

THE FIDE LAWS OF CHESS	Les règles du jeu d'Echecs
<p>INTRODUCTION</p> <p>FIDE Laws of Chess cover over-the-board play. The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competitive Rules of Play. The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the 93rd FIDE Congress at Chennai, India) coming into force on 1 January 2023.</p>	<p>INTRODUCTION</p> <p>Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent les parties se jouant sur l'échiquier. Les Règles du jeu se divisent en deux parties : 1. Les règles fondamentales du Jeu et 2. Les règles du jeu en compétition. La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 93^{ème} Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Chennai (Inde). Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er janvier 2023.</p>
<p>PREFACE</p> <p>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/her freedom of judgement and thus prevent him/her 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.</p>	<p>PREAMBULE</p> <p>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 du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un ou une 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 et joueuses 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 d'une compétition non comptabilisée pour le classement de la FIDE soient jouées selon les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE. Une fédération membre peut demander à la FIDE de statuer sur les questions relatives aux Règles du Jeu d'Échecs.</p>
<p>BASIC RULES OF PLAY</p>	<p>LES RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU</p>
<p>Article 1: The nature and objectives of the game of chess</p>	<p>Article 1 : Nature et but du jeu d'Échecs</p>
<p>1.1. The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'.</p>	<p>1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier".</p>
<p>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.</p>	<p>1.2 Le joueur ou la joueuse déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, le joueur ou la joueuse déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectue le coup suivant, après quoi les deux adversaires jouent alternativement.</p>
<p>1.3. A player is said to 'have the move' when his/her opponent's move has been 'made'.</p>	<p>1.3 On dit d'un joueur ou une joueuse qu'il/elle « a le trait » lorsque son adversaire a « joué » son coup.</p>

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 Le but de chaque joueur ou joueuse est d'« attaquer » le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier/cette dernière ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre.			
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.				1.4.1 On dit du joueur ou de la joueuse réalisant cet objectif qu'il/elle a mis « échec et mat » le roi adverse et qu'il/elle 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 qu'il est interdit de « prendre » le roi de l'adversaire.			
1.4.2. The opponent whose king has been checkmated has lost the game.				1.4.2 L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.			
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).				1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux adversaires ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (voir. Article 5.2.2).			
Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard				Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier			
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.				2.1 L'échiquier est constitué d'une grille carrée de 8 x 8 cases dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases « blanches ») et foncées (les cases « noires »). L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que la case d'angle la plus proche et située du côté droit de chaque joueur ou joueuse soit blanche.			
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:				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 :			
A white king usually indicated by the symbol (K)		A black king usually indicated by the symbol (K)		Un roi blanc habituellement représenté par le symbole (R)		Un roi noir habituellement représenté par le symbole (R)	
A white queen usually indicated by the symbol (Q)		A black queen usually indicated by the symbol (Q)		Une dame blanche habituellement représentée par le symbole (D)		Une dame noire habituellement représentée par le symbole (D)	
Two white rooks usually indicated by the symbol (R)		Two black rooks usually indicated by the symbol (R)		Deux tours blanches habituellement représentées par le symbole (T)		Deux tours noires habituellement représentées par le symbole (T)	
Two white bishops usually indicated by the symbol (B)		Two black bishops usually indicated by the symbol (B)		Deux fous blancs habituellement représentés par le symbole (F)		Deux fous noirs habituellement représentés par le symbole (F)	
Two white knights usually indicated by the symbol (N)		Two black knights usually indicated by the symbol (N)		Deux cavaliers blancs habituellement représentés par le symbole (C)		Deux cavaliers noirs habituellement représentés par le symbole (C)	
Eight white pawns usually indicated by the symbol		Eight black pawns usually indicated by the symbol		Huit pions blancs habituellement représentés par le symbole		Huit pions noirs habituellement représentés par le symbole	

Staunton Pieces :



P Q K B N R

Pièces Staunton :



P D R F C T

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



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



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'.

