

# JUGEMENT

## DU 1<sup>er</sup> CONCOURS D'ÉTUDES

### (1998-1999)

Un peu plus d'un an après son lancement, voici le jugement du premier concours d'études organisé par Europe Échecs. Nous tenons tout d'abord à remercier chaleureusement les 16 participants qui ont donné de leur temps pour façonner une ou plusieurs études.

Le fait qu'à une courte majorité, ces compositeurs soient des débutants doit être souligné.

Il est sans doute encore plus difficile de se lancer dans cette activité lorsqu'on n'a pas d'expérience.

Le niveau d'ensemble des compositions a été moyen.

Les études retenues n'atteignent pas des sommets et, parmi celles recalées pour incorrection, une seule pouvait vraiment laisser des regrets.

L'explication est simple : c'est sans doute la première fois qu'un concours d'études accueille autant de compositeurs débutants.

Sur les 16 participants, 9 noms nous étaient inconnus.

C'était là précisément notre objectif et il n'y a évidemment pas à en rougir.

Mais il est tout à fait compréhensible que des compositeurs novices balbutient encore quelque peu cet art nouveau pour eux.

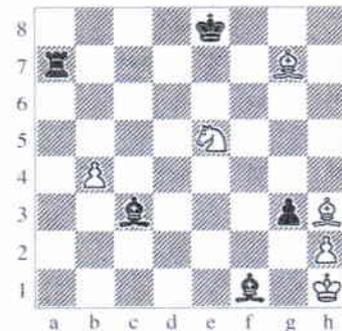
Il était difficile de faire deux palmarès séparés, l'un pour les « pros », l'autre pour les « débutants » (chacun des palmarès aurait semblé bien maigre) et nous avons logiquement réuni toutes les études primées dans un seul et même jugement.

Félicitations, donc, aux sept compositeurs dont une ou deux études figurent dans le jugement.

1<sup>er</sup> PRIX  
JEAN-CLAUDE LETZELTER  
(OSTWALD)

Jean-Claude Letzelter est un compositeur qui s'est presque toujours tenu à l'écart des concours internationaux.

Son étude ici primée est entachée d'un défaut sérieux (la capture initiale d'une pièce), mais nous avons finalement considéré que la suite de la composition rachetait en grande partie ce défaut. La manœuvre en écho du Cavalier blanc aux 5<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> coups, ainsi que l'échange de places des Fous sur les cases c3 et g7 font de cette composition une pièce brillante. Certes, la fourchette finale n'est pas inédite (Zakhodiakine, 1932, par exemple), mais la construction d'ensemble ne peut que retenir l'attention.



Les Blancs jouent et font nulle.  
(6+5)

1. ♖xf1 g2+! 2. ♗xg2
- 2... ♗xg2? ♗xg7+ et 3... ♗xe5.
- 2... ♗a1+ 3. ♖f1 ♗xf1+ 4. ♗g2 ♗f5!
- Après cette introduction au caractère forcé, les Blancs se retrouvent en difficulté.
5. ♗f7!! ♗xb4
- 5... ♗xg7 6. ♗d6+ et 7. ♗xf5.
6. ♗c3! ♗f8!
- Maintenant que le trou en d6 a été colmaté, les Noirs cherchent à empêcher la fuite du Cavalier par h6, puisque sur e5, il ne semble pas y avoir d'avenir pour lui.
7. ♗e5! ♗g7! 8. ♗c4!!
- Qu'à cela ne tienne, c4 fera aussi bien l'affaire que f7.
- 8... ♗g5+!
- 8... ♗xc3 9. ♗d6+ et 10. ♗xf5.
9. ♗h1 ♗xc3 10. ♗d6+ ♗f8 11. ♗e4 nulle



Jean-Claude Letzelter, vainqueur du concours, ici en compagnie de son fils, fut aussi trois fois champion de France en 1968, 1971 et 1974.

2° PRIX  
XAVIER BERNABEU  
(PARIS)

C'est toujours avec une grande satisfaction que l'on accueille un nouveau nom : Xavier Bernabeu a envoyé pas moins de quatre études à ce concours dont deux figurent parmi les études retenues. Félicitations !

