

Règles du jeu d'échecs

Un article de Wikipédia, l'encyclopédie libre.

Les **règles du jeu d'échecs** sont les règles édictées par la [Fédération internationale des échecs](#).

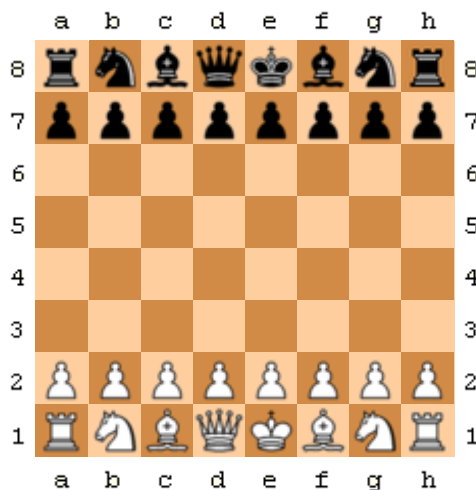
Il existe de nombreuses [variantes du jeu d'échecs](#), dans lesquelles ces règles sont plus ou moins modifiées. Ce ne sont plus alors les règles du jeu d'échecs, mais les règles d'une variante du jeu d'échecs.

Règles du jeu classique [modifier](#)

Le jeu d'[échecs](#) se joue à deux joueurs qui font évoluer seize pièces chacun, respectivement blanches et noires, sur un [échiquier](#) de 64 cases carrées où alternent des cases également blanches et noires. Blanc et noir sont des couleurs conventionnelles : en pratique, les échiquiers et les figurines utilisent une grande variété d'alternances de teintes claires et sombres, en fonction des matériaux utilisés et du goût du fabricant.

Pour parler des adversaires, on dit « les Blancs » et « les Noirs ».

L'échiquier



Disposition initiale des pièces

- Les huit lignes « verticales » sont appelées *colonnes* ;
- les huit lignes « horizontales » sont appelées *rangées* ou *traverses* ;
- les 26 lignes obliques à 45° (13 noires et 13 blanches) sont appelées *diagonales*.

Dans la représentation conventionnelle, les Blancs sont en bas, les Noirs en haut.

Afin de permettre la notation des coups, les colonnes peuvent être repérées par des lettres minuscules : de « a » à « h » (la colonne « a » étant la plus à gauche pour les Blancs), et les rangées par des chiffres : de 1 à 8 (la rangée 1 étant celle des pièces blanches). Chaque case est ainsi repérée par un couple colonne-rangée, par exemple : e5.

- La liste des pièces ;

Chaque joueur possède initialement : un roi, une dame, deux fous, deux cavaliers, deux tours et huit pions.

- Disposition initiale de l'échiquier et des pièces ;

Chaque joueur doit avoir à sa droite une case blanche (h1 pour les Blancs et a8 pour les Noirs).

Les dames sont face à face sur la colonne « d », autrement dit, la dame doit être sur une case de sa couleur (la dame blanche, sur une case blanche et la dame noire, sur une case noire).

Déroulement du jeu

Jouer consiste à effectuer un déplacement ou une prise.

Blancs et Noirs jouent à tour de rôle. Ce sont toujours les Blancs qui commencent.

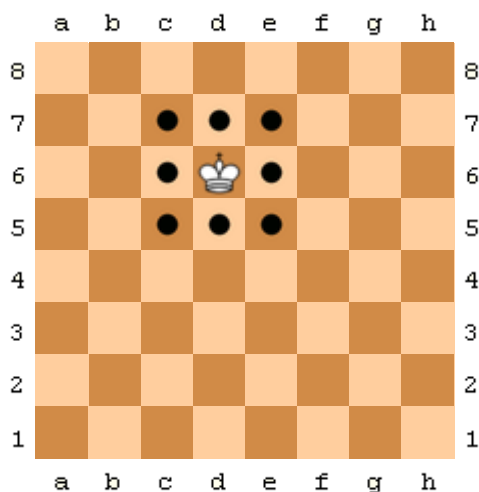
On dit de celui qui doit jouer qu'il a *le trait*, et jouer est une obligation (on ne peut pas « passer » son tour). De ce fait, il se peut qu'un joueur soit forcé d'acquiescer une moins bonne position en jouant son coup (il aurait préféré ne pas bouger), on appelle cela [zugzwang](#). Si le joueur qui a le trait est dans l'impossibilité d'exécuter un coup légal, la partie s'arrête (sur un [pat](#) ou sur un [échec et mat](#), voir plus loin).

