

# Les règles officielles du jeu d'échecs

*Les règles du jeu d'échecs, établies par la FIDE, couvrent l'ensemble des situations de jeu sur l'échiquier rencontrées en tournoi.*

Le texte anglais constitue la version originale des règles du jeu d'échecs, telles qu'ont été adoptées par le 67<sup>e</sup> Congrès de la FIDE en septembre-octobre 1996 à Erevan ; elles entrent en application le 1<sup>er</sup> juillet 1997.

Dans ces règles, les termes « joueur » et « il » doivent s'entendre tant au masculin qu'au féminin.

## Préambule

Les règles du jeu d'échecs ne peuvent couvrir le champ de toutes les situations pouvant survenir au cours d'une partie, ni régir toutes les questions administratives. Lorsque des cas ne sont pas explicitement réglés par un article des règles du jeu d'échecs, on devrait alors pouvoir trouver une décision correcte en étudiant des situations analogues à celles décrites dans les règles du jeu. Ces règles sous-entendent que les arbitres possèdent généralement la compétence voulue, un jugement sain et une objectivité absolue. Un règlement trop détaillé priverait l'arbitre de sa liberté de jugement, et l'empêcherait ainsi de résoudre un problème par une solution juste, équitable et dictée par des facteurs particuliers.

La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations d'admettre ce point de vue.

Une fédération qui applique déjà – ou qui voudrait appliquer des règles plus détaillées est libre de le faire sous réserve que :

- a) elles ne contredisent en aucune

manière les règles officielles de la FIDE ;

- b) elles restent limitées aux territoires dépendant de cette fédération ;
- c) elles ne soient pas appliquées lors de matchs, championnats ou rencontres qualificatives de la FIDE, ni à des tournois pouvant compter pour le classement, ou l'obtention d'un titre de la FIDE.

## Les règles du jeu

### Article 1 : La nature et les objectifs du jeu d'échecs

1.1 Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement des pièces sur un plateau carré appelé « échiquier ». Le joueur ayant les pièces blanches commence 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 échec » de telle manière 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 d'une grille de 8 sur 8 soit 64 cases de même surface alternativement claires (les cases blanches) et foncées (les cases noires). L'échiquier est


placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche.


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 « noires »). Ces pièces sont les suivantes :


Un Roi blanc ayant pour symbole usuel 


Une Dame blanche ayant pour symbole usuel 


Deux Tours blanches ayant pour symbole usuel 


Deux Fous blancs ayant pour symbole usuel 


Deux Cavaliers blancs ayant pour symbole usuel 


Huit pions blancs ayant pour symbole usuel 


Un Roi noir ayant pour symbole usuel 

Une Dame noire ayant pour symbole usuel 

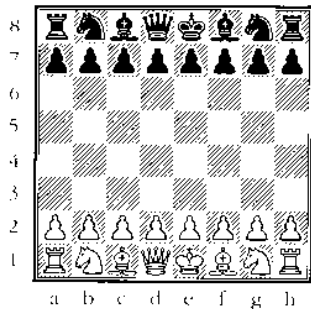
Deux Tours noires ayant pour symbole usuel 

Deux Fous noirs ayant pour symbole usuel 

Deux Cavaliers noirs ayant pour symbole usuel 

Huit pions noirs ayant pour symbole usuel 

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 pièces

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.

b) La Tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la traverse sur lesquelles elle se trouve.

c) Le Fou se déplace sur toute case de l'une ou de 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 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 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 une case 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 avancé de deux cases à partir de sa position initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise ne peut avoir lieu qu'en réponse immédiate à l'avancée de deux cases du pion adverse. On l'appelle « 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 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 appelé « promotion » et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

3.5 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 ou plusieurs pièces adverses, soit

ii) par le « roque ». C'est un mouvement du Roi et de l'une des Tours de la même couleur comptant pour un seul coup du Roi et effectué 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 déplacée 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 été 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 ou plusieurs pièces adverses ;

[b] si une pièce quelconque se trouve entre le Roi et la Tour avec laquelle le roque doit être effectué.

b) 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 déplacement des pièces

4.1 Chaque coup doit être effectué d'une seule main.

4.2 Pour autant qu'il exprime son intention (par exemple en disant « j'adoube »), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case.

