

D007 - Coup illégal et autres fautes de jeu

D007 – Coup illégal et autres fautes de jeu

Nota : les articles mentionnés sont ceux du Livre de l'Arbitre (chapitre 2.1- Les règles du jeu d'échecs)

A. Coup illégal :

1. « Coup illégal » désigne à la fois un coup irrégulier et la sanction qui lui est appliquée d'office. Les coups illégaux sont identifiés comme tels dans les Règles du Jeu.
2. La sanction d'un coup illégal consiste à augmenter le temps restant de l'adversaire de 1 minute en Blitz ou en Partie Rapide et de 2 minutes en Partie Standard (dite aussi Lente). Pour le joueur fautif, il faut également déduire de son temps restant la valeur de l'incrément perçu à tort si la partie est jouée en cadence Fischer. Si le comptage de coups est utilisé, il faut également le rectifier.
3. La partie est perdue par le joueur au deuxième coup illégal. Toutefois, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux. Article 7.5.5.
4. Lorsque le tournoi n'est pas homologué FFE (Fide) mais simplement Ligue, le Règlement Intérieur du tournoi peut prévoir qu'un joueur de la catégorie Petit-Poussin ou Poussin ne perde la partie qu'à la troisième faute. Mais cela doit être explicitement prévu dans le Règlement Intérieur.

B. Traitement du coup illégal :

1. Le coup n'est effectivement illégal que lorsque le joueur a achevé ce coup en appuyant sur la pendule (le trait est passé à l'adversaire) ou en partie lente si l'adversaire a lui-même joué le coup suivant.
2. Tant que le coup n'est pas achevé, le joueur qui est sur le point de commettre un coup illégal peut reprendre ce coup (point B-3.), même si la pièce a déjà été lâchée sur sa case de destination. Cette reprise potentielle du coup joué ne s'applique que si le coup initialement prévu provoquait un coup illégal.
3. Pour corriger un coup illégal potentiel, le joueur doit :
 - a) jouer un coup légal avec la pièce à l'origine du coup illégal, si un tel coup existe.
 - b) si aucun coup légal n'est possible avec cette pièce et que le joueur avait touché une pièce de l'adversaire, il doit capturer cette pièce avec une autre de ses pièces, si une telle capture est possible.
 - c) si aucune des 2 solutions précédentes ne s'applique, **alors et alors seulement**, il peut jouer n'importe quel autre coup.
4. Si le coup illégal est achevé (le joueur fautif a appuyé sur la pendule) :
 - a) L'adversaire doit mettre la pendule en « standby » et appeler l'arbitre qui est le seul habilité à constater un coup illégal. Si l'arbitre constate que le balancier de la pendule ne donne pas le trait à l'adversaire, il demandera simplement au joueur fautif de corriger son coup illégal comme indiqué au point précédent.
 - b) Si l'arbitre constate un coup illégal, s'il s'agit de la deuxième faute il accordera le gain de la partie à l'adversaire, sous réserve d'une suite de coups légaux lui permettant de mater. S'il s'agit de la première faute, il ajoutera une ou deux minutes selon le cas à l'adversaire et notera (ou retiendra mentalement) le fait que le joueur a été sanctionné d'une faute. Dans ce cas, il demandera au joueur incriminé de reprendre le coup joué

D007 - Coup illégal et autres fautes de jeu

et de jouer un coup légal en respectant les consignes décrites au point B-3.

5. Quand est-ce qu'un joueur peut signaler à l'arbitre que son adversaire a joué un coup illégal ?

- a) en Partie Rapide ou en Blitz, le joueur ne peut signaler un coup illégal qu'immédiatement après sa survenance, dès qu'il a le trait et avant de toucher l'une de ses propres pièces ou une pièce de l'adversaire. Si tel n'est pas le cas, la partie se poursuit normalement.
- b) en Partie Lente, **le joueur qui a le trait** peut signaler à l'arbitre que son adversaire a fait précédemment un coup illégal, même si plusieurs coups ont été joués depuis ce coup illégal. Si le fait est avéré, l'arbitre fera revenir le jeu à la dernière position légale et demandera au joueur incriminé de jouer un coup légal en respectant les consignes décrites au point B-3. Il sanctionnera le joueur fautif d'une faute ou de la perte de la partie selon le cas.

