



# Club Échecs

## La nature et le but du jeu

**On peut décrire comme suit ce qui se passe lors d'une partie d'échecs : deux joueurs maniant chacun leur armée jouent à tour de rôle en rivalisant d'astuces et de finesse pour piéger l'adversaire et éviter d'être piégé.**

### Les règles d'éthique

- Au début de la partie, on tire au sort pour déterminer qui aura les blancs. Si on joue plusieurs parties de suite, on change de camp à tour de rôle, peu importe qui a gagné.
- Le joueur qui a les Blancs joue le premier coup ; après, c'est au tour des Noirs de jouer puis aux Blancs, et ainsi de suite sans qu'il ne soit jamais possible à un joueur de passer son tour ou de jouer deux fois de suite. Celui a qui c'est le tour de jouer a « le trait ».
- Avant de replacer une pièce mal centrée sur sa case, on doit annoncer son intention de le faire ; on le fait en disant «J'adoube». Sinon, c'est la règle « pièce touchée, pièce jouée » qui s'applique. Cette règle dit ceci :
  - ◆ une pièce amie touchée doit être jouée, si possible
  - ◆ une pièce adverse touchée doit être prise, si possible
  - ◆ une pièce lâchée sur sa case d'arrivée est jouée et le coup ne peut pas être repris.
- Un coup illégal ne compte pas et doit être immédiatement repris. Si on s'en aperçoit après plusieurs coups, la position doit être rétablie à partir du moment où le coup illégal a été joué.
- C'est seulement par politesse qu'on annonce un « échec » ou un « échec et mat ». Si on oublie de le dire ou si on se trompe, il n'y a aucune conséquence.
- Bien sûr, on ne commentera pas les coups d'une partie à laquelle on assiste, et on ne calculera pas ses coups en mettant ses doigts sur l'échiquier.



# Club Échecs

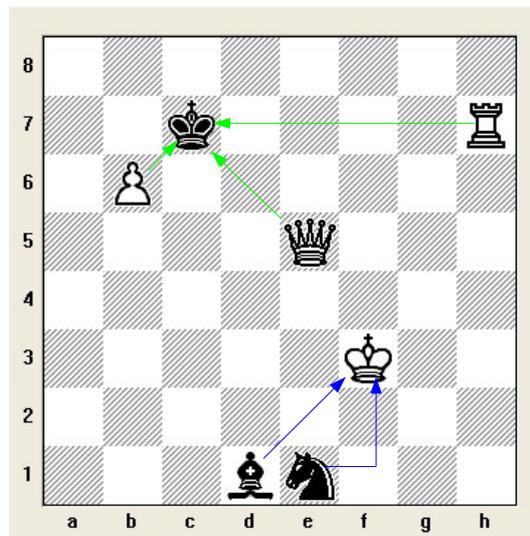
## La nature et le but du jeu

**L'objectif ultime consiste à capturer le roi adverse. Le premier à le faire gagne. Si aucun des deux joueurs n'y parvient, la partie est nulle.**  
**Une partie d'échecs se termine donc soit par la victoire d'un joueur sur l'autre ( Mat ), soit par la nulle.**

### L'échec

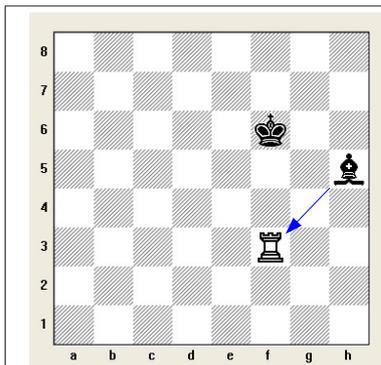
Aucun règlement n'y oblige, mais l'usage veut qu'un joueur qui met le roi adverse en prise l'annonce en disant « échec ».

Le joueur dont le roi est en échec est obligé de l'y soustraire avant de faire quoi que ce soit d'autre.

