

# Règles du jeu de QUATERNITY CHESS



**QUATERNITY**  
**CHESS**  
INTERNATIONAL ASSOCIATION



**RÈGLES DU JEU DE QUATERNITY CHESS**

**Table des matières**

*Article 1 : La nature et les objectifs du jeu de Quaternity Chess ..... 3*

*Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier..... 3*

*Article 3 : Le déplacement des pièces ..... 5*

*Article 4 : L'acte de déplacer les pièces..... 12*

*Article 5 : L'échec et mat ..... 14*

*Article 6 : La fin du jeu ..... 18*

*Article 8 : La notation des déplacements..... 20*

*Article 9 : Notation algébrique..... 20*

## **Article 1 : La nature et les objectifs du jeu de Quaternity Chess**

### 1.1

Ce jeu se joue entre quatre (4) adversaires (ou équipes) qui déplacent leurs pièces alternativement. Les couleurs sont attribuées par un tirage au sort. Chaque joueur joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre sur un damier carré appelé "échiquier". Le joueur qui joue avec les pièces blanches commence la partie. Un joueur est dit "pouvoir jouer", lorsque le déplacement de son adversaire précédent a été "effectué" (article 4).

### 1.2

L'objectif de chaque joueur est de placer le roi des adversaires "sous attaque" de telle sorte que le joueur n'ait plus aucun mouvement possible. Le joueur qui atteint cet objectif est dit avoir fait « échec et mat" au roi d'un adversaire et ajoute les pièces restantes du vaincu à ses propres pièces (article 5).

### 1.3

Le joueur dont le roi a été mis échec et mat perd la partie. Le joueur qui a mis échec et mat les trois autres joueurs gagne la partie.

Dans un jeu ou aucun des joueurs n'a réussi à mettre en échec et mat les 3 autres joueurs, il n'y a pas de gagnant et la partie sera considérée comme un jeu « aux points » (pour le système de calcul des points cf. l'article 7)

### 1.4

Dans le cas où aucun des joueurs ne peut faire échec et mat, la partie est nulle.

### 1.5

Quaternity Chess se joue dans un format "tous contre tous". Cela signifie qu'il n'y a pas d'alliances possibles entre les couleurs et qu'aucune alliance ne doit être conclue entre les joueurs ou les équipes. Les alliances ouvertes ou déclarées sont considérées comme contraires à l'éthique et peuvent entraîner la nullité de la partie. Les discussions concernant la tactique, la stratégie ou la position de jeu sont autorisées au sein d'une même équipe (ou d'une couleur). Ces discussions ne doivent en aucun cas influencer le jeu des autres équipes (ou couleurs).

La communication entre les différentes équipes est autorisée mais doit être de nature sociale et ne doit pas influencer le jeu d'une autre équipe.

Toute communication suspecte d'être contraire à l'éthique et pouvant influencer le jeu d'une autre équipe doit être soumise à un arbitre.

## **Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier**

2.1

L'échiquier est composé d'une grille de 12 x 12 soit 144 cases égales alternativement claires (cases "blanches") et foncées (cases "noires").

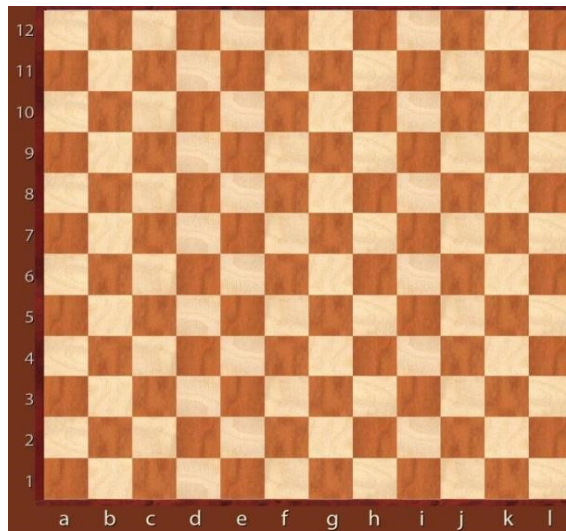


Fig. 1 : Echiquier

2.2

En partant de la position initiale du Roi blanc, c'est-à-dire de la case noire dans le coin gauche de l'échiquier (a1), les douze (12) lignes horizontales sont appelées "rangées" et sont identifiées par des chiffres allant de 1 à 12, du bas vers le haut. Les 12 colonnes de cases verticales sont identifiées par des lettres en minuscules allant de "a" à "l", de gauche à droite. Une ligne droite de cases de la même couleur et qui vont d'un côté de l'échiquier à un autre côté est appelé une « diagonale »

