

Voici quelques changements sont apparus le 1 juillet 2014.

#### Article 3.10.c

3.10.c. Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

#### Article 4.6

4.6 Lors de la promotion :

1. Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée
2. Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre

Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

*Ici, il n'y a pas d'ordre pour la promotion.*

#### Article 6.2.a

6.2.a. Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci "achèvera" le coup. Un coup est également achevé si :

- (1) le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b et 9.7), ou
- (2) le joueur a joué son prochain coup, dans le cas où son coup précédent n'était pas achevé.

Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps imparti au joueur.

*La définition d'un coup achevé a été élargie.*

*Maintenant, il y a deux possibilités :*

1. *Le joueur appuie sur sa pendule et achève ainsi son coup (comme avant).*
2. *Le joueur n'appuie pas sur sa pendule, mais joue son coup suivant. Dans cette situation, le premier coup du joueur est alors considéré comme achevé.*

7.5.a Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Si le joueur a déplacé un pion sur la case dernière rangée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.

*Coup illégal si on oublie de remplacer le pion, le changement sera une dame si la partie n'est pas finie.*

#### Article 7.5b

7.5.b Après l'application de l'Article 7.5.a, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le 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.

*En partie longue, le partie se termine après le deuxième coup illégal et non plus le troisième.*

*Attention les articles de demande de nulles après l'apparition pour une troisième fois de la même position (vérifier qu'il n'y ait pas eu de promotion, pas de roque) ou 50 coups sans prise ou mouvement de pions existe toujours. Elle doit être formulé par le joueur.*

*Attention à la procédure :*

- *si le joueur va faire apparaître pour la troisième fois la même position, il note le coup qu'il va jouer et surtout il ne le joue pas et n'appuie pas sur la pendule et il appelle l'arbitre*
- *si la position vient d'apparaître, il appelle l'arbitre*
- *Dans les deux cas, il peut arrêter la pendule pour appeler l'arbitre.*

#### Article 9.5

9.5 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.a ou 6.12.b).

*L'arbitre arrêtera la pendule (au cas où le joueur oublie).*

*Voici l'article qui permet à l'arbitre d'arrêter une partie et qui a entraîné quelques confusions. Cela permet à l'arbitre d'arrêter des parties trop longues.*

#### Article 9.6 (nouveau)

9.6 Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :

- a. La même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite
- b. Toute suite de 75 coups consécutifs complétés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce. Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.

*Pour éviter tout malentendu, les règles relatives aux demandes basées sur la triple répétition de la position et des 50 coups sans prise ou mouvement de pion sont toujours valables. Ce qui est nouveau, c'est que, si au moins cinq fois de suite la même position (au sens du 9.2b) apparaît, alors la partie est nulle. La même chose arrive avec soixante-quinze coups sans aucune capture ou pion déplacé.*

11.3 b. Pendant le jeu, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile et/ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. S'il est évident qu'un joueur a apporté un tel équipement dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire gagnera. Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre peut demander au joueur d'autoriser ses vêtements, sacs ou autres objets à être inspectés, en privé. L'arbitre ou une personne autorisée par l'arbitre inspectera le joueur et sera du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de coopérer avec ces obligations, l'arbitre prendra des mesures en accord avec l'article 12.9.

Les règles du présent article sont de plus en plus strictes. La situation à partir du 1er juillet 2014 est qu'il est même interdit de porter dans la salle de jeu non seulement les mobiles mais

aussi tous les moyens de communication électroniques. Ces mesures sont nécessaires en raison des progrès de la technologie, en particulier dans les échecs professionnels. Un joueur fautif perd la partie, même dans les cas où l'adversaire a un roi nu et ne peut donc pas gagner le match par une série de coups légaux.

Décision du Comité Directeur de la FFE du 22 juin 2014 :

Si un joueur apporte un téléphone mobile et/ou un autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, il recevra un avertissement oral. L'arbitre le mettra en garde. Cet appareil doit être complètement éteint (si c'est possible matériellement, l'organisateur mettra place une consigne ou l'arbitre conservera l'appareil pendant la partie). Si cet appareil émet un son dans la salle de jeu pendant la partie, le joueur perdra sa partie et l'adversaire gagnera.

Article 11.9

11.9 Un joueur aura le droit de demander auprès de l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.

*On peut enfin donner des explications et répondre aux questions posés.*

Article 11.10

11.10 A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).

*Les mots « même si le joueur a signé la feuille de partie » ont été ajoutés. Cela garantit à un joueur le droit de faire appel, même quand il a signé.*

Annexe A. Le Jeu Rapide

A.1 Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

*La définition du jeu rapide a été changée. On passe d'au moins 15 minutes et moins de 60 minutes à de plus de 10 minutes et moins de 60 minutes.*

*En mode non supervisé :*

A.4a

A.4 Autrement, ce qui suit s'applique:

- a. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,
  1. aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, à moins que le problème rencontré n'impacte défavorablement le programme de la compétition.
  2. aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

*On passe de 3 à 10 coups pour les réclamations. Seul exception la pendule si le temps indiqué impacte la compétition (temps supérieure à ce qui est prévu).*

A4.b

A.4 b. Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer un gain, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant.

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. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal restera et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

L'arbitre peut maintenant signaler un coup illégal (tant le joueur adverse ne joue pas) et même déclare la partie perdue par le joueur fautif, avant que l'adversaire ne joue et s'il a les moyens légaux de mater.

En rapide la partie est perdue après un seul coup illégal et non plus 3 (qui reste valable pour les scolaires).

A.4 d. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

*L'arbitre observe deux rois en échec ou un pion sur la dernière rangée.*

*Il attend alors de voir si l'adversaire prétend que le joueur a achevé un coup illégal. Dans ce cas, alors l'arbitre déclarera la partie perdue pour le joueur.*

*Si l'adversaire ne dit rien mais achève son coup, l'arbitre doit déclarer le match nul.*