

VILLE DE BRUXELLES

Instruction Publique

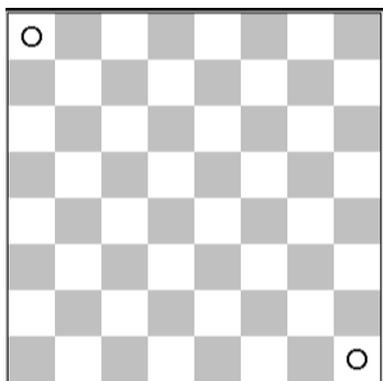


LE JEU D'ECHECS

Fédération Echiquéenne Francophone de Belgique

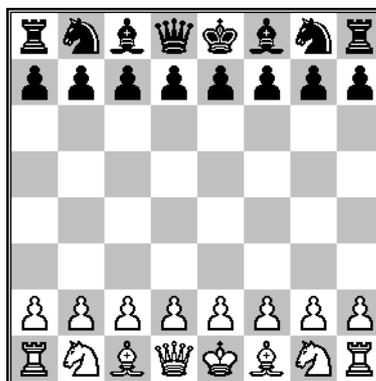
L'ÉCHIQUIER ET LES PIÈCES

L'échiquier est un carré de 64 cases alternativement blanches et noires comme le diagramme 1.



N° 1

Au début de la partie les pièces doivent être placées sur l'échiquier comme elles le sont dans le diagramme 2.



N° 2

On constate que chaque joueur doit avoir une case blanche à sa droite.

Attention ! Case blanche à votre droite !



Les blancs ont toujours le trait, c'est-à-dire : jouer le premier coup de la partie. Les deux partenaires jouent chacun à leur tour et un seul coup à la fois.

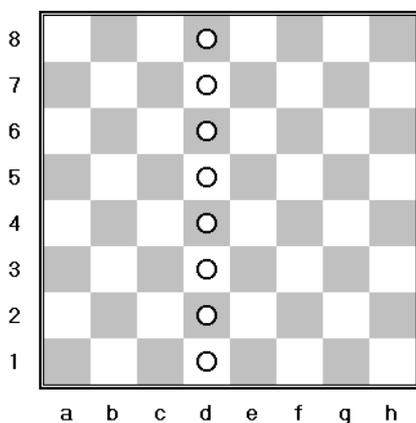
Les pièces dont les joueurs dirigent la marche sont, pour chacun : un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous et deux Cavaliers; chaque joueur possède également 8 pions. Les pièces et les pions de chaque adversaire sont de couleurs différentes, généralement claires et foncées. On les appelle pour plus de commodité, les Blancs et les Noirs.

Le tableau suivant représente le nom et la forme des pièces et des pions :

<i>Blancs</i>	<i>Noirs</i>		
		Roi	ou R
		Dame	ou D
		Tour	ou T
		Fou	ou F
		Cavalier	ou C
		Pion	ou P

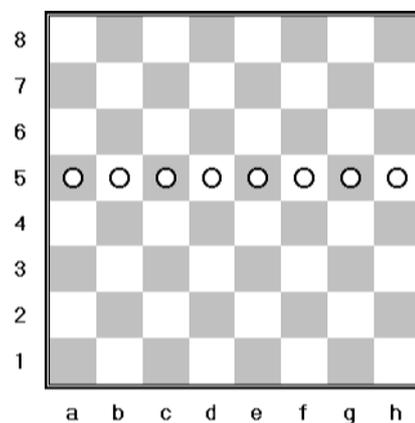
COLONNES, RANGEES, DIAGONALES, BANDES

Les **colonnes** sont les lignes verticales. Il y en a 8. Elles sont désignées par une lettre commune à toutes les cases qu'elles contiennent. (Diagramme 3)



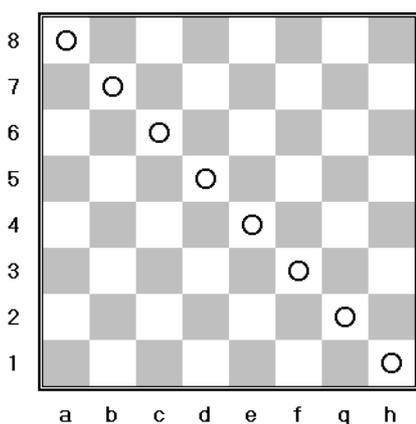
N° 3
La colonne « d »

Les **rangées** sont les huit lignes horizontales. Mais c'est un chiffre qui les désigne. (Diagramme 4).



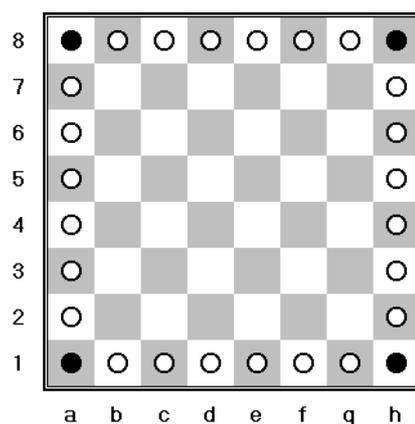
N° 4
La cinquième rangée

Les **diagonales** sont des lignes obliques dont toutes les cases se touchent par un sommet. Elles sont blanches ou noires suivant la couleur des cases qui les composent (diagramme 5)



N° 5
La diagonale a8-h1

Les **bandes** sont les deux colonnes et les deux rangées qui se situent au bord de l'échiquier. Leurs quatre intersections a1, a8, h1 et h8 sont les angles de l'échiquier (diagramme 6)