2.3

Au démarrage du jeu, chaque joueur possède 16 pièces qui sont toutes d'une même couleur, chaque joueur ayant une couleur différente (généralement Blanc, Rouge, Noire, Vert)

Les pièces sont les suivantes :

Un roi (R) généralement représenté par le symbole



Une dame (D) généralement représenté par le symbole



Deux tours (T) généralement représenté par le symbole



Deux fous (F) généralement représenté par le symbole



Deux cavaliers (C) généralement représenté par le symbole



Huit pions généralement représenté par le symbole



## 2.4

La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :

Chaque joueur place ses pièces dans un coin différent de l'échiquier. Les pièces sont placées dans la disposition initiale suivante : les deux tours de chaque couleur sont positionnées respectivement en a4, d1 ; a9, d12 ; i12, i9 ; l4, i1, les deux cavaliers de chaque couleur en b4, c4 ; d10, d11 ; j9, k9 ; i2, i3, les deux fous de chaque couleur en d2, d3 ; b9, c9 ; i10, i11 ; j4, k4, la dame de chaque couleur respectivement en b2 ; b11 ; k11 ; k2, le roi de chaque couleur respectivement en a1 ; a12 ; l12 ; l1, les deux "pions centraux avancés" en d4, e5 ; d9, e8 ; i9, h8 et i4, h5 ; et les six (6) autres pions de chaque couleur en a5, b5, c5, e3, e2, e1 ; a8, b8, c8, e10, e11, e12 ; h10, h11, h12, j8, k8, l8 ; h1, h2, h3, j5, k5, l5.



Fig. 2 : Position initiale des pièces

### **Article 3 : Le déplacement des pièces**

## 3.1

Un joueur ne peut pas déplacer une pièce sur une case occupée par une autre de ses propres pièces. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce de l'adversaire, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier dans le cadre de ce même déplacement. Une pièce est considérée comme attaquant une pièce de l'adversaire si cette pièce peut « prendre » la pièce adverse sur cette case selon les articles 3.2 à 3.8. Une pièce est considérée comme attaquant une case, même si cette pièce est empêchée de se déplacer sur cette case parce qu'elle placerait (ou laisserait) alors son roi en échec.

## 3.2

Le fou peut se déplacer vers n'importe quelle case le long d'une diagonale sur laquelle il se trouve.

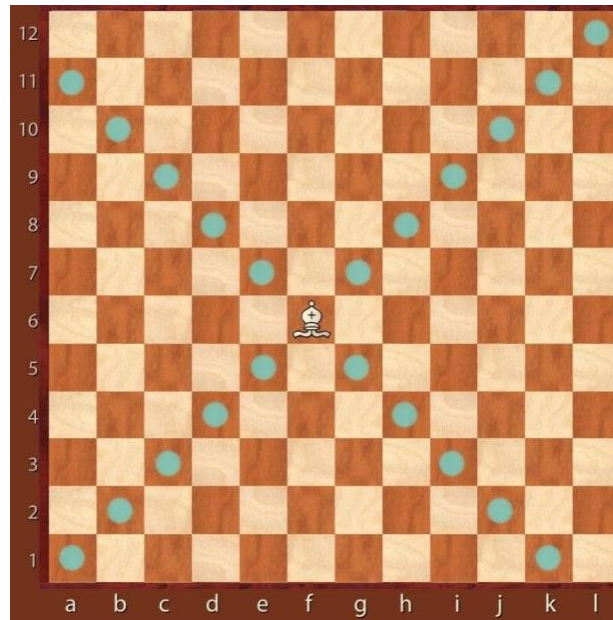


Fig. 3 : Mouvements du Fou (B)

3.3

La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.

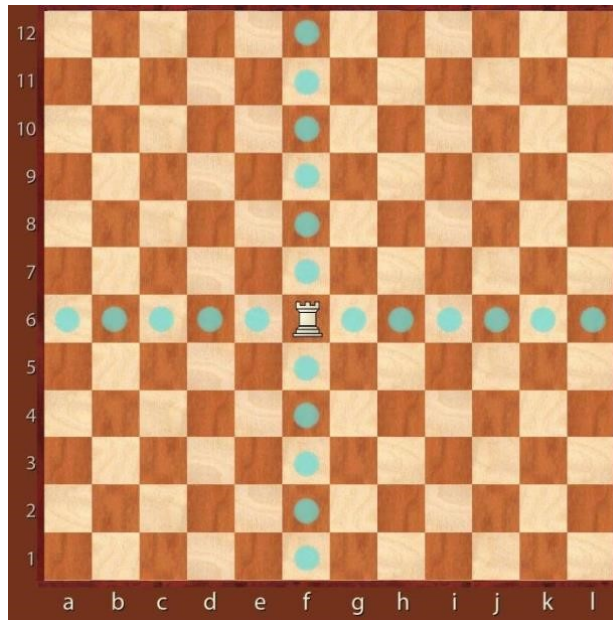


Fig. 4 : Mouvements de la Tour (T)

3.4

La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case de la colonne, de la rangée ou de la diagonale sur laquelle elle se trouve.