2.4 Les huit alignements verticaux de cases sont appelés « colonnes ». Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés « rangées ». Une ligne droite de cases de la même couleur, allant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée « diagonale ».

Article 3: The moves of the pieces

Article 3 : Le déplacement des pièces

3.1. It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour.

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

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.

3.1.1 Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, dans le cadre du même coup.

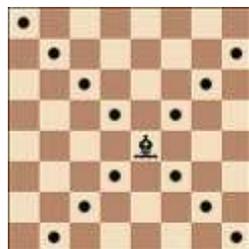
3.1.2. A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.

3.1.2 On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse si elle peut prendre celle-ci sur la case où elle se trouve conformément aux Articles 3.2 à 3.8.

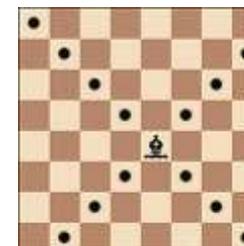
3.1.3. A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.

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

3.2. The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

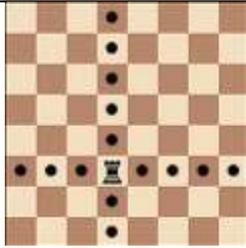


3.2 Un fou peut se déplacer sur n'importe quelle case le long d'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.

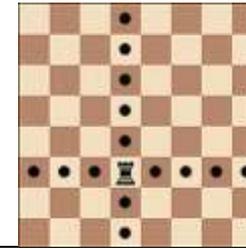


3.3. The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.

3.3 Une tour peut se déplacer sur n'importe quelle case de la colonne ou de la

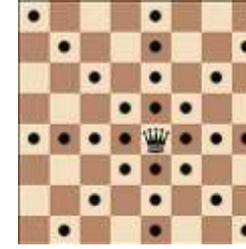
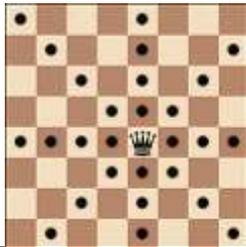


rangée sur lesquelles elle se trouve.



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

3.4 Une dame peut se déplacer sur n'importe quelle case de la colonne, la rangée ou d'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.



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

3.5 Lors de leurs déplacements, un fou, une tour ou une dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.

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.

3.6 Un cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle où il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.



3.7. The pawn:

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 Le pion

3.7.1 Un pion peut se déplacer sur la case immédiatement devant lui sur la même colonne, à condition que cette case soit inoccupée.

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

3.7.2 Lors de son premier déplacement un pion peut se déplacer comme au 3.7.1, ou alors il peut avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que ces deux cases soient inoccupées.

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.

3.7.3 Un pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Ce pion prend alors la pièce en question.



3.7.3.1. 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.

3.7.3.2. This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.



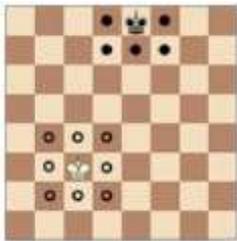
3.7.3.3. When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he/she must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of 'promotion'.

3.7.3.4. The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously.

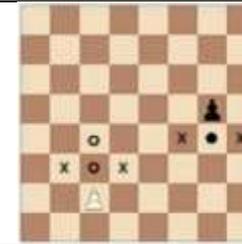
3.7.3.5. This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate.

3.8. There are two different ways of moving the king:

3.8.1. by moving to an adjoining square



3.8.2. 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



3.7.3.1 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 depuis sa case de départ, peut prendre ce pion adverse comme si ce dernier n'avait été avancé que d'une seule case.

3.7.3.2 Cette prise n'est autorisée que sur le coup qui suit l'avancement du pion adverse. Cette prise est appelée « prise en passant ».



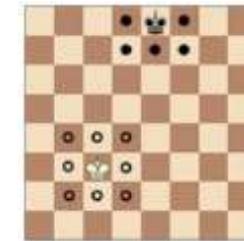
3.7.3.3 : Quand un joueur ou une joueuse au trait déplace un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il/elle doit remplacer ce pion -lors de ce coup- par une nouvelle dame, une nouvelle tour, un nouveau fou ou un nouveau cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de « promotion ».

