



Les Règles du Jeu d'Echecs de la F.I.D.E.



INTRODUCTION

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent le jeu pratiqué de part et d'autre d'un échiquier.

Les Règles du Jeu d'Échecs se divisent en deux parties : 1. Les règles fondamentales du Jeu et 2. les règles de compétition.

Le texte anglais est la version officielle des Règles du jeu d'Échecs (qui ont été adoptées au 88e Congrès de la FIDE à Goyuk, Antalya, Turquie) et qui entreront en vigueur au 1er janvier 2018.

Dans ces Règles du Jeu, les termes "il" et "lui" s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

Les Règles du Jeu d'Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif. Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu. Ces Règles supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et une objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, la logique et la prise en considération de circonstances particulières.

La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue. Une condition nécessaire à la prise en compte d'une partie pour le classement de la FIDE est d'être jouée selon les Règles du Jeu de la FIDE.

Il est recommandé que les parties non comptabilisées pour le classement de la FIDE soient jouées selon les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.

Une fédération affiliée peut demander à la FIDE de statuer sur les questions relatives aux Règles du Jeu d'Échecs.

INTRODUCTION

FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.

The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules.

The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the 88th FIDE Congress at Goy nuk, Antalya, Turkey) coming into force on 1 January 2018.

In these Laws the words 'he', 'him', and 'his' shall be considered to include 'she' and 'her'.

PREFACE

The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws. The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors.

FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.

A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess. It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess.

Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess.



LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU D'ECHECS

Article 1 : Nature et but d'une partie d'Échecs

- 1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier".
- 1.2 Le joueur déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, ensuite les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectue le coup suivant.
- 1.3 On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.
- 1.4 Le but de chacun des deux joueurs est d'"attaquer" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose d'aucun coup légal pour répondre.
- 1.4.1 On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même que "prendre" le roi adverse.
- 1.4.2 L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.
- 1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2.2).

Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier

- 2.1 L'échiquier est un tablier de 64 cases égales (8x8) alternativement claires (les cases «blanches») et foncées (les cases «noires»).
- L'échiquier est placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.
- 2.2 Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "noires"). Ces pièces sont les suivantes :
- | | | |
|---|-----|---|
| Un roi blanc habituellement représenté par le symbole | R |  |
| Une dame blanche habituellement représentée par le symbole | D |  |
| Deux tours blanches habituellement représentées par le symbole | T |  |
| Deux fous blancs habituellement représentés par le symbole | F |  |
| Deux cavaliers blancs habituellement représentés par le symbole | C |  |
| Huit pions blancs habituellement représentés par le symbole | (P) |  |
| Un roi noir habituellement représenté par le symbole | R |  |
| Une dame noire habituellement représentée par le symbole | D |  |
| Deux tours noires habituellement représentées par le symbole | T |  |
| Deux fous noirs habituellement représentés par le symbole | F |  |
| Deux cavaliers noirs habituellement représentés par le symbole | C |  |
| Huit pions noirs habituellement représentés par le symbole | (P) |  |

Pièces Staunton



p D R F C T

BASIC RULES OF PLAY

Article 1: The nature and objectives of the game of chess

- 1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'.
- 1.2 The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move.
- 1.3 A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.
- 1.4 The objective of each player is to place the opponent's king 'under attack' in such a way that the opponent has no legal move.
 - 1.4.1 The player who achieves this goal is said to have 'checkmated' the opponent's king and to have won the game. Leaving one's own king under attack, exposing one's own king to attack and also 'capturing' the opponent's king is not allowed .
 - 1.4.2 The opponent whose king has been checkmated has lost the game.
- 1.5 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent's king, the game is drawn (see Article 5.2.2).

Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard

- 2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the 'white' squares) and dark (the 'black' squares).
The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.
- 2.2 At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the 'white' pieces); Black has 16 dark-coloured pieces (the 'black' pieces).

These pieces are as follows:

A white king	usually indicated by the symbol		K
A white queen	usually indicated by the symbol		Q
Two white rooks	usually indicated by the symbol		R
Two white bishops	usually indicated by the symbol		B
Two white knights	usually indicated by the symbol		N
Eight white pawns	usually indicated by the symbol		(p)
A black king	usually indicated by the symbol		K
A black queen	usually indicated by the symbol		Q
Two black rooks	usually indicated by the symbol		R
Two black bishops	usually indicated by the symbol		B
Two black knights	usually indicated by the symbol		N
Eight black pawns	usually indicated by the symbol		(p)

Staunton Pieces



p Q K B N R

2.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :



2.4 Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "colonnes". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "rangées". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale".

Article 3 : Le déplacement des pièces

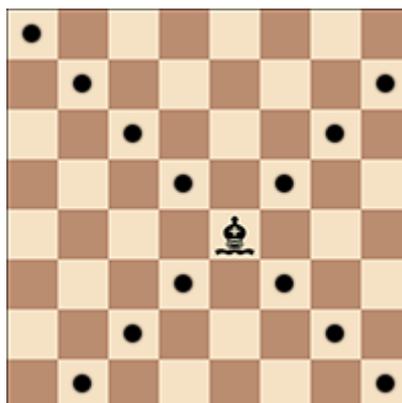
3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur

3.1.1 Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et ôtée de l'échiquier, au titre du même coup.

3.1.2 On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse lorsqu'elle peut la prendre sur la case occupée par la pièce adverse, conformément aux Articles 3.2 à 3.8.

3.1.3 On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce n'est pas en mesure de se déplacer sur cette case parce qu'elle laisserait ou mettrait le roi de son propre camp en prise.

3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.



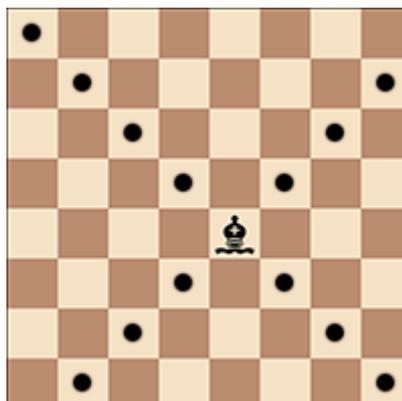
2.3 The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:



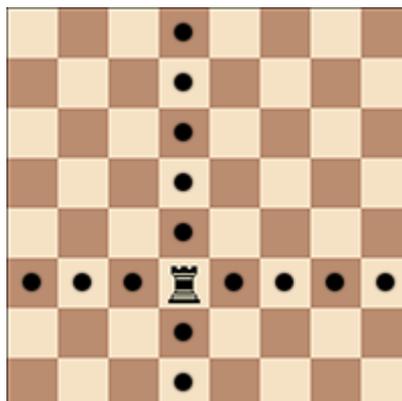
2.4 The eight vertical columns of squares are called ‘files’. The eight horizontal rows of squares are called ‘ranks’. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a ‘diagonal’.