Le temps de réflexion alloué pour les coups, le mode d'attribution des Blancs, le nombre de manches, avec inversion des couleurs à chaque manche ou non, etc., ne font pas partie des règles du jeu lui-même, ce sont les modes de rencontres (partie amicale, par correspondance, championnat, etc.) qui les déterminent.

Déplacement

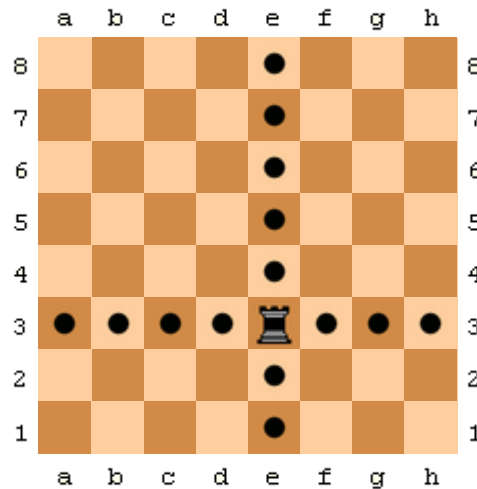
Il est entendu que les bords de l'échiquier sont infranchissables par les pièces.

- Le roi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction. Il n'a toutefois pas le droit de se mettre en échec.

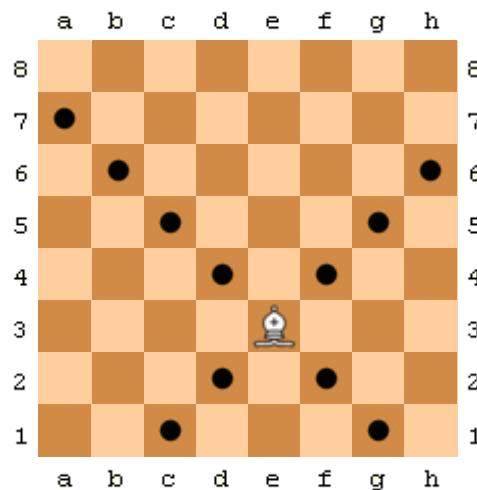


Déplacement du roi. Les cases qui lui sont accessibles en un coup sont marquées d'un rond.

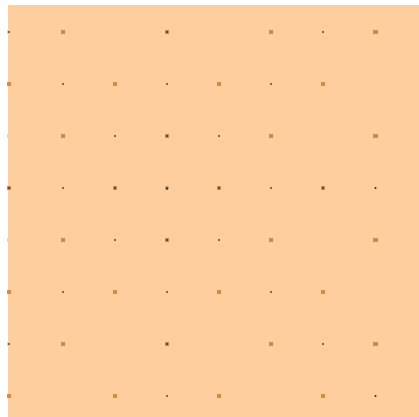
- La dame, la tour et le fou sont des pièces à longue portée, c'est-à-dire qu'elles peuvent se déplacer d'autant de cases qu'elles le souhaitent, en ligne droite, en n'étant limitées que par l'obstacle infranchissable que constitue toute autre pièce (adverse ou non).
- La tour se déplace en suivant colonnes ou rangées.



- Le fou se déplace en suivant les diagonales. De ce fait un fou se déplace toujours sur les cases de même couleur (voir diagramme)

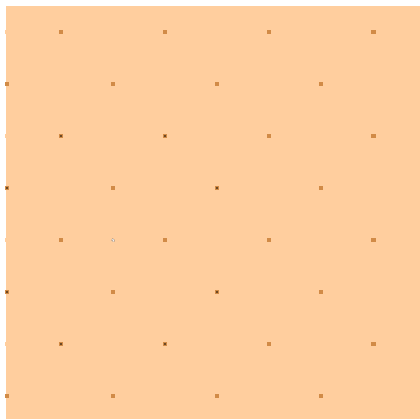


- La dame combine les deux (ce qui en fait la pièce la plus puissante du jeu).

