



## LES FINS de PARTIE et LES DEMANDES de NULLITE

Mis à jour le 25 mars 2019

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

De trop nombreuses fois, des litiges ou des situations humainement délicates émergent de l'ignorance plus ou moins généralisée des règles de compétition. Particulièrement en ce qui concerne les fins de parties et les demandes de nullité.

Pour y remédier, je me suis permis de vous reproduire ci-après les passages s'y rapportant des « Règles du Jeu d'Échecs » de la FIDE (janvier 2018), règles que d'ailleurs je ne peux que vous conseiller de lire attentivement dans leur intégralité, consultables dans le VADE MECUM FIDE 2018 de la FEFB (en français) sur leur site ou directement sur celui de la FIDE (en anglais).

En grand résumé, l'on peut dire qu'il existe, pour les **demandes de nullité** (ceci ne concernant pas le pat ou la « position morte » - les protagonistes ne peuvent plus mater -, qui ne sont pas des demandes mais des nullités de fait), trois cas bien distincts :

1. L'**accord mutuel**, que je ne peux qu'encourager dans le cadre des activités de notre club où règne une ambiance de loisirs, d'amitié et de respect tout aussi mutuel. Ceci n'est évidemment pas à considérer comme une ode au manque de combativité, voire, *horresco referens*, aux arrangements coupables ;

**ATTENTION** ! *Soyez explicite: évitez tout geste ambigu pouvant faire accroire à un abandon plutôt qu'à une demande d'accord mutuel de nullité !*

2. La **troisième répétition** (non nécessairement consécutive) d'une même position (voyez la définition précise de la répétition dans l'article ad hoc ; l'échec perpétuel en est un cas particulier) ;
3. Les **cinquante coups**, sans mouvement de pion ou prise de pièce,

**ATTENTION** ! *Si le joueur touche une pièce intentionnellement, il perd le droit de réclamer la nulle selon ces deux dernières modalités lors de son coup actuel.*

L'utilisation systématique dans nos parties du lundi d'un délai de 30 secondes vous dispense heureusement de connaître les arcanes très hermétiques de la règle dite des « deux minutes » dans les parties au KO (Directive III des Règles).

**Surtout, rappelez-vous que  
dans les deux derniers cas (triple répétition et 50 coups)  
la nullité n'est pas automatique, elle doit être demandée à  
l'arbitre !**

Dorénavant, nul n'est censé ignorer la loi ...

Cependant, la partie est nulle et doit être déclarée comme telle par l'arbitre en cas de **cinquième répétition** ou de **75 coups** selon les mêmes conditions décrites ci-dessus.

*Ceci pour éviter par exemple les augmentations concernées de temps, dans les cadences avec délai ou incrément, ou les parties interminables. Cela ne change rien à ce qui a été expliqué auparavant!*

**LES ARTICLES AFFERENTS DES « REGLES DU JEU » DE LA FIDE DE JANVIER 2018 ET SA GLOSE OFFICIELLE**

**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.

*Un joueur peut abandonner de plusieurs façons :*

- en arrêtant la pendule,
- en annonçant son abandon,
- en couchant son roi,
- en tendant la main à son adversaire,
- en signant sa feuille de partie, etc ...

*Toutes ces possibilités peuvent être mal interprétées et la situation doit être clarifiée (NdT : par l'arbitre).*

*Un joueur qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre est discourtois. Il peut être sanctionné par l'Arbitre Principal pour manque de sportivité.*

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.

*Cette règle est applicable uniquement si l'Article 9.1.1 (ne pas faire nulle par accord mutuel avant un nombre donné de coups par chaque joueur) n'est pas appliqué.*

*La meilleure façon de conclure une partie est d'écrire le résultat sur la feuille de partie (s'il y en a une, cf. Article 8) et pour chaque joueur de la signer. Ceci constitue alors un document légal en cas de litige.*



## **ARTICLE 9 : LA PARTIE NULLE**

9.1.1 Le règlement d'une manifestation peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas proposer ou conclure une partie nulle, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.

*Si un tournoi applique cette règle, alors le nombre de coups nécessaires ou l'impossibilité de proposer nulle doit être indiqué sur l'invitation du tournoi. Il est bien aussi de rappeler la règle au début du tournoi. La règle ne s'applique qu'aux propositions de nulle, les articles 9.2, 9.3 et 9.6 s'appliquent toujours pendant la partie. Ces derniers offrent la possibilité aux joueurs d'atteindre une nulle en moins de coups que la limite imposée dans le tournoi, mais celle-ci doit être validée par l'arbitre (par exemple : si deux joueurs font nulle par triple répétition de la position au bout de 20 coups dans un tournoi imposant au moins 30 coups aux deux joueurs avant de faire nulle par accord mutuel, alors l'Arbitre doit accepter la nulle avant d'arrêter la partie).*

9.1.2 Cependant, si le règlement de l'événement permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :

9.1.2.1. Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l'Article 11.5 doit être pris en compte. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la prendre ; ou bien si la partie est terminée autrement.

9.1.2.2. L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=).

9.1.2.3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle.

*La séquence de proposition de nulle est claire :*

1. jouer un coup,
2. proposer nulle,
3. appuyer sur la pendule.

*Si un joueur dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il peut être sanctionné selon l'article 12.9.*

*Aucune condition ne peut être valable (réponse dans les 2mn, en cas de nulle sur un autre échiquier, ...). La proposition de nulle est valable, pas la condition.*

*Selon le 9.1.2.3, si un joueur réclame une nulle, l'adversaire a le droit d'accepter tout de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation. Mais attention, s'il existe une restriction, par exemple pas de nulle par consentement mutuel avant le 30<sup>ème</sup> coup, et que la demande a lieu avant, alors l'arbitre doit vérifier la demande même si l'adversaire accepte la nulle.*

9.2.1 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :

9.2.1.1 Va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

9.2.1.2 Vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

9.2.2. Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :

9.2.2.1 Au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant

9.2.2.2 Un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait pas bougé, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

*La vérification d'une réclamation de nulle doit se faire en présence des deux joueurs. Il est préférable de reconstituer toute la partie et de ne pas se fier uniquement aux feuilles de parties. Il est possible d'utiliser l'ordinateur si les parties sont retransmises.*

9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :

9.3.1 Il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou

9.3.2 Les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.

*Cf. le commentaire de l'article 9.2*

9.4 Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.

*Le droit est perdu seulement à ce coup, le joueur pourra éventuellement réclamer plus tard sur la position réelle.*

9.5.1 Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

9.5.2 Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

9.5.3 Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.

*Il est stipulé que le coup prévu doit être joué, mais s'il s'agit d'un coup illégal, un autre coup doit être joué avec la même pièce. Tous les autres éléments de l'article 4 s'appliquent.*

9.6 Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :

9.6.1 La même position est apparue, comme en 9.2.2 au moins cinq fois ;

9.6.2 Toute suite d'au moins 75 coups joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, le mat prime.

*En 9.6.1, les 5 occurrences de la même position n'ont pas nécessairement à se produire directement à la suite l'une de l'autre.*

*Dans les deux articles 9.6 et 5.2.2 l'arbitre doit intervenir et arrêter la partie, déclarant la partie nulle.*