

COMMENTAIRE DES REGLES DU JEU

comparaison de la structure générale des règles anciennes et nouvelles

	congrès FIDE de 1996 (Erevan)	congrès FIDE de 1984 à 1993
	préambule	E I.01 préambule
	les REGLES du JEU	1 l'échiquier
1	nature et objectifs du jeu d'échecs	2 les pièces
2	position initiale des pièces sur l'échiquier	3 le droit de jouer
3	le mouvement des pièces	4 définition générale d'un coup
4	le déplacement des pièces	5 le mouvement des pièces
5	la fin de partie	6 l'exécution d'un coup
	les REGLES de COMPETITION	7 la pièce touchée
6	la pendule d'échecs	8 les positions irrégulières
7	les positions illégales	9 l'échec
8	la notation des coups	10 la fin de partie
9	la partie nulle	11 la notation d'une partie
10	les fins de partie au K.O	12 la pendule d'échecs
11	le score	13 l'ajournement d'une partie
12	la conduite des joueurs	14 la reprises d'une partie ajournée
13	le rôle de l'arbitre (voir le préambule)	15 la conduite des joueurs
14	la FIDE	16 l'arbitre
	ANNEXES	17 l'enregistrement des résultats
A	les parties ajournées	18 l'interprétation des règles
B	le jeu rapide	19 validité des règles du jeu
C	le blitz	E II.01 les règles du jeu éclair
D	fins de partie au KO (sans arbitre)	E III.01 les règles des parties rapides
E	la notation algébrique	C.06 fins de parties au K.O

Les nouvelles règles sont entrées en vigueur au 1er juillet 1997. Selon Geurt GIJSSEN, directeur de la commission des règles FIDE, l'objectif principal de la réforme était une intégration des Règles du jeu (la cadence lente, les fins de parties au K.O, la cadence rapide et le blitz). C'est pourquoi les règles particulières se retrouvent en annexe des règles principales. Il en est de même des ajournées qui sont d'ailleurs de moins en moins pratiquées.

On remarque que la nouvelle structure décompose les règles générales entre les parties amicales (art. 1 à 5) et les règles de compétition (art. 6 à 14). D'autre part, cette intégration permet de faire passer les règles du jeu rapide de 25 à 8 articles et les règles du blitz de 19 à 5 articles.

Il faut aussi souligner la particularité française : le Comité directeur d'août 1997 a validé la cadence 61 mn K.O par joueur comme **partie notée** comptant pour le ELO français. Ainsi, les règles générales sont respectées ; la notation n'est pas demandée pour les cadences jusqu'à 60 mn par joueur.

article)

règles générales

3.3) Autrefois, le Cavalier se déplaçait d'un pas de Tour, puis d'un pas de Fou (ou réciproquement) en pouvant " sauter " une pièce sur la première case. Maintenant, il se déplace sur une des cases la plus proche, mais pas sur la même rangée ou diagonale. Il ne passe donc pas directement au dessus d'une case intermédiaire. Seule la Tour lors du roque passe par dessus une pièce (3.5)

3.4d) Si le seul coup possible est une prise en passant, il n'y a pas pat et on peut obliger son adversaire à jouer son pion.

3.4e) On a supprimé : " si une nouvelle pièce n'est pas disponible, le joueur peut arrêter sa pendule pour demander l'aide de l'arbitre ". En effet, cet arrêt de la pendule est devenu un droit général (6.12). Si un joueur continue en zeitnot à utiliser le pion " promu " comme une Dame, l'arbitre devrait aussitôt arrêter la partie, la faire recommencer au coup illégal, et même donner du temps supplémentaire à l'adversaire.

4.1) Chaque coup doit être effectué d'une seule main... sauf pour le roque (4.4).

4.2) On peut sanctionner quelqu'un qui " adoube " sur le temps de l'autre, car il faut " avoir le trait ". Et

si l'adversaire est absent, le joueur devrait prévenir l'arbitre de son intention de rectifier la position.

4.3) Il faut " délibérément " toucher une pièce pour être obligé de la jouer (de la prendre). On ne peut obliger un joueur de jouer la pièce qu'il vient de faire tomber par terre par inadvertance.

Comme auparavant, c'est la première pièce touchée qui marque son intention. Si on touche sa pièce, puis une autre qu'on ne peut prendre, il suffit de jouer sa propre pièce là où on veut.

4.4) Il paraît possible dans cet article de toucher le Roi et la Tour simultanément pour roquer.

