

## Les Lois des échecs, version du premier juillet 2017

De nouvelles Lois des échecs vont entrer en vigueur le premier juillet 2017. Elles n'ont été approuvées que tardivement et la formation continue pour les arbitres internationaux a été tenue le 2 mai 2017. On ne peut pas prévoir la date de sortie de la prochaine édition du livre *Règles Officielles des Échecs* par ce que les nouvelles interprétations officielles n'ont pas encore été publiées. La traduction de Lois des Échecs sera disponible avant le premier juillet 2017.

Les changements sont limités en nombre, mais parfois appréciable côté contenu. Cet article s'adresse avant tout aux joueurs, pas aux arbitres. Les articles dont les modifications sont de nature stylistique ou grammaticale ne seront pas mentionnés. Dans plusieurs cas, la FIDE a renuméroté les articles en gardant le même texte, nous ne mentionneront pas tous ces cas. Dans la présentation des différences, le nouveau règlement<sup>1</sup> est à gauche et l'ancien est à droite. Nous commenceront par les parties lentes.

4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche sur l'échiquier avec l'intention de la déplacer ou de la capturer :	4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche sur l'échiquier avec l'intention de la déplacer ou de la capturer :
4.3.3 une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit capturer la première pièce adverse qu'il a touchée avec la première de ses pièce qu'il a touchée, ou, si ce n'est pas possible, jouer ou capturer la première pièce touchée qui peut être jouée ou capturée. Si on ne peut déterminer la pièce qui a été touchée en premier, on considérera que la pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.	c. une pièce de chaque couleur, il doit capturer la pièce adverse avec sa pièce ou, si ce n'est pas possible, jouer ou capturer la première pièce touchée qui peut être jouée ou capturée. Si on ne peut déterminer la pièce qui a été touchée en premier, on considérera que la pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

On couvre maintenant explicitement le cas où le joueur touche plus d'une pièce de chaque couleur.

5.2.3 La partie est nulle si les deux joueurs en conviennent durant celle-ci à condition que les deux joueurs aient exécuté au moins un coup. Ceci termine immédiatement la partie.	5.2.c La partie est nulle si les deux joueurs en conviennent durant celle-ci. Ceci termine immédiatement la partie.
---	---

Synchronisation avec le règlement de la cote FIDE. Une partie dans laquelle un joueur n'a pas joué au moins un coup ne pouvant pas être cotée. Cet article ne limite en rien le droit de l'organisateur d'imposer un nombre minimal de coups avant de pouvoir proposer ou accepter la nulle.

6.7.1 Les règles de la compétition doivent spécifier un délai de forfait. Si aucun délais de forfait n'est spécifié, il sera de zéro (0). Tout joueur qui se présente devant l'échiquier après ce délai de forfait perdra la partie sauf si l'arbitre en décide autrement.	6.7.a Les règlements de la compétition devront spécifier à l'avance le délai de forfait. Tout joueur qui se présente devant l'échiquier après ce délai de forfait perdra la partie sauf si l'arbitre en décide autrement.
--	---

Plusieurs organisateurs se sont montrés délinquants et n'ont pas indiqué de délais de forfait dans leur règlement intérieur. La FIDE va leur forcer la main en indiquant que si l'organisateur ne fait rien, la règle dite de la *tolérance zéro* sera en vigueur. Des arbitres étrangers ont été contraints d'arbitrer des tournois dont le délais de forfait n'avait pas été déterminé par l'organisateur. La seule solution logique était de choisir zéro. Au Québec, pour tous les tournois qui ne sont pas cotés par la FIDE, le délais de forfait est de une heure sauf si l'organisateur en décide autrement. Durant la formation continue, la FIDE a indiqué que la règle FQE qui établit cela est ultra vires si le tournoi est sanctionné par la FIDE. Une Fédération n'ayant pas le pouvoir de mettre en vigueur un règlement contraire aux Lois des Échecs si la compétition est homologuée par la FIDE. Les Lois des Échecs établissent clairement que le choix du délais de forfait doit être effectué par l'organisateur, pas par la Fédération.

