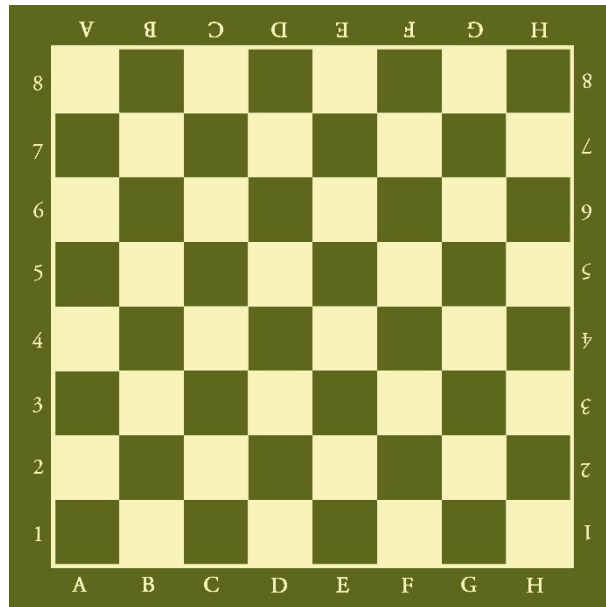


ÉCHECS



Apparus en Inde vers le VI^e siècle sous le nom de *chaturanga*, les échecs se répandent d'abord en Perse sous le nom de *shatranj* avant de gagner le monde arabo-musulman puis l'Europe à la faveur des conquêtes et échanges commerciaux du haut Moyen Âge. Chaque région en remodèle peu à peu les pièces et les règles, donnant ainsi naissance à de nombreuses variantes régionales.

C'est en Europe, entre la fin du XV^e et le début du XVI^e siècle, que le jeu connaît sa dernière grande transformation : la dame et le fou acquièrent leur mobilité actuelle. Cette version dite « *moderne* » s'impose progressivement comme la référence internationale.

Reconnu mondialement comme sport ou comme loisir familial, le jeu d'échecs est considéré aujourd'hui comme le plus emblématique des jeux de stratégie abstraits.

Les règles fondamentales du jeu (d'après les règles de la FIDE)

Article 1 : Nature et but d'une partie d'échecs

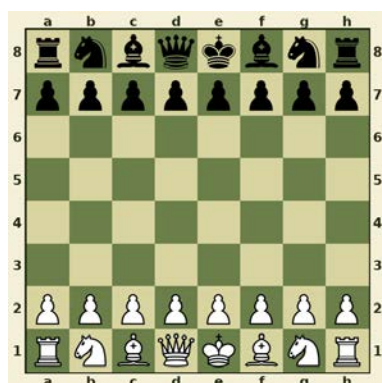
- 1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier".
- 1.2 Le joueur déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant.
- 1.3 On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.
- 1.4 Le but de chacun des deux joueurs est d'« attaquer » le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre.
 - 1.4.1 On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire.
 - 1.4.2 L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.
- 1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2.2).

Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier

- 2.1 L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires"). L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.
- 2.2 Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "noires"). Ces pièces sont les suivantes :

Un roi habituellement représenté par		R
Une dame habituellement représentée par		D
Deux tours habituellement représentées par		T
Deux fous habituellement représentés par		F
Deux cavaliers habituellement représentés par		C
Huit pions habituellement représentés par		

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



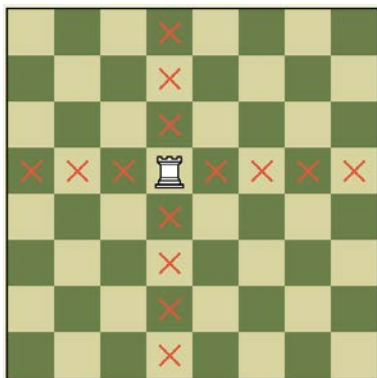
- 2.4 Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "colonnes". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "rangées". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale".

Article 3 : Le déplacement des pièces

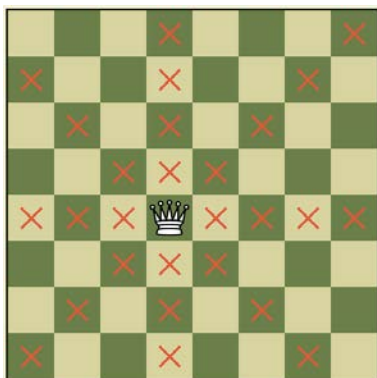
- 3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur.
- 3.1.1 Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, au titre du même coup.
- 3.1.2 On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, conformément aux Articles 3.2 à 3.8.
- 3.1.3 On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en prise le roi de son propre camp.
- 3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.



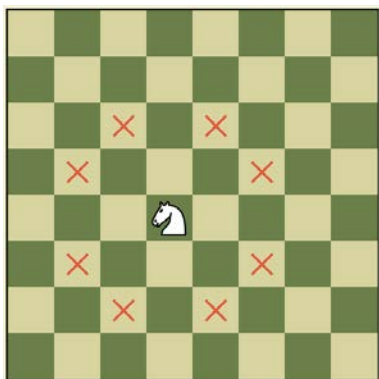
- 3.3 La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.