Article 3: The moves of the pieces

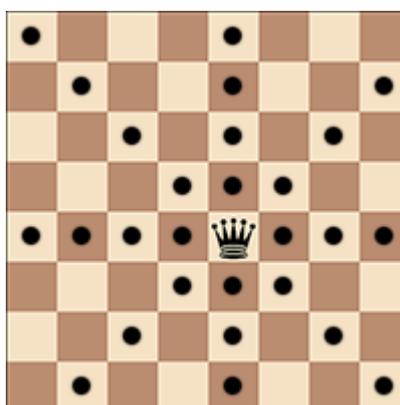
- 3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour.
- 3.1.1 If a piece moves to a square occupied by an opponent’s piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move.
- 3.1.2 A piece is said to attack an opponent’s piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.
- 3.1.3 A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.
- 3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.



- 3.3 La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.

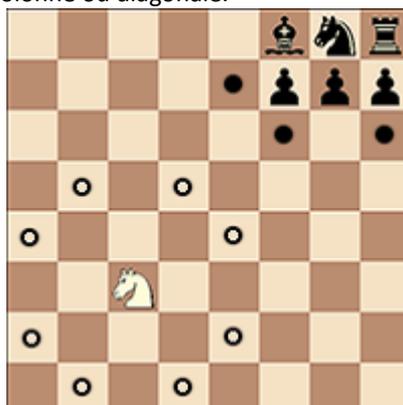


- 3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.

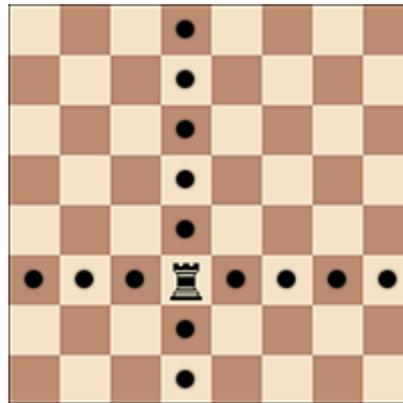


- 3.5 Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouvent sur leur chemin.

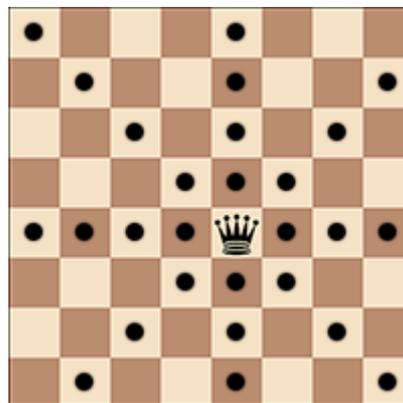
- 3.6 Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, sauf celles situées sur la même rangée, colonne ou diagonale.



3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.

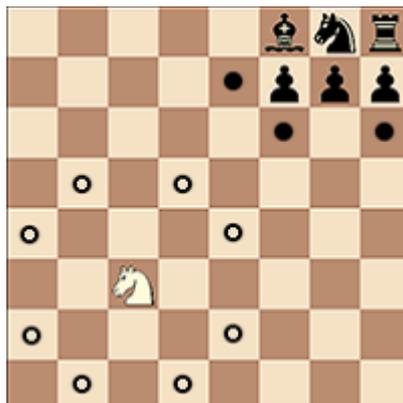


3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.

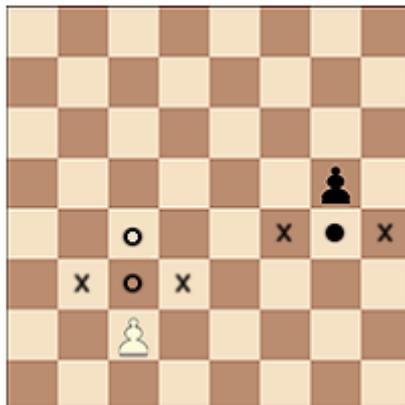


3.5 When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.

3.6 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.



- 3.7.1 Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que cette case soit vide.
- 3.7.2 Lors de son premier déplacement, le pion peut se déplacer comme en 3.7.1, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que celles-ci soient vides.
- 3.7.3 Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Il prend alors cette pièce.

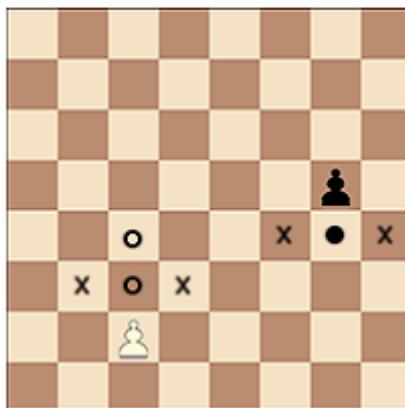


- 3.7.4.1 Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup, en provenance de sa case d'origine, peut prendre le pion adverse tout comme si celui-ci n'avait avancé que d'une seule case.
- 3.7.4.2 Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement après la poussée du pion adverse. Cela s'appelle "prise en passant".

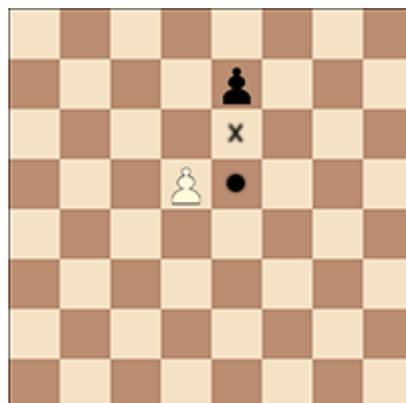


- 3.7.5.1 Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion – lors de ce coup - contre une dame ou une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de "promotion".
- 3.7.5.2 Le choix du joueur ne se limite pas aux pièces précédemment capturées.
- 3.7.5.3 Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion et la nouvelle pièce est immédiatement active.
- 3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :
- 3.8.1 en se déplaçant sur une case adjacente

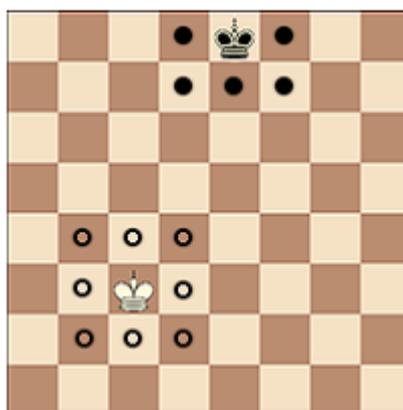
- 3.7.1 The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or
- 3.7.2 on its first move the pawn may move as in 3.7.1 or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or
- 3.7.3 the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.



- 3.7.4.1 A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent's pawn which has just advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square.
- 3.7.4.2 This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.