4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :

a) une ou plusieurs pièces de même couleur, il doit bouger ou prendre la première pièce touchée qui peut être bougée ou prise, ou

b) une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce adverse avec sa pièce ou, si ce n'est pas possible, bouger ou prendre la première pièce touchée qui peut être bougée ou prise. En l'absence d'une autre évidence, on considérera que la propre pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4 a) Si un joueur touche délibérément une Tour puis son Roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on réglera alors ce cas selon l'article 4.3.

b) Si un joueur ayant l'intention de roquer touche d'abord le Roi

ou le Roi et la Tour simultanément, alors que le roque sur ce côté est impossible, il doit choisir soit de roquer de l'autre côté, pour autant que ce roque soit possible, soit de déplacer le Roi. Si le Roi ne peut être bougé, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup possible.

4.5 Si aucune des pièces touchées ne peut être bougée ou prise, le joueur peut alors effectuer n'importe quel autre coup possible.

4.6 Si l'adversaire enfreint l'article 4.3 ou 4.4, le joueur ne peut réclamer s'il a lui-même délibérément touché une pièce.

4.7 Quand, lors d'un coup légal ou comme faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut être déplacée sur une autre case. On considère le coup exécuté lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées.

#### 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 immédiatement fin 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 pendant la partie. 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 pion ni prise de pièce. (Voir l'article 9.3)

## Les règles de compétition

### Article 6 : La pendule d'échecs

6.1 La « pendule d'échecs » est une pendule double munie de deux mécanismes d'horlogerie donc de deux cadrans horaires, reliés l'un à l'autre de telle façon que seul l'un des deux puisse fonctionner à la fois. Le terme « pendule » désigne dans ces règlements l'un de ces deux mécanismes et cadrans.

La « chute du drapeau » signifie que le temps imparti à un joueur est écoulé.

6.2 En utilisant une pendule d'échecs, chaque joueur doit effectuer un certain nombre de coups ou tous les coups en un temps donné ; ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire après chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance. Le temps inutilisé lors d'une période de jeu par un joueur lui est crédité pour la période suivante, excepté dans la cadence « temps différé ».

Dans la cadence « temps différé », les deux joueurs reçoivent un « temps de réflexion principal ». Il bénéficient également d'un « temps supplémentaire fixe » pour chacun des coups. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. À condition que le joueur arrête sa pendule avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps de réflexion principal ne varie pas, sans tenir compte de la proportion de temps supplémentaire utilisé.

6.3 Chaque cadran dispose d'un « drapeau ». Immédiatement après la chute du drapeau, les dispositions de l'article 8.1 doivent être appliquées.

6.4 L'arbitre décide de l'endroit où la pendule d'échecs est placée.

6.5 À l'heure fixée pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.

6.6 Le joueur perdra la partie s'il arrive devant l'échiquier avec plus

d'une heure de retard après l'horaire de début fixé pour la compétition (sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit décidé par l'arbitre).

6.7 a) Pendant la partie, chaque joueur, ayant exécuté son coup sur l'échiquier, arrêtera sa propre pendule et mettra en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter sa pendule. Tant qu'il ne l'a pas arrêtée, on considère que son coup n'est pas achevé, sauf si le coup effectué met fin à la partie. (Voir les articles 5.1, 5.2 et 5.3)

Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de la pendule est considéré comme partie du temps alloué au joueur.

b) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a effectué le coup. Il est interdit de laisser le doigt sur le bouton ou de le faire planer au-dessus.

c) Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit d'appuyer dessus violemment, de la saisir ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera pénalisée selon l'article 13.4.

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 a dûment demandé que ce fait soit constaté.

6.9 En dehors de l'application des articles 5.1, 5.2 ou 5.3, la partie est perdue par le joueur qui n'a pas exécuté le nombre de coups prescrits dans le temps imparti. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux (c'est-à-dire même contre un jeu des plus médiocres).

6.10 Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant une défectuosité manifeste sera obligatoirement remplacée. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.