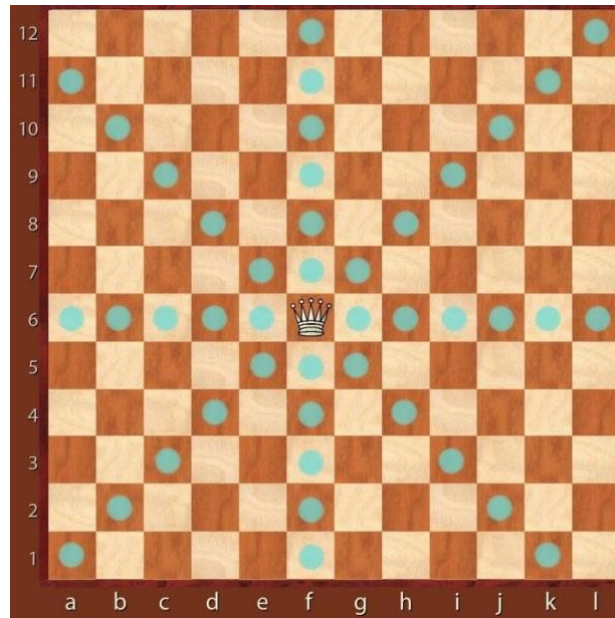


Fig. 5 : Mouvements de Dame (D)

3.5

Lorsqu'ils effectuent ces mouvements, le fou, la tour et la Dame ne peuvent pas « passer par-dessus » des pièces présentes sur leur trajet.

3.6

Le cavalier peut se déplacer vers l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais il ne peut pas se déplacer sur la même rangée, colonne ou diagonale. Ce déplacement est généralement connu sous le nom de déplacement en "L".

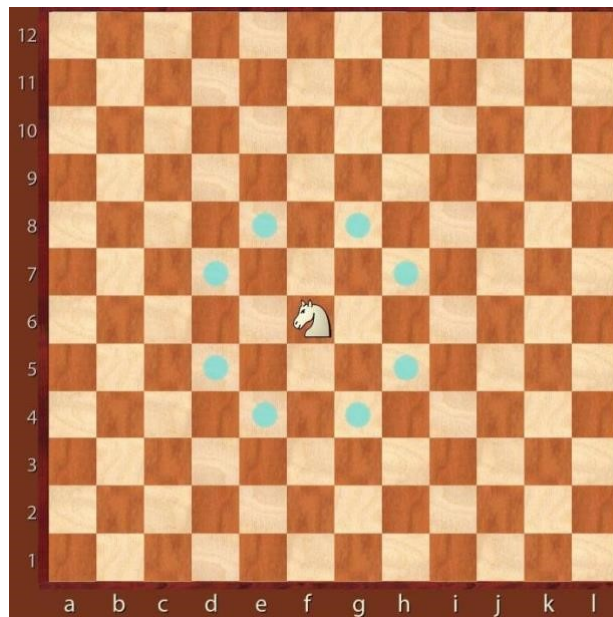


Fig. 6 : Mouvements du Cavalier (C)

3.7.a.

Le pion peut avancer jusqu'à la case inoccupée, située immédiatement devant lui sur la même colonne ou rangée,

ou

3.7.b.

Le pion peut se déplacer vers une case occupée par une pièce de l'adversaire, qui se trouve en diagonale devant lui sur une colonne adjacente, capturant ainsi cette pièce.

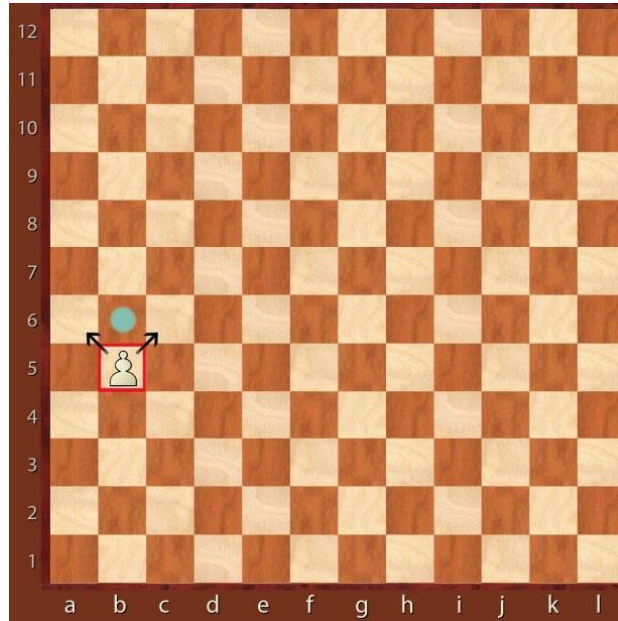


Fig. 7 : Mouvements des pions

3.7.c.

