

LA NOTATION

Toutes les cases ont un 'nom'. On les nomme par la lettre de la colonne suivie du numéro de rangée. Pour se rappeler les coups joués lors d'une partie, on écrit tous les coups en utilisant une notation spéciale.

Les pièces sont représentées par une lettre:

C = Cavalier; F = Fou; T = Tour; D = Dame; R = Roi

Le pion n'a pas de lettre. 0-0 = Le petit roque; 0-0-0 = Le grand roque

On note son coup comme ceci: ♗c5-c6 pour dire que le pion en c5 se déplace sur la case c6. La prise se note par un 'x' comme ceci: ♖d6xTe7 pour dire que le pion en d6 prend la tour qui se trouve en e7 et prend sa place.

		rangées →									
		a	b	c	d	e	f	g	h		
↑ colonnes	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8		
	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7		
	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6		
	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5		
	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4		
	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3		
	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2		
	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		
		a	b	c	d	e	f	g	h		

Autres exemples de notation:

♙c4xg3; ♜Fe4-h7; ♜De4xf3

8 S'il n'y a pas de doute quant à la case de départ, on ne note que la case d'arrivée.

7 Ex: ♙b4; ♜Fxc6; ♜Th4; ♜Rf5

6 Lorsque le roi est mis en échec, la notation du coup est suivie d'une croix: †

5 Lorsque le roi est mis en échec et mat, la notation du coup est suivie d'un dièse: #

4 prise en passant: ♙h5xg6 e.p.

La promotion: ♙f7-f8D si on choisit la promotion du pion en Dame. Sinon, on met la lettre de la pièce que l'on choisit ♙f7-f8C pour le cavalier, ♙f7-f8F pour le fou et ♙f7-f8T pour la tour.

Le résultat s'écrit: 1-0 si les blancs gagnent, 0-1 si les noirs gagnent et 0,5-0,5 en cas d'égalité.

Il y a un club près de chez vous.

Vous voulez créer un cercle d'échecs dans votre école, votre lycée, dans votre village ou dans votre établissement? Contactez-nous! Nous vous aiderons.

FLDE La Fédération Luxembourgeoise des Échecs
Membre de la FIDE, de l'ECU et du COSL
www.flde.lu - contact@flde.lu



3, route d'Arlon, L-8009 Strassen

Comission technique: ct@flde.lu
presse: resultats@flde.lu
secrétariat: secretariat@flde.lu



Où jouer? <http://www.flde.lu/la-federation/les-clubs/>

Cercle d'échecs Bettembourg Centre Louis Ganser, 9, rue Vieille L-3284 Bettembourg Tél : 516027 / E-Mail: cahaller@pt.lu	The Smashing Pawns Bieles Centre culturel Belvaux/Metzerlach Rue Sigefroi L-4407 Belvaux http://thesmashingpawns.lu
Gambit Bonnevoie Hall omnisport de Bonnevoie 42, rue Fr. Gangler, Luxembourg-Bonnevoie http://www.gambit.lu	Le Cavalier Differdange Salle polyvalente « A Maien » 189, av. de la Liberté (Petite rue vers l'hôpital) L-4602 Niederborn http://www.lecavalier.lu
Cercle d'échecs Philidor Dommeldange-Beggen Centre culturel Beggen, 26, rue de Rochefort L-2431 Luxembourg http://www.philidor.lu	Esch-Rochade-Reine 10, rue de l'Église L-4106 Esch/Alzette Tél: 250709-332 https://rochadereine.wordpress.com
De Sprenger Echternach Jugendhaus Echternach / 1er étage 25, Hovelecker Buurchmauer L-6418 Echternach http://www.desprenger-echternach.lu	Cercle des échecs Dudelange Centre Hild (Gare) 11, av. G.D. Charlotte L-3441 Dudelange http://www.ced.lu
Caïssa Junglinster Centre Culturel « Am Duerf » (entrée derrière) 8, rue du Village L-6140 Junglinster E-Mail: secretaire.caïssa@gmail.com	La Tour Limpertsberg Centre sociétaire Victor Hugo, rez-de-chaussée, 60, av. Victor Hugo Luxembourg / Limpertsberg E-Mail: fmattioli@hotmail.fr
Luxembourg 1915 Centre sociétaire et sportif Gare, 29, rue de Strasbourg (1er étage) L-3444 Luxembourg Facebook: https://www.facebook.com/kalmesrene	Les pions Perlé Ancienne école (à côté du musée) 4, rue de l'Église L-8826 Perlé lespionsperle.blogspot.com
Schachklub Nordstad Annexe Maison Birkelt, rue Abbé Kalbersch, Erpeldange/Ettelbruck http://www.schachklub-nordstad.lu	Cercle d'échecs Steinfort Centre culturel, Al Schmelz Steinfort E-mail : marcel.klein@internet.lu mksklein@pt.lu
Schachklub Turm a Sprénger Matt Scheffleng a.s.b.l. Moulin Bestgen, 1, rue du Moulin Schiffange http://www.schachscheffleng.lu	
Cercle d'échecs Les Mosellans Wasserbillig Centre culturel Wasserbillig Annexe Erdgeschoss, links vom Parkplatz Facebook: https://www.facebook.com/SchachWasserbillig?fref=ts	