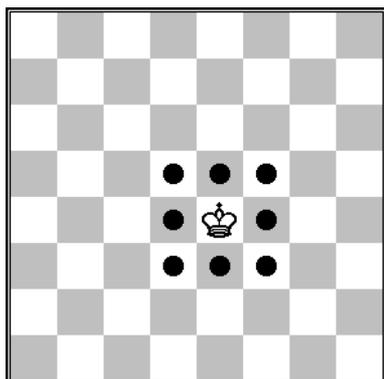


N° 6
Les bandes

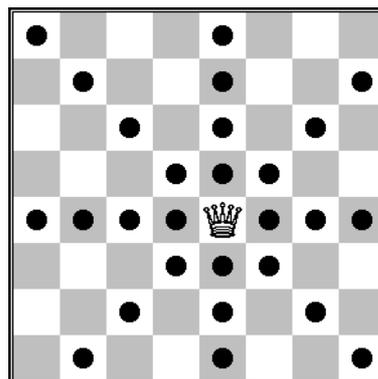
MARCHE DES PIÈCES

Le Roi ne fait qu'un pas à la fois, mais dans toutes les directions et dans tous les sens (diagramme 7). Les deux rois ne peuvent s'approcher l'un de l'autre, il doit toujours y avoir au moins une case d'intervalle entre eux.

La Dame a la marche du roi rendue illimitée, c'est-à-dire prolongée en ligne droite jusqu'à la bande de l'échiquier. La dame franchit sur colonnes, rangées ou diagonales, autant de cases qu'elle veut dans ces directions, à condition toutefois qu'aucun obstacle ne vienne l'arrêter car elle ne peut sauter par-dessus une autre pièce, de sa couleur ou de l'autre (diagramme 8).



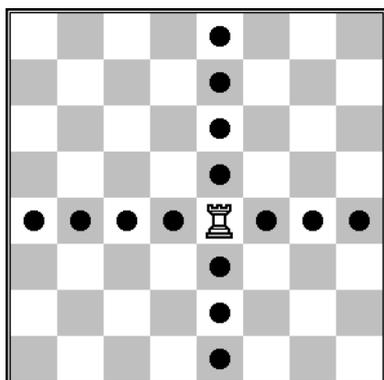
N° 7



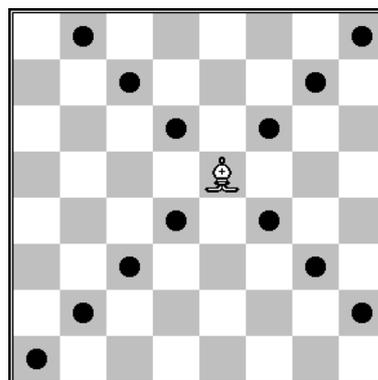
N° 8

La Tour ne parcourt que les colonnes ou les rangées et tant qu'aucun obstacle ne se trouve sur sa route (diagramme 9).

Le Fou suit la direction des diagonales, ce qui implique qu'il conserve la couleur de sa case initiale. Il peut parcourir à volonté les diagonales de sa couleur, tant qu'aucun obstacle ne lui barre la route (diagramme 10).



N° 9

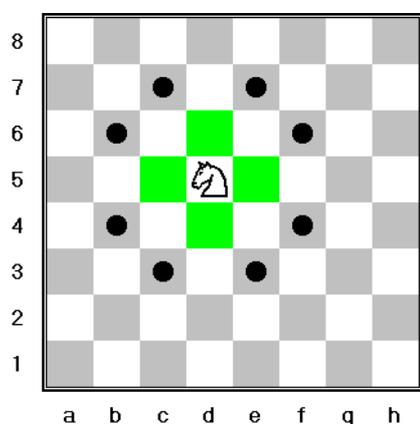


N° 10

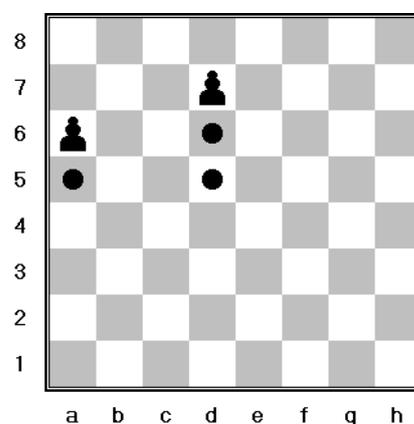
Le Cavalier marche d'abord une case comme la Tour, ensuite une case comme le fou en s'éloignant toujours de la case de départ. Remarquez qu'à chaque coup, la cavalier change de couleur, d'une case blanche, il ne peut atteindre qu'une case noire et vice-versa (diagramme 11). Le cavalier est la seule pièce qui a le droit de sauter par-dessus les autres pièces (les siennes ou celles de l'adversaire) en cours de trajet.

Le Pion marche verticalement c'est-à-dire sur la colonne où il se trouve. Il ne se déplace chaque fois que d'un seul pas. Il se dirige seulement en avant à la différence des figures qui peuvent avancer ou reculer à volonté. Il est permis au pion la première fois qu'il joue c'est-à-dire quand il part de sa case initiale, de faire un ou deux pas, au choix du joueur.

Exemple : le pion noir à « d7 » peut jouer soit à « d6 » ou à « d5 », tandis que le pion noir à « a6 » ne peut jouer qu'à « a5 » (diagramme 12).



N° 11



N° 12

S'il est admis qu'un pion lors de son déplacement peut avancer d'une ou deux cases, il est interdit par contre de jouer simultanément deux pions à quelque moment que ce soit.