4.7) Quand une pièce a été lâchée, elle ne peut être reprise, sauf lors d'un coup illégal. Si on pose une pièce sans la lâcher en disant " échec ", on peut encore jouer autrement.

5.1 à 5.3) Les cas de mat, abandon, pat et nulle par commun accord mettent " immédiatement fin à la partie ". S'il y a mat, la chute du drapeau n'a aucune importance. S'il y a une position de pat et que le joueur abandonne, c'est partie nulle. Par ailleurs, on ne peut pas revenir sur sa parole.

5.5) Le nombre de 50 coups n'a pas été revu à la hausse pour les besoins des problémistes. Autrefois, le règlement prévoyait que ce nombre " pouvait être augmenté après information avant le début du tournoi ". Encore avant, on prévoyait 75 coups, avant 100 coups...

6.2) La pendule électronique est prise en compte. Cet article a comme complément le 6.7a : " tant que le joueur n'a pas arrêté sa pendule, on considère que son coup n'est pas achevé ". En effet, il faut que le laps de temps supplémentaire après chaque coup puisse devenir effectif. L'adversaire ne peut jouer qu'après l'enclenchement de sa pendule.

6.4) L'arbitre décide de l'endroit où la pendule d'échec est placée. On reprend ici le C.07 (règles des tournois FIDE) qui rajoutait : " en principe, la pendule devrait se trouver à la droite des Noirs ". Cette mention étant absente, on peut (par exemple dans une rencontre interclubs) placer une équipe du même côté, et mettre les pendules dans la même direction, peu importe qui a la pendule à sa main.

Il n'est pas question de permettre à un gaucher de se mettre où il veut. Cette exception ne se trouvait que dans les règles anciennes du blitz, elle n'existe plus, le gaucher doit suivre la loi commune.

6.5) Quand l'arbitre annonce " les Noirs appuient sur la pendule ", c'est pour signifier que la pendule des Blancs doit être mise en marche. L'arbitre doit s'assurer que tout le monde observe cette prescription en début de ronde, en particulier si les Noirs sont absents.

6.6) Autrefois l'imprécision de l'article : " le délai court à partir du moment où la période de jeu a commencé " entraînait en France l'interprétation " à partir du démarrage effectif de la ronde ". Maintenant, si le tournoi était prévu à 14h, mais qu'il a commencé à 14h20, un joueur arrivant à 15h05 a perdu. Par contre, il suffit qu'à 15h, il se présente devant l'échiquier, il peut encore réfléchir pour jouer...

6.7a) Tant que le joueur n'a pas arrêté sa pendule, on considère que son coup n'est pas achevé...

Autrefois, l'arrêt de la pendule n'avait une importance que pour vérifier si le nombre de coups impartis (par exemple au 40ème) avait été respecté. Maintenant, la pendule électronique impose cette précision pour chaque coup. C'est important pour les contrôles de temps nouveaux concernant les méthodes cumulatives (Fischer) et Bronstein.

Cela voudrait dire que même avec une pendule mécanique, on ne doit pas jouer avant que son adversaire ait appuyé sur la pendule. Citées par le bréviaire de Tartakover, les règles sur la conduite du joueur précisait : le partenaire qui s'aperçoit que le temps s'écoule au détriment de son adversaires doit se sentir appelé à l'en prévenir. Dans les nouvelles règles, c'est devenu : " un comportement exemplaire est exigé de la part des joueurs ".

6.7b et c) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a effectué le coup. On reprend ici une règle qui n'était indiquée autrefois que pour le blitz.

6.10) Si la pendule est défectueuse, l'arbitre doit estimer les temps à afficher " avec discernement ". Autrefois, il était indiqué qu'on ne pouvait laisser aux joueurs moins de 5 minutes (ou moins d'une minute par coup) avant le contrôle de temps : 12 coups = 5 mn, 3 coups = 3 mn. Ces indications peuvent aider au " discernement " de l'arbitre. En tout état de cause, il paraît logique de ne pas faire perdre un joueur à cause du mauvais fonctionnement d'une pendule.

6.12b) Un joueur peut arrêter les pendules pour chercher l'assistance de l'arbitre. C'est un droit général. Autrefois, cette possibilité était plus restrictive (si la pendule doit être interrompue pour une raison quelconque, les pendules seront arrêtées par l'arbitre... en l'absence d'arbitre, le joueur peut arrêter les deux pendules). Dans les règles antérieures, l'arrêt de la pendule par le joueur était encore plus strictement réglementé.

6.14) C'est nouveau d'autoriser officiellement des écrans qui peuvent même afficher des pendules avec le nombre de coups joués, cependant cela n'autorise pas le joueur à faire une réclamation basée sur quelque information que ce soit ainsi exposée. Cela rejoint notre ancienne interprétation, par

exemple une nulle ne peut se demander que si on a sa propre feuille de partie à jour.

7.1b) Si la partie commence avec une case noire à droite des blancs, la position atteinte est transférée correctement et la partie continue. Mais si les Rois se retrouvent dans la colonne d, il s'agit d'une position incorrecte, et la partie est rejouée (7.1a).

7.2) Par rapport à des couleurs inversées, la règle est de continuer la partie. Mais l'arbitre est libre de sa décision. Autrefois, la partie continuait " si plus du ¼ du temps alloué pour atteindre le contrôle de temps a été épuisé ".

7.4) Si " on " constate qu'un coup irrégulier... Cette expression s'adresse bien sûr en priorité à l'arbitre qui doit intervenir aussitôt, même pendant le zeitnot. Autrefois " l'arbitre ne pouvait en aucun cas intervenir avant la chute du drapeau ". Cette remarque est supprimée dans les règles actuelles. L'arbitre devrait intervenir (voir 3.4e).

Quand on rétablit la position qui existait avant le coup irrégulier la pendule doit être réajustée. Autrefois, on donnait un exemple de calcul : après le 30ème coup des Noirs, il est constaté qu'une irrégularité s'est produite au 20ème coup. Les pendules marquant pour les 30 coups respectivement 90 mn pour les Blancs et 60 mn pour les noirs, on en déduit que les temps employés par chacun des joueurs pour les 20 premiers coups sont :

- Blancs :	90 x 20/30	=	60 mn
- Noirs :	60 x 20/30	=	40 mn

L'arbitre peut bien sûr s'appuyer sur ces modalités de calcul.

8.1) Autrefois, on notait les coups " au fur et à mesure de leur exécution ". Maintenant, on peut ne pas noter le coup de l'adversaire et jouer . Par contre on ne peut jouer que si on a déjà noté son coup précédent. Dans ce cas, le fait de noter son coup avant ou après l'avoir exécuté sur l'échiquier n'a aucune importance. De même, on peut noter quelque chose sur sa feuille de partie et jouer autre chose, ce qui compte, c'est ce qui se passe sur l'échiquier... mais on doit rectifier sa feuille de partie.

Il est nouveau d'obliger à inscrire l'offre de nullité " = " sur la feuille de partie par chacun des deux joueurs. C'est cependant une bonne chose pour vérifier qu'un joueur ne demande pas de façon répétée la nullité, ce qui dérange l'adversaire (12.5).

Nouveau aussi de ne pas imposer la notation " pour des raisons physiques ou religieuses ". Les raisons physiques peuvent se concevoir (bien que la notation soit obligatoire pour les non voyants, au besoin avec l'aide d'un magnétophone).

Mais des considérations religieuses pour un jeu laïc paraissent irréalistes. Lors de la coupe d'Europe des clubs (Lyon 1994), le GMI israélien Leonid Yudasin a demandé de ne pas noter ses parties pendant le sabbat (vendredi 18h au samedi 18h), ce qui lui fut refusé par l'arbitre, mais autorisé par des représentant de la FIDE en dehors des règles de l'époque ! Cette demande de non notation s'appuie sur l'Ancien Testament (livre de l'exode) : " pendant 6 jours se fera le travail ; mais au 7ème jour, vous aurez un jour de repos complet consacré à Yahweh ; quiconque fera un travail (et écrire, c'est " travailler ") ce jour-là sera puni de mort ". Pourtant " jouer " aux échecs pour un professionnel est aussi " travailler ", il y a rémunération...

Le samedi matin, le même Yudasin demandait à l'arbitre une pendule mécanique au lieu de l'électronique (Ancien testament, " vous n'allumerez de feu dans aucune de vos maisons en ce jour de sabbat "). Ceci montre que la FIDE devra un jour ou l'autre reconsidérer cette référence à la religion, la part d'irrationalité en est trop grande.

L'arbitre déduira une partie de temps, par exemple 5 mn par heure de jeu, pour qui ne note pas.

8.2) De nombreux joueurs ont l'habitude de cacher leur feuille de partie en couvrant un coup à l'aide d'un stylo... Maintenant, la feuille de partie devra être visible par l'arbitre à tout moment. Ainsi, avant la période de zeitnot, l'arbitre pourra contrôler le nombre de coups joués.