Les deux textes qui suivent sont complètement nouveaux.

---

<sup>1</sup> La traduction n'est pas encore définitive et pourrait changer.

Une nouvelle règle s'appliquera aux parties qui ont débuté avec des couleurs inversées par rapport à l'appariement officiel de l'arbitre.

7.3 Si on commence une partie avec les couleurs inversées, et si moins de 10 coups ont été exécutés par les deux joueurs, la partie sera annulée. Si l'irrégularité est constatée plus tard, la partie continuera sans correction.	7.3 Si on commence une partie avec les couleurs inversées, celle-ci continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.
--	--

On a décidé de limiter le pouvoir de l'arbitre dans ce domaine. Il importe de rappeler qu'il n'y a aucune garantie que les pendules seront remises à zéro. Par exemple, si les neufs premiers coups ont pris 1h30 au total, il ne sera généralement pas possible de reprendre la partie avec le plein temps. Cela résulte de l'article 7.1 qui demeurera le même. 7.1 *Si une irrégularité se produit 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. Cela inclut le droit de n'effectuer aucune correction des temps affichés. Le cas échéant, l'arbitre corrigera le nombre des coups aux compteurs des pendules.*

7.5.1 Un coup illégal est complété dès le joueur a appuyé sur sa pendule. ...

Auparavant, cela se trouvait uniquement dans les règlements des parties rapides et des blitz. La signification est qu'un coup illégal ne peut pas être sanctionné tant que le joueur n'a pas appuyé sur le bouton de sa pendule. Tant qu'il ne l'a pas fait, il conserve le droit de corriger volontairement son coup illégal en ne perdant pas de vue que la règle *pièce touchée pièce jouée* s'applique au coup qui remplacera le coup illégal. L'arbitre doit obligatoirement s'abstenir de mentionner à un joueur que le coup qu'il a joué est illégal et qu'il ne devrait pas appuyer. Tant que le joueur n'a pas appuyé, aucune infraction n'a été commise et l'arbitre ne dispose pas du pouvoir d'intervenir.

7.7.1 Si un joueur utilise les deux mains pour effectuer un seul coup, (dans le cas du roque, d'une capture ou d'une promotion) cette action sera considérée être un coup illégal.  
7.8.1 Si un joueur appuie sur la pendule sans avoir effectué un coup, cette action sera considérée être un coup illégal.

Pour en comprendre la portée, il est utile de rappeler que le premier coup illégal complété par un joueur durant une partie est sanctionné par l'ajout de deux minutes à l'adversaire et que le second coup illégal entraîne la défaite sauf si l'adversaire est incapable de mater le joueur fautif avec une suite de coups légaux auquel cas la partie est nulle. Ces deux nouvelles infractions feront donc partie de la limite de deux. Exemple : au douzième coup, les blancs ont été pénalisés pour avoir joué à deux mains et au trentième coup, ils effectuent un coup illégal avec un cavalier cloué. Résultat : défaite des blancs sauf si les noirs n'ont aucune possibilité de mater avec une suite de coups légaux. Joueur à deux mains est une infraction instantanée qui ne nécessite pas d'appuyer sur le bouton de la pendule pour être finalisée. On parle d'exécuter un coup à deux mains, pas de compléter un coup à deux mains. Il fut mentionné durant la formation que si un joueur a le malheur de commettre deux infractions durant le même coup, il sera immédiatement puni pour les deux infractions. Exemple : un joueur roque à deux mains mais le roque est illégal, l'adversaire dispose d'un matériel suffisant pour mater. Ce joueur appuie sur sa pendule. Il a perdu la partie. Cependant, si l'arbitre est témoin de ce roque à deux mains, il doit arrêter la partie et imposer la pénalité de deux minutes pour la première infraction. Il ne doit pas mentionner que le roque est illégal par ce que le joueur n'a pas encore appuyé.