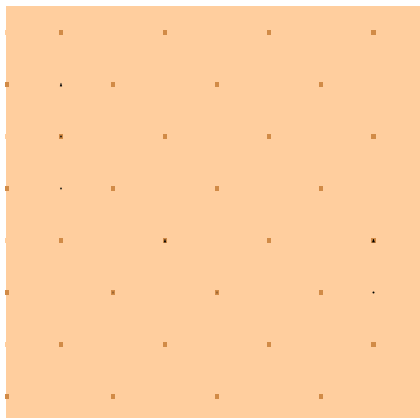


- Le cavalier est une pièce *sauteuse* (si sa case d'arrivée est *jouable*, il peut y accéder quel que

soit l'encombrement environnant). On considère aussi souvent qu'il se *faufile* entre les pièces. Le cavalier se déplace sur une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, traverse ou diagonale (ce qui lui donne 8 possibilités de mouvement dans le meilleur des cas). Les cases accessibles au cavalier forment une *rosace*. (voir diagramme).



- Le pion se déplace droit devant lui d'une case à chaque coup. La première fois qu'il se déplace, il peut avancer de deux cases.
nota : le pion possède un mouvement particulier lorsqu'il effectue une capture (voir ci-dessous).



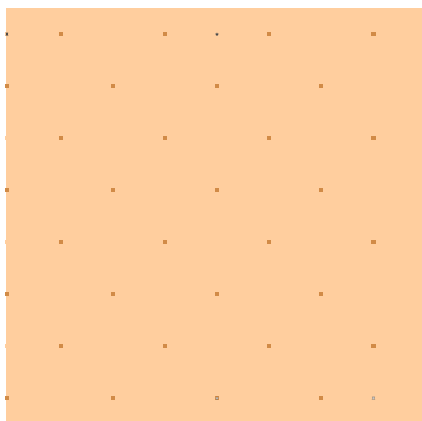
- Le [roque](#)

C'est le seul cas où, en un seul coup, on peut déplacer deux pièces (le roi et une tour), et avec des modes de déplacement inhabituels : le roi se déplace sur sa rangée de *deux* cases vers sa tour, et la tour *saute par-dessus* son roi pour venir se placer à côté de lui, sur le flanc opposé. Il est nécessaire de veiller à respecter l'ordre de ces deux déplacements: le roi se déplace *en premier*, puis la tour opère son mouvement *en second*. Ce double déplacement dépend des conditions suivantes :

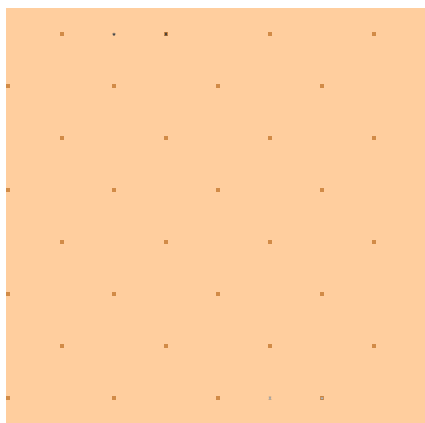
- le roi et la tour n'ont pas encore bougé,
- il n'y a pas de pièces entre le roi et la tour,
- aucune des cases du déplacement du roi n'est sous la menace d'une pièce adverse.
Autrement dit le roi ne doit pas être en échec, la case qu'il va traverser et la case finale ne doivent pas être sous menace.

Deux roques sont possibles : le *petit roque* (le roi se retrouve colonne g, la tour colonne f) et le

grand roque (roi en c, tour en d).