3.7.3.4 Le choix du joueur ou de la joueuse n'est pas restreint aux pièces capturées précédemment.

3.7.3.5 Ce remplacement d'un pion par une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

3.8.1 En se déplaçant sur une case adjacente



3.8.2 En « roquant ». C'est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de même couleur le long de la première rangée du joueur ou de la joueuse. Le

<p>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.</p>		<p>roque compte pour un seul coup, il est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction d'une tour située sur sa case initiale, puis cette tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.</p>	
	→		
Before white kingside castling Before black queenside castling		After white kingside castling After black queenside castling	Avant le petit roque blanc Avant le grand roque noir
	→		
Before white queenside castling Before black kingside castling		After white queenside castling After black kingside castling	Avant le grand roque blanc Avant le petit roque noir
<p>3.8.2.1. The right to castle has been lost: 1) If the king has already moved, or 2) With a rook that has already moved.</p>		<p>3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu : 1) Si le roi s'est déjà déplacé, ou 2) Avec une tour qui s'est déjà déplacée.</p>	
<p>3.8.2.2. Castling is prevented temporarily: 3) 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 4) If there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.</p>		<p>3.8.2.2 Le roque est temporairement interdit : 3) Si la case occupée par le roi, la case qu'il doit traverser ou la case sur laquelle il doit arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou 4) Si une pièce quelconque se situe entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.</p>	
<p>3.9. The king in check: 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.</p>		<p>3.9 Mise du roi en échec : 3.9.1 Le roi est dit « en échec » s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent pas se déplacer sur la case occupée par ce roi parce qu'elles laisseraient ou mettraient en échec le roi de leur propre camp. 3.9.2 Aucune pièce ne peut être déplacée si elle expose le roi de son propre camp à un échec ou si elle le laisse en échec.</p>	
<p>3.10. Legal and illegal moves; illegal positions: 3.10.1. A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have</p>		<p>3.10 Coup légaux et illégaux, positions illégales : 3.10.1 Un coup est dit légal lorsqu'il respecte toutes les conditions associées fixées</p>	

<p>been fulfilled.</p> <p>3.10.2. A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9.</p> <p>3.10.3. A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.</p>	<p>par les articles 3.1 à 3.9.</p> <p>3.10.2 Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas l'une des conditions associées fixées par les articles 3.1 à 3.9</p> <p>3.10.3 Une position est illégale lorsqu'elle ne peut avoir été atteinte par aucune suite de coups légaux.</p>
<p>Article 4: The act of moving the pieces</p>	<p>Article 4 : L'exécution du déplacement des pièces</p>
<p>4.1. Each move must be played with one hand only.</p>	<p>4.1 Chaque coup doit être exécuté à l'aide d'une seule main.</p>
<p>4.2. Adjusting the pieces or other physical contact with a piece:</p> <p>4.2.1. Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he/she first expresses his/her intention (for example by saying "j'adoube" or "I adjust").</p> <p>4.2.2. Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent.</p>	<p>4.2 Ajustement des pièces ou tout autre contact physique avec une pièce :</p> <p>4.2.1 : Seul le joueur ou la joueuse ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition d'en exprimer l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»).</p> <p>4.2.2 Tout autre contact physique avec une pièce, à l'exception d'un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel.</p>
<p>4.3. Except as provided in Article 4.2.1, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:</p> <p>4.3.1. one or more of his/her own pieces, he/she must move the first piece touched that can be moved.</p> <p>4.3.2. one or more of his/her opponent's pieces, he/she must capture the first piece touched that can be captured.</p> <p>4.3.3. one or more pieces of each colour, he/she must capture the first touched opponent's piece with his/her 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/her opponent's piece was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his/her opponent's.</p>	<p>4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2 si le joueur ou la joueuse au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :</p> <p>4.3.1 Une ou plusieurs de ses propres pièces, il/elle doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée.</p> <p>4.3.2 Une ou plusieurs des pièces adverses, il/elle doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise.</p> <p>4.3.3 Une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il/elle doit prendre la première pièce adverse touchée avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Si on ne peut pas déterminer si c'est une de ses pièces ou une des pièces adverses qui a été touchée en premier, alors on considère que c'est sa propre pièce qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.</p>
<p>4.4. If a player having the move:</p> <p>4.4.1. touches his/her king and a rook he/she must castle on that side if it is legal to do so</p> <p>4.4.2. deliberately touches a rook and then his/her king he/she is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.1.</p> <p>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/her 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.</p> <p>4.4.4. promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.</p>	<p>4.4 Si le joueur ou la joueuse au trait :</p> <p>4.4.1 touche son roi puis une de ses tours, il/elle doit roquer de ce côté si c'est légal de le faire ;</p> <p>4.4.2 touche délibérément une de ses tours puis son roi, il/elle n'a pas l'autorisation de roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1;</p> <p>4.4.3 ayant l'intention de roquer, touche d'abord son roi puis une de ses tours alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur ou la joueuse doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne dispose d'aucun coup légal alors le joueur ou la joueuse est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;</p> <p>4.4.4 promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.</p>