Il existe deux (2) types de pions différents. Six (6) pions normaux, dont trois (3) sont situés, dans leur position initiale, sur une même rangée (par exemple les blancs : a5, b5, c5) et se déplacent verticalement sur leur colonne vers le bord le plus éloigné de l'échiquier ; les trois (3) autres, situés sur une colonne (exemple blanc : e1, e2, e3) se déplacent chacun sur sa rangée vers le bord le plus éloigné de l'échiquier ; Enfin, les deux (2) "pions centraux avancés" se déplacent ou attaquent sur leur rangée ou colonne et une fois qu'ils se déplacent, ils doivent continuer sur cette direction initiale.





3.7.e.

Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée ou la colonne la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, lorsqu'il arrive sur cette case, contre, au choix, une nouvelle dame, tour, fou ou cavalier de la même couleur. Le choix du joueur n'est pas limité aux pièces qui ont été capturées précédemment. Cet échange d'un pion contre une autre pièce est appelé "promotion" et l'effet de la nouvelle pièce est immédiat.

3.8

Le roi se déplace sur toute les cases adjacentes non attaquées par une ou plusieurs pièces de l'adversaire.

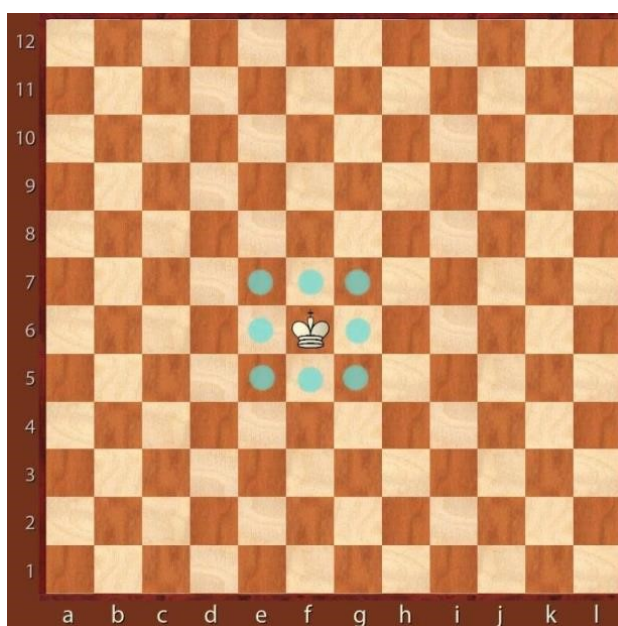


Fig. 10 : Les mouvements du roi (R)

3.9

Le roi est dit "en échec" lorsqu'il est attaqué par une ou plusieurs pièces de l'adversaire, même si ces pièces ne peuvent se déplacer sur cette case parce qu'elles laisseraient ou mettraient alors leur propre roi en échec. Toute pièce qui laisse son roi en échec ne peut être déplacée (sauf exception 3.11).

3.10

Il est courtois d'annoncer "échec" lorsqu'un roi est mis en échec. Si un roi a été mis en échec sans s'en rendre compte et que le joueur a effectué un déplacement qui n'était donc pas autorisé, la partie est déclarée nulle.

Note : Dans le cadre de parties informelles, les coups peuvent être repris jusqu'au point d'erreur et rejoués de manière légale, mais seulement si les mouvements sont reconnus et acceptés par tous les joueurs actifs.

3.11

Laisser son roi sous attaque ou exposer son roi à l'attaque n'est pas autorisé, sauf si le joueur attaqué peut mettre échec et mat le roi attaquant au prochain coup.