La partie est nulle s'il se produit une des deux situations suivantes : 9.6.1 la même position est apparue, selon les normes de l'article 9.2.2, au moins cinq fois; 9.6.2 une série d'au moins 75 coups consécutifs sans mouvement de pion ni capture a été jouée. Cependant, si le dernier coup était un mat, ce résultat prévaudra.	9.6 La partie est nulle s'il se produit une des deux situations suivantes : a. la même position est apparue, selon les normes de l'article 9.2b, au moins cinq fois consécutives; b. une série de 75 coups consécutifs sans mouvement de pion ni capture a été jouée. Cependant, si le dernier coup était un mat, ce résultat prévaudra.
--	--

Le au moins 75 coups est un changement syntaxique, la règle est répétée ici par ce qu'elle n'existe que depuis 3 ans et que certains joueurs l'ignorent.

Du côté de la quintuple répétition, le changement est substantiel. **Les cinq répétitions n'ont plus à être consécutives.** Cela implique la possibilité que le drapeau tombe avant que la situation n'ait été détectée ou que cette situation ne soit découverte qu'en salle d'analyse. Il importe de souligner que la quintuple répétition est une règle totalement indépendante de la règle de la triple répétition tout comme la règle des 75 coups est totalement indépendante de celle des 50 coups. Les règles classiques des 50 coups et de la triple répétition nécessitent obligatoirement une réclamation émanant d'un joueur pour que la partie soit nulle. En l'absence d'une réclamation, la partie continue et peut se terminer d'une autre manière. Dès que 5 répétitions ont eu lieu, la partie est officiellement terminée, que les joueurs l'aient réalisé ou non. Le formateur de la FIDE a qualifié la continuation accidentelle de la partie dans cette situation de non-partie. Rien de ce qui survient après (mat, abandon, victoire par le temps) n'a de valeur. On demande à l'arbitre d'utiliser son pouvoir de renverser la signature dans ce cas et de corriger, si possible, le résultat de la partie selon les règles de corrections des résultats du système suisse de la FIDE. Pour les 75 coups, tous ce qui suit est aussi une non-partie, sauf si un mat a eu lieu.

Nouvelle règle

**11.2.4 Les règlements d'un événement pourront spécifier que l'adversaire du joueur ayant le trait doit aviser l'arbitre lorsqu'il désire quitter la zone de jeu.**

Cela concerne tous les joueurs et non un seul. Il n'est pas écrit que si un arbitre soupçonne un joueur de tricherie, il peut lui ordonner de ne pas quitter sans l'aviser. La mesure doit émaner de l'organisateur et concerne tous les joueurs sans exception. C'est manifestement une manière de lutter contre la tricherie. Si les joueurs respectent ce règlement, l'arbitre réalisera sans peine qu'un joueur s'absente trop souvent.

Maintenant, le changement qui risque de déplaire le plus.

**11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir dans l'aire de jeu, n'importe quel dispositif électronique qui n'a pas été expressément approuvé par l'arbitre.** Toutefois, les règlements d'un événement pourront permettre que de tels dispositifs soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être placé dans un lieu qui a été approuvé par l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.

**11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur a un tel équipement sur lui-même dans l'aire de jeu, il perdra la partie. Les règlements d'un événement pourront spécifier une pénalité différente et moins sévère.**

11.3 b Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir sur lui, dans l'aire de jeu, un téléphone cellulaire, tout autre moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre. S'il est évident qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans l'aire de jeu, ce joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Les règlements de la compétition pourront spécifier une pénalité différente et moins sévère

La liste de ce qui est prohibé a augmenté de manière appréciable pour inclure tous les appareils électroniques et pas seulement un téléphone cellulaire, tout autre moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. On en avait déjà parlé durant la formation anti-tricherie de la FIDE. Un appareil aussi banal qu'un lecteur de musique pourrait être utilisé pour enregistrer des coups d'ouvertures. Avec une capacité de 160 Go par lecteur, on pourrait facilement noyer le poisson dans des heures et des heures de véritable musique. Les arbitres n'ont pas le temps d'écouter l'intégralité des œuvres enregistrées sur les lecteurs de musique de tous joueurs afin de séparer la musique de la tricherie. C'est sans compter que ce serait à refaire à chaque ronde par ce que le contenu pourrait avoir été modifié.