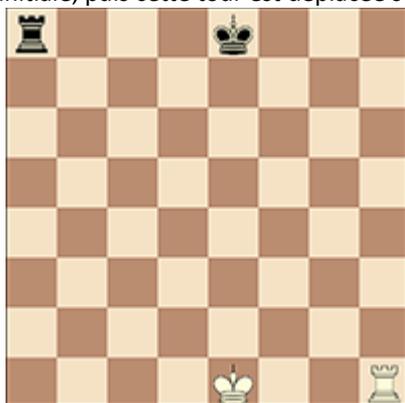


- 3.7.5.1 When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of 'promotion'.
- 3.7.5.2 The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously.
- 3.7.5.3 This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate.
- 3.8 There are two different ways of moving the king:
- 3.8.1 by moving to an adjoining square

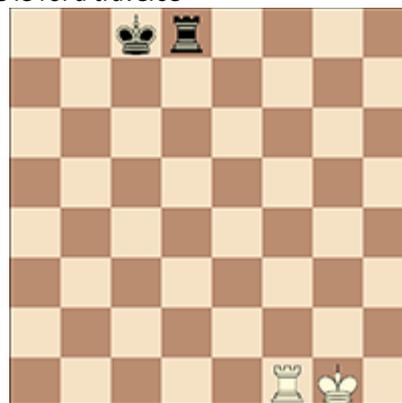


3.8.2 en "roquant".

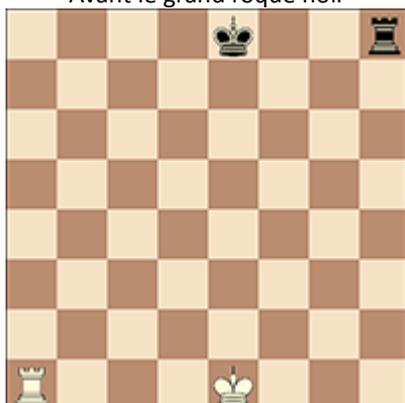
Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et se joue de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour, elle aussi sur sa case initiale, puis cette tour est déplacée sur la dernière case que le roi a traversé



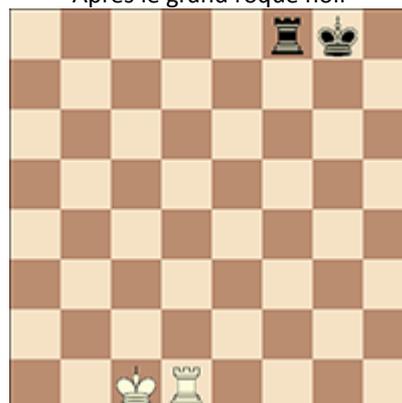
Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



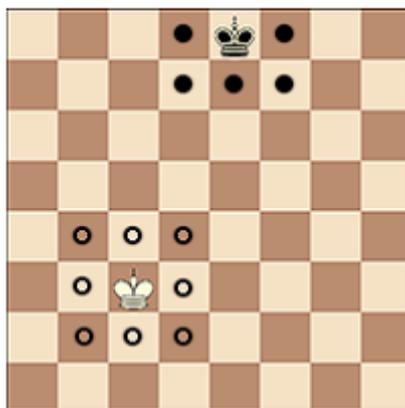
Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



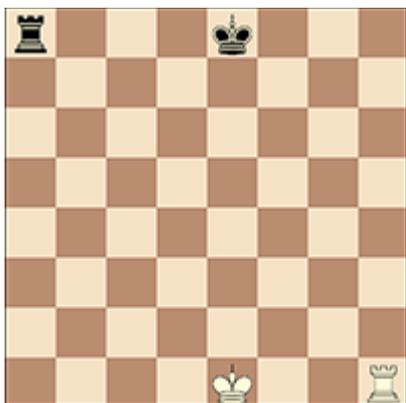
Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



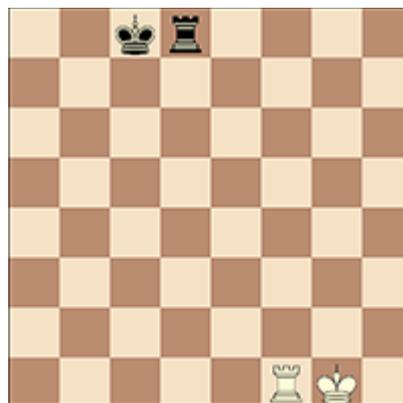
Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir



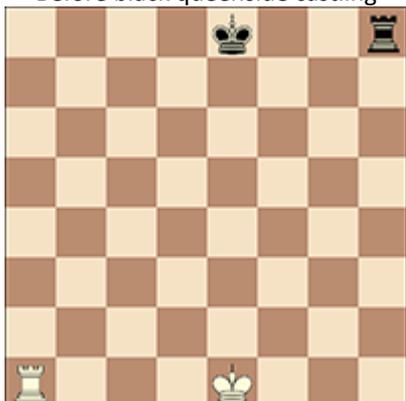
3.8.2 by 'castling'.
 This is a move of the king and either rook of the same colour along the player's first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.



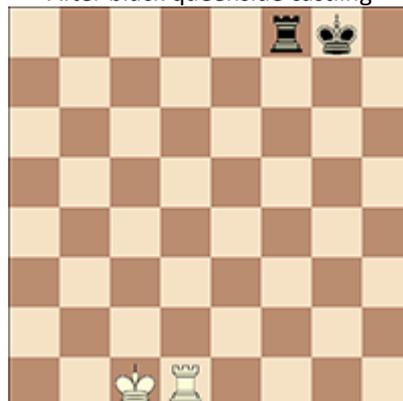
Before white kingside castling
 Before black queenside castling



After white kingside castling
 After black queenside castling



Before white queenside castling
 Before black kingside castling



After white queenside castling
 After black kingside castling

- 3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu :
 - 3.8.2.1.1 lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou
 - 3.8.2.1.2 avec une tour qui s'est préalablement déplacée.
- 3.8.2.2 Le roque est temporairement impossible :
 - 3.8.2.2.1 si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
 - 3.8.2.2.2 s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.
- 3.9.1 Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en échec le roi de leur propre camp.
- 3.9.2 On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.
- 3.10.1 Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les Articles 3.1 à 3.9.
- 3.10.2 Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9.
- 3.10.3 Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

Article 4 : L'exécution du déplacement des pièces

- 4.1 Les coups doivent être exécutés à l'aide d'une seule main.
- 4.2.1 Seul le joueur ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition qu'il en exprime l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»).
- 4.2.2. Tout autre contact physique avec une pièce, à l'exception d'un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel.
- 4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2.1 si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :
 - 4.3.1 une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;
 - 4.3.2. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;
 - 4.3.3. une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit prendre la première pièce touchée de l'adversaire avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.
- 4.4 Si un joueur au trait :
 - 4.4.1 touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal;
 - 4.4.2 touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1;
 - 4.4.3 ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour 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 peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;
 - 4.4.4 promet un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.
- 4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.
- 4.6 Lors de la promotion :
 - 4.6.1 Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée
 - 4.6.2 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre
 - 4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.