Né en 1970, Xavier Bernabeu a composé quelques problèmes (l'un d'eux a été primé dans un concours d'EE) et il joue en club à Paris.

L'étude suivante reprend un thème connu, la manœuvre dite « de Réti » qui, alors qu'un pion noir semble devoir atteindre sa case de promotion puisque le Roi blanc est en dehors du carré, permet aux Blancs d'annuler grâce à une menace instaurée par la marche de ce même Roi blanc, gagnant un temps et le faisant rentrer dans le carré.

La manœuvre est ici doublée sur deux diagonales parallèles. Le jeu n'est pas spectaculaire, mais la clé 1. f3!!, sacrifice libérant la case f2 pour le Roi blanc, est de toute beauté.



Les Blancs jouent et font nulle.  
(6+5)

1. f3!!

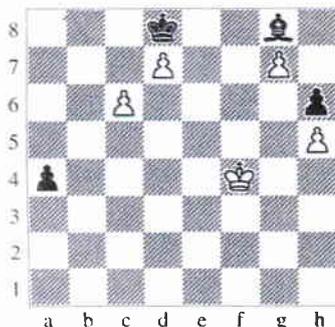
Non 1. g7?  $\text{d}5$  2.  $\text{c}xg1$  a5 3.  $\text{c}f1$  a4 et le pion ne peut être rattrapé, ni 1.  $\text{c}xg1?$   $\text{c}xc6$  2. g7  $\text{d}5$ .

● 1...  $\text{c}xf3$  2. g7

Mais pas 2.  $\text{c}xg1?$   $\text{c}xh5!$ .

2...  $\text{d}d5$  3.  $\text{c}xg1$  a5 4.  $\text{c}f2$  a4 5.  $\text{c}e3$  a3 6.  $\text{c}d4!$   $\text{c}g8$  7.  $\text{c}c3$  a2 8.  $\text{c}b2$  et 9.  $\text{c}a1$  nulle

● 1...  $\text{c}xf3$  2. g7  $\text{c}h2+$  3.  $\text{c}g1$   $\text{d}d5$  4.  $\text{c}xh2$  a5 5.  $\text{c}g3$  a4 6.  $\text{c}f4$   $\text{c}g8$  6... a3? 7.  $\text{c}e5$ .



7.  $\text{c}e5!$   $\text{c}e7$  8.  $\text{c}d4$  a3 9.  $\text{c}c3$  a2 10.  $\text{c}b2$  et 11.  $\text{c}a1$  nulle

1° MENTION D'HONNEUR  
XAVIER BERNABEU  
(PARIS)

À première vue, cette composition, vu sa longueur, semble une intruse dans un jugement d'études où l'on voudrait que priment avant tout la légèreté et l'élégance.

Mais ce n'est pas le seul matériel qui compte. La finesse de la manœuvre de la Tour blanche, très spirituelle, sur les cases f2, f5, c5, c2 et d2 méritait d'être retenue.



Les Blancs jouent et font nulle  
(8+12)

1. b4!

Un véritable coup de marteau.

Échouent 1.  $\text{c}xd2?$   $\text{c}c5+$  2.  $\text{c}b4$   $\text{c}xb4+$  3.  $\text{c}xb4$   $\text{c}xa2+$  et 4...  $\text{g}xf4$ , comme 1.  $\text{c}xf5?$   $\text{d}1$  ♖ 2.  $\text{c}f7+$   $\text{c}d6!$ .

1.  $\text{c}xf2?$  ne convient pas non plus : 1...  $\text{d}1$  ♖ 2.  $\text{c}d2+$  ♗  $\text{c}xd2$  3.  $\text{c}xd2$   $\text{c}xa2$  4.  $\text{c}xg5$   $\text{c}xb6$  et les Noirs l'emportent.