Ce sont encore une fois les organisateurs qui devront autoriser des pénalités moins sévères. Ils pourraient en autoriser uniquement pour les appareils électroniques qui ne sont pas utiles pour les joueurs d'échecs.

Ce sera aussi à l'organisateur de décider si les joueurs pourront utiliser un sac pour stocker le matériel interdit durant la ronde. Pourquoi un sac, pas un sac à dos ou une valise? En fait, la jurisprudence reconnaît le statut de sac à tout contenant clairement identifiable assez grand pour contenir les objets prohibés et dont l'existence et la position sont connues de l'arbitre.

Si n'importe quel équipement électronique émet un son, la partie sera immédiatement perdue pour le joueur fautif.

L'utilisation du sac n'est permise que si les appareils prohibés sont totalement éteints. Lorsqu'un appareil émet un son, il est réputé ne pas être complètement éteint. On ne fait aucune différence entre une sonnerie ou un bip qui rappelle que l'appareil doit être rechargé.

La jurisprudence a établi qu'il n'est pas nécessaire de prouver que les équipements prohibés sont fonctionnels. Un téléphone brisé entraînera les mêmes conséquences qu'un téléphone fonctionnel.

11.3.4 Fumer y compris vapoter, sera permis uniquement dans les zones désignées par l'arbitre.	11.3 c. Fumer sera permis uniquement dans les zones désignées par l'arbitre.
--	--

Le gouvernement du Québec a déjà interdit de fumer et de vapoter dans les lieux publics.

Ces règles sont nouvelles.

11.11 Les deux joueurs devront assister l'arbitre dans toutes les situations nécessitant que la partie soit reconstituée, ce qui inclut les réclamations de parties nulles. 11.12 La vérification de la nulle par triple répétition et par la règle des 50 coups est la responsabilité des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.
--

Le problème est que certains joueurs refusaient de participer à la reconstitution de la partie. Ces joueurs pouvaient penser à leur prochain coup pendant que leur adversaire collaborait activement avec l'arbitre. Il aurait pu être tentant de présenter intentionnellement une fausse réclamation de nulle par triple répétition et de demeurer devant l'échiquier durant la reconstitution de la partie, profitant ainsi d'un temps de réflexion non chronométré. Un autre problème survenait lorsque la feuille de partie du joueur absent était illisible et que celle de son adversaire était erronée. Comme les joueurs se souviennent des coups qu'ils ont joués, la reconstitution devrait être plus rapide que si seulement l'arbitre déplaçait les pièces.

Il y a deux modifications aux pouvoirs et obligations de l'arbitre.

1. L'arbitre devra appliquer le règlement anti-tricherie de la FIDE
2. L'arbitre pourra expulser un joueur de une ou plusieurs rondes. Actuellement, il ne peut expulser un joueur que du tournoi en entier.

Nous entrons maintenant dans le monde merveilleux des parties rapides.

Semi-nouvauté

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups, mais ils ne perdent pas le droit de présenter une réclamation qui normalement requiert une feuille de partie pour être prouvée. Le joueur peut en tout temps, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie pour y noter les coups
--

Ce n'était pas formellement écrit par la FIDE, mais la FQE a toujours offert la possibilité de noter dans un tournoi de parties rapides. Le fait que le joueur ne perd pas le droit de réclamer par ce qu'il n'a pas noté la partie est reconnu depuis longtemps par la jurisprudence. Avant de réclamer sans feuille de partie, le joueur doit garder à l'esprit qu'il risque une pénalité si sa réclamation est rejetée et qu'elle risque de l'être faute de preuve. Si l'arbitre observe une partie et est convaincu que la réclamation est fondée, par exemple il a vu les trois répétitions, alors il accordera la réclamation même en l'absence d'une feuille de partie.