- 3.8.2.1 The right to castle has been lost:
 - 3.8.2.1.1 if the king has already moved, or
 - 3.8.2.1.2 with a rook that has already moved.
- 3.8.2.2 Castling is prevented temporarily:
 - 3.8.2.2.1 if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or
 - 3.8.2.2.2 if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.
- 3.9.1 The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check.
- 3.9.2 No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.
- 3.10.1 A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled.
- 3.10.2 A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9
- 3.10.3 A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.

Article 4: The act of moving the pieces

- 4.1 Each move must be played with one hand only.
- 4.2.1 Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying "j'adoube" or "I adjust").
- 4.2.2 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent.
- 4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:
 - 4.3.1 one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved
 - 4.3.2 one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched that can be captured
 - 4.3.3 one or more pieces of each colour, he must capture the first touched opponent's piece with his first touched piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.
- 4.4 If a player having the move:
 - 4.4.1 touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so
 - 4.4.2 deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.1
 - 4.4.3 intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.
 - 4.4.4 promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.
- 4.5 If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move.
- 4.6 The act of promotion may be performed in various ways:
 - 4.6.1 the pawn does not have to be placed on the square of arrival,
 - 4.6.2 removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order.
 - 4.6.3 If an opponent's piece stands on the square of promotion, it must be captured.



- 4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :
- 4.7.1 s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;
- 4.7.2 S'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;
- 4.7.3 s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.
- 4.8 Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.
- 4.9 Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.**

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.
- 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, à condition que chaque joueur ait joué au moins un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie.

- 4.7 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of:
- 4.7.1 a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand,
- 4.7.2 castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.
- 4.7.3 promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board.
- 4.8 A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.
- 4.9 If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation.

Article 5: The completion of the game

- 5.1.1 The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.
- 5.1.2 The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.
- 5.2.1 The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.
- 5.2.2 The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a 'dead position'. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.
- 5.2.3 The game is drawn upon agreement between the two players during the game, provided both players have made at least one move. This immediately ends the game.



RÈGLES DU JEU DE COMPÉTITION

Article 6: La pendule

- 6.1 La "pendule d'échecs" est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon qu'un seul des deux puisse fonctionner à un moment donné.
Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs.
Chacun des afficheurs est muni d'un "drapeau".
La "chute du drapeau" matérialise la fin du temps imparti à un joueur.
- 6.2.1 Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci "achèvera" le coup. Un coup est également achevé si :
- 6.2.1.1 le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 et 9.6.2), ou
- 6.2.1.2 le joueur a joué son prochain coup, alors que son coup précédent n'était pas achevé.
- 6.2.2 Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps imparti au joueur.
- 6.2.3 Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au-dessus.
- 6.2.4. Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de s'en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée selon l'Article 12.9.
- 6.2.5 Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.
- 6.2.6 Si l'un des joueurs est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, devant être admis par l'arbitre, peut être désigné par le joueur pour actionner la pendule. Sa pendule devra être corrigée par l'arbitre d'une manière équitable. La correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'un joueur porteur de handicap.**
- 6.3.1 Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti; pouvant inclure un temps additionnel avec chaque coup. Tous ces éléments devront être spécifiés à l'avance.
- 6.3.2. Le cas échéant, le temps inutilisé par un joueur pour une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante
Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.
- 6.4 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3.1 doivent être contrôlées.
- 6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de l'emplacement de la pendule d'échecs.
- 6.6 À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.
- 6.7.1 Le règlement d'une manifestation doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est zéro. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

COMPETITION RULES**Article 6: The chessclock**

- 6.1 'Chessclock' means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time.
'Clock' in the Laws of Chess means one of the two time displays.
Each time display has a 'flag'.
'Flag-fall' means the expiration of the allotted time for a player.
- 6.2.1 During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent's clock (that is to say, he shall press his clock). This "completes" the move. A move is also completed if:
- 6.2.1.1 the move ends the game (see Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 and 9.6.2), or
- 6.2.1.2 the player has made his next move, when his previous move was not completed.
- 6.2.2 A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his next move. The time between making the move on the chessboard and pressing the clock is regarded as part of the time allotted to the player.
- 6.2.3 A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to 'hover' over it.
- 6.2.4 The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9.
- 6.2.5 Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.
- 6.2.6 If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability.
- 6.3.1 When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time including any additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.
- 6.3.2 The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable.
In the time-delay mode both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.
- 6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1 must be checked.
- 6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.
- 6.6 At the time determined for the start of the game White's clock is started.
- 6.7.1 The regulations of an event shall specify a default time in advance. If the default time is not specified, then it is zero. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.



- 6.7.2 Si le règlement d'une manifestation spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que les règles de la manifestation ne spécifient ou que l'arbitre ne décide autrement.
- 6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un des deux joueurs l'ait signalé à cet effet.
- 6.9 En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 ou 5.2.3, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est 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.
- 6.10.1. Toute indication donnée par la pendule est considérée comme régulière en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée par l'arbitre qui fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.
- 6.10.2 Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux afficheurs était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera la pendule immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.
- 6.11.1 S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.
- 6.11.2 Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.
- 6.11.3 L'arbitre décidera de la reprise de la partie.
- 6.11.4 Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.
- 6.12.1 Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups.
- 6.12.2 Le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

Article 7: Des irrégularités

- 7.1 S'il apparaît une irrégularité, et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.
- 7.2.1 Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.
- 7.2.2 Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.
- 7.3 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joués moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.
- 7.4.1 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.
- 7.4.2 Si nécessaire, le joueur ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre.
- 7.4.3 L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.
- 7.5.1 Un coup illégal est achevé 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 la position établie.
- 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.



- 6.7.2 If the regulations of an event specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.
- 6.8 A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect.
- 6.9 Except where one of Articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves. 6.10.1 Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock.
- 6.10.2 If during a game it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings.
- 6.11.1 If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.
- 6.11.2 A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter's assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available.
- 6.11.3 The arbiter shall decide when the game restarts.
- 6.11.4 If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9.
- 6.12.1 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall.
- 6.12.2 The player may not make a claim relying only on information shown in this manner.

Article 7: Irregularities

- 7.1 If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.
- 7.2.1 If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played.
- 7.2.2 If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.
- 7.3 If a game has started with colours reversed then, if less than 10 moves have been made by both players, it shall be discontinued and a new game played with the correct colours. After 10 moves or more, the game shall continue .
- 7.4.1 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time.
- 7.4.2 If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance.
- 7.4.3 The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.
- 7.5.1 An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.
- 7.5.2 If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn.