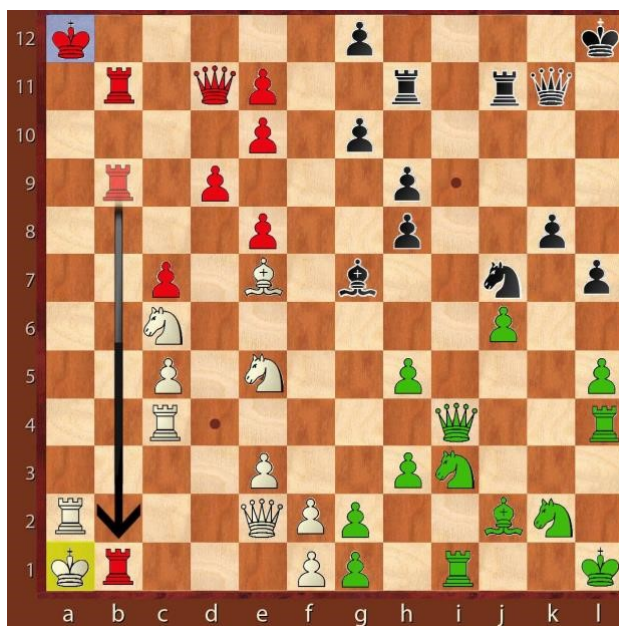


Fig. 11 : Blancs : Ta2+ (vers le roi rouge) ; Rouge : Tb1++

3.12

Un roi ne peut pas mettre en échec ou attaquer un autre roi sauf dans le cas d'un échec et mat par le roi (article 5.5)

3.13

Capter le roi est un mouvement illégal : Si un joueur déplace une pièce qui a pour conséquence de mettre un roi en échec par une autre couleur. Si cette dernière joue avant la couleur du roi « attaqué », sa pièce ne peut pas capturer le roi et le joueur attaquant doit alors déplacer une autre pièce.



Fig. 12 : Blancs : Ce4+ ; Rouge : Ne peut pas capturer le Roi vert

#### **Article 4 : L'acte de déplacer les pièces**

##### 4.1

Chaque mouvement doit être effectué par une seule main.

##### 4.2

A condition qu'un joueur exprime d'abord son intention (par exemple en disant « j'adoube » ou « j'ajuste »), le joueur dont c'est le tour de jouer peut ajuster une ou plusieurs pièces sur leurs cases.

##### 4.3

Lorsque c'est à son tour de se déplacer, et en disant « Pushkar Pause » avant de toucher une pièce, un joueur peut déplacer cette pièce sur une nouvelle case et, sans la relâcher, peut vérifier la nouvelle position et s'il le souhaite la ramener sur sa case d'origine. Ceci n'est pas considéré comme un déplacement. Il est autorisé une (1) action de « Pushkar Pause » par tour.

##### 4.4

Sauf dans les cas prévus aux articles 4.2 et 4.3, si le joueur qui joue le coup touche délibérément une ou plusieurs pièces sur l'échiquier, il doit effectuer un coup légal avec la première pièce touchée si elle est de sa couleur – ou alors capturer la première pièce touchée si elle appartient à un joueur adverse. S'il n'est pas clair si la première pièce touchée était une pièce appartenant au joueur lui-même ou un autre joueur, alors c'est la pièce du joueur lui-même qui est considérée comme ayant été touchée avant celle de l'adversaire.

#### 4.5

Si un joueur dont c'est le tour de jouer « promeut » un pion, le choix de la pièce est défini lorsque la pièce touche la case de promotion.

#### 4.6

Si aucune des pièces touchées ne peut être déplacée ou capturée, le joueur peut effectuer n'importe quel mouvement autorisé.

#### 4.7

Le mouvement est alors considéré comme ayant été finalisé lorsque :

##### 4.7.a.

Dans le cadre d'un mouvement autorisé ou d'une partie d'un mouvement autorisé, une pièce a été relâché. Elle ne peut être déplacée sur une autre case pendant ce même tour.

##### 4.7.b.

Dans le cas d'une capture, lorsque la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur cette nouvelle case, a reposé la pièce capturée.

##### 4.7.c.

Dans le cas de la promotion d'un pion, lorsque ce pion a été retiré de l'échiquier et que la nouvelle pièce qui le remplace a quitté la main du joueur après avoir été posée sur la case de promotion. Si le joueur a relâché de sa main le pion qui a atteint la case de promotion, le déplacement n'est pas encore considéré comme effectué, mais le joueur n'a plus le droit de jouer le pion sur une autre case.

#### 4.8

Le déplacement est dit légal/autorisé lorsque toutes les conditions requises à l'article 3 ont été remplies. Si le déplacement n'est pas légal, un nouveau déplacement doit être effectué à la place, conformément à l'article 4.6.

#### 4.9

Un joueur perd son droit de faire une réclamation contre la violation de l'article 4 par son adversaire, dès lors qu'il touche délibérément une pièce.

**Article 5 : L'échec et mat**

## 5.1

L'échec et mat est une position dans laquelle le roi d'un joueur subit une attaque et qu'il n'y a aucun mouvement possible/légal pour sortir de cette menace et éviter la capture du roi au prochain tour par l'attaquant. L'adversaire qui est mis en échec et mat perd la partie, le roi est retiré de l'échiquier et les pièces restantes rejoignent le joueur qui est à l'origine de l'échec et mat. Toutes les pièces et tous les pions du perdant conservent leur emplacement, leurs directions et leurs capacités, sauf qu'elles ne peuvent plus attaquer ou capturer les pièces du même joueur et l'effet des nouvelles pièces est immédiat.