1...  $\text{c}xa2$

Une combinaison de pat sanctionnerait l'impulsif 1...  $\text{d}1$  ♖ : 2.  $\text{c}d2+!$  ♗  $\text{c}xd2$  (2...  $\text{c}d3$  2.  $\text{c}xd1$   $\text{g}xf4$  3.  $\text{c}h1$   $\text{c}xb6$  4.  $\text{c}h7+$  ou 3...  $\text{c}d4$  4.  $\text{c}h7+$   $\text{c}c8$  5.  $\text{c}f7$   $\text{c}xb6$  6.  $\text{c}f8+$   $\text{c}xc7$  7.  $\text{c}xa8$  et les Blancs gagnent) 3.  $\text{c}d4+$  ♗  $\text{c}xd4$  4.  $\text{c}8$  ♗+  $\text{c}e7$  5. ♗  $\text{e}6+$   $\text{c}f8$  6. ♗  $\text{f}7+$   $\text{c}xf7$  pat.

2.  $\text{c}xf2$  c3! 3.  $\text{c}xf5$  c2!

Aux deuxième et troisième coups noirs comme au premier, un pat punirait aussi la promotion en d1.



4.  $\text{c}8$  ♗+!  $\text{c}xc8$  5.  $\text{c}c5+$   $\text{c}d7$  6.  $\text{c}xc2$   $\text{d}1$  ♗ Il faut bien promouvoir enfin.

7.  $\text{c}d2+$  ♗  $\text{c}xd2$  pat

7...  $\text{c}e6$  permet le gain blanc par 8.  $\text{c}xd1$   $\text{g}3$  9.  $\text{c}g1$   $\text{c}c3$  10.  $\text{c}xg3$   $\text{c}e4$  11.  $\text{c}h3$   $\text{c}d2$  12.  $\text{c}h8$   $\text{c}c4+$  13.  $\text{c}a2$   $\text{c}xb6$  14.  $\text{c}xb6$   $\text{c}xb6$  15.  $\text{c}h6+$ .

2° MENTION D'HONNEUR  
MARCEL DORÉ  
(PARIS)

Marcel Doré n'avait pas publié d'étude depuis le début des années quatre-vingt. Nous saluons donc son retour avec joie. Né en 1932, c'est un « vétéran » dont la carrière a conjugué discrétion et efficacité.

Sa miniature est typique de son style. Ce compositeur rare n'a jamais composé que des études avec ce type de matériel (pions contre Cavalier).

De telles compositions, jamais spectaculaires, méritent néanmoins d'être signalées à l'attention des amateurs qui apprécieront la précision des manœuvres de rejet du Cavalier blanc.

Au 6<sup>e</sup> coup, le dual est un défaut relativement mineur.



Les Blancs jouent et gagnent.  
(3+3)

1.  $\text{c}b7!$

L'essai thématique 1.  $\text{c}c6?$  conduit au gain noir : 1... a5 2.  $\text{g}5$   $\text{d}3$  3.  $\text{c}f2$   $\text{d}2$  4.  $\text{c}e2$  a4! 5.  $\text{g}6$   $\text{c}c2$  6.  $\text{c}d4+$   $\text{c}c1$  et 7.  $\text{c}b3+$  n'est pas possible (un ordre de coups différent est possible pour les Noirs).

1.  $\text{c}f2?$  ne donne que la nulle après 1...  $\text{d}3$  2.  $\text{c}e1!$   $\text{c}d4!$  3.  $\text{c}d2$   $\text{c}e4$  4.  $\text{c}c4$  a5!

1... a5

1...  $\text{d}3$  2.  $\text{c}c5!$  (après 2.  $\text{c}f2?$   $\text{d}2$  3.  $\text{c}e2$   $\text{c}c2$ , les Noirs gagnent) 2...  $\text{d}2$  3.  $\text{c}e4+$   $\text{c}c2$  4.  $\text{c}xd2$   $\text{c}xd2$  et après 5.  $\text{g}5$ , les Blancs gagnent.

2.  $\text{c}c5!$

2.  $\text{c}xa5??$   $\text{d}3!$  perd et 2.  $\text{g}5?$  a4! mène à la nulle.

2...  $\text{d}3$  3.  $\text{g}5!$

3.  $\text{c}xd3?$   $\text{c}xd3!$  et nulle.

3... a4! 4.  $\text{c}xa4+!$

4.  $\text{g}6?$  a3 5.  $\text{g}7$   $\text{d}2!$  6.  $\text{c}e4+$   $\text{c}c2$  7.  $\text{c}xd2$  a2! 8.  $\text{c}b3$   $\text{c}xb3$  ne gagnerait pas.

