

# **Règles F.I.D.E. du jeu d'échecs.**

## **ARTICLE 1. La nature et les objectifs du jeu d'échecs.**

**1.1** Le jeu d'Echecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement des pièces sur un plateau carré appelé échiquier. Le joueur ayant les pièces blanches commencent la partie. Un joueur " a le trait " lorsque son adversaire a terminé son coup.

**1.2** L'objectif de chaque joueur est de mettre le roi adverse en " échecs " de telle façon que l'adversaire n'ait pas de coup légal qui puisse éviter la prise du roi au coup suivant. Quand un joueur y parvient, on dit qu'il " a maté " l'adversaire et gagné la partie. L'adversaire qui a été maté a perdu la partie.

**1.3** Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

## **ARTICLE 2. La position initiale des pièces sur l'échiquier.**

**2.1** L'échiquier se compose de 64 cases de même surface alternativement claires (les cases blanches) et foncées (les cases noires).

**2.2** Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces "blanches") et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces telle "noires").L'échiquier est placé entre les joueurs de manière que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche.

Ces pièces sont les suivantes :

- Un Roi blanc ayant pour symbole usuel : R
- Une Dame blanche ayant pour symbole usuel : D
- Deux Tours blanches ayant pour symbole usuel : T
- Deux Fous blancs ayant pour symbole usuel : F
- Deux Cavaliers blancs ayant pour symbole usuel : C
- Huit Pions blancs ayant pour symbole usuel : P
- Un Roi noir ayant pour symbole usuel : **R**
- Une Dame noire ayant pour symbole usuel : **D**
- Deux Tours noires ayant pour symbole usuel : **T**
- Deux Fous noirs ayant pour symbole usuel : **F**
- Deux Cavaliers noirs ayant pour symbole usuel : **C**
- Huit Pions noirs ayant pour symbole usuel : **P**

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



**2.4** Les huit rangées de cases verticales sont appelées "colonnes". Les huit rangées de cases horizontales sont appelées "traverses". Une ligne droite de cases de même couleur, se touchant par les angles, est appelée "diagonale".

### ARTICLE 3. LE MOUVEMENT DES PIECES.

**3.1** Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du même coup. Selon les Articles 3.2 - 3.5, on dit qu'une pièce attaque une case si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case.

**3.2 a)** La **dame** se déplace sur toute case de la colonne, de la traverse ou des diagonales sur lesquelles elle se trouve.

**3.2 b)** La **tour** se déplace sur toute case de la colonne, de la traverse sur lesquelles elle se trouve.

**3.2 c)** Le **fou** se déplace sur toute case de l'une ou l'autre diagonale sur laquelle il se trouve. En effectuant ces mouvements, la dame, la tour ou le fou ne peuvent se déplacer au-dessus d'une autre pièce.

**3.3** Le **cavalier**. Le cavalier se déplace sur une des cases la plus proche de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, traverse ou diagonale. Il ne passe pas directement au-dessus d'une case intermédiaire.

#### 3.4 Le Pion.

(a) Le pion se déplace en avant sur la case immédiatement inoccupée en face de lui sur la même colonne, ou

(b) à son premier coup il peut avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient inoccupées, ou

(c) il se déplace sur la place occupée par une pièce adverse, située diagonalement en face de lui sur la colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.

(d) Un Pion, attaquant la case traversée par un Pion adverse qui a été avancé de deux cases à partir de sa position initiale, peut prendre ce Pion comme s'il n'avait été avancé que d'une case. Cette prise ne peut avoir lieu qu'en réponse immédiate à l'avance de deux cases du Pion adverse. Elle s'appelle la "prise en passant".

(e) Quand un pion accède à la traverse la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du même coup, contre une Dame, une Tour, un Fou ou un Cavalier de la même couleur. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange d'un pion contre une autre pièce est appelée "promotion" et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

### **3.5 Le Roi.**

(a) Le Roi peut se déplacer de deux façons différentes ; soit :

- \* I) sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une pièce adverse.
- \* II) Par le "roque". C'est un mouvement du Roi et de l'une des Tours, comptant pour un coup de Roi et effectuée de la manière suivante: le Roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même traverse et en direction de la Tour; la Tour est ensuite déplacé par-dessus le Roi sur la dernière case que celui-ci vient de traverser.
- \* (1) Le roque est illégal
- \* (a) si le Roi a déjà bougé, ou
- \* (b) avec une Tour qui a déjà été déplacée.
- \* (2) Le roque est momentanément empêché
- \* (a) si la case initiale du Roi ou celle qu'il doit traverser ou occuper est attaquée par une pièce adverse, ou
- \* (b) si une pièce quelconque se trouve entre le Roi et la Tour avec laquelle le roque doit être effectué.
- \* Le roi est "en échec", s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger. L'annonce de l'échec n'est pas obligatoire. Un joueur ne doit pas jouer un coup qui met ou laisse son propre roi en échec.

## **ARTICLE 4. LE DEPLACEMENT DES PIECES.**

**... pas pertinent dans le cadre du projet.**

## **ARTICLE 5. LA FIN DE LA PARTIE.**

**5.1 a)** La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse avec un coup légal. Ceci met fin immédiatement à la partie.

**b)** La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

**5.2** La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup possible et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie.