<p>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.</p>	<p>4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur ou la joueuse est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.</p>
<p>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.</p>	<p>4.6 La promotion peut se faire de différentes manières : 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.</p>
<p>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/her own piece on its new square, has released this capturing piece from his/her 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/her 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/her 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.</p>	<p>4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée sur une case, cette pièce ne peut plus être déplacée sur une autre case lors de ce coup. Le coup est considéré comme effectué dans les cas suivants : 4.7.1 Lors d'une prise : lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur ou la joueuse, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main. 4.7.2 Lors d'un roque : lorsque la main du joueur ou de la joueuse a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur ou la joueuse a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur ou la joueuse 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 ou la joueuse doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne dispose d'aucun coup légal, le joueur ou la joueuse est libre d'effectuer n'importe quel coup légal. 4.7.3 Lors d'une promotion : lorsque la main du joueur ou de la joueuse a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et que le pion a été retiré de l'échiquier.</p>
<p>4.8. A player forfeits his/her right to claim against his/her opponent's violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.</p>	<p>4.8 Un joueur ou une joueuse perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il/elle touche une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.</p>
<p>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.</p>	<p>4.9 Si un joueur ou une joueuse est dans l'incapacité de déplacer les pièces, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, qui doit avoir l'agrément de l'arbitre, pour réaliser cette opération.</p>
<p>Article 5: The completion of the game</p>	<p>Article 5 : La fin de la partie</p>
<p>5.1.1. The game is lost by the player who declares he/she resigns (this immediately ends the game), unless the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves. In this case</p>	<p>5.1.1 La partie est gagnée par le joueur ou la joueuse qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup</p>

the result of the game is a draw.	donnant échec et mat soit conforme à l'Article 3 et aux Articles 4.2 à 4.7.
5.1.2. The game is drawn when the player to move has no legal move and his/her 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.	5.1.2 La partie est perdue par le joueur ou la joueuse qui déclare abandonner (cela met immédiatement fin à la partie), excepté si la position est telle que son roi ne peut pas être mis échec et mat par aucune suite de coups légaux de son adversaire. Dans ce cas le résultat de la partie est un match nul.
5.2.1. 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.	5.2.1 La partie est nulle lorsque le joueur ou la joueuse au trait ne dispose d'aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Cela 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.
5.2.2. 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.	5.2.2 La partie est nulle lorsque survient une position dans laquelle aucun des deux adversaires 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. The game is lost by the player who declares he/she resigns (this immediately ends the game), unless the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves. In this case the result of the game is a draw.	5.2.3 La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux adversaires au cours de la partie, sous réserve que chaque joueur ou joueuse ait joué au moins un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie.