4...  $\text{c}c2$  5.  $\text{c}b6!$

Le second rejet du Cavalier.

5...  $\text{c}c3$

Mais pas 5...  $\text{d}2$  6.  $\text{c}c4!$  ou 5...  $\text{c}b3$  6.  $\text{c}d5!$  et les Blancs l'emporteraient dans les deux cas.

6.  $\text{c}f2$  ou  $\text{c}f3$  ou  $\text{c}f4$

6.  $\text{c}d5+?$   $\text{c}d4!$  7.  $\text{c}f4$   $\text{d}2$  8.  $\text{c}e2+$   $\text{c}c4!$  serait perdant.

6...  $\text{d}2$  7.  $\text{c}d5+$   $\text{c}d4!$  8.  $\text{c}e3$

Et les Blancs gagnent.

3<sup>e</sup> MENTION D'HONNEUR  
JEAN-CLAUDE LETZELTER  
(OSTWALD)

Une brillante bataille de pièces lourdes, avec un enchaînement tactique très plaisant mais encore dévalorisée par les captures.

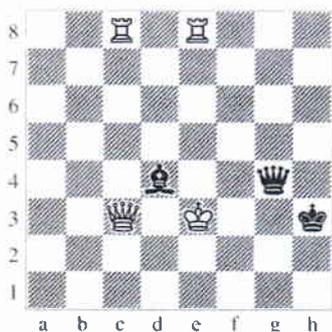
Malheureusement, la nullité par échec perpétuel après 4. ♖xd4? est connue (Kasparian, 1938) et c'est elle qui était à l'origine l'idée principale de l'étude.

Jean-Claude Letzelter a aussi composé une première version de cette étude dans les pages d'Europe Échecs (Chronique des Curiosités Échiquiennes, mai 1993), mais elle était incorrecte.



Les Blancs jouent et gagnent.  
(6+6)

1. ♖xf2+! ♜xf2 2. ♜xf2+ 2. dxe5? ne conviendrait pas en raison de 2... ♜f3+ 3. ♜d2 (les Noirs tiennent également la nulle après 3. ♜d4 ♜d7+ 4. ♜xe4 ♜g4+ 5. ♜d5 ♜d7+ 6. ♜c4 ♜a4+) 3... ♜d7+ et les Noirs annulent grâce au pion e4.
- 2... e3+!! 3. ♜xe3!  
Et non 3. ♜xe3+? ♜g3+ 4. ♜xg3+ ♜xg3+ 5. ♜e2 ♜g4+ 6. ♜d3 ♜d1+ 7. ♜c4 ♜a4+ 8. ♜d5 ♜d7+, nulle.
- 3... ♜xd4+



4. ♜d2+!!  
Un coup extrêmement surprenant, mais insuffisant est 4. ♜xd4? ♜g1+ 5. ♜e4 ♜g4+ 6. ♜e5 ♜g7+ 7. ♜d5 ♜d7+ 8. ♜c5 ♜a7+ 9. ♜c4 ♜a4+ 10. ♜c3 ♜a1+ 11. ♜d3 ♜d1+ 12. ♜e3 ♜g1+ et nulle par échec perpétuel.
- 4... ♜xc3+ 5. ♜xc3+ ♜g2 5... ♜h4 6. ♜h8+.
6. ♜e2+ ♜ joue 7. ♜c1+  
Et les Blancs gagnent.

1<sup>re</sup> RECOMMANDATION  
FRANÇOIS PERRUCHAUD  
(LE SYNDICAT)

Une étude de pions, en grande partie anticipée (par exemple, Troitzky, 1899; Kérés, 1955; Letzelter 1990). Mais la position de zugzwang réciproque au tout début de l'étude méritait tout de même une récompense.