## 5.2

Mouvement de l'échec et mat. Dès la mise en échec et mat, le roi est retiré de l'échiquier et les pièces restantes du perdant rejoignent, lors du même tour, le joueur qui réalise l'échec et mat. La position d'échec et mat peut être effectuée à n'importe quel tour de jeu, impliquant que le joueur dont le roi est attaqué n'a aucune possibilité de se défendre par aucun coup légal, même si d'autres joueurs modifient la position de certaines de leurs pièces.

## 5.3

Types d'échec et mat :

## 5.3 a.

Échec et mat direct : Situation qui se produit lorsque le roi d'un joueur est attaqué et qu'il ne peut pas capturer la pièce attaquante, interposer une pièce entre l'attaquant et le roi ni déplacer le roi sur une case non attaquée.



Fig. 13 : Échec et mat direct - Blanc : Db11++







5.3 c.

Double échec et mat : Situation qui se produit lorsqu'un roi est attaqué, qu'un autre joueur attaque le même roi et que les pièces du joueur attaqué ne peuvent éviter l'une des deux attaques au prochain coup.



Fig. 18: Vert : i6+ ; Blanc : DxCb10++

5.3.d

L'échec et mat, effectué par un joueur se trouvant dans une position d'échec : Il est possible mettre en échec et mat un joueur qui attaque notre roi si cela nous sort de la situation d'échec (en convertissant la pièce attaquante en une pièce gagnée et rajoutée à son propre patrimoine)

5.4

L'échec et mat direct ou indirect est attribué au dernier joueur impliqué dans la réalisation de la position d'échec et mat, peu importe qu'il mette en échec ou non le roi attaqué.

5.5

Échec et mat par un roi : Un roi ne peut attaquer le roi d'un autre joueur que si ce joueur a abandonné la partie ou perdu pour dépassement de temps et que ces pièces sont inactives.

## **Article 6 : La fin du jeu**

### 6.1

Un joueur perd la partie lorsque son roi est mis en échec et mat.

### 6.2.a.

La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat les trois rois des 3 adversaires. Cela met immédiatement fin à la partie, à condition que le mouvement aboutissant à la position de mat soit un coup légal.

### 6.2.b.

La partie est gagnée par le joueur dont tous les adversaires restants déclarent qu'ils ou elles abandonnent la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.

### 6.2.c.

Si un joueur ou une équipe perd par forfait, ou si à n'importe quel moment du jeu un seul joueur démissionne ou perd par dépassement de la limite de temps, ce joueur a perdu la partie et le premier joueur qui met en échec et mat le Roi abandonné récupère les pièces abandonnées pour les ajouter aux siennes. Il retire le Roi de l'échiquier dans le même coup et marque les points correspondant à un échec et mat (article 5). Les pièces abandonnées restent statiques, inactives et impuissantes, ne peuvent ni attaquer ni se défendre jusqu'à ce qu'elles soient récupérées par un échec et mat (déf. Article 5.1) d'un des joueurs actifs.

### 6.3.a.

La partie est nulle lorsqu'un mouvement conduit à ce qu'aucun des joueurs restants ne peut mettre en échec et mat le roi de l'adversaire avec une quelconque série de coups légaux. Cela met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup qui a produit cette situation de nullité soit légal.

### 6.3.b.

Le jeu se termine par l'accord de tous les joueurs restants (actifs) de mettre fin à la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.

### 6.3.c.

La fin de partie peut être proposé à tout moment par un joueur lorsque c'est à son tour de jouer.

### 6.3.d.

La partie peut prendre fin si une position identique est sur le point d'apparaître ou est apparue sur l'échiquier au moins trois fois.

### 6.3.e.

La partie peut être nulle si chaque joueur a effectué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans déplacement de pion et sans capture.

6.3.f. Si dans une partie qui ne compte plus que (2) deux joueurs, l'un d'eux n'a pas de coup légal possible, il déclare alors "Passe" et le tour passe à l'autre joueur, ceci n'est pas applicable dans le cas d'un échec et mat.

### **Article 7 : Score**

#### 7.1

Sauf proposition contraire faite à l'avance, un joueur qui gagne la partie (a mis en échec les trois autres joueurs), ou qui gagne par forfait, marque un (1) point. Un joueur qui perd la partie, ou qui se déclare forfait ne marque aucun point (0). Un joueur qui fait match nul marque un demi (1/2) point. Le premier échec et mat de la partie marque deux (2) points, chaque autre échec et mat marque un (1) point.