avec



<http://www.thesmashingpawns.lu/>

et

Schachklub
Turm a Sprénger Matt
Scheffleng

<http://www.schachscheffleng.lu/>



Les règles du jeu



des Échecs

LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de mettre le roi adverse échec et mat.

Chaque joueur joue l'un à la suite de l'autre un seul coup à la fois.

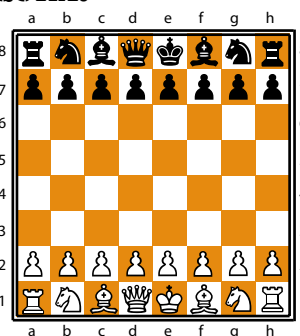
Les blancs jouent toujours le premier coup.

L'ÉCHIQUIER

Le jeu se joue sur un échiquier de 64 cases. Une case sur deux est blanche.

La case de la première rangée à l'extrémité droite de chaque joueur est blanche.

En début de partie, chaque joueur positionne ses pièces dans la position initiale comme sur le dessin ci-contre.



LE PION

Le pion se déplace toujours vers l'avant et d'une seule case. ① Néanmoins, et seulement au premier coup, celui-ci peut avancer de deux cases. ② Il ne peut prendre une pièce adverse que si elle se trouve une rangée devant lui et en diagonale. ③ Si la pièce adverse se trouve sur la rangée devant lui mais sur la même colonne, le pion est bloqué et il ne peut prendre la pièce qui lui fait face.

La promotion

Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il est promu. Le joueur peut l'échanger contre une dame, une tour, un cavalier ou un fou de sa couleur (Le pion promu ne doit pas limiter son choix aux pièces déjà capturées par l'adversaire).

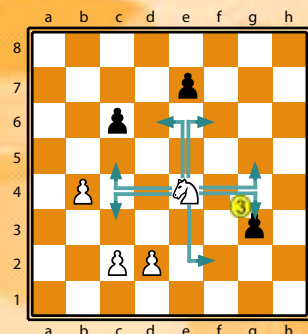
La prise en passant

Si un pion avance de deux cases et qu'il se trouve à côté d'un pion adverse, celui-ci peut le capturer. Le pion adverse se placera sur la case comme si le pion n'avait pas été à côté de lui mais devant en diagonale ④ comme pour une prise classique. La prise doit se faire immédiatement après ce coup sinon le droit de la prise en passant est perdu.



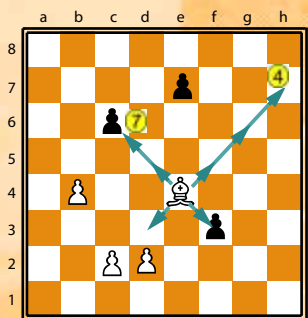
LE CAVALIER

Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres. Il avance de deux cases dans une direction puis d'une case sur le côté. Il ne peut prendre que la pièce adverse qui se trouve sur la case d'arrivée. Si la case d'arrivée est occupée par une pièce de son camp, il ne peut s'y poser et faire ce coup. Notez que lorsqu'il démarre d'une case d'une couleur, la case d'arrivée est toujours de l'autre couleur



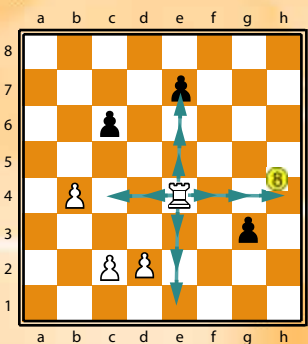
LE FOU

Le fou se déplace en diagonale sur les cases de la couleur de sa case de départ. Notez que chaque joueur détient un fou qui ne se déplace que sur les cases blanches et un autre qui ne se déplace que sur les cases noires. Si la case d'arrivée est occupée par une pièce de son camp, il ne peut s'y poser et doit s'arrêter avant.