- 7.5.3 Si le joueur appuie sur la pendule sans faire de coup, on en tiendra compte et on le pénalisera comme s'il s'agissait d'un coup illégal.
- 7.5.4 Si un joueur utilise deux mains pour effectuer un seul coup (par exemple en cas de roque, de capture ou de promotion) et qu'il appuie sur la pendule, on en tiendra compte et on le pénalisera comme s'il s'agissait d'un coup illégal.
- 7.5.5 Après les mesures prises en vertu des articles 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 pour le premier mouvement illégal achevé par un joueur, l'arbitre accordera deux minutes supplémentaires à son adversaire; pour le deuxième mouvement illégal achevé par le même joueur, l'arbitre doit déclarer la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi adverse par une quelconque série de coups légaux.
- 7.6 Si pendant une partie, on constate qu'une quelconque pièce a été dérangée de sa case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. 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. La partie se poursuivra alors à partir de la position rétablie.

Article 8 : De la notation des coups

- 8.1.1 Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition.
- 8.1.2 Il est interdit d'inscrire ses coups à l'avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec les directives I.1.1.
- 8.1.3 Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre.
- 8.1.4 La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.
- 8.1.5 Les deux joueurs doivent noter l'offre de nullité sur la feuille de partie à l'aide du symbole (=).
- 8.1.6 Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.**
- 8.2 La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.
- 8.3 Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la compétition.
- 8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises à l'Article 8.1.1.
- 8.5.1 Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs devront mettre à jour leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.
- 8.5.2 Si seul un des joueurs n'a pas noté en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que ce joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.
- 8.5.3 Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.
- 8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués ou achevés.
- 8.7 A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

- 7.5.3 If the player presses the clock without making a move, it shall be considered and penalized as if an illegal move.
- 7.5.4 If a player uses two hands to make a single move (for example in case of castling, capturing or promotion) and pressed the clock, it shall be considered and penalized as if an illegal move.
- 7.5.5 After the action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4 for the first completed illegal move by a player, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.
- 7.6 If, during a game it is found that any piece has been displaced from its correct square, the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position.

Article 8: The recording of the moves

- 8.1.1 In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition.
- 8.1.2 It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Guidelines I.1.1
- 8.1.3 A player may reply to his opponent's move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another.
- 8.1.4 The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data.
- 8.1.5 Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).
- 8.1.6 If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability.
- 8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.
- 8.3 The scoresheets are the property of the organiser of the competition.
- 8.4 If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.1.
- 8.5.1 If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.
- 8.5.2 If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move.
- 8.5.3 If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place.
- 8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed.
- 8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.



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 spécifié soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.
- 9.1.2 Cependant, si le règlement de l'évènement 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 se termine autrement.
- 9.1.2.2. L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=).
- 9.1.2.3. Une demande de nullité au titre des articles 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nullité.
- 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.
- 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 mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.
- 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.
- 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 demande.
- 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.
- 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.

Article 10 : Les points

- 10.1 A moins que le règlement d'une manifestation ne spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui fait match nul marque un demi-point (½).
- 10.2. Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu; par exemple, le score ¾ -¼ n'est pas autorisé.



Article 9: The drawn game

- 9.1.1 The regulations of an event may specify that players cannot offer or agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.
- 9.1.2 However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply:
- 9.1.2.1 A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way.
- 9.1.2.2 The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=).
- 9.1.2.3 A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.
- 9.2.1 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):
- 9.2.1.1 is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or
- 9.2.1.2 has just appeared, and the player claiming the draw has the move.
- 9.2.2 Positions are considered the same if and only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares and the possible moves of all the pieces of both players are the same. Thus positions are not the same if:
- 9.2.2.1 at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant
- 9.2.2.2 a king had castling rights with a rook that has not been moved, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.
- 9.3 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:
- 9.3.1 he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or
- 9.3.2 the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.
- 9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move.
- 9.5.1 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12.1 or 6.12.2). He is not allowed to withdraw his claim.
- 9.5.2 If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.
- 9.5.3 If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add two minutes to the opponent's remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4.
- 9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:
- 9.6.1 the same position has appeared, as in 9.2.2 at least five times.
- 9.6.2 any series of at least 75 moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence.

Article 10: Points

- 10.1 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point ($\frac{1}{2}$).
- 10.2 The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example a score of $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ is not allowed.



Article 11 : La conduite des joueurs

- 11.1 Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.
- 11.2.1. La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et d'autres emplacements désignés par l'arbitre.
- 11.2.2. La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.
- 11.2.3. Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre
- 11.2.3.1 à un joueur de quitter la salle de jeu
- 11.2.3.2 au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu
- 11.2.3.3 à une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu
- 11.2.4 Le règlement de l'évènement peut spécifier que l'adversaire d'un joueur au trait soit dans l'obligation de signaler à l'arbitre lorsqu'il souhaite quitter la zone de jeu.
- 11.3.1 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier
- 11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre dans la salle de jeu.
Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.
- 11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur a apporté un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement d'un évènement peut spécifier une sanction différente, moins sévère.
- 11.3.3. L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs, autres objets ou son corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.
- 11.3.4 Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section de la salle de jeu désignée par l'arbitre.
- 11.4 Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.
- 11.5 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.
- 11.6 L'infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l'Article 12.9.
- 11.7 Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.
- 11.8 Si les deux joueurs sont reconnus coupables en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue par les deux joueurs.
- 11.9 Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.
- 11.10 A moins que le règlement d'une manifestation spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).
- 11.11 Les deux joueurs doivent assister l'arbitre dans toutes les situations requérant la reconstitution de la partie, incluant les demandes de nulle.
- 11.12 La vérification des triples apparitions de position ou des demandes de nullité en application de la règle des 50 coups est du devoir des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.

Article 11: The conduct of the players

- 11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.
- 11.2.1 The 'playing venue' is defined as the 'playing area', rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.
- 11.2.2 The playing area is defined as the place where the games of a competition are played.
- 11.2.3 Only with the permission of the arbiter can:
- 11.2.3.1 a player leave the playing venue,
- 11.2.3.2 the player having the move be allowed to leave the playing area.
- 11.2.3.3 a person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area.
- 11.2.4 The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area.
- 11.3.1 During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.
- 11.3.2.1 During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue.
However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player's bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without permission of the arbiter.
- 11.3.2.2 If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The regulations of an event may specify a different, less severe, penalty.
- 11.3.3 The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items or body to be inspected, in private. The arbiter or person authorised by the arbiter shall inspect the player, and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9.
- 11.3.4 Smoking, including e-cigarettes, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.
- 11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.
- 11.5 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.
- 11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.
- 11.7 Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.
- 11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.
- 11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.
- 11.10 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).
- 11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.
- 11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of the players, under supervision of the arbiter.



