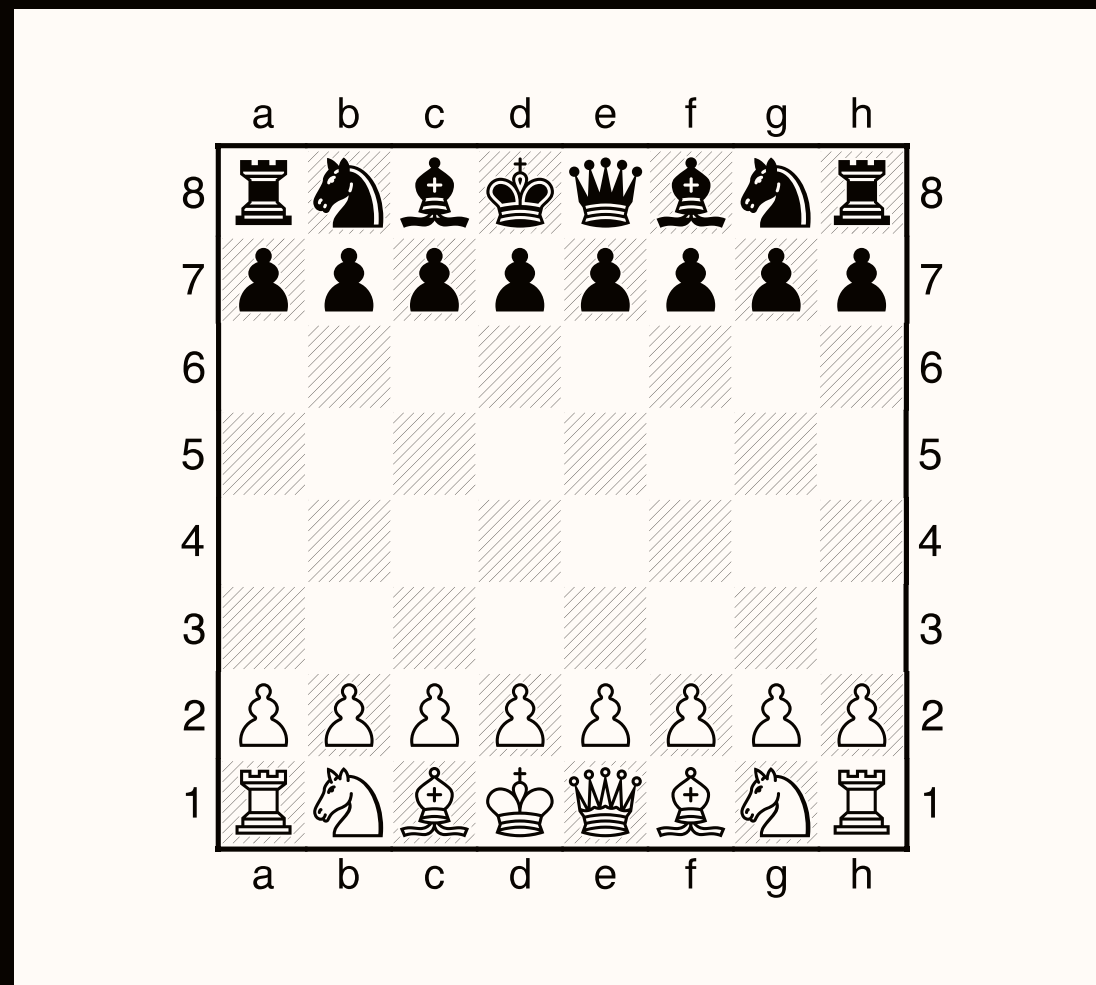


Article 7 - Exemple

Position initiale

* Que décidez-vous?

- ★ Après 8 coups, partie rapide
- ★ Après 12 coups, partie blitz
- ★ Après 18 coups, partie lente



Article 8 – la notation des coups

- * Interdiction d'écrire les coups à l'avance
 - ★ Sauf si réclamation de nulle (répétition de position, règle des 50 coups)
- * Notation obligatoire sauf en zeitnot
 - ★ Pas de zeitnot si minimum 30 secondes d'incrément par coup!
- * Les feuilles de partie appartiennent à l'organisateur