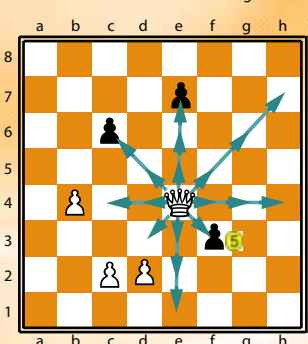
LA TOUR

La tour peut se déplacer sur les cases qui se trouvent sur la colonne où elle se trouve. Si la case d'arrivée est occupée par une pièce de son camp, elle ne peut s'y poser et doit s'arrêter avant.



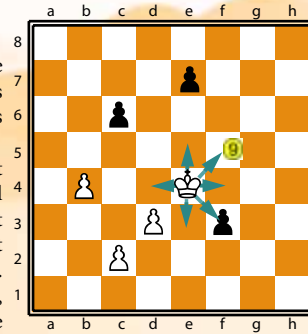
LA DAME

La dame peut se déplacer dans toutes les directions. Aussi bien sur les cases qui se trouvent sur la colonne où elle se trouve que sur la rangée sur laquelle elle se trouve. Elle peut également se déplacer en diagonale sur les cases de la couleur de sa case de départ. Si la case d'arrivée est occupée par une pièce de son camp, elle ne peut s'y poser et doit s'arrêter avant.



LE ROI

Le Roi ne se déplace que d'une case à la fois et peut aller dans toutes les directions. Si la case d'arrivée est occupée par une pièce de son camp, il ne peut s'y poser. On dit que le Roi est en échec quand il est attaqué. Il ne peut jamais se mettre lui-même en échec. Une pièce de son camp ne peut jamais, par son déplacement, permettre que son roi soit en échec.



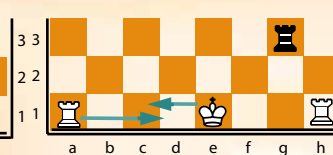
LE ROQUE

Le roque est un déplacement spécial du roi et d'une de ses tours. Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur déplace d'abord son roi de deux cases dans la direction d'une de ses tours. Puis, la tour vers laquelle il s'est dirigé se place alors sur la dernière case que le roi a traversée. Le roque est interdit si une pièce se trouve entre le roi et la tour avec laquelle le roque va être effectué. A noter que ce mouvement est interdit si le roi ou une des cases que le roi doit traverser est attaquée par une pièce adverse. Ce coup ne peut se faire que si ni le roi ni la tour ne se sont déplacés avant de roquer.

LE PETIT ROQUE



LE GRAND ROQUE



ÉCHEC

Il y a échec si le roi est attaqué. Le joueur attaqué doit obligatoirement, au choix, déplacer son roi sur une case où il n'est pas attaqué ou interposer une de ses pièces ou encore, s'il le peut, prendre la pièce qui attaque son roi.

LE PAT

Si le roi n'est pas attaqué mais qu'il ne peut pas se déplacer sur une case qui n'est pas elle-même attaquée. Si, en plus, aucune pièce de son camp ne peut plus se déplacer. Ou encore s'il ne reste plus que les deux rois sur l'échiquier. Alors on dit qu'il y a pat. Il y a égalité et la partie est terminée.

ÉCHEC ET MAT - FIN DE PARTIE

Coup décisif qui met le roi en situation d'être pris et assure le gain de la partie. Si le roi est attaqué et qu'il ne peut pas se déplacer sur une case qui n'est pas elle-même attaquée. Si, en plus, aucune pièce de son camp ne peut s'interposer à l'attaque, ou encore qu'aucune pièce ne peut prendre la pièce qui donne l'échec, alors on dit qu'il y a échec et mat. La partie est gagnée par le joueur qui a mis le Roi de son adversaire échec et mat. Ainsi, la partie est terminée.

Les règles officielles FIDE se trouvent ici:

<http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=171&view=article>

<http://www.fide.lu>