Article 12 : Du rôle de l'Arbitre (voir Préambule)

- 12.1 L'arbitre s'assurera de l'observation des Règles du Jeu d'Échecs.
- 12.2 L'arbitre devra
 - 12.2.1 assurer le fair-play
 - 12.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition
 - 12.2.3 s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu
 - 12.2.4 s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés
 - 12.2.5 superviser le déroulement de la compétition
 - 12.2.6 prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.
 - 12.2.7 suivre les règles et directives contre la tricherie
- 12.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.
- 12.4 L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.
- 12.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.
- 12.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.
- 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.
- 12.8 A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.
- 12.9 Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont:
 - 12.9.1 L'avertissement
 - 12.9.2 L'augmentation du temps restant à l'adversaire
 - 12.9.3 réduction du temps restant au joueur incriminé
 - 12.9.4 La hausse du nombre de point marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
 - 12.9.5 La réduction du nombre de points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
 - 12.9.6 La déclaration de perte de la partie par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)
 - 12.9.7 Une amende définie à l'avance
 - 12.9.8 l'exclusion pour une ou plusieurs rondes
 - 12.9.9 L'expulsion de la compétition.



Article 12: The role of the Arbiter (see Preface)

- 12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are observed.
- 12.2 The arbiter shall:
- 12.2.1 ensure fair play,
 - 12.2.2 act in the best interest of the competition,
 - 12.2.3 ensure that a good playing environment is maintained,
 - 12.2.4 ensure that the players are not disturbed,
 - 12.2.5 supervise the progress of the competition,
 - 12.2.6 take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention,
 - 12.2.7 follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines
- 12.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate.
- 12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.
- 12.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.
- 12.6 The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article 8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.
- 12.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games must not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue.
- 12.8 Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous area designated by the arbiter.
- 12.9 Options available to the arbiter concerning penalties:
- 12.9.1 warning,
 - 12.9.2 increasing the remaining time of the opponent,
 - 12.9.3 reducing the remaining time of the offending player,
 - 12.9.4 increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game,
 - 12.9.5 reducing the points scored in the game by the offending person,
 - 12.9.6 declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score),
 - 12.9.7 a fine announced in advance,
 - 12.9.8 exclusion from one or more rounds,
 - 12.9.9 expulsion from the competition.



Annexes & Directives

Annexe A : Le jeu rapide

A.1 Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.

A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie.

Le joueur peut à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.

A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si

A.3.1.1 Un arbitre supervise au plus trois parties et

A.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

A.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être émise que cinq fois au maximum, sinon elle sera considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.

A.4 Autrement, ce qui suit s'applique:

A.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,

A.4.1.1 aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition serait compromise.

A.4.1.2 aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

A.4.2 Si l'arbitre observe un acte relevant de l'article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il doit agir conformément à l'article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas effectué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire a le droit de réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs, sans l'intervention de l'arbitre.

A.4.3 Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Toutefois, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une quelconque série de coups le gaux.

A.4.4 Si l'arbitre aperçoit deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

A.4.5 L'arbitre peut également signaler la chute du drapeau, s'il constate ce fait

A.5 Le règlement d'une manifestation précisera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.



APPENDICES & GUIDELINES

Appendix A. Rapid chess

- A.1 A 'Rapid chess' game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player.
- A.2 Players do not need to record the moves, but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a scoresheet, in order to write the moves.
- A.3.1 The Competition Rules shall apply if:
- A.3.1.1 One arbiter supervises at most three games and
- A.3.1.2 Each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.
- A.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.
- A.4 Otherwise the following apply:
- A.4.1 From the initial position, once 10 moves have been completed by each player,
- A.4.1.1 no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected
- A.4.1.2 no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.
- A.4.2 If the arbiter observes an action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4, he shall act according to Article 7.5.5, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim, provided the opponent has not made his next move. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter.
- A.4.3 To claim a win on time, the claimant may stop the chessclock and notify the arbiter. However, the game is drawn if the position is such that the claimant cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.
- A.4.4 If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if an illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.
- A.4.5 The arbiter shall also call a flag fall, if he observes it.
- A.5 The regulations of an event shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.



Annexe B: le Blitz

- B.1. Une partie de "Blitz" est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.
- B.2. Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.
- B3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si
- B.3.1.1 Un arbitre supervise une partie et
- B.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.
- B.3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cela ne peut se produire que cinq fois au maximum, sinon on considèrera cela comme une tentative de distraction de l'adversaire.
- B.4. Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide comme dans l'article A.4
- B5 Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.

Appendix B. Blitz

- B.1 A 'blitz' game is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player or the allotted time plus 60 times any increment is 10 minutes or less.
- B.2 The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.
- B.3.1 The Competition Rules shall apply if:
- B.3.1.1 one arbiter supervises one game and
- B.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.
- B.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.
- B.4 Otherwise, play shall be governed by the Rapid chess Laws as in Article A.2 and A.4.
- B.5 The regulations of an event shall specify whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event.



Annexe C. La notation algébrique

La FIDE ne reconnaît qu'un seul système de notation pour ses propres tournois et pour ses matches : le Système Algébrique. Elle préconise l'utilisation de cette notation uniforme dans la littérature et les périodiques échiquéens. Les feuilles de notation utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans le cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui constate qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devrait avertir ce joueur de cette obligation.

Description du Système Algébrique

C.1 Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.

C.2 Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

C.3 Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l'utilisation des figurines est recommandée.

C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5.

C.5 Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h.

C.6 Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont sur la première et deuxième rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée.

C.7 **En conséquence** des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Chaque mouvement de pièce est indiqué par (a) l'abréviation du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de trait d'union entre (a) et (b). Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

Dans le cas d'un pion, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.

Une forme de notation plus longue contenant la case de départ est acceptable. Par exemple Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.



Appendix C. Algebraic notation

FIDE recognises for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals. Scoresheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the scoresheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player of this requirement.

Description of the Algebraic System

C.1 In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.

C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.)

C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines is recommended.

C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5.

C.5 The eight files (from left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g and h, respectively.

C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks.

C.7 As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Each move of a piece is indicated by the abbreviation of the name of the piece in question and the square of arrival. There is no need for a hyphen between name and square. Examples: Be5, Nf3, Rd1. In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.

A longer form containing the square of departure is acceptable. Examples: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.



C.9 Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre :

C.9.1 l'abréviation de la pièce en question et

C.9.2 la case d'arrivée de cette pièce. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10

C.9.3 Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.

C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:

C.10.1 Si les deux pièces sont sur la même rangée: par

C.10.1.1 l'abréviation du nom de la pièce,

C.10.1.2 la colonne de la case de départ et

C.10.1.3 la case d'arrivée.

C.10.2 Si les deux pièces sont sur la même colonne: par

C.10.2.1 l'abréviation du nom de la pièce,

C.10.2.2 la rangée de la case de départ et

C.10.2.3 la case d'arrivée.

C.10.3 Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est privilégiée. Exemples:

C.10.3.1 Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.

C.10.3.2 Il y a deux cavaliers sur les cases g5 and g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.

C.10.3.3 Il y a deux cavaliers sur les cases h2 and d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.

C.10.3.4 S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C.11 Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.

C.12 On notera une offre de nulle ainsi : (=).

C.13 Principales abréviations:

0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)

0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)

x = prise

+ = échec

++ ou # = échec et mat

e.p. = prise "en passant"

Les quatre dernières sont optionnelles.

Exemple de partie:

1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Ou:

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Ou:

1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ce4xd6 7. Fc1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Ff8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=)



C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between:

C.9.1 the abbreviation of the name of the piece in question and

C.9.2 the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C.10.

C.9.3 When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an 'en passant' capture, 'e.p.' may be appended to the notation. Example: exd6 e.p.

C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:

C.10.1 If both pieces are on the same rank by:

C.10.1.1 the abbreviation of the name of the piece,

C.10.1.2 the file of departure, and

C.10.1.3 the square of arrival.

C.10.2 If both pieces are on the same file by:

C.10.2.1 the abbreviation of the name of the piece,

C.10.2.2 the rank of the square of departure, and

C.10.2.3 the square of arrival.

C.10.3 If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred. Examples:

C.10.3.1 There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be.

C.10.3.2 There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be.

C.10.3.3 There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.

C.10.3.4 If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.

C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

C.12 The offer of a draw shall be marked as (=).

C.13 Abbreviations

0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)

0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)

x = captures

+ = check

++ or # = checkmate

e.p. = captures 'en passant' The last four are optional.

Sample game: 1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Or: 1. e2e4 e7e5 2. Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=)



Annexe D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

D.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :

D.1.1 mesurer au moins 20 cm sur 20 cm

D.1.2 les cases noires doivent être légèrement surélevées

D.1.3 chaque case doit contenir une ouverture de fixation

D.1.4 les critères pour les pièces sont :

D.1.4.1 chaque pièce doit contenir une tige s'encastrant dans l'ouverture de fixation

D.1.4.2 pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.

D2 Les règles suivantes régiront le jeu:

D.2.1 Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fünf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

Le roque est annoncé "Lange Rochade" (grand roque en allemand) et "Kurze Rochade" (petit roque en allemand). Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion).

D.2.2 Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.

D.2.3 Un coup est considéré comme « joué » lorsque :

D.2.3.1 dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer

D.2.3.2 une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation

D.2.3.3 le coup a été annoncé

D.2.4 Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.

D.2.5 Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu classiques s'appliquent pour le joueur valide.

D.2.6.1 Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit être en mesure d'annoncer le temps et le nombre de coups au joueur déficient visuel. D.2.6.2 Une pendule analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée:



Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players

D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:

D.1.1 measure at least 20 cm by 20 cm,

D.1.2 have the black squares slightly raised,

D.1.3 have a securing aperture in each square,

D.1.4 The requirements for the pieces are:

D.1.4.1 all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board,

D.1.4.2 all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.

D.2 The following regulations shall govern play:

D.2.1 The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters:

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

Castling is announced "Lange Rochade" (German for long castling) and "Kurze Rochade" (German for short castling).

The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

D.2.2 On the visually disabled player's board a piece shall be considered 'touched' when it has been taken out of the securing aperture.

D.2.3 A move shall be considered 'made' when:

D.2.3.1 in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move,

D.2.3.2 a piece has been placed into a different securing aperture,

D.2.3.3 the move has been announced.

D.2.4 Only then shall the opponent's clock be started.

D.2.5 As far as points D.2.2 and D.2.3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player.

D.2.6.1 A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It should be able to announce the time and number of moves to the visually disabled player.



D.2.6.2.1 Un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points en relief.

D.2.6.2.2 Un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernières minutes d'une heure.

D.2.7 Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.

D.2.8 Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.

D.2.9 Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.

D.2.10 Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :

D.2.10.1 Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire

D.2.10.2 Annoncer les coups de chacun des deux joueurs

D.2.10.3 Mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adversaire

D.2.10.4 Informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups achevés et le temps employé par chacun des joueurs

D.2.10.5 Revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.

D.2.10.6 Remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée

D.2.11 Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant doit être employé dans le cas où le joueur déficient visuel est apparié avec un joueur malentendant.



D.2.6.2 Alternatively an analogue clock with the following features may be considered:

D.2.6.2.1a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and

D.2.6.2.2a flag which can be easily felt care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last five minutes of the full hour.

D.2.7 The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.

D.2.8 A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.

D.2.9 If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly.

D.2.10 The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:

D.2.10.1 making either player's move on the board of the opponent,

D.2.10.2 announcing the moves of both players,

D.2.10.3 keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock

D.2.10.4 informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players,

D.2.10.5 claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces,

D.2.10.6 carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned.

D.2.11 If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points D.2.10.1 and D.2.10.2. An assistant must be used in the case of a visually disabled player paired with a hearing impaired player.



I - Directives sur les parties ajournées

- I.1.1 Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.
Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.
- I.1.2 Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.
- I.2 Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :
- I.2.1 les noms des deux joueurs,
 - I.2.2 la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,
 - I.2.3 le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,
 - I.2.4 le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,
 - I.2.5 le numéro du coup mis sous enveloppe,
 - I.2.6 une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,
 - I.2.7 la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.
- I.3 L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par-devers lui et en est responsable.
- I.4 Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.
- I.5 Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.
- I.6 Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.
- I.7 L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.
- I.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est :
- I.8.1 ambigu, ou
 - I.8.2 inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou
 - I.8.3 illégal.
- I.9 Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,
- I.9.1 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;
 - I.9.2 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;
 - I.9.3 le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par-devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.

Guidelines I. Adjournd games

- I.1.1 If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock. Until he has stopped the chessclock the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.
- I.1.2 A player having the move who adjourns the game before the end of the playing session shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded.
- I.2. The following shall be indicated upon the envelope:
- I.2.1 the names of the players,
 - I.2.2 the position immediately before the sealed move,
 - I.2.3 the time used by each player,
 - I.2.4 the name of the player who has sealed the move,
 - I.2.5 the number of the sealed move,
 - I.2.6 the offer of a draw, if the proposal is current,
 - I.2.7 the date, time and venue of resumption of play.
- I.3 The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping. I.4 If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.
- I.5 Before the game is to be resumed, the position immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks.
- I.6 If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.
- I.7 The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.
- I.8 Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9, 9.6 and 9.7, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:
- I.8.1 is ambiguous, or
 - I.8.2 is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or
 - I.8.3 is illegal.
- I.9 If, at the agreed resumption time:
- I.9.1 the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started,
 - I.9.2 the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard his clock is then restarted,
 - I.9.3 the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner if so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.



I.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.

I.11 Lorsque le règlement de la manifestation prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la manifestation n'en dispose autrement ou l'arbitre n'en décide autrement.

I.12.1 Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe.

I.12.2 Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

I.13 Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.

I.14 La durée de chaque session de reprise est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.



I.10 Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply.