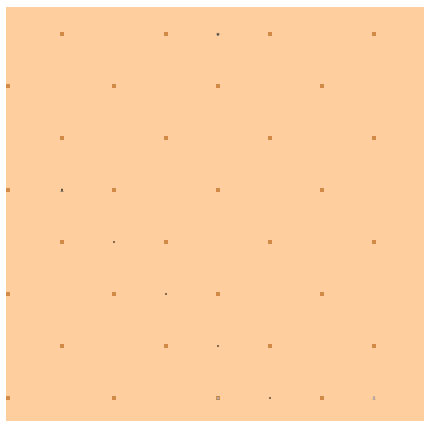


Position avant le roque



Position après le petit roque des Blancs et le grand roque des Noirs

Dans le cas suivant le roque est interdit :



le roque est interdit car le fou menace la case f1 qui sera traversée par le roi

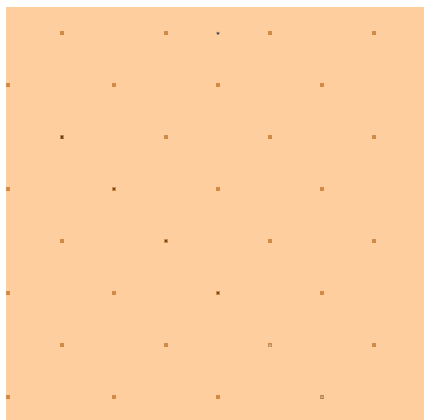
- La promotion du pion

Article détaillé : [Promotion \(jeu d'échecs\)](#).

Quand le pion arrive sur la dernière rangée, il doit se transformer en une pièce de même couleur au choix du joueur parmi dame, tour, fou ou cavalier. Le plus souvent, la dame est choisie permettant ainsi d'avoir jusqu'à neuf dames, mais un autre choix peut parfois se révéler plus judicieux.

- La pièce clouée

Une pièce est dite clouée lorsque son déplacement expose directement son roi à un échec. il est interdit de déplacer une pièce clouée.



le pion est cloué car son déplacement expose le roi au fou de l'adversaire

Prise ou capture [\[modifier\]](#)

Prendre une pièce adverse n'est pas obligatoire (sauf si c'est la seule façon de parer un échec, ou plus simplement le seul coup jouable - mais alors, ce n'est pas la prise qui est obligatoire, mais le coup ; on dira que la prise est forcée).

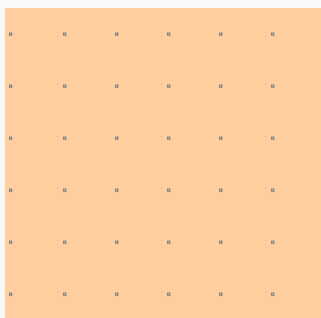
Une prise s'effectue en retirant la pièce prise du jeu et en mettant la pièce preneuse à sa place, sauf dans la prise en passant. À part le roi (voir plus loin), aucune pièce n'est par nature à l'abri d'une prise par l'adversaire, un simple pion est capable de capturer la dame adverse.

Toutes les pièces, sauf les pions, prennent comme elles se déplacent : l'obstacle sur le trajet constitué par une pièce adverse est accessible avec prise de cette pièce adverse. Le roque est le seul cas de déplacement qui ne peut s'accompagner d'une prise. Ce n'est pas une règle, c'est la conséquence naturelle des conditions liées à ce coup.

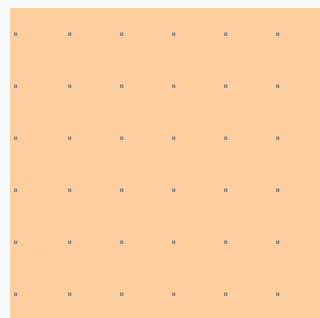
Les pions ont un mode de prise particulier : ils prennent en avançant d'une case en diagonale.

Prise en passant [\[modifier\]](#)

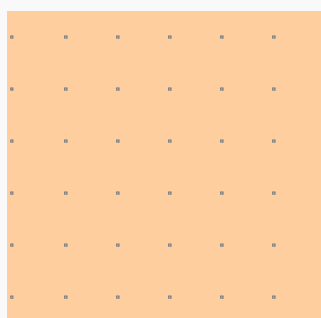
Article détaillé : [Prise en passant](#).