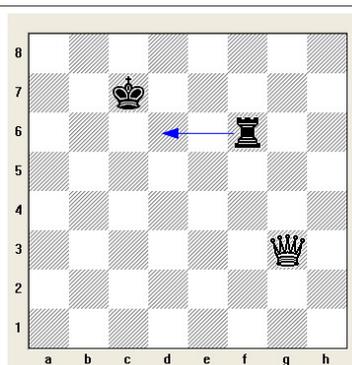


Toutes les pièces peuvent mettre échec un Roi, sauf l'autre Roi !

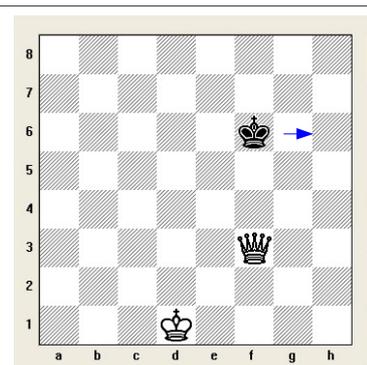
Il n'existe que trois manières de soustraire un roi à un échec :



● **Prendre** la pièce qui attaque le roi



● **Interposer** une pièce entre l'attaquant et le roi.



● **Fuir**, c'est à dire , déplacer le roi sur une case où il n'est plus en prise

Pour t'en souvenir facilement , pense au **P.I.F.**

Un échec se note « + »



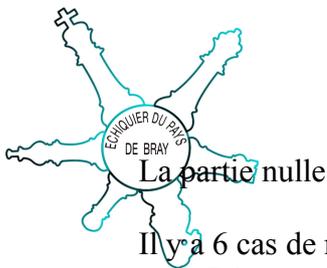
# Club Échecs

## La nature et le but du jeu

Lorsqu'un roi est en échec et qu'aucun coup réglementaire ne permet de l'y soustraire, il est « mat » et la partie est terminée.  
Un échec et mat se note « # ».

Trois exemples où le roi Noir est mat.

<p>Le mat du «couloir»</p>	<p>Le mat « à l'étouffé »</p>	<p>Le «baiser de la mort»</p>
----------------------------	-------------------------------	-------------------------------



# Club Échecs

## La nature et le but du jeu

Il y a 6 cas de nullité possibles aux échecs :

- le consentement mutuel des joueurs

Il y a nulle par consentement mutuel lorsque les joueurs s'entendent à l'amiable pour se partager le point. Le score est alors de 1/2 à 1/2.

- l'insuffisance de matériel

Il y a nulle par insuffisance de matériel lorsque aucun des joueurs n'est en mesure de forcer le mat avec les pièces qui lui restent. Ce qui est toujours le cas lorsqu'il ne reste plus que les rois seuls ou un roi et un fou ou un cavalier contre un roi, et c'est ce qui arrive la plupart du temps lorsqu'il ne reste plus qu'un seul fou ou un seul, voire deux cavaliers dans chaque camp.

- le pat

Si un joueur se trouve dans une position telle que son roi n'est pas en échec, mais qu'il ne dispose plus d'aucun coup légal, son roi est « pat » et la partie est nulle

- l'échec perpétuel

Il y a échec perpétuel lorsqu'un joueur, sans parvenir à mater le roi adverse, peut le mettre en échec sans relâche, sans que celui-ci ne dispose d'aucun moyen d'y mettre fin.

- la triple répétition de la position

Il y a nulle par triple répétition de la position lorsque le joueur, au trait, est en mesure de reproduire la même position une troisième fois au cours de la même partie, avec les mêmes possibilités de roque et de prise en passant, et qu'il réclame la nulle en indiquant ce coup, mais sans le jouer (s'il joue ce coup, il passe le trait à son adversaire qui, ce faisant, a le loisir d'accepter ou de refuser la nulle).

- la règle des 50 coups.

Lorsque 50 coups consécutifs des Blancs et des Noirs ne comportent ni coup de pion ni capture, le joueur au trait peut réclamer la nulle.