Article 9 – la partie nulle

- * Le règlement du tournoi peut inclure une interdiction de conclure la nulle par accord mutuel avant un certain nombre de coups
- * Une proposition de nulle est indiquée par (=) sur la feuille de partie
- * Trois répétitions de position, règle des 50 coups:
 - ★ Le joueur au trait note son coup, qui conduit à la répétition de position / au 50^e coup, et arrête la pendule
 - ★ Appeler l'arbitre -> faire part de son intention
- * Une réclamation de nulle est une proposition de nulle
- * Une nulle par accord mutuel met directement fin à la partie
- * Cinq répétitions, 75 coups: l'arbitre s'impose. Appel possible après la partie

Article 9 – Exemple

* Les noirs jouent 38..Re8-e7

* S'ensuit:

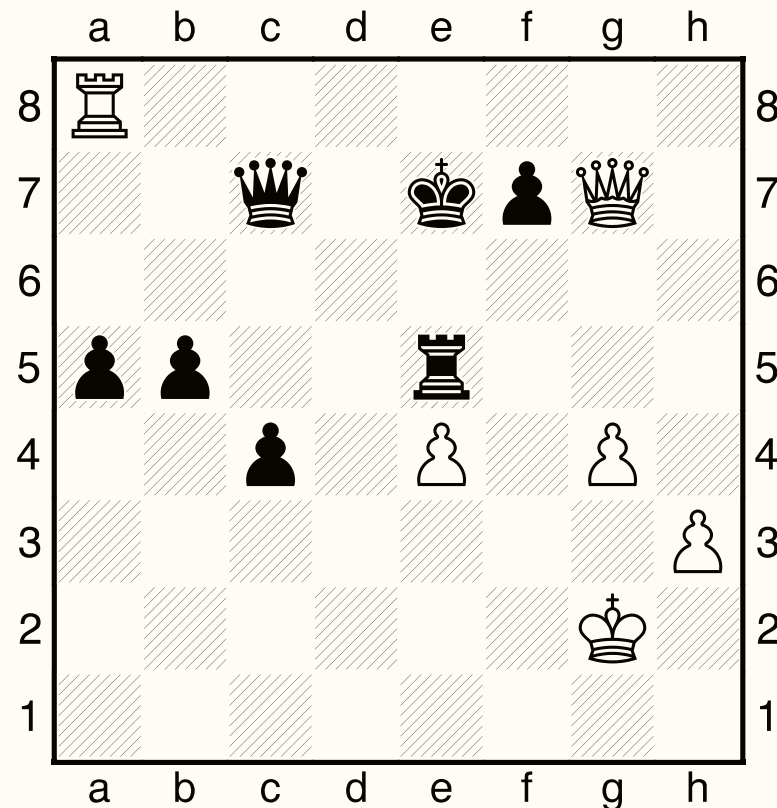
★ 39.Df8+ Rf6

★ 40.Dh6+ Re7

★ 41.Df8+ Rf6

★ 42.Dh6+

* Les Blancs acceptent la nulle en prévision de 42..Re7 (triple répétition?)



Gundayavaa – Tari ½-½, Olympiades 2022 (Chennai)

Article 10: les points

- * Le nombre total de points par partie ne peut pas dépasser le maximum prévu pour cette partie
- * Les points attribués à un joueur doivent également pouvoir être obtenus dans des circonstances normales (ex. $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ n'est pas autorisé)
- * Autres systèmes possibles, ex. 3 points par victoire, 1 point par nulle, 0 point par défaite

Article 11: le comportement des joueurs

- * Comportement sportif et respectueux envers les autres joueurs, arbitres, auxiliaires et spectateurs
- * Le joueur au trait reste dans la zone de jeu
- * La zone de tournoi ne peut être quittée qu'avec l'accord de l'arbitre
 - ★ Zone de jeu, WC, café, coin fumeurs, ...
- * Le joueur joue seul sa partie
 - ★ Pas de notes, sources d'informations, conseils, analyses de tiers
 - ★ Interdiction de porter un appareil électronique sur soi
 - ★ Pas d'intervention dans les autres parties

Article 11: le comportement des joueurs

- * Les joueurs deviennent spectateurs après la fin de leur partie
 - ★ Comportement sportif, silencieux, respectueux, évitent tout dérangement
 - ★ Aucun contact avec des joueurs durant leur partie
 - ★ Interdiction d'utiliser un smartphone ou un programme d'échecs dans la zone de jeu
 - ★ Si possible, ne pas pénétrer dans la zone de jeu, rester dans un secteur dédié aux spectateurs
 - ★ Ne pas s'immiscer dans les parties
 - + Il est autorisé d'informer l'arbitre si l'on observe une irrégularité