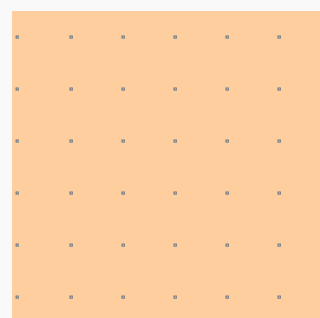
1 - Situation initiale



2 - Le pion blanc avance de deux cases



3 - Le pion noir peut avancer en diagonale tout en prenant le pion blanc au passage, bien que ce dernier ne se trouve pas sur la case de destination du pion noir



4 - Situation après la 'prise en passant'

La possibilité donnée au pion d'avancer de deux cases lors de son premier déplacement lui permet d'éviter l'affrontement qui aurait eu lieu s'il n'avait avancé que d'une case. Pour limiter ce désavantage qui pénalise l'audace du pion avancé adverse, ce dernier a la possibilité de prendre comme si le coup de début n'avait été que d'une case. Cette prise en passant ne peut se faire qu'en réponse immédiate à l'avance double. C'est le seul cas où une pièce n'est pas capturée sur la case d'arrivée de la pièce qui capture.

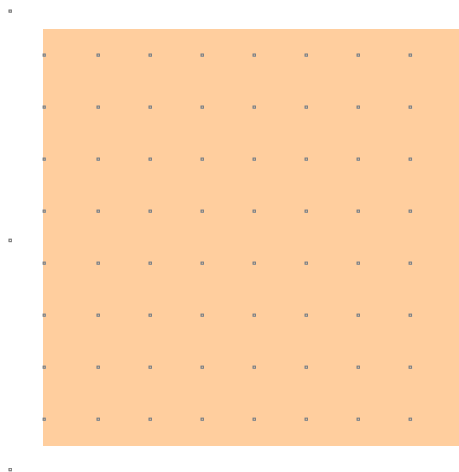
Adouber [\[modifier\]](#)

Dans le cas où une pièce est mal placée sur l'échiquier et gêne le joueur, celui-ci peut, sur son temps de jeu, annoncer *j'adoube* ou bien *I adjust*[\[1\]](#) pour replacer la pièce au centre de sa case sans être contraint de la jouer. Le jeu reprend ensuite normalement.

Dans les autres cas, le joueur qui touche une pièce est obligé de jouer avec celle-ci ou de la prendre, s'il s'agit d'une pièce adverse, dans la mesure où c'est possible eu égard aux règles du jeu. S'il n'y a aucun coup légal possible avec la pièce touchée, le joueur est libre de jouer avec n'importe quelle autre pièce. C'est la *règle de la pièce touchée*.

Une fois la pièce lâchée sur la case finale, et pour autant qu'il s'agisse d'un coup légal, le joueur ne peut plus revenir en arrière et reprendre ce coup. S'il ne s'agit pas d'un coup légal, un autre coup doit être joué, tout en respectant la règle de pièce touchée.

Le gain de la partie [modifier](#)



Les Blancs sont échec et mat

Le roi n'est jamais capturé. Quand un mouvement mène à une position qui menace le roi adverse de prise au prochain coup, le joueur annonce « *échec au roi* » ou plus simplement « *échec* ». Le joueur concerné doit alors impérativement faire disparaître cette menace au coup suivant en utilisant une des trois possibilités :

1. déplacer son roi sur une case non menacée,
2. capturer la pièce causant la mise en échec,
3. placer une pièce entre le roi et la pièce donnant échec afin de faire obstacle à la menace de prise (ce type de parade est impossible contre un cavalier ou un pion).

Un joueur à la fin de son mouvement ne doit pas laisser ni mettre son roi en *échec*.