Exemples :

Les verts gagnent la partie, ont mis échec et mat les blancs, les noirs et les rouges ( $2+1+1+1=5$ )

Les blancs perdent (0)

Les noirs perdent (0)

Les rouges perdent (0)

Les Verts font échec et mat aux blancs (2) premier échec et mat.

Les blancs perdent (0)

Les noirs ont fait échec et mat aux rouges et aux verts (victoire  $1+1 = 2$ ).

Les rouges perdent (0)

Les verts ont mis échec et mat les noirs et les rouges ( $2+1 = 3$ ) le premier échec et mat.

Les noirs perdent (0)

Les rouges perdent (0)

Les blancs ont fait échec et mat aux verts (1)

Les verts ont mis en échec et mat les noirs et les rouges et font match nul avec les blancs.

( $2+1+1/2 = 3 \ 1/2$ ) Premier échec et mat.

Les noirs perdent (0)

Les rouges perdent (0)

Les blancs font match nul avec les verts (1/2)

Les Verts ont fait échec et mat aux noirs et match nul avec les blancs et les rouges ( $2+1/2 =$

$2 \ 1/2$ ) premier échec et mat

les noirs perdent (0)

Les blancs font match nul avec les rouges et les verts (1/2)

Les Rouges font match nul avec les blancs et les verts (1/2)

## **Article 8 : La notation des déplacements**

### 8.1

Au cours du jeu, chaque joueur est tenu de noter ses propres déplacements sur l'échiquier ainsi que ceux de ses adversaires, de manière correcte, mouvement après mouvement, aussi clairement et lisiblement que possible, dans la notation algébrique (voir article 9), sur la feuille prescrite pour la compétition.

Il est interdit d'écrire les mouvements à l'avance, à moins que le joueur ne réclame un match nul selon l'Article 6.3.

Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de l'enregistrer, s'il le souhaite. Il doit enregistrer son coup avant d'en jouer un autre.

Tous les joueurs actifs doivent inscrire la demande de match nul sur la feuille de match. (Article 9.13)

Si un joueur n'est pas capable de compter les points, il peut proposer un assistant qui va noter les mouvements, et qui doit être au préalable accepté par l'arbitre.

### 8.2

La feuille de score doit être visible par l'arbitre pendant toute la durée du match.

### 8.3

Les feuilles de score sont la propriété des organisateurs de l'événement.

### 8.4

A la fin de chaque partie, tous les joueurs restants doivent signer l'ensemble des feuilles de score mentionnant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, ce résultat est maintenu, sauf avis contraire de l'arbitre. Un joueur qui a perdu doit signer toutes les feuilles de score avant de pouvoir jouer le prochain tour et il est autorisé à arrêter de noter les mouvements.

## **Article 9 : Notation algébrique**

La norme est le système algébrique et il est recommandé l'utilisation de cette notation uniforme aux échecs. Les feuilles de score utilisant un système de notation autre qu'algébrique ne pourront être utilisées comme preuve dans le cas où elle serait utilisée à cette fin par un joueur. Un arbitre qui observerait qu'un joueur utilise un système de notation autre que le système algébrique devra l'avertir de cette exigence .

Description du système algébrique :

### 9.1

Dans cette description, le terme "pièce" désigne une pièce autre qu'un pion.

### 9.2

Chaque pièce est indiquée par la première lettre de son nom en majuscule. Exemple : R = Roi, D = Dame, T = Tour, F = Fou, C = Cavalier.

En Anglais la notation est la suivante K = King (Roi), Q=Queen (Dame), R = Rook (Tour), B = Bishop (Fou), N = Knight (Cavalier).

N.B. On utilise le N pour Knight par ce que la lettre 'K' est déjà prise pour le Roi (King)

### 9.3

Concernant les premières lettres du nom des pièces, chaque joueur est libre d'utiliser les lettres du nom qui est communément utilisé dans son pays. Exemples : F = fou (français), L = loper (néerlandais). Dans le cas de publications périodiques, l'utilisation de figurines pour les pièces est recommandée.

### 9.4

Les pions ne sont pas indiqués par leur première lettre mais sont reconnus par l'absence d'une telle lettre. Exemples : e5, h4, a9.

### 9.5

Les douze colonnes sont indiquées par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l. (Voir article 2.2)

### 9.6

Les douze rangés sont numérotées de 1 à 12. Par conséquent, dans sa position initiale, le roi blanc est placé sur "a1".