8.3) Dans la pratique, les joueurs doivent remettre l'original de la feuille de partie à l'arbitre qui les transmet par la suite à l'organisateur.

8.5) L'arbitre a une tâche double en période de zeitnot. Il doit s'efforcer de noter, mais il doit d'abord surveiller la pendule pour signaler la chute du drapeau.

8.6) Jusqu'en 1979, le joueur qui réclamait la nullité n'était pas autorisé à arrêter sa pendule ! Ainsi, pendant que l'arbitre examinait sa requête, le demandeur pouvait perdre sa partie au temps.

Après 1979, la pendule est arrêtée, mais l'arbitre rajoutait 5 mn en cas de demande injustifiée, ce qui pouvait faire perdre la partie : demande injustifiée pendant le zeitnot.

Maintenant, le joueur garde toujours du temps à sa pendule, mais on rajoute 3 mn supplémentaires à son adversaire.

9.6) La partie est nulle lorsque dans une position, un mat ne peut pas être effectué par aucune suite de coups légaux, même avec le jeu le plus médiocre.. L'article est plus général qu'autrefois.

Dans le texte précédent, on détaillait des situations de nullité en cadence lente : (R / R ; R / R+F ou C ; R+F / R+F, les deux F évoluant sur des cases de même couleur). Il va de soi que ces situations peuvent encore représenter une aide précieuses pour les arbitre débutants.

10.1) Dans la phase K.O, les règles ordinaires s'appliquent. Ainsi un joueur doit continuer de noter les lous tant qu'il n'a pas moins de 5 mn à sa pendule.

10.2) C'est probablement cet article qui posera le plus de problème. G. GJSSSEN commente par ses mots : " j'imagine aisément que ceci (l'arbitre apprécie le cas de nullité dans les 2 dernières mn d'un K.O) est une tâche trop difficile pour bien des arbitres " !

C' est d'autant plus difficile que deux situation différentes sont décrites.

- un joueur ne fait aucun effort pour gagner
- il est impossible de gagner par des moyens normaux

Dans le cas d'une position difficile à évaluer, il est conseillé de laisser le jeu continuer puisque l'arbitre peut prendre sa décision même après le chute du drapeau.

10.4) L'arbitre doit signaler la chute du drapeau. Contrairement à l'article 6.11 où la partie continue quand les deux drapeaux sont tombés, dans cet article la partie est nulle ; l'arbitre n'a donc pas besoin de noter le zeitnot ou de faire reconstituer la feuille de partie.

11.1) article unique / le score : jusqu'en 1867, les parties nulles étaient rejouées. C'est la Fédération britannique qui a décidé que l'on partagerait le point entre les joueurs.

Comme auparavant, rien n'est dit sur la manière d'indiquer le score sur la feuille de partie. Ce n'est qu'une coutume des joueurs de signer les feuilles de partie. Ce n'est qu'une coutume des arbitres de faire entourer le nom du vainqueur (ou les deux en cas de partie nulle). Mieux vaudrait des feuilles de partie qui indiquent clairement dans l'en-tête le résultat de la rencontre 1, ½ ou 0).

12.2) La notation des coups et de l'offre de nullité est obligatoire (8.1), la notation des temps est facultative. Mais la feuille de partie ne peut servir à faire des dessins à la place des coups à inscrire... C'est nouveau d'indiquer " les faits relatifs à une réclamation ", mais tout à fait justifié pour servir de preuve.

12.3) Il a été rajouté que " les joueurs qui ont fini leurs parties seront considérés comme spectateurs. Les arbitres pourront ainsi plus facilement éloigner ces joueurs de l'aire de jeu quand celle-ci est réservée au jeu.

12.4) L'ensemble de cet article est nouveau. Les joueurs ne doivent pas quitter l'aire de jeu qui leur est réservée sans l'autorisation de l'arbitre. Ainsi les joueurs du National ne pourront plus, comme à Toulouse-Labège, imposer au superviseur d'aller dans n'importe quelle aire de jeu.

Le joueur au trait n'est pas autorisé à quitter l'espace de jeu. Cet espace devrait être défini (dans le règlement intérieur). comme la surface occupée par les tables du tournoi auquel participe le joueur La formulation du C.07 était plus restrictive : " le joueur ayant le trait ne peut quitter sa chaise sans la permission de l'arbitre ".

Le complément nécessaire de cette liberté supplémentaire se trouve dans l'art 12.2 : " pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de conseils ". Donc, l'arbitre devrait interdire toute parole dans l'aire de jeu, ce qui met fin à toute suspicion à l'égard des joueurs, qu'ils aient le trait ou non.