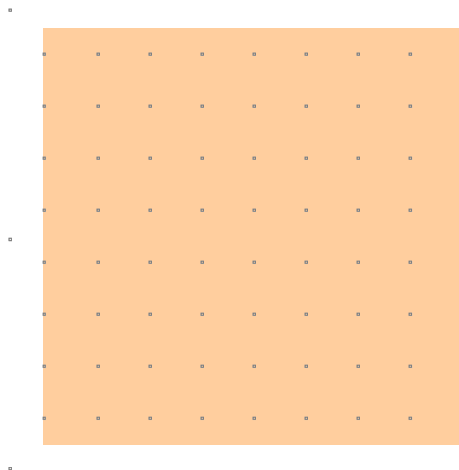
L'annonce de mise en *échec* n'est pas obligatoire.

Si le joueur du roi mis en échec n'a pas de solution pour parer la menace, le roi est alors [échec et mat](#), la partie est finie et la victoire revient à l'autre camp. Voir le diagramme ci-contre (le roi blanc est sous la menace de la dame noire, chaque case où le roi pourrait se déplacer est sous la menace de la dame, il ne peut pas capturer la dame car à la fin de son mouvement, il serait sous échec par la tour, enfin il ne peut interposer aucune pièce entre lui et la dame, parce qu'il est *dépouillé* - il n'y a plus d'autre pièce blanche - et surtout, parce qu'il n'y a pas de place entre lui et la dame).

Les parties des joueurs de haut niveau vont rarement jusqu'au mat : lorsqu'un joueur se sent en infériorité telle que sa perte est inévitable, il peut *abandonner*, donnant donc le gain de la partie à son adversaire. Le geste symbolique de l'abandon consiste à coucher son roi sur l'échiquier.

Parties nulles [modifier](#)

. Article détaillé : [Nulle \(jeu d'échecs\)](#).



Les Blancs sont [pat](#)

La partie est dite nulle, c'est-à-dire sans qu'il y ait de vainqueur, si une de ces conditions survient :

1. le joueur qui a le trait n'est pas en échec, mais n'a aucun mouvement autorisé possible (c'est ce qu'on appelle être [pat](#), voir diagramme ci-contre),
2. il n'y a pas de possibilité pour aucun des deux camps de mettre échec et mat le camp adverse par manque de pièces (exemple : roi contre roi) ou parce qu'il n'existe aucune suite de coup qui puisse conduire à un mat,
3. les 50 derniers coups ont été joués par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce,
4. par répétition de la même position sur l'échiquier trois fois, consécutives ou non. Deux positions sont identiques si le trait est le même et si les possibilités de prise en passant et de roque sont les mêmes,
5. par [accord](#) entre les deux joueurs,
6. si un joueur perd au temps et que son adversaire n'a pas le matériel suffisant pour mater son adversaire, quelle que soit la suite de coups choisie.

Notation des parties [modifier](#)

. Article détaillé : [Notation algébrique](#).

Pour noter les parties plusieurs notations ont été proposées, parmi lesquelles la notation algébrique est pratiquement la seule à être restée en usage et est obligatoire lors de parties officielles. Il en existe 2 variantes, une complète dans laquelle sont notées les positions initiales et finales des pièces, et une abrégée dans laquelle, sauf cas exceptionnels, seules les positions finales des pièces sont indiquées.

Notation algébrique complète [modifier](#)

Pour noter le coup d'un joueur, on indique la nature de la pièce (par son *code* ou rien pour le pion), les coordonnées de la case de départ, le déplacement (« - ») ou la prise (« x ») et les coordonnées de la case d'arrivée. Exemples:

e2-e4 : le pion en e2 au départ, se déplace en e4;

Cf6xe4 : le cavalier en f6 au départ, va sur la case e4 en prenant quelque chose non précisé par cette notation.

Le numéro d'ordre des coups est donné pour les Blancs et n'est pas répété pour les Noirs dont le coup s'inscrit à la suite après une seule espace :

Ce qui pourrait donner, pour un début de partie :

1. e2-e4 Cg8-f6
2. d2-d4 Cf6xe4
3. etc.

Dans ce système, des informations sont superflues, par exemple le code des pièces, souvent la case de départ, la prise, etc.