Le prochain changement concerne les parties qui sont notées par l'arbitre ou son assistant, le cas rarissime au Québec du tournoi de parties rapides correctement supervisé.

A.3.2 Le joueur ayant le trait peut, en tout temps, demander à l'arbitre ou à son assistant de lui montrer la feuille de partie. Un joueur peut présenter cette demande au plus cinq (5) fois durant une partie. Un nombre plus grand de demandes sera considéré être une distraction de l'adversaire.
--

La FIDE a noté des abus et a décidé d'agir. Le formateur de la FIDE a indiqué qu'un joueur n'est pas autorisé à arrêter les pendules pour consulter la feuille de partie.

Le prochain changement à l'air majeur, mais pratiquement, il est déjà en vigueur.

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur <b>peux</b> arrêter les deux pendules et prévenir l'arbitre. La demande sera recevable s'il lui reste du temps et si le drapeau de son l'adversaire est tombé après l'arrêt des pendules. Cependant, la partie est nulle si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur avec une série possible de coup légaux	A.4.c Pour réclamer un gain au temps, le demandeur <b>doit</b> arrêter les deux pendules et prévenir l'arbitre. La demande sera recevable s'il lui reste du temps et si le drapeau de son l'adversaire est tombé après l'arrêt des pendules. Cependant, la partie est nulle si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur avec une série possible de coup légaux
---	---

On n'exige plus que le joueur arrête les pendules pour réclamer le gain au temps. C'est devenu inutile pour deux raisons. Tout d'abord, l'arbitre a le droit de signaler la chute du drapeau même si les joueurs ne l'ont pas réalisée. Néanmoins, il devra rester du temps sur la pendule du gagnant au moment où l'arbitre observera la chute du drapeau. Ensuite, plusieurs pendules approuvées par la FIDE, lorsqu'ils sont utilisées avec une incrémentation, gèlent des deux côtés au moment de la chute du premier drapeau. Cela rend impossible la descente à zéro du temps de l'autre joueur. La règle a été maintenue si la pendule est en mesure de descendre à zéro. Le tout dernier modèle de pendule approuvé par la FIDE donne au joueur la liberté de la programmer pour descendre à zéro malgré la chute d'un drapeau.

Un petit changement du côté des joueurs non-voyants, on a officiellement approuvé l'utilisation d'une pendule parlante qui peut annoncer, dans un petit écouteur, le nombre de fois que les joueurs ont appuyé et les temps écoulés. Cette pendule électronique permet aux non-voyants de jouer avec un incrément. Il fallait une permission spéciale depuis que le comité anti-tricherie a décidé qu'aucun objet ne peut être inséré dans le conduit auditif d'un joueur ou être porté sur ses oreilles.

Finalement, certains articles ont été déplacés des règles ou des annexes vers les recommandations, subissant ainsi une importante rétrogradation car les recommandations pourraient disparaître complètement de la prochaine édition de Lois des Échecs. Constatant que l'ajournement ne fait plus partie des échecs contemporains, la FIDE a entièrement déplacée cette annexe dans la recommandation I (les recommandations sont numérotées en chiffres romains). Les règlements concernant la double chute du drapeau ont été relégués à la recommandation III par ce que c'est impossible de ne pas savoir quel drapeau est tombé en premier si on joue avec une pendule approuvée par la FIDE.

Les règles de Chess 960 ont été reléguées à la recommandation II.

Tout ce qui concerne les parties jouées sans incrémentation a été relégué à la recommandation III. L'organisateur devra décider si la recommandation III s'appliquera à son tournoi par ce que ce n'est qu'une simple recommandation et pas une règle. À compter du premier juillet 2021, les tournois à normes sans un incrément d'au moins 30 secondes ne seront plus permis, sauf pour les joueurs handicapés. On prévoit que l'interdiction mondiale totale de joueur sans incrémentation est imminente, bien qu'aucune date n'ait été officiellement annoncée. Ces changements seront sans effet au Québec par ce que la FQE a déjà adopté l'incrémentation obligatoire.