

Les 7 cas de partie nulle

1) Pat

Le joueur dont c'est le tour ne dispose d'aucun coup autorisé mais son Roi n'est pas en échec.

2) Matériel insuffisant

Aucun des deux joueurs n'a assez de pièces pour pouvoir faire échec et mat.

Exemples : Roi contre Roi ; Roi+Cavalier contre Roi ; Roi+Fou contre Roi

3) Trois fois la même position

Une même position (exactement toutes les pièces sur les mêmes cases) se présente trois fois pendant la partie (pas forcément à la suite).

(il faut que la partie soit notée ou que l'arbitre le voit)

4) Échec perpétuel

Un joueur ne cesse de faire échec au Roi et l'adversaire ne trouve aucune façon satisfaisante de l'arrêter.

(si on continuait, au bout d'un moment cela finirait par trois fois la même position)

5) La règle des 50 coups

Pendant 50 coups (50 coups blancs + 50 coups noirs), aucune prise ni aucun mouvement de pion ne se produit. C'est rare et n'arrive que dans les très longues parties.

(il faut que la partie soit notée)

6) Tombé au temps mais l'adversaire n'a plus de quoi mater

D'habitude si on dépasse le temps imparti on a perdu, mais si l'adversaire n'a plus assez de pièces pour faire échec et mat alors il y a partie nulle.

Attention : s'il reste seulement un Roi et un pion à l'adversaire, il peut toujours espérer le transformer en Dame et mater plus tard !

7) Nulle par accord mutuel

Après avoir joué son coup, un joueur peut proposer nulle. Son adversaire peut accepter ou refuser. S'il accepte la partie s'arrête.

Remarque : cela peut par exemple arriver si un joueur a l'avantage mais n'a presque plus de temps à la pendule et craint de perdre la partie en dépassant son temps. Son adversaire peut aussi craindre de perdre et accepter la proposition.

Remarque : en général il vaut mieux éviter de faire nulle par accord mutuel, on apprend plus de choses en jouant. Mais il peut arriver que ça soit une bonne idée.

Remarque : dans certains tournois la nulle par accord mutuel peut être interdite.