Les Blancs jouent et font nulle.  
(3+4)

1. ♜c6!  
L'essai 1. ♜b6? est réfuté par 1... f6! 2. ♜c6 (2. ♜a6 f5! 3. ♜b5 ♜xa7 4. ♜c5 ♜b7 5. ♜d4 ♜c6 6. ♜e5 ♜d7) 2... ♜xa7 3. ♜d7 e5 4. f5 e4 5. ♜xe7 e3 6. ♜xf6 e2 7. ♜g7 e1 ♜ et les Noirs gagnent.
1. ♜a6? f5!  
1... f6.  
La différence avec l'essai 1. ♜b6? est qu'avec le pion f7 encore sur sa case initiale, il est impossible aux Noirs de pousser e5. Ainsi, 1... ♜xa7 est simplement contré par 2. ♜d7.
2. ♜b6!  
Obtenant la même position qu'après 1. ♜b6? f6!, mais avec le trait transféré aux Noirs (zugzwang réciproque).
- 2... f5  
2... e5 3. fxe5 fxe5 4. ♜c5 e6 5. ♜c4 ♜xa7 6. ♜d3 ♜b6 7. ♜e4 ♜c6 8. ♜xe5 et les Blancs tiennent l'opposition.
3. ♜c5!  
3. ♜b5? ♜xa7 4. ♜c5 et les Blancs, outre un temps, ont également perdu l'indispensable pion a7.
- 3... e5 4. fxe5 e6  
De nouveau, malgré le pion de moins, les Blancs obtiennent la nulle après 4... ♜xa7 5. e6 f4 6. ♜d4 ♜b6 7. ♜e4 ♜c5 8. ♜xf4 ♜d6 9. ♜f5 ♜d5 10. ♜f4 ♜xe6 11. ♜e4.
5. ♜d6! f4 6. ♜xe6 f3 7. ♜d7!  
Mais pas 7. ♜d6? f2 8. e6 f1 ♜ 9. e7 ♜b5 et 10... ♜e8.
- 7... f2 8. e6 f1 ♜ 9. e7 ♜b5+ 10. ♜d8 ♜b6+ 11. ♜c8! ♜e6+ 12. ♜d8 ♜d6+ 13. ♜c8! ♜xe7 pat ou 13... ♜c6+ 14. ♜d8 ♜b7 15. a8 ♜+! ♜xa8 16. e8 ♜ nulle

2<sup>e</sup> RECOMMANDATION  
MADDALENA PAGANI CAMPIOLI  
(ITALIE)

Une étude sans grande ambition, mais de mandant une manœuvre précise du Fou.

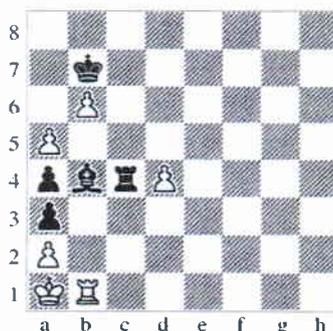


Les Blancs jouent et font nulle.  
(4+4)

1. g4  
1. ♜g1? f3 2. ♜f2 ♜f6 3. ♜e1 ♜c8 4. g4 f2 ou 1. gxf4? ♜e7 2. f5+ ♜c8 3. f6 ♜d5, avec gain noir dans les deux cas.
- 1... ♜c8  
1... ♜f6 ou 1... ♜e7 2. ♜xf4+ ♜c8 3. ♜g5 ♜d5 4. ♜d8!, nulle.
2. ♜xf4 ♜f6 3. ♜g5  
3. ♜d2? perd après 3... ♜d5 4. ♜a5 ♜e3 5. ♜c3 ♜xg4 6. ♜d2 h5.
- 3... ♜d5! 4. ♜d8! ♜c7+  
4... ♜e3 5. ♜g5 ♜xg4 6. ♜xh6 ♜xh6 pat.
5. ♜xc7 ♜xc7 6. g5 hxg5 pat

3<sup>e</sup> RECOMMANDATION  
EDDY VAN ESPEN  
(BELGIQUE)

Une étude en deux phases : après la simplification matérielle qui requiert un ordre précis de coups, la finale de pions.



Les Blancs jouent et font nulle.  
(6+5)

1. a6+!  
L'ordre de coups inverse ne marche pas : 1. ♜xb4? ♜xb4 2. a6+ ♜xb6 3. a7 ♜c4 ou 3... ♜xd4 et gain noir.
- 1... ♜xa6  
1... ♜xb6 2. a7 ♜xa7 3. ♜xb4 et nulle.
2. ♜xb4! ♜xb4 3. b7 ♜xd4 4. b8 ♜d1+ 5. ♜b1 ♜xb1+ 6. ♜xb1 ♜b5 7. ♜c1!  
Non 7. ♜c2? ♜c4.
- 7... ♜c5 8. ♜d1! nulle  
Et pas 8. ♜d2? ♜d4.