Notation algébrique abrégée [modifier](#)

La *notation abrégée*, plus répandue, omet la case de départ et le tiret du déplacement. Le début ci-dessus devient :

1. e4 Cf6
2. d4 Cxe4
3. etc.

Le système est en défaut quand deux pièces identiques peuvent aboutir sur la case notée. Par exemple, avec deux tours, une en e1, l'autre en d2, si on écrit Td1, on ne sait pas laquelle a joué. Il faut donc ajouter un élément de la case de départ permettant de lever le doute : Ted1 si c'est Te1 qui a joué, et s'il subsiste un doute en précisant la colonne, on précise la rangée: T1d1.

Pour la prise par les pions, on indique toujours la colonne de départ. Exemple : 2. exd5 etc. La prise en passant s'écrit *e.p.* (dans le diagramme plus haut on écrirait : bxc3 e.p. bien que ce ne soit pas ambigu)

L'échec est indiqué par un « + » à la fin du coup, l'échec et mat par un « # ». Le pat, l'abandon, la nullité (quelle qu'en soit la raison) n'ont pas de symbole, et doivent être notés en clair. La proposition de partie nulle par un joueur doit également figurer. On la note par un « (=) ».

Le petit roque est noté « O-O » et le grand roque « O-O-O ».

Un certain nombre de symboles facultatifs permettent d'ajouter des commentaires plus ou moins subjectifs :

- !! : très bon coup
- ! : bon coup
- !? : coup intéressant
- ?! : coup douteux
- ? : mauvais coup
- ?? : très mauvais coup

Liens internes [modifier](#)

- [Adouber](#)
- [Coup légal](#)
- [Notation algébrique](#)
- [Nulle](#)
- [Pendule d'échecs](#)
- [Prise en passant](#)
- [Promotion](#)
- [Roque](#)

Notes [[modifier](#)]

- ↑ cd art 4.2 des [Règles de la FIDE](#)

Liens externes [[modifier](#)]

- [pdf] [Règles du jeu](#) sur le site de la [Fédération française des échecs](#)
- [Règles du jeu officielles](#) sur le site de la [Fédération internationale des échecs](#)
- [Portail des échecs](#)
- [Portail des jeux](#)

Récupérée de «

[Wikimedia Commons](#)
propose des documents
multimédia libres sur [les](#)
[échecs](#).

http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A8gles_du_jeu_d%27%C3%A9checs »

[Catégorie](#) : [Échecs](#)

Affichages

- [Article](#)
- [Discussion](#)
- [Modifier](#)
- [Historique](#)

Outils personnels

- [Créer un compte ou se connecter](#)

Rechercher

Navigation

- [Accueil](#)
- [Portails thématiques](#)
- [Index alphabétique](#)
- [Un article au hasard](#)
- [Contacter Wikipédia](#)

Contribuer

- [Aide](#)
- [Communauté](#)
- [Modifications récentes](#)
- [Accueil des nouveaux arrivants](#)
- [Faire un don](#)

Boîte à outils

- [Pages liées](#)
- [Suivi des liens](#)
- [Importer un fichier](#)
- [Pages spéciales](#)
- [Version imprimable](#)
- [Adresse de cette version](#)
- [Citer cette page](#)

Autres langues

- [Català](#)
- [Česky](#)
- [Ελληνικά](#)
- [English](#)
- [Esperanto](#)
- [Español](#)
- [Hrvatski](#)
- [_____](#)
- [Македонски](#)
- [Polski](#)
- [Português](#)
- [Srpskohrvatski / Српскохрватски](#)
- [Slovenščina](#)
- [Српски / Srpski](#)
- [Українська](#)

- Dernière modification de cette page le 11 août 2008 à 00:52.
- [Droit d'auteur](#) : Tous les textes sont disponibles sous les termes de la [licence de documentation libre GNU](#) (GFDL).
Wikipedia® est une marque déposée de la [Wikimedia Foundation, Inc.](#), organisation de bienfaisance régie par le paragraphe [501\(c\)\(3\)](#) du code fiscal des États-Unis.
- [Politique de confidentialité](#)
- [À propos de Wikipédia](#)
- [Avertissements](#)