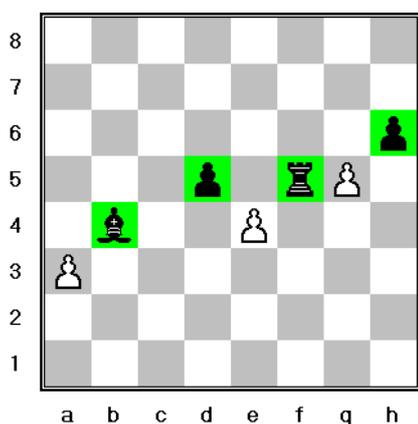
COMMENT PRENDRE LES PIÈCES ?

- A. Toute prise aux échecs est absolument facultative. On n'est forcé de prendre que s'il n'y a pas d'autre coup à jouer.
- B. On ne prend aux échecs qu'une pièce ennemie et une seule à la fois.
- C. On a le droit de laisser toute pièce (figure en pion) en prise, sauf le roi, nous verrons pourquoi.
- D. La manière de prendre consiste à enlever une pièce adverse et à mettre à sa place celle qui prend. Aucune pièce ne peut donc occuper la place d'une pièce ennemie sans prendre celle-ci.
- E. Le « comment » de la prise aux échecs se résout d'une façon très claire et simple. Toutes les figures prennent comme elles se meuvent. Si elles peuvent aller sur une case elles peuvent prendre sur cette même case toute pièce (figure ou pion) adverse.

Les pions, contrairement aux figures, prennent autrement qu'ils ne marchent.

Nous constatons par conséquent une deuxième différence fondamentale entre les figures et les pions, la première résidant dans le fait que les pions ne peuvent jamais reculer.

Les pions prennent dans la colonne qui est à leur gauche ou à leur droite, et sur la case en avant de celle où ils sont (diagramme 13).



N° 13

Ainsi, dans le diagramme 13, le pion blanc en a3, peut prendre le Fou noir qui est en b4.

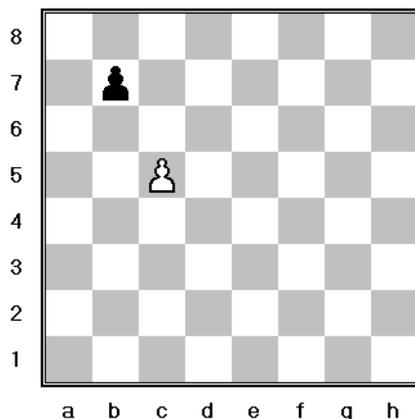
Le pion blanc qui est en e4 peut prendre la Tour noire qui est en f5, ou le pion noir en d5.

Le pion blanc qui est en g5 peut prendre le pion noir qui est en h6.

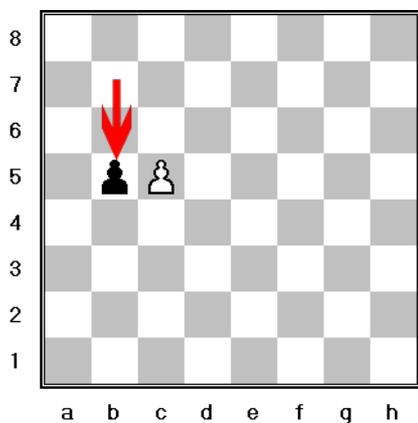
LA PRISE « EN PASSANT »

Nous savons que lorsqu'il joue pour la première fois, le pion peut avancer d'un ou de deux pas. Si le pion avance ainsi de deux pas, en passant devant une case contrôlée par un pion adverse, ce dernier, au coup qui suit immédiatement peut le prendre « en passant ».

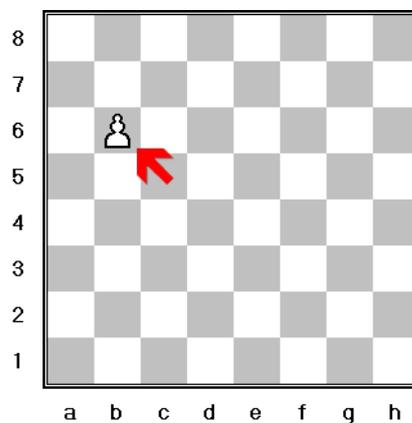
Sur le diagramme n°14, on constate que le pion noir en « b7 » serait en prise s'il avançait d'un pas. S'il avance de deux pas, le pion blanc en « c5 » pourra le prendre « en passant » comme s'il n'avait avancé que d'un pas (diagrammes 15a et 15b).



N° 14



N° 15a



N° 15b

Si le pion noir en « b7 » avance de 2 cases alors le pion blanc en « c5 » peut le prendre sur la case « b6 » « en passant »

Remarques :

1. que la prise « en passant » ne peut s'exécuter que comme réponse immédiate à la poussée de deux pas du pion adverse
2. que la faculté de prendre « en passant » n'est valable que pour les pions
3. que la prise « en passant » n'est pas obligatoire

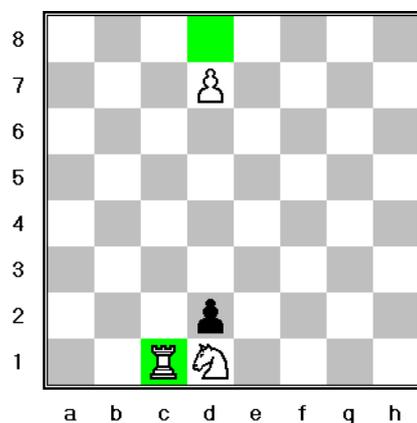
LA PROMOTION DU PION

Lorsqu'un pion arrive à la dernière rangée (la huitième pour les pions blancs et la première pour les pions noirs) il se transforme aussitôt en une figure de sa couleur au choix du joueur (**Roi excepté**) même si ce joueur a ses figures au complet.