EUROPE ÉCHECS  
TÉLÉCHARGEZ  
LES TABLES  
DES MATIÈRES  
1997 ET 1998  
<http://www.europe-echecs.com>

## HORS-CONCOURS MARC GELLY (LYON)

Il ne nous a pas été possible de retenir officiellement la participation de Marc Gelly, de Lyon, pour une raison qui tient à la nature même du concours : les études devaient être inédites et Marc Gelly, en nous les soumettant, a lui-même indiqué que les deux compositions envoyées avaient été publiées dans le bulletin de son club en 1993 et 1994.

Néanmoins, considérant la qualité des œuvres, nous avons souhaité donner la chance à ce participant de voir une de ses compositions dépasser le cadre confidentiel du bulletin de son club (l'étude ci-dessous a été publiée dans le Bulletin de l'Échiquier Lyonnais, n° 15, mars 1994).

Les commentaires de l'auteur sont nombreux et la place nous a manqué pour les retranscrire dans leur intégralité.



Les Blancs jouent et gagnent.  
(8 + 10)

### 1. ♖d4!!

1. ♖e1? ♗xh8 2. ♜c6+ ♗b5 3. ♜xe7 c4  
4. ♜d5 c3 5. ♜f7f6 h3 6. ♜xc3+ ♗c4 7. ♜ce4  
h2 8. ♜f2 ♗xf6 et les Noirs gagnent.  
1. ♜c6+? ♗b5 2. ♜ce5 dxe5 3. ♖e1 e4 4. ♗e5  
h3 5. ♜f2 ♖d4+.

### 1... cxd4

1... ♗xd4? 2. ♜c6+ ♗a6 3. ♜xd4 cxd4  
4. h6 et les Blancs gagnent.

### 2. ♜c6+ ♗b5 3. h6 d3

3... ♗xc6 4. ♜e5+ dxe5 5. h7.

### 4. ♜de5!! dxe5 5. ♜d4+!! ♗c5

5... ♗xd4 6. ♗xd3 ♗c5 7. ♖e4 ou 5... exd4  
6. exd3 f3 7. h7 ♗c1+ 8. ♖e1! et les Blancs gagnent.

### 6. h7 ♗xd4 7. exd3 ♗c3+ 8. ♗c2

Et les Blancs gagnent.

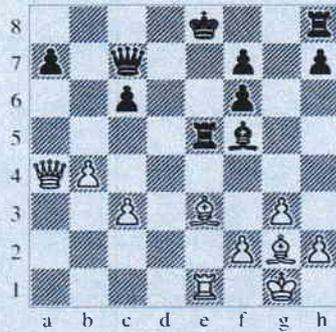
Sacrifice de trois pièces mineures blanches sur les cases thématiques d4 et e5.

Ce jugement ne serait pas complet sans les remerciements adressés à Harold van der Heijden pour sa recherche d'anticipations, ainsi que pour ses analyses, qui sont toujours les bienvenues.

Ce jugement sera définitif au bout de trois mois à compter de sa parution dans les pages d'Europe Échecs. Les éventuelles découvertes de démolitions et d'anticipations sont à adresser à la revue pendant ce délai.

Octobre 1999,  
HARRIE GRONDJUS ET ALAIN PALLIER

## 1. Roque impossible



Trait aux Noirs.

Il faut vite se mobiliser pour faire valoir sa qualité de plus.

Aussi, les Noirs exécutèrent-ils un dimanche après-midi dans un match d'équipe le roque par 1... 0-0.

Seul problème, le Roi noir avait déjà bougé de sa case naturelle et se trouvait quelques coups plus tôt sur la case c8.

Le roque est donc impossible.

Que se passe-t-il ?

- Les Noirs perdent la partie car « coup impossible perdu ».
- Pièce touchée, pièce jouée, le Roi noir doit jouer un coup.
- Pièce touchée, pièce jouée, la Tour noire doit jouer un coup.