**5.3** La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord. Ceci met immédiatement fin à la partie. (voir l'Article 9.1)

**5.4** La partie peut être nulle si une position identique est apparue trois fois sur l'échiquier. (voir l'Article 9.2)

**5.5** La partie peut être nulle si les 50 derniers coups consécutifs ont été joués par chaque joueur sans mouvement de pions ni prise de pièces. (voir l'Article 9.3)

## **ARTICLE 6. LA PENDULE D'ECHECS.**

**... pas pertinent dans le cadre du projet.**

## **ARTICLE 7. LES POSITIONS ILLEGALES.**

**... pas pertinent dans le cadre du projet.**

## **ARTICLE 8. LA NOTATION DES COUPS.**

**... pas pertinent dans le cadre du projet.**

## **ARTICLE 9. LA PARTIE NULLE.**

**9.1** Un joueur peut proposer la nullité après avoir joué un coup sur l'échiquier. Il doit le faire avant d'appuyer sur sa pendule. Une telle offre faite différemment est toujours valable, mais enfreint l'Article 12.5. Elle est toujours inconditionnelle. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement ou en jouant un coup ; ou bien jusqu'à ce que la partie se termine autrement. L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie et représentée par le signe (=).

**9.2** La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois (pas nécessairement consécutivement) :

- a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
- b) vient d'apparaître.

Les positions comme en a) et b) sont considérées comme étant les mêmes lorsque, le même joueur ayant le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et ont toutes les mêmes possibilités de jeu.

Les positions sont différentes, si un pion pouvait avoir été pris en passant, ou si les possibilités de roque ne sont plus les mêmes d'une position à l'autre.

**9.3** La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait, :

- a) si les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ou de prise de pièce, ou
- b) s'il écrit sur sa feuille de partie, et annonce son intention de jouer, le coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups consécutifs seront alors exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de pièce.

**9.4** Si un joueur exécute un coup, sans avoir demandé la nullité comme le stipulent les Articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit pendant ce coup.

**9.5** Si un joueur réclame la nullité en application de l'Article 9.2 ou 9.3, il arrêtera immédiatement les deux pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa demande.

a) Si la demande s'avère fondée, la partie est déclarée immédiatement nulle.

b) Si la demande s'avère injustifiée, l'arbitre enlèvera, jusqu'à un maximum de trois minutes, la moitié du temps restant à la pendule du demandeur, et ajoutera trois minutes à celle de son adversaire. La partie continuera alors et le coup proposé devra être joué.

**9.6** La partie est nulle lorsque dans une même position, un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux, même par le jeu le plus médiocre. Cela met immédiatement fin à la partie.

## **ARTICLE 11. LE SCORE.**

**11.1** Un joueur qui gagne sa partie marque un point (1), un joueur qui perd sa partie ne marque pas de point (0) et un joueur qui annule sa partie marque un demi point (1/2).

## **ARTICLE 12. LA CONDUITE DES JOUEURS.**

**... pas pertinent dans le cadre du projet.**

## **ARTICLE 13. LE ROLE DE L'ARBITRE.(voir le préambule)**

**... pas pertinent dans le cadre du projet.**

## **ARTICLE 14. La F.I.D.E..**

**... pas pertinent dans le cadre du projet.**

## **ANNEXE.**

(...)

**... pas pertinent dans le cadre du projet.**

(...)

## **ARTICLE 19. ANNEXE E. "LA NOTATION ALGEBRIQUE".**

La FIDE ne reconnaît pour ses tournois et pour ses matches qu'un seul système, la notation algébrique, et préconise également l'utilisation de ce système dans les livres d'échecs et dans la presse échiquéenne. Les feuilles de parties utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans les cas où ces feuilles sont normalement utilisées. Un arbitre qui s'aperçoit qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devra prévenir le joueur de cette obligation.

**19.1** Chaque pièce est désignée par la première lettre (lettre majuscule) de son nom. Exemple R= roi (ou K en Anglais), D=dame (ou Q en Anglais), T=tour (ou R en Anglais), F=fou (ou B en Anglais), C=cavalier (ou N en Anglais).

**19.2** Pour la première lettre du nom de la pièce, chaque pays a le droit d'utiliser la première lettre du nom utilisé dans son pays. Exemples: B=bishop ( le fou en Anglais), L=loper (le foue en Hollandais). Dans la presse, l'utilisation de dessins pour les pièces est recommandée.

**19.3** Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de celle-ci; exemple: e5, d4, a5.

**19.4** Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées par les lettres minuscules a,b,c,d,e,f,g et h, respectivement.

**19.5** Les 8 traverses (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivement. En conséquence, au départ, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et deuxième traverses; les pions et les pièces noires sont placés sur la septième et la huitième traverses.

**19.6** Suite aux règles précédentes, chacune des 64 cases est toujours repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un nombre.

```
*      8: a8 b8 ç8 d8 e8 f8 g8 h8
*      7: a7 b7 ç7 d7 e7 f7 g7 h7
*      6: a6 b6 ç6 d6 e6 f6 g6 h6
*      5: a5 b5 ç5 d5 e5 f5 g5 h5
*      4: a4 b4 ç4 d4 e4 f4 g4 h4
*      3: a3 b3 ç3 d3 e3 f3 g3 h3
*      2: a2 b2 ç2 d2 e2 f2 g2 h2
*      1: a1 b1 ç1 d1 e1 f1 g1 h1
*      ---a--b--ç--d--e--f--g--h
```