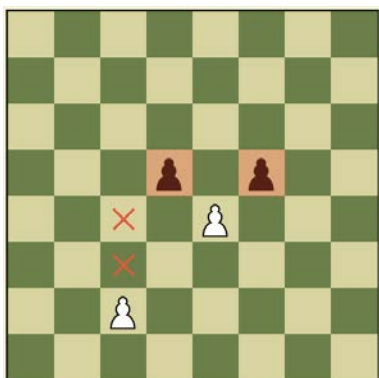
- 3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.



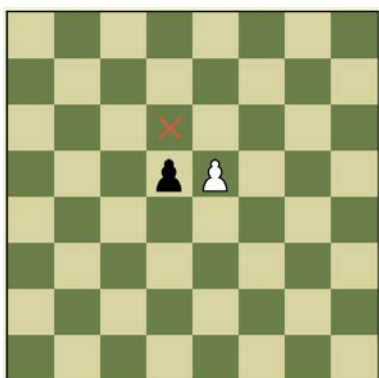
- 3.5 Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.
- 3.6 Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.



- 3.7.1 Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée.
- 3.7.2 Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.1, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.
- 3.7.3 Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Le pion prend alors la pièce en question.



- 3.7.4.1 Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case.
- 3.7.4.2 Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement après la poussée du pion adverse. Cette prise est appelée « *prise en passant* ».



- 3.7.5.1 Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion -lors de ce coup- contre une dame, une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de "*promotion*".
- 3.7.5.2 Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment capturées.

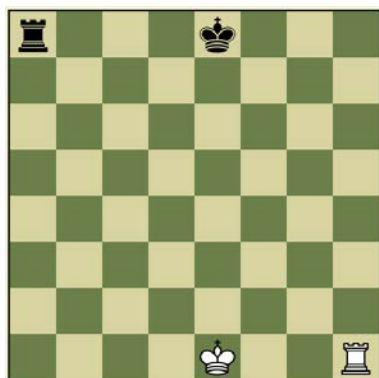
3.7.5.3 Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

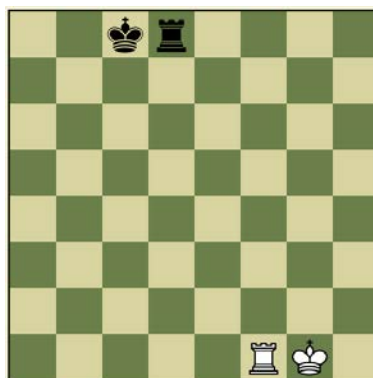
3.8.1 en se déplaçant sur une case adjacente



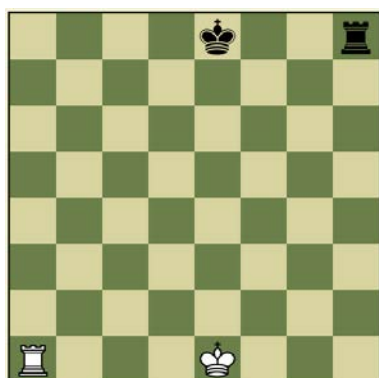
3.8.2 en "roquant". Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour, elle aussi sur sa case initiale, puis cette tour est déplacée sur la dernière case que le roi a traversée.



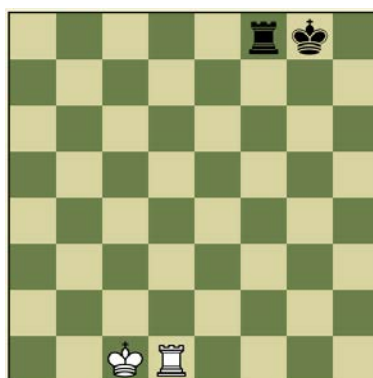
*Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir*



*Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir*



*Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir*



*Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir*

3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu :

3.8.2.1.1 lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou

3.8.2.1.2 avec une tour qui s'est préalablement déplacée.

3.8.2.2 Le roque est temporairement impossible :

3.8.2.2.1 si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou

3.8.2.2.2 s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

3.9. Mise du roi en échec :

3.9.1 Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en échec le roi de leur propre camp.

3.9.2 On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.

3.10.1 Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les Articles 3.1 à 3.9.

3.10.2 Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9.

3.10.3 Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

Article 4 : L'exécution du déplacement des pièces

4.1 Les coups doivent être exécutés à l'aide d'une seule main.

4.2.1 Seul le joueur ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition qu'il en exprime l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»).

4.2.2 Tout autre contact physique avec une pièce, à l'exception d'un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel.

4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2 si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :

4.3.1 Une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée ;

4.3.2 une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;

4.3.3 Une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit prendre la première pièce touchée de l'adversaire avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut pas déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.

4.4 Si un joueur au trait :

4.4.1 touche son roi et l'une de ses tours, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal ;

4.4.2 touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1 ;

4.4.3 ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut pas jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;

4.4.4 promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.

4.6 Lors de la promotion :

4.6.1 Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée

4.6.2 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre

4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :

4.7.1 s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;

- 4.7.2 s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;
- 4.7.3 s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.
- 4.8 Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.
- 4.9 Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.

Article 5 : La fin de la partie

- 5.1.1 La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.
- 5.1.2 La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie.
- 5.2.1 La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.
- 5.2.2 La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.
- 5.2.3 La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie, sous réserve que chaque joueur ait au moins joué un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie.