

Règles de base concernant l'arbitrage

Dans une partie 40 cps/2h, un joueur se retrouve au 35^{ème} coup avec son seul Roi, mais son adversaire, à qui il reste une dame et une tour, tombe au 37^{ème} coup. Le premier réclame le gain au temps mais son adversaire proteste. Quel doit être le résultat de la partie ?

Un roi nu ne peut gagner ! La partie est nulle.

Dans quel cas n'est-on pas forcé de noter ses coups ?

Dans une partie de 2h40c+1h Ko ? Oui

Dans une partie de 30 Minutes ? Non

Est-il possible de prendre une pièce sans occuper une case ?

Oui dans le cas d'une prise en passant.

Les différents cas d'une perte aux échecs

Le mat.

Perte au temps.

Abandon.

Deux coups illégaux en cadence lente.

Un coup illégal en blitz.

J'adoube définition

Un joueur qui veut replacer une pièce mal positionnée sur l'échiquier, doit le signaler à son adversaire en disant au préalable « J'**adoube** » ou en anglais « I adjust », le joueur ayant le [trait](#) peut alors rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case. Dans le cas contraire, il peut se voir contraint de jouer cette pièce s'il a le trait et s'il peut le faire.

Les règles qui régissent les compétitions précisent qu'on ne doit pas adouber sur le temps de réflexion de l'adversaire, pour éviter de perturber sa concentration. Le joueur perturbé par l'adoubement de son adversaire peut porter réclamation pendant la partie auprès de l'arbitre du tournoi.

Promotion définition

Lorsqu'un [pion](#) atteint la dernière rangée, il doit être changé (*promu*) en une pièce de sa couleur qui peut être au choix une [dame](#), une [tour](#), un [fou](#) ou un [cavalier](#). On parle de la *promotion* d'un pion et on utilise le verbe *promouvoir* un pion, en [dame](#) par exemple. « Damer » est un terme synonyme et tombé en désuétude.

La promotion n'est pas limitée aux pièces déjà capturées, un joueur peut donc avoir deux dames ou plus sur l'échiquier (certains jeux haut de gamme fournissent deux dames de chaque couleur).

De manière théorique (et nullement en pratique, sauf en [composition échiquéenne](#)) un joueur peut avoir jusqu'à neuf dames, dix tours, dix fous ou (exclusif) dix cavaliers. Ainsi un jeu complet de pièces d'échecs envisageant tous les cas théoriques possibles devrait posséder non pas 32 pièces ou 34 pièces comme usuellement mais 96 pièces.

Il est habituel, lorsque l'on ne dispose pas de deuxième dame, de la matérialiser par une tour posée à l'envers. Mais, en compétition, les règles de la [FIDE](#) obligent à utiliser une vraie dame ; le joueur qui a ainsi besoin d'une deuxième dame et n'en a pas à sa disposition peut demander l'assistance de l'arbitre et arrêter la pendule, et ce, quelle que soit la cadence.

En pratique, comme la dame est la pièce la plus puissante, la très grande majorité des promotions se font en dame.

Cependant, dans certains cas, la promotion en dame peut entraîner un [pat](#), ou un [échec et mat](#) postérieur contre celui qui effectue la promotion (dans le cas où la dame nouvellement promue ne sera pas en mesure de parer l'échec qui se prépare). On envisage alors d'avoir plutôt recours à une *sous-promotion*.

La sous-promotion en cavalier peut être utile dans ce cas, ou pour mettre le roi adverse en échec, ou par exemple pour construire un réseau de mat ([voir infra](#)).

La sous-promotion en tour peut, dans une finale roi-pion contre roi seul, éviter un pat (qui serait causé par la promotion du pion en dame).

La sous-promotion est parfois choisie par un joueur pour signifier de façon plaisante à son adversaire qu'il est temps d'abandonner (dans le cas où son avantage est tellement écrasant que le choix de la pièce est négligeable). D'autre fois, le choix de la pièce promue n'a pas de réelle importance dans la mesure où elle va être immédiatement capturée. La sous-promotion en fou est très exceptionnelle mais est néanmoins parfois le meilleur coup

Les différents cas de nullité

Le Pat.

Consentement mutuel.

Insuffisance matérielle.

Nulles théoriques.

Echec perpétuel.

Position morte

La règle des 50 coups.

La règle des 75 coups.

Répétition de coups.

Répétition de position.

Insuffisance matérielle.

Est-il possible de prendre une pièce sans occuper sa case ?

Une pièce non un pion oui !

Les conditions du roque

Interdictions temporaires.

- Présence de matériel entre roi et tour.
- Sur échec il est interdit de roquer. Il faut parer l'échec et si par la suite les conditions sont remplies le roque sera possible, nous n'avons pas affaire ici à une interdiction définitive de roquer.
- Passer sous un échec : Il est interdit de roquer si le roi passe par une case contrôlée par une pièce ou un pion adverse.

Interdictions définitives.

- Si le roi bouge les deux roques ne seront plus possibles. Si le roi revient à sa place initiale soit en e1 pour les Blancs ou e8 pour les Noirs, cela n'y fera rien, les roques ne seront plus possibles.
- Si la tour du petit roque bouge le petit roque ne sera plus possible, même si la tour réintègre sa case initiale en h1 pour les Blancs, ou h8 pour les Noirs.
- Si la tour du grand roque bouge le grand roque ne sera plus possible, même si la tour réintègre sa case initiale en a1 pour les Blancs, ou a8 pour les Noirs.
-

Pat / Définition

Au jeu d'[échecs](#), le **pat** est une position dans laquelle le camp ayant le [trait](#) et n'étant pas sous le coup d'un [échec](#), ne peut plus jouer de [coup légal](#). La partie est alors déclarée [nulle](#) quel que soit le matériel restant sur l'échiquier. Le pat met immédiatement fin à la partie.

Beaucoup de jeux de plateaux connaissent le concept de pat, mais la plupart du temps cela compte comme une défaite pour le camp qui ne peut plus bouger (au [xiangqi](#), aux [dames](#), au [mū tōrere](#) ou encore au [bagh chal](#)). Il arrive aussi qu'il soit interdit par la règle de priver l'adversaire de coup légal, comme à l'[awélé](#), où l'on doit "donner à manger" à l'adversaire, ou encore au [sit-tu-yin](#).

Le pat est improbable dans les [début](#)s ou les [milieux de partie](#). En [finale](#), il est parfois recherché par un camp qui est en grande infériorité matérielle ou est causé par une maladresse de débutant dans une finale élémentaire. Il existe d'ailleurs plusieurs techniques pour rechercher le pat, notamment celui de la « *pièce enragée* » (pièce qui ne peut pas être capturée à cause des menaces de pat qui effectue une répétition de la position).

Le pat est un thème fréquent dans les [études d'échecs](#).