Nota : petit subterfuge concernant le point 6.a Si le joueur fautif n'avait pas constaté que son Roi était en échec, l'adversaire peut lui aussi « faire semblant » de n'avoir rien vu et provoquer par exemple un échec double. Cela respecte les règles, même si cela n'est pas vraiment fairplay.

Concernant l'arbitre, il se doit d'intervenir lorsqu'il constate de visu un coup illégal, même si aucun des deux joueurs ne fait mine de s'en apercevoir. En Blitz ou en partie Rapide, il ne peut intervenir qu'immédiatement après la survenance du coup illégal, c.à.d. avant que l'adversaire n'engage son propre coup. Sinon il doit s'abstenir de tout commentaire. En Partie Lente, il peut intervenir même après que l'adversaire a joué son coup, voire plusieurs coups après. Dans ce cas en effet, on revient à la dernière position légale.

C. Autres fautes de jeu

- 1. Dans les Règles du Jeu, la désignation des fautes de jeu n'est pas nécessairement explicite. Elle peut l'être indirectement par un renvoi à l'article 12.9 qui parle des sanctions possibles. La faute de jeu est simplement la non-application d'une règle, autre que celle qui relève d'un coup illégal.
- 2. La sanction d'une faute de jeu est laissée à l'appréciation de l'arbitre. La première survenance d'un type de faute de jeu spécifique donne généralement lieu à un avertissement et à un rappel des Règles du Jeu. En cas de répétition du même type de faute de jeu, et en fonction aussi de la réaction du contrevenant, l'arbitre peut décider d'appliquer une sanction.
- 3. Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont définies dans l'article 12.9 : un avertissement, l'augmentation du temps restant à l'adversaire, la diminution du temps restant à la personne fautive, ..., jusqu'à l'exclusion pour une ou plusieurs rondes, voire l'exclusion de la compétition.



Document formation – Divers

D007 - Coup illégal et autres fautes de jeu

D. Les coups illégaux

a)	Déplacement incorrecte d'une pièce. Dont la prise en passant illégale (art. 3.7) Dont le roque illégal (art. 3.8)	- Déplacement non-conforme aux Règles du Jeu (art. 3.1 à 3.7) - Prise en passant non-conforme aux règles (art. 3.7.3.1 et 3.7.3.2) - Le Roi est en échec au moment du roque, le Roi ou la Tour ont été bougés précédemment, la case qu'il doit traverser ou la case sur laquelle il doit arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses. (art. 3.8) Article 3.10.2 « Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas l'une des conditions associées fixées par les articles 3.1 à 3.9 »	Articles 3.1 à 3.9
b)	Mettre son Roi en échec ou laisser son Roi en échec ou capturer le Roi de l'adversaire	« Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de « prendre » le roi de l'adversaire. » <i>Commentaire de l'article 7.5.1 « Si l'irrégularité a été causée par l'oubli d'un échec, la pièce touchée doit être utilisée pour parer l'échec ou capturer la pièce faisant échec, si possible. »</i>	Article 1.4.1 Article 7.5.1
c)	« Si un joueur ou une joueuse a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, a appuyé sur la pendule, mais n'a pas (ou pas encore) remplacé le pion par une nouvelle pièce. »	« Alors le pion doit être remplacé <u>par une dame</u> de la même couleur que le pion. »	Article 7.5.2
f)	Appuyer sur la pendule sans avoir joué de coup.		Article 7.5.3
g)	Jouer avec deux mains.	Pour le roque ; Pour déplacer une pièce avec une main et enlever la pièce capturée avec l'autre main ; Pour faire une promotion. La deuxième main peut toutefois être utilisée pour rapprocher de l'échiquier la pièce qui sera utilisée pour la promotion.	Article 7.5.4