Article 12 – les devoirs de l'arbitre

- * Jeu équitable et sportif
- * Bonnes conditions de jeu
- * Engager des assistants
- * Pénalités

Règles FIDE – Annexe A (échecs rapides)

- * Temps de réflexion total de plus de 10 minutes et moins de 60 minutes
 - ★ Si incrément, temps total pour 60 coups
- * Le règlement du tournoi définit si les règles de compétition s'appliquent
 - ★ Un arbitre/assistant pour chaque 3 échiquiers qui note les parties
 - ★ Règle des 10 coups, coups illégaux, contrôle de temps
- * Coup illégal: une minute de pénalité (nouvelle règle depuis 2023)

Règles FIDE – Annexe B (blitz)

- * Jusqu'à 10 minutes pour toute la partie
 - ★ Avec incrément, temps total pour 60 coups
- * Le règlement du tournoi définit si les règles de compétition s'appliquent
 - ★ Un arbitre/assistant par échiquier qui note la partie
 - ★ Règle des 10 coups, coups illégaux, contrôle de temps
- * Coup illégal: une minute de pénalité

Règles FIDE – Annexe C (notation algébrique)

* 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 (=)

ou:

★ 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 ed4 4.e5 Ce4 5.Dd4 d5 6.ed6 Cd6 7.Fg5 Cc6 8.De3
+ Fe7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1 (=)

ou:

★ 1.e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3.d2d4 e5xd4 4.e4e5 Cf6e4 5.Dd1xd4 d7d5
6.e5xd6 e.p. Ce4xd6 7.Fc1g5 Cb8c6 8.Dd4e3 + Ff8e7 9.Cb1d2 0-0 10.0-0-
0 Tf8e8 11.Rc1b1 (=)

Règles FIDE – Annexe D (joueurs aveugles et malvoyants)

- * L'organisateur a le droit d'appliquer des règles spéciales le cas échéant
 - ★ Joueurs handicapés visuellement
 - + Échiquier spécialement conçu
 - + Pendule adaptée
 - ★ Exigences concernant les pièces
 - ★ Règles pour l'annonce des coups
 - ★ Quand un coup est-il considéré comme joué?
 - ★ Engagement d'un assistant pour le joueur

Règles FIDE – Directives I (parties ajournées)

- * Interruption de la partie après écoulement du temps de jeu
 - ★ Remplir une enveloppe avec les données administratives
 - ★ Notation de la position à l'interruption et informations sur le temps
 - ★ Noter secrètement le prochain coup sur le formulaire, arrêter la pendule
 - ★ Cacher l'original du formulaire dans l'enveloppe et sceller
- * Reprise de la partie dans les conditions convenues
 - ★ Mise en place de la position à l'ajournement
 - ★ Ouverture de l'enveloppe, distribution des formulaires de partie
 - ★ Jouer le coup sur l'échiquier, mettre en marche la pendule

Règles FIDE – Directives I (parties ajournées)

* Particularités du coup sous enveloppe

- ★ Une proposition de nulle lors de la mise sous enveloppe subsiste
- ★ Possible d'arranger le résultat jusqu'à la reprise
- ★ Un coup ambigu, pas clair ou illégal conduit à la perte de la partie

* Absence du joueur à la reprise

- ★ La pendule est mise en marche même si le joueur n'est pas là
- ★ Particularités lorsqu'un seul joueur est présent
 - + Ouvrir l'enveloppe, jouer le coup, noter secrètement la réponse, appuyer sur la pendule
 - + Temps d'attente selon règlement, perte de la partie sauf si le coup prévu termine immédiatement la partie

Règles FIDE – Directives II (Chess960)

* Position initiale aléatoire

- ★ Pions sur la 2^e, respectivement 7^e rangée
- ★ Roi placé entre les tours
- ★ Un fou de chaque couleur

* Roque

- ★ Explication détaillée du fonctionnement
- ★ Même case d'arrivée qu'aux échecs standards pour le roi et la tour
- ★ Précisions et clarifications

Règles FIDE – Directives III (phase de K.O.)

* Phase de K.O.

- ★ Uniquement en parties rapides et lentes sans incrément
- ★ Ne s'applique pas au blitz

* S'appliquent uniquement si annoncé au préalable

* Article III.3: les deux drapeaux sont tombés

* Réclamation si moins de 2 minutes de réflexion restantes:

- ★ Article III.4: ajout d'un incrément de 5 secondes par coup
- ★ Article III.5: liberté de jugement de l'arbitre