I.11 If the regulations of an event specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has to reply to the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.

I.12.1 If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established, the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard.

I.12.2 If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played.

I.13 If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise.

I.14 The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time shall be announced in advance.



II - Directives sur les règles du Chess960

II.1 Avant une partie de Chess960, une position initiale est déterminée au hasard selon certaines règles. Après quoi, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs **ordinaire**. En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux joueurs est de mettre échec et mat le roi adverse.

II.2 Contraintes concernant la position initiale

La position initiale d'une partie de Chess960 doit satisfaire à certaines règles. Comme au Jeu d'Échecs standard, les pions blancs occupent la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée, tout en respectant les restrictions suivantes :

II.2.1 le roi est placé quelque part entre les deux tours, et

II.2.2 les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et

II.2.3 les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.

La position initiale peut être générée avant la partie par un programme informatique ou bien à l'aide de dés, de pièces, de cartes, etc.

II.3 Règles du roque au Chess960

II.3.1 Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.

II.3.2 Comment roquer

Au Chess960, en fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manœuvre de roque s'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :

II.3.2.1 roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou

II.3.2.2 roque par transposition:
en échangeant les positions du roi et de la tour, ou

II.3.2.3 roque de roi:
en jouant uniquement un coup avec le roi, ou

II.3.2.4 roque de tour:
en jouant uniquement un coup avec la tour.

II.3.2.5 Recommandations

II.3.2.5.1 Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée.

II.3.2.5.2 Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs ordinaire.



Guidelines II. Chess960 Rules

II.1 Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules. After this, the game is played in the same way as regular chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.

II.2 Starting-position requirements

The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:

II.2.1 the king is placed somewhere between the two rooks, and

II.2.2 the bishops are placed on opposite-coloured squares, and

II.2.3 the black pieces are placed opposite the white pieces. The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.

II.3 Chess960 castling rules

II.3.1 Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of regular chess rules are needed for castling, because the regular rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.

II.3.2 How to castle. In Chess960, depending on the pre-castling position of the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

II.3.2.1 double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or

II.3.2.2 transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or

II.3.2.3 king-move-only castling: by making only a move with the king, or

II.3.2.4 rook-move-only castling: by making only a move with the rook.

II.3.2.5 Recommendations:

II.3.2.5.1 When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting position to its final position, and then the king be placed on his final square.

II.3.2.5.2 After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in regular chess.



II.3.2.6 Clarification

Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé "grand roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne c (en c1 pour le roi blanc ou en c8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne d (d1 pour les Blancs, d8 pour les Noirs). Après le roque vers la colonne g (noté 0-0 et appelé "petit roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne g (en g1 pour le roi blanc ou en g8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne f (f1 pour les Blancs, f8 pour les Noirs).

II.3.2.7 Notes

II.3.2.7.1 Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement.

II.3.2.7.2 Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.

II.3.2.7.3 Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup.

II.3.2.7.4 Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et de la tour qui participent au roque.

II.3.2.7.5 Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs ordinaire. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.



II.3.2.6 Clarification:

Thus, after c-side castling (notated as 0-0-0 and known as queen-side castling in orthodox chess), the king is on the c-square (c1 for white and c8 for black) and the rook is on the d-square (d1 for white and d8 for black). After g-side castling (notated as 0-0 and known as king-side castling in orthodox chess), the king is on the g-square (g1 for white and g8 for black) and the rook is on the f-square (f1 for white and f8 for black).

II.3.2.7 Notes

II.3.2.7.1 To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.

II.3.2.7.2 In some starting positions, the king or rook (but not both) does not move during castling.

II.3.2.7.3 In some starting positions, castling can take place as early as the first move.

II.3.2.7.4 All the squares between the king's initial and final squares (including the final square) and all the squares between the rook's initial and final squares (including the final square) must be vacant except for the king and castling rook.

II.3.2.7.5 In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in regular chess. For example, after c-side castling 0-0-0, it is possible to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (0-0), it is possible to have e and/or h filled.



III - Directives sur les parties sans incrément et les fins de partie au KO

III.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.

III.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, incluant les fins de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une manifestation que si leur utilisation a été annoncée au préalable.

III.2.2 Ces directives ne s'appliquent qu'aux échecs standards et aux échecs rapides sans incrément et non aux parties de blitz.

III.3. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :

III.3.1 La partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.

III.3.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

III.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.

III.5 Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.11.2). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

III.5.2 Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.

III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.

III.6 Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre:

III.6.1 Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie. Il peut réclamer sur la base:

III.6.1.1 que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux

III.6.1.2 que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En III.6.1.1, le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.

En III.6.1.2, le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour.

L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.

III.6.2 La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.



Guidelines III. Games without increment including Quickplay Finishes

- III.1 A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.
- III.2.1 The Guidelines below concerning the final period of the game including Quickplay Finishes, shall only be used at an event if their use has been announced beforehand.
- III.2.2 These Guidelines shall apply only to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games.
- III.3.1 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:
- III.3.1.1 the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.
- III.3.1.2 the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed.
- III.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that an increment extra five seconds be introduced for both players. This constitutes the offer of a draw. If the offer refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.
- III.5 If Article III.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chessclock (see Article 6.12.2). He may claim on the basis that his opponent cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means:
- III.5.1 If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.
- III.5.2 If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means.
- III.5.3 If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.
- III.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:
- III.6.1 A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game. He may claim on the basis:
- III.6.1.1 that his opponent cannot win by normal means, and/or
- III.6.1.2 that his opponent has been making no effort to win by normal means.
- In III.6.1.1 the player must write down the final position and his opponent must verify it.
- In III.6.1.2 the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.
- III.6.2 The claim shall be referred to the designated arbiter.



Contenu

<i>Les Règles du Jeu d'Echecs de la F.I.D.E.....</i>	1
INTRODUCTION.....	2
PREAMBULE.....	2
LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU D'ECHECS.....	4
Article 1 : Nature et but d'une partie d'Échecs.....	4
Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier.....	4
Article 3 : Le déplacement des pièces.....	6
Article 4 : L'exécution du déplacement des pièces.....	14
Article 5 : La fin de la partie.....	16
RÈGLES DU JEU DE COMPÉTITION.....	18
Article 6: La pendule.....	18
Article 7: Des irrégularités.....	20
Article 8 : De la notation des coups.....	22
Article 9 : La partie nulle.....	24
Article 10 : Les points.....	24
Article 11 : La conduite des joueurs.....	26
Article 12 : Du rôle de l'Arbitre (voir Préambule).....	28
Annexes & Directives.....	30
Annexe A : Le jeu rapide.....	30
Annexe B: le Blitz.....	32
Annexe C. La notation algébrique.....	34
Annexe D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels.....	38
I - Directives sur les parties ajournées.....	42
II - Directives sur les règles du Chess960.....	46
III - Directives sur les parties sans incrément et les fins de partie au KO.....	50