Document formation – Divers

D007 - Coup illégal et autres fautes de jeu

E. Les autres fautes de jeu qui peuvent donner lieu à une sanction (avec une référence explicite à l'article 12.9)

a)	Ne pas utiliser la même main pour jouer et pour appuyer sur la pendule	« Un joueur doit actionner la pendule avec la main avec laquelle il a joué le coup. Il est interdit pour un joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser “planer” au-dessus. »	Article 6.2.3
b)	Manipulation incorrecte de la pendule	« Il est interdit de l'actionner de force, de la prendre dans ses mains ou de la renverser. »	Article 6.2.4
c)	Mise en pause de la pendule sans raison valable	« Si un joueur ou une joueuse met la pendule en pause pour demander l'assistance de l'arbitre, l'arbitre détermine si cette mise en pause de la pendule est justifiée. En l'absence de raison valable, le joueur ou la joueuse reçoit une pénalité selon l'article 12.9. »	Article 6.11.4
d)	Renverser « volontairement » des pièces sur l'échiquier	« L'arbitre peut pénaliser le joueur ou la joueuse qui a renversé les pièces. »	Article 7.4.3
e)	Non-respect de la séquence des actions pour demander une nulle	La séquence pour une demande de nulle est : 1) jouer un coup 2) Proposer la nulle 3) Appuyer sur la pendule	Article 9.1.2.3
f)	Non-respect des règles de bonne conduite des joueurs		Article 11.1 à 11.12
g)	Le résultat d'une partie a été arrangé.	Règles générales pour les compétitions Fide. Article 9.4	Article 9.4



D007 - Coup illégal et autres fautes de jeu

F. Les fautes de jeu pour lesquelles il n'y a pas de référence explicite à l'article 12.9.

Pour ces fautes de jeu, les Règles du Jeu ne fait pas explicitement référence à l'article 12.9.

La liste est forcément incomplète car toute directive donnée dans les Règles du Jeu a pour contrepartie l'éventualité de ne pas la respecter.

a)	Toucher une de ses pièces et puis en jouer une autre.	La première pièce touchée doit être jouée, sauf si le déplacement de cette pièce provoque un coup illégal.	Article 4.3.1
b)	Toucher une pièce de l'adversaire et finalement ne pas la capturer.	La pièce touchée doit être capturée, éventuellement par une autre pièce que celle qui avait été prévue initialement si cette dernière provoque un coup illégal.	Article 4.3.2
c)	Vouloir roquer en déplaçant d'abord la Tour.	Dans ce cas, il s'agit d'un déplacement de la Tour et le roque est annulé.	Article 4.4.2
d)	Ayant l'intention de roquer, touche d'abord son Roi puis une de ses Tours 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 dispose d'aucun coup légal alors le joueur ou la joueuse est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.	Article 4.4.3
f)	Adouber sans avoir le trait	Seul le joueur dont la pendule est en marche est en droit d'adouber.	Article 6.2.5
g)	Noter le coup avant de l'avoir joué, sauf pour demander la nulle.	« Il est interdit de noter ses coups en avance, sauf si le joueur demande la partie nulle pour 3 répétitions de la même position »	Article 8.1.2



Document formation – Divers



D007 - Coup illégal et autres fautes de jeu

h)	Ne pas respecter l'obligation d'avoir noté le coup joué avant de noter le coup suivant.	« Un joueur, s'il souhaite, peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, il doit enregistrer son coup précédent avant d'en jouer un autre. »	Article 8.1.3
i)	Non-respect de l'obligation de noter les demandes de nulle.	« Les deux adversaires doivent consigner les propositions de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=) »	Article 8.1.5
j)	Faire une demande de nulle pour 3 répétitions de la même position sans avoir préalablement noté le coup qui va être joué.	« Il indique d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, en l'écrivant sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup »	Article 9.2
k)	Faire une demande de nulle pour 50 coups sans mouvement de pions, ni aucune prise sans avoir préalablement noté le coup qui va être joué.	« Il indique d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup »	Article 9.3
l)	L'usage de notes ou de matériels électroniques est interdit en cours de partie	« En cours de partie, il est interdit aux joueurs et joueuses de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier. Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre sur le lieu de la compétition. »	Article 11.3.1 Article 11.3.2
m)	Refus d'un joueur de présenter le contenu de son sac ou de dire où se trouve son téléphone portable.	« Les règlements régissant les appareils électroniques sont à présent très stricts. Aucun téléphone mobile, montre connecté ou appareil du même type n'est autorisé dans la salle de tournoi et cela ne fait aucune différence qu'il soit allumé ou non. Si un téléphone mobile (même	Article 11.3.3



Document formation – Divers



D007 - Coup illégal et autres fautes de jeu

		<i>éteint) est découvert sur un joueur, sa partie est immédiatement perdue et son adversaire gagne. Le résultat est 1-0 ou 0-1. Peu importe si, lorsque le téléphone mobile est découvert, l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur fautif par aucune suite de coups légaux : il gagne la partie. L'adversaire peut avoir triché plus tôt. »</i>	
--	--	---	--