



## Les Echecs

**Art.1** Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires en déplaçant des pièces sur un échiquier.

**Art.2** L'échiquier est composé de 64 cases égales, claires et foncées et il est placé entre deux joueurs de façon que la case d'angle à la droite de chaque joueur soit blanche. Les huit files de cases allant du bord de l'échiquier le plus proche de l'un des joueurs à celui le plus proche de l'autre joueur, s'appellent « colonnes ». Les huit files de cases allant d'un bord de l'échiquier à l'autre perpendiculairement aux colonnes s'appellent « rangées » ou « traverses ». Les files de cases de même couleur se touchant par les angles s'appellent « diagonales ».

### **Art.3 Les pièces et leur disposition**

Le roi et la dame se placent dans les deux cases centrales dans la première rangée du bord de l'échiquier. Le roi étant en face du roi adverse. De chaque côté du couple un fou et à côté de chaque fou un cavalier suivi d'une tour dans les angles. La deuxième rangée est occupée par huit pions.

### **Art.4 Conduite de la partie**

Les deux joueurs effectuent, à tour de rôle, un coup à la fois. Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. On dit qu'un joueur a le trait quand c'est à son tour de jouer.

### **Art.5 La définition générale du coup**

A l'exception du roque, un coup est le transfert d'une pièce d'une case à une autre qui est soit libre, soit occupée par une pièce adverse. Aucune pièce, sauf la tour lors du roque et le cavalier ne peut franchir une case occupée par une autre pièce. Une pièce jouée sur une case occupée par une pièce adverse prend cette dernière. Le mouvement de la pièce et la prise de la pièce adverse constituent deux parties du même coup. La pièce capturée doit être immédiatement retirée de l'échiquier par le joueur effectuant la capture. Voir la marche du pion pour la prise « en passant ».

### **Art.6 La marche des pièces**

**Le Roi** – à l'exception du roque, le roi se déplace à partir de sa case sur l'une des cases contiguës non menacée par une pièce adverse. Le roque est un déplacement du roi et d'une tour. Il compte pour un seul coup du roi et est exécuté ainsi : le roi est transféré, à partir de sa position initiale, de deux cases vers l'une des tours située sur la même rangée ; la tour dans la direction de laquelle le roi a été déplacé est alors transférée, par dessus le roi sur la case de la même traverse et contiguës à la case occupée par le roi. Le roque est définitivement impossible si le roi a déjà joué ou en utilisant une tour qui a déjà joué. Il est momentanément empêché si la case initiale du roi ou la case que le roi doit franchir ou celle qu'il doit occuper est attaquée par une pièce adverse. Il est aussi momentanément empêché s'il y a une pièce quelconque entre le roi et la tour vers laquelle le roi doit être déplacé.

**La Dame** – La dame se déplace, dans les limites fixées lors de la définition générale du coup, jusqu'à une case quelconque sur la colonne, la rangée ou les diagonales à l'intersection desquelles elle se trouve.

**La Tour** – La tour se déplace, dans les limites fixées lors de la définition générale du coup, jusqu'à une case quelconque sur la colonne ou la rangée à l'intersection desquelles elle se trouve.

**Le Fou** – Le fou se déplace, dans les limites fixées lors de la définition générale du coup, jusqu'à une case quelconque sur les diagonales à l'intersection desquelles il se trouve.

**Le Cavalier** – Le déplacement du cavalier est constitué de deux pas différents ; il effectue d'abord un pas d'une seule case sur la rangée ou la colonne puis, tout en s'éloignant de sa case départ, un pas d'une seule case sur une diagonale.

Contrairement au déplacement des autres pièces celui du cavalier n'est pas entravé par des pièces amies ou adverses situées entre la case départ et la case d'arrivée.

**Le Pion** – le pion se déplace qu'en avançant.

- Dans les limites fixées lors de la définition générale du coup, et sauf dans le cas d'une prise, il avance : à partir de sa case initiale, d'une ou deux cases sur sa colonne ; dans le cas d'une prise, il avance d'une case sur une des diagonales sur lesquelles il se trouve.
- Un pion attaquant une case franchie par un pion adverse qui vient d'être avancé de deux cases en partant de sa position initiale peut prendre ce pion adverse comme si ce dernier n'avait été avancé que d'une case. Cette prise, appelée prise en passant, ne peut être effectuée qu'au coup suivant immédiatement l'avance du pion adverse de deux cases.
- Tout pion qui atteint la dernière rangée doit être échangé aussitôt contre une dame, une tour, un fou, ou un cavalier de la même couleur que ce pion, au choix du joueur et sans tenir compte des autres pièces restant encore sur l'échiquier. Cet échange appelé promotion fait partie du même coup que l'avance du pion sur la dernière traverse. L'action de la pièce promue est immédiate.