12.7 et 8) Les modalités de sanction sont plus impératives que dans la règle précédente qui se contentait de dire : " toute infraction sera sanctionnée par une pénalité pouvant aller jusqu'à la perte de la partie ".

13.4) En France on distingue l'avertissement oral, non publié, et l'avertissement écrit, source d'un rapport qui peut entraîner pour le joueur une suspension automatique de licence.

13.5) Il est implicite dans cet article que l'arbitre fait arrêter les pendules en cas d'événements extérieurs comme une panne d'électricité.

règles annexes

A) L'ajournement : les joueurs ayant moins de pratique de l'ajournement, l'arbitre pourrait expliquer aux joueurs les modalités de l'ajournement avant le début de la ronde.

A1b) C'est nouveau, mais il s'agit de la reprise simplifiée d'un élément du C.07 (une partie peut être ajournée avant la fin du temps alloué " sous réserve qu'il ait accompli le nombre de coups suffisant et qu'il ait suffisamment de temps d'avance ").

A2) Dans la coutume, les informations sur l'enveloppe sont inscrites par le joueur adverse de celui qui est au trait à l'ajournement... mais il peut refuser de le faire.

B) jeu rapide (l'expression jeu semi-rapide n'est plus utilisée):

B1) Il s'agit bien sûr de 15 à 60 mn par joueur, et non pour la totalité de la partie.

B5) Autrefois, les règles du jeu rapide considérait comme positions sans chances pratiques de gain :

- Dame contre Dame (ou Tour, ou Fou, ou Cavalier ou Pion)
- Tour contre Tour (ou Fou, ou Cavalier) (et cetera...)
- Roi dépouillé contre pion de la colonne a ou h, et un Fou de la mauvaise couleur, le Roi de la défense contrôlant la case de promotion...

Maintenant, le seul cas de nullité de position se retrouve dans la référence à 10.2, et encore à la demande d'un joueur et sur interprétation de l'arbitre. Le verdict de la pendule paraît prendre plus d'importance dans les nouvelles règles.

B6) Si la chute d'un seul drapeau n'est pas signalée par l'arbitre, par contre l'arbitre fera constater la nullité si les deux drapeaux sont tombés (art.B8).

B7) Il faut que les joueurs connaissent bien cet article et arrêtent tout de suite les deux pendules avant de réclamer le gain au temps. L'arrêt de la pendule, autrefois soumis à des conditions très strictes, est devenu un droit pour les joueurs.

C) le blitz :

C3) Comme autrefois le coup illégal fait perdre la partie. Depuis longtemps, il n'existe plus de prise du Roi qui s'est mis en échec, la demande de gain se faisant avant d'effectuer son propre coup.

C4) L'exemple est mal choisi, le mat R+C+C / R existe " avec l'aide de l'adversaire ". La partie devrait être déclarée gagnée uniquement si le joueur se trouve dans une position où il fait mat est au coup suivant. Elle est nulle dans tous les autres cas. Il suffit d'ailleurs d'attendre la chute du drapeau pour que le verdict soit clair.

C5) Comme l'article 10.2 ne s'applique pas, on doit en déduire que la gestion du temps imparti est plus importante que la position. La chute du drapeau devient alors un élément décisif. C'est la caractéristique du blitz...

D) fins de partie au K.O lorsqu'aucun arbitrage n'est assuré :

On retrouve encore une fois le fameux article 10.2 qui ne s'appliquait pas en blitz.

complément aux règles :

C.07 : règles des tournois de la FIDE

Une partie de ces règles est maintenant repris dans les règles générales.

Voici d'autres éléments :

VI) rôle du capitaine d'équipe : il est exclusivement administratif, mais il est habilité à informer les membres de son équipe sur les propositions de nullité à formuler ou à accepter...

La question s'est posée de savoir si le simple fait de dire " propose nul " ou " refuse nul " ne constitue pas une aide à un jeune joueur. La réponse est de s'en tenir à la lettre du règlement :

Il est fondé de dire à un joueur " proposez la nullité ", " acceptez la nullité " ou " abandonnez ". Si un joueur lui demande s'il doit accepter ou non une offre de nullité, il répondra uniquement par " oui " ou par " non ".

De toute façon, le joueur n'est pas tenu de suivre l'avis du capitaine d'équipe.

X) interdiction de fumer : Il ne sera pas permis de fumer dans les salles de jeu pendant la durée du tournoi. Cela s'applique à toutes les personnes présentes : joueurs, officiels, média, élus et spectateurs.