Un joueur peut donc avoir 3 Dames, 4 Dames, etc ... plusieurs Tours, Fous ou Cavaliers, étant donné que chaque promotion d'un pion correspond à une nouvelle pièce.

Exemples :

- dans le diagramme 16, le pion blanc « d7 » va à « d8 » et devient à son choix : une Dame, une Tour, un Fou ou un Cavalier
- le pion noir à « d2 » ne peut pas aller à « d1 » mais il peut bien prendre la Tour adverse à « c1 » et devenir une figure



N° 16

La promotion d'un pion en (Dame, Tour, Fou ou Cavalier) entre directement en fonction.

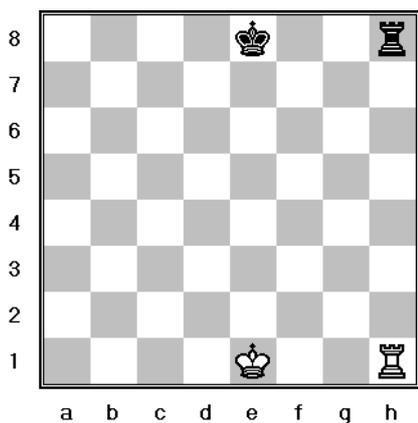
LE ROQUE

Le roque est la seule exception où deux pièces jouent simultanément.

Le roque est une marche combinée du Roi et d'une Tour, ne comptant que pour un seul coup.

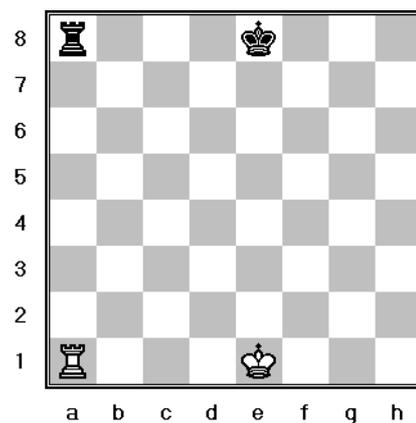
Le Roi quittant sa case initiale, se place sur la case la plus proche, de même couleur, située sur la même rangée. Il fait donc deux pas, puis la tour vers laquelle il s'est dirigé vient se placer à côté de lui, et de l'autre côté, toujours sur la même rangée.

Comme il y a deux Tours, le joueur peut choisir entre le « petit roque » (diagrammes 17 et 18) et le « grand roque » (diagrammes 19 et 20)



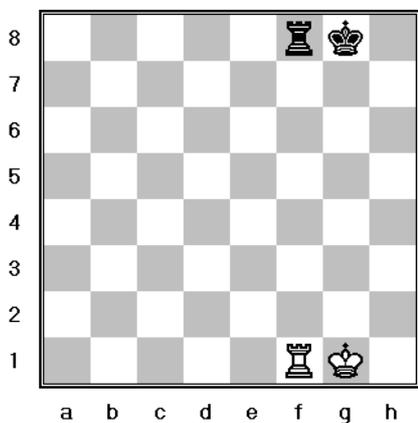
N° 17

Avant le « petit roque »



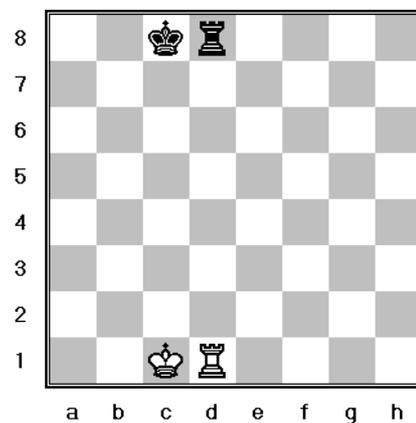
N° 19

Avant le « grand roque »



N° 18

Après le « petit roque »

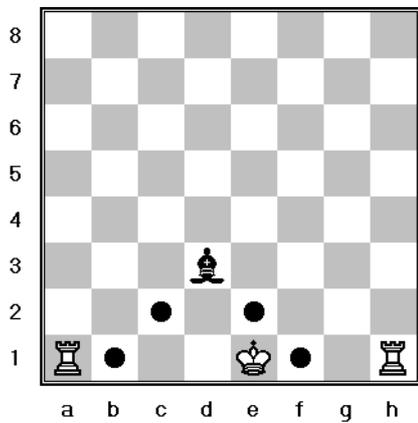


N° 20

Après le « grand roque »

Le roque obéit aux règles suivantes :

- le roque est définitivement interdit si le **Roi** ou la **Tour** ont déjà joué
- il faut que les **cases** situées entre le Roi et la Tour du roque soient **vides**
- que le Roi **ne soit pas en échec** (*voir les expressions courantes en page 14*), le roque ne pouvant pas lui servir à parer un échec donné par l'adversaire
- il est momentanément impossible si au cours du roque le roi est obligé de **traverser un échec** (diagramme 21)



N° 21

Le petit roque est impossible, le fou noir à « d3 » commande la case « f1 », et le roi traverserait un échec.

Par contre **le grand-roque est possible** :

1. le Roi ne traverse pas d'échec en « d1 » ou « c1 »
2. les restrictions ne s'appliquent pas à la tour du roque qui peut quitter et traverser une case menacée par l'adversaire

LE BUT DU JEU LE MAT

Mot d'origine persane qui signifie : le Roi est « mort ».

Le but du jeu est de mater son adversaire. Le « mat » est une position dans laquelle le Roi est obligé de capituler. Il est forcé de se rendre quand les forces adverses lui signifient qu'il sera pris **au coup suivant**.