### **Art.7 L'achèvement du coup**

Un coup est achevé :

- Lors du transfert d'une pièce sur une case libre, quand la main du joueur a lâché la pièce.
- Lors d'une prise, la pièce capturée ayant été enlevée de l'échiquier, quand la main du joueur a lâché sa propre pièce à sa nouvelle place.
- Lors du roque, quand la main du joueur a lâché la tour sur la case franchie par le roi ; le coup n'est pas encore achevé quand le joueur a lâché le roi de sa main, mais il n'a plus le droit d'exécuter un autre coup que la promotion du pion sur cette case.

### **Art.8 La pièce touchée**

A condition d'avertir au préalable son adversaire en disant « j'adoube », le joueur ayant le trait peut ajuster une ou plusieurs pièces sur leurs cases.

A l'exception du cas précédent, si le joueur ayant le trait touche :

- Une ou plusieurs pièces de la même couleur, il doit déplacer ou prendre la première pièce touchée qui peut être déplacée ou prise,
- Une de ses pièces et une pièce de son adversaire ; il doit prendre la pièce de son adversaire avec sa propre pièce. Si cela est impossible, il doit déplacer sa pièce. Si cela aussi est impossible, il doit prendre la pièce de son adversaire. Si le déplacement et la prise sont impossibles, le joueur est libre d'effectuer tout coup légal de son choix.

### **Art.9 Les positions illégales**

- Si, au cours d'une partie, il est établi qu'un coup illégal a été effectué, la position sera établie telle qu'elle était avant l'exécution du coup illégal. La partie continuera alors en appliquant les règles de l'Art.8 au coup remplaçant le coup illégal. Si la position ne peut pas être reconstituée, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.
- Si, au cours d'une partie, une ou plusieurs pièces ont été accidentellement dérangées et incorrectement replacées, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité et la partie continuera. Si la position ne peut être reconstituée, la partie sera et une nouvelle partie sera jouée.
- Si, après un ajournement, la position est incorrectement reconstituée, elle sera rétablie telle qu'elle était à l'ajournement et la partie continuera.
- Si, au cours d'une partie il est établi que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie et une nouvelle partie sera jouée.

- Si, au cours d'une partie, il est établi que l'échiquier a été placé incorrectement, la position atteinte sera transférée sur un échiquier placé correctement et la partie continuera.

### **Art.10 L'échec**

Le roi est en échec quand la case qu'il occupe est attaquée par une pièce ennemie ; on dit alors que celle-ci donne échec au roi. L'échec doit être paré au coup immédiat suivant. Si l'échec est imparable, on l'appelle échec et mat ou mat. Une pièce interceptant un échec au roi de sa couleur peut elle même donner échec au roi adverse. Une pièce interceptant un échec au roi de sa couleur ne peut être déplacée qu'à condition de ne pas mettre, par ce fait, son roi en échec. Une telle pièce est dite clouée. Un échec donné par un cavalier ne peut pas être paré en interposant une pièce entre le cavalier et le roi.

### **Art.11 La partie gagne**

La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi de son adversaire ou dont l'adversaire déclare abandonner.

### **Art.12 La partie nulle**

La partie est nulle :

- Lorsque le roi du joueur qui a le trait n'est pas en échec mais que ce joueur ne peut exécuté aucun coup légal. On dit alors que le roi est pat,
- Par accord entre les deux joueurs,
- Sur la demande d'un des joueurs lorsque la même position 1° va apparaître ou 2° est apparue, pour la troisième fois, consécutive ou non, le même joueur ayant le trait à chaque fois. La position est considérée comme étant la même si les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et si les possibilités de jouer ces pièces sont les mêmes. Le droit de réclamer la nullité appartient exclusivement au joueur.

1° qui est en état de jouer un coup conduisant à la répétition de la position, s'il déclare préalablement qu'il a l'intention de jouer ce coup,

2° dont c'est le tour de répondre à un coup ayant amené la répétition de position.

Si le joueur exécute un coup sans avoir réclamer la nullité de la manière prescrite 1° et 2°, il perd le droit de réclamer la nullité ; cependant, ce droit lui est restitué si la même position apparaît de nouveau le même joueur ayant le trait.

- Lorsqu'un joueur ayant le trait démontre qu'au moins cinquante coups successifs ont été joués de part et d'autre sans qu'aucune capture de pièce ou mouvement de pion ait eu lieu.