### 9.7

Selon les règles précédentes, chacune des 144 cases est invariablement indiquée par une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

## REGLES DU JEU DE QUATERNITY CHESS

12	a12	b12	c12	d12	e12	f12	g12	h12	i12	j12	k12	l12
11	a11	b11	c11	d11	e11	f11	g11	h11	i11	j11	k11	l11
10	a10	b10	c10	d10	e10	f10	g10	h10	i10	j10	k10	l10
9	a9	b9	c9	d9	e9	f9	g9	h9	i9	j9	k9	l9
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	i8	j8	k8	l8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	i7	j7	k7	l7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	i6	j6	k6	l6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	i5	j5	k5	l5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	i4	j4	k4	l4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	i3	j3	k3	l3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	i2	j2	k2	l2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	i1	j1	k1	l1
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l

Fig. 19 : Coordonnées des cases

### 9.8

Chaque mouvement d'une 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 trait d'union entre a) et b). Exemples : Fd3, Ck9, Ki12. Dans le cas des pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples : f5, h12, a7.

### 9.9

Lorsqu'une pièce effectue une prise, un "x" est inséré entre la première lettre du nom de la pièce en question et la case d'arrivée. Exemples : Fxe6, Cxf9, Txd1. Lorsqu'un pion effectue une prise, on indique la colonne de départ, suivi d'un x, puis de la case d'arrivée. Exemples : exf3, gxh9, axb6. (Facultatif : Après un "x", un joueur, peut ajouter la première lettre du nom de la pièce capturée)

### 9.10

Si deux pièces identiques peuvent se déplacer sur la même case, celle qui est déplacée est indiquée comme suit :

#### 9.10.a.

Si les deux pièces sont sur la même rangée : première lettre du nom de la pièce, case de départ, puis case d'arrivée.

#### 9.10.b.

Si les deux pièces sont sur la même colonne : première lettre du nom de la pièce, rang de la case de départ, puis case d'arrivée.

9.10.c.

Si les pièces sont sur des rangées et des colonnes différentes, la méthode 9.10.a. est préférée.

9.10.d.

En cas de capture, un "x" peut être inséré entre case de départ et case d'arrivée.

Exemples :

1. Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux se déplace sur la case f3 : soit Cgf3 ou Cef3, selon le cas.
2. Il y a deux cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un d'eux se déplace sur la case f3 : soit C5f3 ou C1f3, selon le cas.
3. Il y a deux cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un d'eux se déplace sur la case f3 : soit Chf3 ou Cdf3, selon le cas.
4. Si une prise a lieu sur la case f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'un x:  
1) soit Cgxf3 ou Cexf3, 2) soit C5xf3 ou C1xf3, 3) soit Chxf3 ou Cdx3, selon le cas.

9.11

Si deux pions de la même couleur peuvent capturer la même pièce ou le même pion d'un adversaire, le pion qui est déplacé est indiqué par a) la case de départ, b) un x, c) la case d'arrivée.

Exemples :

1. S'il y a des pions blancs sur les cases a5 et c5 et un pion ou une pièce de couleur différente sur la case b6, la notation pour le coup des blancs est soit a5xb6 soit c5xb6, selon le cas.
2. S'il y a des pions noirs sur les cases h10 et h12 et un pion ou une pièce de couleur différente sur la case g11, la notation pour le coup des noirs est soit h10xg11 soit h12xg11, selon le cas.

9.12

Dans le cas de la « promotion » d'un pion, a) le mouvement réel du pion est indiqué, suivi immédiatement par b) la première lettre de la nouvelle pièce. Exemples : d12Q, f1N, a2B, l8R.

9.13

L'offre de match nulle (« offrir la nulle ») est marquée comme (=)

Abréviations essentielles x = captures

+ = échec

++ ou # = échec et mat

---

**Mise à jour v8.0**

Nouvelle règle : Échec et mat par le roi.

**Mise à jour v7.1**

Libellé sur 1.3

Correction des rangées et des colonnes 2.2.

**Mise à jour v7.0**

Modification 1.3 Gagnant, définition de "Jeu de points".

Modification 2.4 Changement du nom de "Pions engagés" en "Pions".

Modification 3.7 Changement le nom de "Pions engagés" en "Pions".

Modification de l'article 6.2.a Gagnant

Modification de l'article 7 : Score (2-1-2 + 1 pour le vainqueur)

**Mise à jour v6.2**

Modification 6.2.c.

Clarification de la Modification de  
l'article 7 : Score

Modification de l'article 9.9 : ajout d'une norme de notation facultative sur la capture d'une pièce.

**Mise à jour v6.1**

Modification de l'article 7 : **mise à jour du score v6.0**

Modification de 6.2.c. Remplacement de "Échec" par "Échec et mat", ajout de nouveaux cas.

**Mise à jour v5.8**

Clarification de l'article 2.2

Clarification de l'article 3.1

Clarification de l'article 3.6

Modification de l'article 3.10

Modification l'article 3.11 en ajoutant un nouveau chiffre

Modification de l'article 5.1

Modification de l'article 6.3.f

**Mise à jour v5.7**

Ajout : Article 5.4