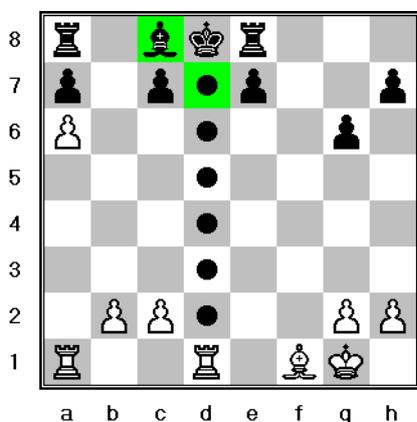
Le Roi ne peut se mettre, ni rester en prise. Quand il est dans la situation d'être pris, on dit qu'il est en échec. Que ce soit par une pièce ou par un pion, le Roi qui est en échec doit immédiatement écarter ce danger :

1. en **interposant** une de ses pièces pour se couvrir de l'échec (*remarque : comme le Cavalier est la seule pièce à pouvoir sauter par dessus les pièces, il est impossible d'avoir recours à cette méthode pour couvrir un échec de Cavalier !*)
2. en **prenant** la pièce ou le pion qui donne l'échec
3. en se déplaçant lui-même sur une autre case où il n'est plus en échec

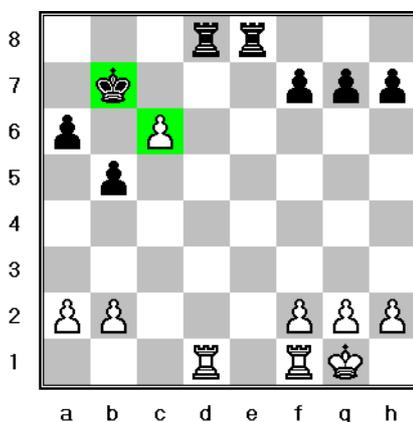
S'il ne peut employer aucune de ces trois défenses on dit que le Roi est « échec et mat », et la partie est terminée.

Exemples :

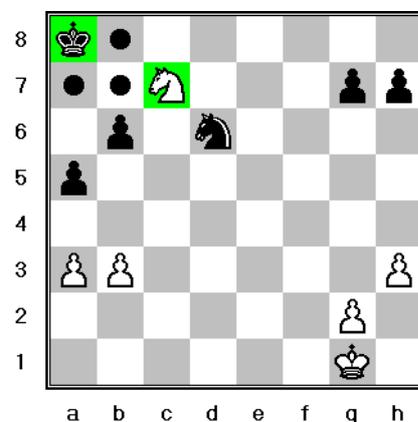
1. dans le diagramme 22, les blancs viennent de jouer la tour à « d1 » et annoncent l'échec au roi ; le Roi couvrira cet échec en interposant le Fou en « c8 » sur la case « d7 »
2. dans le diagramme 23, les blancs viennent de prendre un pion à « c6 » avec échec, le Roi noir peut prendre ce pion « c6 »
3. dans le diagramme 24, les blancs ont joué le Cavalier à « c7 » et donnent échec, le Roi noir se déplacera pour se garer de l'échec



N° 22



N° 23



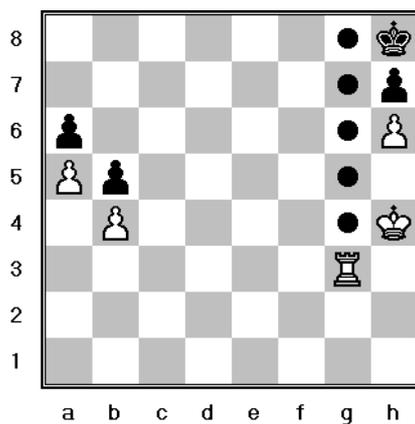
N° 24

LE PAT

Le « pat » a lieu quand un joueur ne pouvant jouer que son Roi, celui-ci ne peut jouer sans se mettre en échec.

Ce qui n'est jamais permis ! Le « pat » fait partie nulle, quel que soit l'avantage des pièces ou de position de part et d'autre.

Exemple : dans le diagramme 25, les noirs au trait n'ont aucun coup possible, les pions ne peuvent avancer et le Roi ne peut jouer sans se mettre en échec. Le roi est « pat » et la partie est nulle.

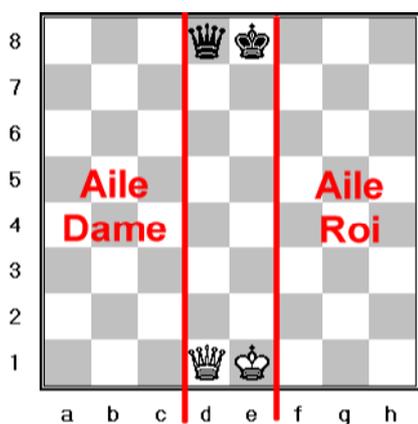


N° 25

EXPRESSIONS COURANTES

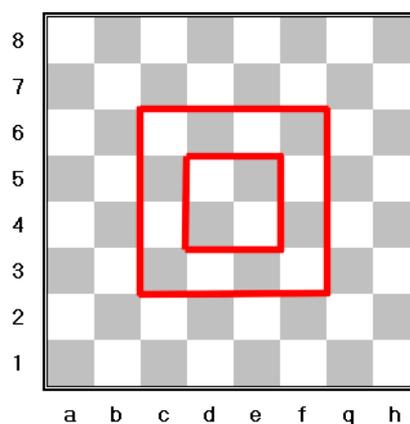
Adouber : expression française passée dans le vocabulaire échiquéen international. Aux échecs, ce mot désigne l'action de toucher une pièce amie (ou ennemie) non pas dans l'intention de la jouer (ou de la prendre) mais seulement pour la mettre correctement en place. Pour éviter toute contestation, on dira « j'adoube » avant de toucher la pièce, et non pendant et encore moins après qu'on l'aie touchée.

