



Les COUPS ILLEGAUX pendant les PARTIES longues du LUNDI

Mis à jour le 25 mars 2019.

Que se passe-t-il si, dans une partie longue, à un moment donné, il est constaté, même plusieurs coups après le péché originel, que, par exemple, un Roi est resté en échec, un fou des cases blanches se promène sur les cases noires, un roque a été effectué coupablement ... etc ... etc ...?

Bref, qu'un coup illégal a été achevé « dans le passé du présent ».

Un coup illégal s'achève quand la pendule a été appuyée! Tant qu'il n'a pas été achevé il peut être modifié mais en respectant évidemment les règles de déplacement des pièces (« Pièce touchée, pièce jouée », art. 4 des Règles du Jeu).

Remarquez qu'on ne peut constater une position irrégulière et agir en conséquence que pendant la partie, pas à la maison !

Eh bien ...

La position précédant le coup illégal sera rétablie et la partie continuera normalement en respectant les règles de déplacement des pièces (« Pièce touchée, pièce jouée », art. 4 des Règles du Jeu; par exemple le fou « coupable » devra être rejoué correctement si possible).

Sauf si le fautif en est à son **deuxième coup illégal achevé** dans la partie, alors il la perdra (partie nulle si son adversaire ne peut le mater).

LES 4 TYPES DE COUPS ILLÉGAUX:

1. Le coup illégal classique ;
2. L'oubli de promotion ;
3. Utiliser ses deux mains, simultanément ou consécutivement, pour jouer son coup;

Attention, utiliser son autre main pour appuyer sur la pendule est certes pénalisé mais pas dans le cadre de cet article.

4. Appuyer sur sa pendule sans avoir joué.

Art. 7.5 des Règles du Jeu de la FIDE (janvier 2018) et sa glose officielle.

7.5.1. Un coup illégal n'est achevé qu'une fois que le joueur a appuyé sur la pendule. Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Tout d'abord, il est très important que l'irrégularité soit observée pendant la partie. Après la signature des feuilles de partie ou tout autre événement matérialisant clairement la fin de la partie, aucune correction n'est possible. Le résultat sera maintenu. En outre, lorsqu'une irrégularité est observée pendant la partie, il est important que la partie se poursuive avec la pièce utilisée lors du coup illégal ou que la pièce prise illégalement soit prise par une autre pièce, si possible.

Un coup ne peut pas être déclaré illégal avant que le joueur arrête sa pendule. Le joueur peut donc corriger son coup sans être sanctionné, même s'il avait déjà lâché la pièce sur l'échiquier, à condition qu'il n'ait pas appuyé sur la pendule. Bien entendu, il doit respecter l'article 4.

7.5.2 Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.

7.5.3 Si un joueur appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.

7.5.4 Si un joueur utilise ses deux mains pour réaliser jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion, par exemple) et appuie sur la pendule, cela sera considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.

7.5.5 Après l'application de l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

Le joueur perd la partie, dès lors qu'il complète deux (2) coups illégaux décrits ci-dessus, quels qu'ils soient. Cependant, quand 2 actions illégales se produisent lors d'un même coup (par exemple, un roque illégal et joué à deux mains, une promotion illégale et jouée à deux mains, une prise illégale et jouée à deux mains), cela compte pour un (1) seul coup illégal et le joueur ne doit pas perdre juste pour cela.

La prise du roi est un coup illégal et doit être sanctionnée en tant que tel.

Qui peut constater l'irrégularité ?

L'arbitre évidemment et ceci en devoir et en exclusivité.

Tout autre personne, et ceci inclut les protagonistes, ne peut uniquement que l'en informer.

12.1 L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'Échecs.

12.7 Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.