



## LE DEPLACEMENT des PIECES

Mis à jour le 25 mars 2019

Les commentaires, intensifications, soulignements et surlignages sont du rédacteur.

### **Pièce touchée, pièce à jouer ...** (adage bien connu)

Un joueur a le **trait** dès que son adversaire a **terminé** (« joué ») son coup. Le joueur a donc déjà le trait avant que son adversaire ait **achevé** son coup en arrêtant sa pendule.

Seul le joueur qui a le trait peut **adouber** (ie remettre en ordre une ou plusieurs pièces, des siennes ou de celles de son adversaire, en l'annonçant clairement, par exemple en disant « j'adoube »).

**Si le joueur qui a le trait touche une de ses pièces avec l'intention de la déplacer, il doit la jouer ...**

**Si le joueur qui a le trait touche une pièce de son adversaire avec l'intention de la prendre, il doit la prendre ...**

... s'il existe un coup légal le permettant.

Si la pièce touchée ne peut être déplacée ou prise, le joueur peut jouer **n'importe quel** coup légal.

**ATTENTION** ! Dans sa dernière mouture des Règles, la FIDE a restreint comme peau de chagrin la notion d'intention : **tout ce qui n'est pas clairement accidentel est de facto intentionnel** à l'instar de la célèbre réplique, « Tout ce qui n'est point prose est vers; et tout ce qui n'est point vers est prose ».

Quelques importantes remarques :

**Le Roque est un coup de Roi**, effectué d'une seule main, comme la lecture du divin marquis, et donc, si le joueur qui a le trait touche sa Tour d'abord, il doit la jouer et ainsi effectuer un coup de Tour.

**Le choix de la pièce de promotion est définitif seulement** lorsque celle-ci a **touché** la case de promotion; a contrario, le seul fait de saisir une pièce ne rend en rien le choix de celle-ci définitif.

S'il n'a pas le trait, le joueur qui touche une pièce n'est obligé en rien mais peut recevoir un avertissement.

L'**arbitre** est tenu de s'assurer de la stricte observation des règles du jeu et donc il **devra intervenir**, s'il constate de visu une infraction à l'article 4.

En cas de résistance, voire, *horresco referens*, de mauvaise foi, de son adversaire, un joueur pourra toujours, après avoir arrêté les pendules, réclamer l'intervention de l'arbitre qui fera tout son possible, éventuellement en consultant des témoins, pour dérouler le fil des événements, ce qui n'est

évidemment pas toujours aisé. Mais attention, il perdra ce droit dès l'instant où il aura touché une pièce avec l'intention de la jouer..

Nous ne pouvons que vous encourager à vous familiariser avec tous les détails de l'article 4 ci-après.

### L'article afférent des « Règles du Jeu » de la FIDE de janvier 2018 et sa glose officielle.

#### **ARTICLE 4 : L'EXÉCUTION DU DEPLACEMENT 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 «l adjust»).

*L'Article 4.2.1 peut être utilisé uniquement pour corriger le placement de pièces mal placées. Si l'adversaire est absent de l'échiquier, le joueur doit prévenir l'arbitre (si un arbitre est présent) de son intention avant d'adouber.*

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

*Selon cette règle, si un joueur n'a pas dit « j'adoube » avant de toucher une pièce et que le contact avec la pièce n'est pas accidentel, la pièce touchée doit être jouée.*

4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2.1 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 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 sa tour, 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 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.

*Lorsqu'un arbitre observe une violation de l'article 4, il doit toujours intervenir immédiatement, sans attendre qu'un joueur réclame.*