Aile : désigne les côtés droit et gauche de l'échiquier, en observant le point de vue des blancs. L'aile Dame est formée des colonnes a, b et c, l'aile Roi des colonnes f, g et h (voir diagramme 26)



N° 26

Aile Dame et Aile Roi



N° 27

Centre principal et centre secondaire

Attaque : désigne une opération en vue d'obtenir un avantage positionnel, matériel ou encore de mater l'adversaire

Avantage : supériorité qu'on acquiert sur l'adversaire, elle peut être due à la position (liberté d'action plus grande) ou, à un avantage matériel (pion ou pièce de plus)

Case : il y a 8 cases par rangée, 8 cases par colonne. Chacune de ces 64 cases de l'échiquier a une dénomination particulière (voir page 17 le diagramme 33).

Exemple : on nomme « cases centrales » les cases « d4 », « e4 », « d5 » et « e5 » (diagramme 27)

Centre : le centre de l'échiquier est composé de 16 cases, dont les coins sont respectivement « c3 » - « c6 » - « f6 » - « f3 »

- a) le centre principal : composé des cases « d4 » - « e4 » - « d5 » - « e5 »
- b) le centre secondaire : composé des douze cases qui entourent le centre principal (voir diagramme 27)

Clouage : paralyser une pièce ou un pion qui en se déplaçant mettrait le roi en échec (clouage absolu). Par extension, cette expression est aussi employée lorsqu'une pièce ne peut se déplacer sans en laisser une autre en prise d'une valeur supérieure à celle qui attaque.

Couvrir : interposer une pièce entre son roi et une pièce adverse qui lui donne échec. A noter, qu'on ne peut pas couvrir un échec donné par un Cavalier, car c'est la seule pièce qui saute par-dessus les autres.

Damer : mener un pion à la huitième case d'une colonne, même si ce pion ne se transforme pas en dame

Développement : mobilisation des pièces allant, à partir de leurs cases initiales occuper les cases les plus propices.

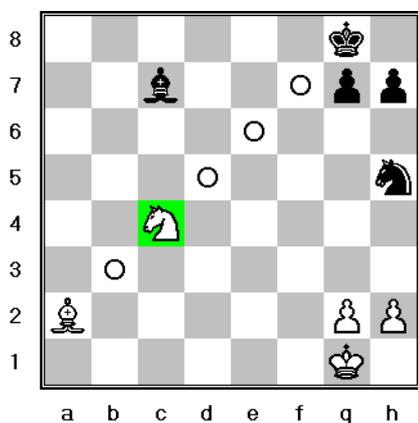
Echec : coup qui menace directement et immédiatement le Roi adverse. Celui qui le donne avertit son adversaire en disant « échec »

Echec à la découverte : il a lieu quand le Roi est sous l'attaque d'une pièce masquée par un autre qui se retire.

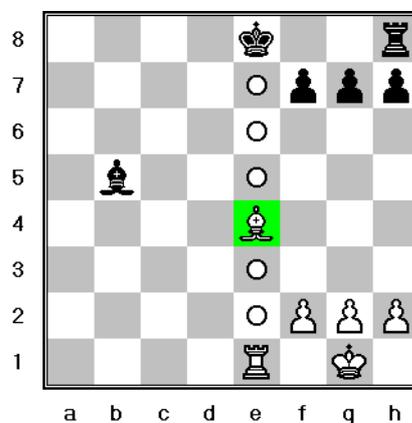
Ainsi dans la position du diagramme 28, le cavalier en « c4 », en allant par exemple à « e5 » va démasquer l'action du Fou à « a2 » qui va donner un « échec à la découverte » au Roi adverse.

Echec double : il se donne lorsque deux pièces font simultanément échec, ce qui ne peut s'effectuer que par l'échec à la découverte.

Ainsi dans le diagramme 29, les blancs jouent le Fou à « c6 » et font un échec double et gagneront le Fou à « b5 »



N° 28
Echec à la découverte



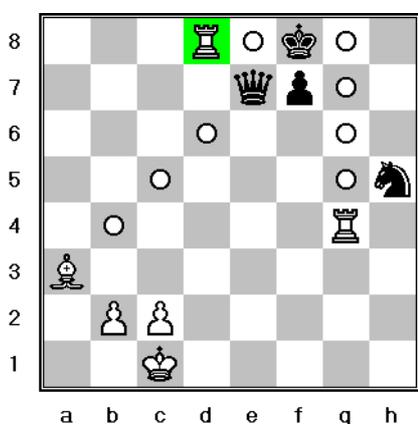
N° 29
Echec double

Echec et mat : ou simplement mat, a lieu quand le roi attaqué ne peut jouer sans se mettre de nouveau échec, ni prendre la pièce qui l'attaque, ni parer l'échec par l'interposition d'une pièce entre lui et la pièce attaquante. Le « mat » fait gagner celui qui le donne.

Exemple : dans le diagramme 30, les blancs viennent de jouer Tour « d8 » échec et mat. En effet le Roi noir ne peut bouger sans se mettre en échec, et la Dame noire ne peut pas prendre la Tour blanche, ni s'interposer étant donné qu'elle est clouée.

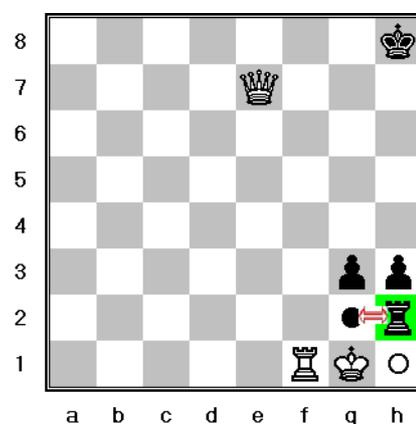
Echec perpétuel : désigne une situation dans laquelle on peut attaquer le roi adverse par des échecs continuels. Un joueur qui n'a plus d'espoir de gagner la partie peut ne pas la perdre en donnant une série sans fin d'échecs.