Voici deux questions que se posent très souvent les joueurs et auxquelles a répondu l'arbitre Stéphane Escadre sur le site Internet de la Fédération française des Échecs.

## 2. Reconstitution impossible

Lors d'un zeitnot mutuel, les deux joueurs ne notent plus depuis le 20<sup>e</sup> coup et l'arbitre, devant la rapidité des coups, n'a pu que marquer des tirets, mais est certain que le 40<sup>e</sup> coup n'a pas été joué.

Suite au tombé d'un drapeau, l'arbitre demande aux joueurs de reconstituer la partie. Ni les joueurs ni l'arbitre ne peuvent le faire.

Quelle est la décision de l'arbitre ?

## 3. Joueur impossible

Un joueur qui est au trait, prend une pièce et fait des essais sur plusieurs cases, sans lâcher la pièce, et cela pendant plusieurs minutes. L'adversaire se plaint à l'arbitre.

Que fait celui-ci ?

Réponses ci-contre

## 1.

C'est le Roi noir qui doit jouer en vertu de la règle « pièce touchée, pièce jouée ». À noter que le roque doit toujours s'exécuter en touchant le Roi d'abord. Si un joueur touche la Tour en premier pour roquer, son adversaire est en mesure de lui faire jouer la Tour seulement. Pièce touchée, pièce jouée... et partie coulée !

## 2.

Une question simple en apparence, le cas est fréquent chez les néophytes et chez les arbitres fatigués. Les réponses sont souvent variées à cause de l'article 8.6. Si les feuilles de partie ne sont pas en état de montrer qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués. Cet article est utile si l'arbitre est absent, mais s'il est sur place, il est très simple de compter les coups, ce qui suffit à indiquer le nombre de coups joués.

Si l'arbitre n'a pas le temps d'écrire tous les coups, le plus simple est de noter l'initiale de la pièce (R, D, C, F, T), c'est rapide et cela facilite la reconstitution (noter des tirets est un pis-aller. Pour les arbitres très fatigués, ils peuvent ne noter que les coups des Blancs par exemple). Une grosse faute serait de bien noter 35. ♗e2xd4 et de sauter le 36<sup>e</sup> coup !

Dans le cas présent on applique les articles 6.8 (on considère que « le drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs ait dûment demandé que ce fait soit constaté ») et 6.9 (la « partie est perdue par le joueur qui n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti »).

L'arbitre sert de témoin objectif, s'il a compté 37 coups (par exemple) et qu'il est sûr de lui, alors la partie est perdue. Si le joueur vous rétorque que vous n'avez aucune preuve, vous pouvez montrer les tirets. Mais même si vous avez compté sur vos doigts c'est suffisant ! La parole de l'arbitre suffit dans de nombreux cas (chute du drapeau, pièce touchée, etc.). En revanche, si vous n'êtes pas sûr de vous, appliquez l'article 8.6, sinon vous pourriez commettre une injustice.

## 3.

Cette question piège a été posée dans un stage d'arbitrage. Le cas est fréquent chez les jeunes de bonne foi et chez les adultes de mauvaise foi. Il est vrai que l'article 4 concernant le déplacement des pièces n'interdit pas de changer d'avis. Si un joueur déplace une pièce, puis s'aperçoit que c'est une faute, il peut choisir une autre case (s'il n'a pas lâché sa pièce).

Mais si un joueur déplace une pièce, regarde si tout va bien, puis pose sa pièce sur une autre case sans l'avoir lâchée, regarde ce qui se passe, change encore d'avis, fait un autre essai, alors, ce joueur gêne la concentration de son adversaire et enfreint l'article 12.5 (« Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit... »).

Si le joueur rétorque qu'il est sur son propre temps de réflexion, on peut lui répondre que le temps ne lui appartient pas et que son adversaire a le droit de pouvoir réfléchir tranquillement.

Certains arbitres seront peut-être tentés de recourir à l'article 12.2 (« Il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations... ») ou 12.3 (quand une session de jeu est en cours, « aucune analyse n'est autorisée dans la salle de jeu, ni par les joueurs, ni par les spectateurs ») en assimilant ces tâtonnements sur l'échiquier à des analyses. Je crois que c'est inutile et que l'article 12.5 suffit.