Exemple : dans le diagramme 31, les noirs au trait donneront l'échec par Tour « g2 », les blancs ne pourront que déplacer leur roi en "h1", sur quoi les noirs feront à nouveau échec avec la Tour sur la case « h2 », sur quoi le Roi blanc ne pourra que retourner en "g1", etc ...



N° 30

Le roi noir est échec et mat



N° 31

Les noirs donnent échec perpétuel

Figure : nom réservé aux pièces qui ne sont pas les pions. On appelle :

- « figure mineure » : le Fou et le Cavalier (aussi appelés "Pièces mineures")
- « figure majeure » : la Dame ou la Tour (aussi appelés "Pièces lourdes")

Fourchette : se dit d'un pion qui attaque simultanément deux figures, idem pour le Cavalier.

Gambit : sacrifice volontaire d'un pion ou d'une figure au début de la partie, dans l'idée de retirer de ce sacrifice un avantage d'attaque, ou une meilleure disposition des figures. Tout gambit peut être accepté ou refusé par l'adversaire.

Match : lutte organisée entre deux joueurs d'un nombre de parties fixées d'avance.

Nulle : la partie est nulle :

- a) par convention mutuelle
- b) quand les joueurs répètent trois fois la même position
- c) quand il ne reste ni d'un côté ni de l'autre des pièces suffisantes pour donner le « mat »
- d) par échec perpétuel
- e) lorsqu'un des joueurs est « pat »

Opposition : les rois sont en opposition lorsqu'ils se trouvent sur la même colonne ou la même diagonale, mais séparés par un nombre impair de cases, c'est-à-dire sur des cases de même couleur. Comme les rois ne peuvent jamais s'approcher l'un de l'autre à moins d'une case de distance, celui qui a l'opposition peut dans certains cas forcer l'autre roi à reculer

Pendule : il est d'usage afin de ne pas laisser s'éterniser les parties d'employer une pendule tout en donnant aux adversaires un temps suffisant et égal de réflexion. Les pendules d'échecs sont composées d'un double cadran. Chaque cadran est surmonté d'un bouton qui est affecté à chacun des joueurs. En appuyant sur le bouton correspondant à sa pendule, le joueur l'arrête et met en marche automatiquement la pendule de son adversaire. Il coule de source que si l'un des joueurs dépasse son temps de réflexion, il perd la partie, même si sa position accusait un avantage matériel écrasant.

Pièce : terme général comprenant dans sa signification les figures et les pions.

Pion isolé : est un pion qui ne peut être soutenu par des pions de même couleur sur une colonne contiguë à la sienne

Pion passé : est un pion qui ne peut pas être pris ou arrêté par des pions adverses.

Qualité : est la supériorité d'une Tour sur une pièce mineure (Fou ou Cavalier). Le Joueur qui prend une Tour avec une figure mineure gagne la qualité, tandis que son adversaire perd la qualité.

Trait : le droit (mais aussi l'obligation) de faire un coup.

Valeur des pièces : en prenant comme unité le « Pion » on peut situer approximativement la valeur de chaque figure comme suit :

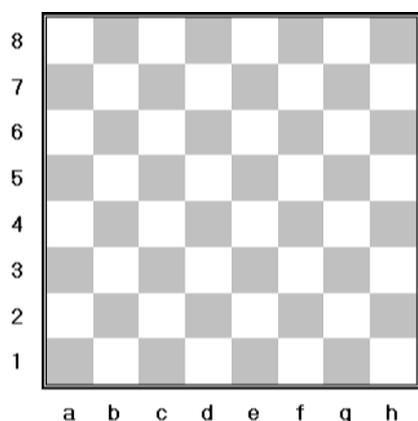
- Pion = 1
- Cavalier = 3
- Fou = 3,5
- Tour = 5
- Dame = 9

LA NOTATION

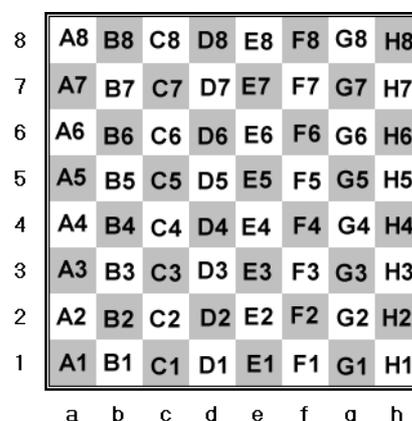
Afin de pouvoir décrire correctement les mouvements des pièces et des pions sur l'échiquier, la F.I.D.E. (Fédération internationale des échecs) a adopté un système de notation universel : la notation algébrique.

Dans cette notation algébrique, chaque case est simplement désignée par la combinaison d'une lettre (de A à H) et d'un chiffre (de 1 à 8).

A cet effet, chaque colonne verticale porte le nom de la lettre placée au bas du diagramme 32; chaque rangée horizontale le chiffre placé en regard (et commençant du côté des blancs) : les cases se trouvant ainsi désignées par la rencontre de la lettre et du chiffre (comme dans la grille du jeu dit de "combat naval").



N° 32
Les blancs



N° 33
Les blancs

Le diagramme 33 nous permet de nous rendre compte de cette méthode.

Pour inscrire les coups on indique la case de départ et celle d'arrivée.

Exemple : au commencement de la partie, pour indiquer que les blancs jouent leur pion Dame de deux cases, on écrit « d2-d4 ». Les noirs répondant de la même façon, on écrira « d7-d5 ».

Il est d'usage, lorsqu'une pièce (Roi, Dame, Tour, Fou, Cavalier) joue, de placer l'initiale de cette pièce devant la désignation des cases, tandis que lorsque c'est un pion, on s'en passe.

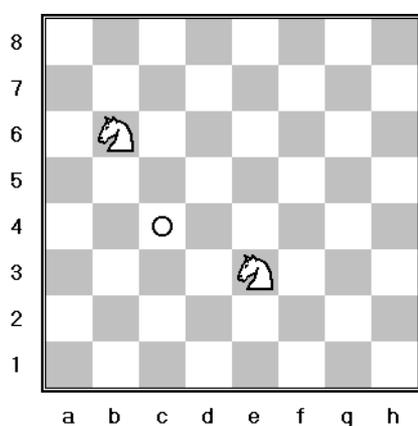
Exemple : le cavalier joue de « g1 » à « f3 », on écrira « Cg1-f3 ».

LA NOTATION ABREGEE

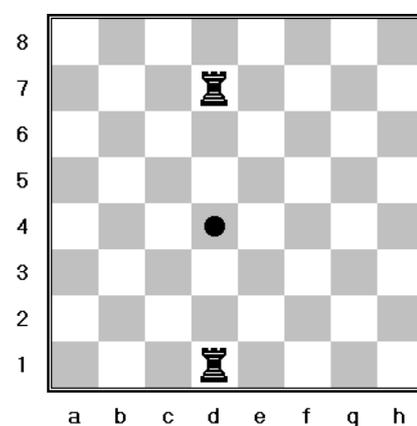
Dans le but de gagner du temps et de la place, on a simplifié la notation algébrique de la manière suivante :

- Il suffit de ne pas noter la case de départ. Exemple : si les blancs jouent « 1.Cg1-f3 » on écrira simplement « 1.Cf3 »
- Toutefois, si une prise s'effectue par un pion on conservera la lettre de la colonne de départ « 10.d4xe5 » s'écrit « 10.dxe5 »

La position du diagramme 34 nous démontre qu'il pourrait exister un problème de lecture, si les blancs écrivent uniquement « 35.Cc4 » ; en effet ce coup ne dit pas si c'est le cavalier à « b6 » ou le cavalier à « e3 » qui a joué. Pour effacer cette incertitude on écrit en plus la lettre de la colonne de départ, exemple : « 35.Cec4 » ou « 35.Cbc4 ».



N° 34



N° 35

Si les deux figures sont sur la même colonne on remplace la lettre de la colonne par le numéro de la case de la figure qui joue. Pour jouer une des Tours sur la case « d4 » (diagramme 35) on écrit : « 28...T1d4 » ou « 28...T7d4 ».

Le petit ou le grand roque : on se sert de symboles pour notifier que les blancs ou les noirs jouent le petit ou le grand roque :

- « O-O » signifie « petit roque »
- « O-O-O » signifie « grand roque »

Exemples :

- « 10.O-O » signifie qu'au 10^e coup les blancs jouent le petit roque
- « 11...O-O-O » signifie qu'au 11^e coup les noirs jouent le petit roque
- « 11.O-O-O » signifie qu'au 11^e coup les blancs jouent le grand roque
- « 13...O-O-O » signifie qu'au 13^e coup les noirs jouent le grand roque

Pour ajouter un petit commentaire sur la valeur d'un coup, il est d'usage d'ajouter derrière ce coup l'une des abréviations suivantes :

<i>Abréviation</i>	<i>Signifie</i>
« + »	« échec au roi »
« ++ »	« échec double »
« ! »	« bon coup »
« ? »	« mauvais coup »
« !! »	« très bon coup »
« ?? »	« très mauvais coup »
« !? »	« coup intéressant »
« ?! »	« coup douteux »
« ± »	« petit avantage blanc »
« ∓ »	« petit avantage noir »
« ± »	« grand avantage blanc »
« ∓ »	« grand avantage noir »
« ±± » <i>ou</i> « +- »	« avantage décisif blanc »
« -+ » <i>ou</i> « ∓∓ »	« avantage décisif noir »
« ep »	« prise en passant »
« # » <i>ou</i> « mat »	« échec et mat »

Exemples :

- « 10.Ce5+ » signifie que les blancs jouent le Cavalier à « e5 » et donnent échec au Roi
- « 12...Dh4 ? » signifie qu les noirs jouent la dame à « h4 » et que c'est un mauvais coup

* * *

* * * * *

Note du rédacteur :

Le présent document est la version électronique d'un document rédigé en 1986 par la **Ville de Bruxelles** (Instruction publique) en collaboration avec la **Fédération Echiquéenne Francophone de Belgique** (à l'époque encore dénommée « Communauté Echiquéenne Francophone de Belgique »), et qui a été remis à tous les **professeurs d'échecs** qui ont été formés par la ville de Bruxelles, afin de leur servir de support de formation.

Lors de l'encodage, la mise en page et les textes originaux ont été respectés dans leur majorité. Cependant quelques adaptations mineures ont été réalisées :

- quelques diagrammes ont été ajoutés pour encore plus de clarté
- quelques explications ont été remises au goût du jour
- des couleurs ont été ajoutés au texte ou dans les diagrammes
- les jeux de caractère ont été changés pour s'adapter au format électronique et ainsi faciliter la lecture directe sur un écran

Le mérite de son existence en revenant conjointement à la ville de Bruxelles et à la FEFB, veuillez conserver les mentions « Villes de Bruxelles – Instruction publique » et FEFB sur toute copie de ce document.

Merci.

* * * * *