COMPETITION RULES	LES RÈGLES DU JEU EN COMPÉTITION
Article 6: The chessclock	Article 6: La pendule
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 a 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.	6.1 La "pendule d'échecs" désigne une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle manière qu'un seul puisse fonctionner à la fois. 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" signifie la fin du temps imparti à un joueur ou une joueuse.
6.2. Handling the chessclock: 6.2.1. During the game each player, having made his/her move on the chessboard, shall pause his/her own clock and start his/her opponent's clock (that is to say, he/she shall press his/her 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, 9.2.1, 9.6.1 and 9.6.2), or 6.2.1.2. the player has made his/her next move, when his/her previous move was not completed.	6.2 Manipulation de la pendule : 6.2.1 Pendant la partie, chaque joueur ou joueuse, après avoir joué son coup sur l'échiquier, arrête sa pendule et démarre celle de son adversaire (autrement dit, il/elle appuie sur sa pendule). Ceci "achève" 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 et 9.6), ou 6.2.1.2 le joueur ou la joueuse a joué son prochain coup, alors que son coup

	précédent n'était pas achevé.
6.2.2. A player must be allowed to pause his/her clock after making his/her move, even after the opponent has made his/her 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.	6.2.2 Un joueur ou une joueuse doit avoir l'autorisation d'actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps imparti aux joueurs et joueuses.
6.2.3. A player must press his/her clock with the same hand with which he/she made his/her move. It is forbidden for a player to keep his/her finger on the clock or to 'hover' over it.	6.2.3 Un joueur ou une joueuse doit actionner la pendule avec la main avec laquelle il/elle a joué le coup. Il est interdit pour un joueur ou une joueuse de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au-dessus.
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.	6.2.4 Les joueurs et joueuses doivent manipuler la pendule convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de la prendre dans ses mains ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte est sanctionnée selon l'Article 12.9.
6.2.5. Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.	6.2.5 Seul le joueur ou la joueuse dont la pendule est en marche a l'autorisation d'adouber les pièces.
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/Her 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.	6.2.6 Si un joueur ou une joueuse n'est pas en mesure d'utiliser la pendule, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, qui doit avoir l'agrément de l'arbitre, pour actionner sa pendule. Sa pendule est ajustée par l'arbitre de manière équitable. Cette correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'une personne en situation de handicap.
6.3. Allotted time: 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 added 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/her 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/her 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.	6.3 Temps alloué : 6.3.1 Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur et joueuse doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti (pouvant inclure un temps supplémentaire ajouté à chaque coup). Tous ces éléments doivent être spécifiés à l'avance. 6.3.2 Le temps inutilisé d'un joueur ou d'une joueuse pendant une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, s'il y en a une. Dans le mode temps différé (delay) les deux adversaires reçoivent un « temps de réflexion de base ». Chaque joueur ou joueuse 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. À condition que le joueur ou la joueuse 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. Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1 must be	6.4 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3.1

checked.	doivent être contrôlées.
6.5. Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.	6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décide de l'emplacement de la pendule d'échecs.
6.6. At the time determined for the start of the game White's clock is started.	6.6 À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule des blancs est mise en marche.
6.7. Default time: 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. 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/she arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.	6.7 Délai de forfait : 6.7.1 Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, celui-ci est égal à zéro. Tout joueur ou joueuse qui arrive devant son échiquier après le délai de forfait perd la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement. 6.7.2 Si le règlement d'une manifestation spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux adversaires n'est présent initialement, la personne ayant les blancs perd tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'elle arrive, à moins que les règles de la compétition ne spécifient autre chose ou que l'arbitre ne décide autrement.
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.	6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux adversaires a fait une réclamation valide à ce sujet.
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.	6.9 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 ou une joueuse n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur ou cette joueuse. Toutefois, la partie est déclarée nulle, si la position est telle que son adversaire ne peut mater son roi par aucune suite de coups légaux.
6.10. Chessclock setting:	6.10 Réglage de la pendule :
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/her best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock.	6.10.1 Toute indication donnée par les pendules est considérée comme régulière en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste doit être remplacée par l'arbitre qui fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.
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/She shall use his/her best judgement when determining the clock settings.	6.10.2 Si au cours d'une partie, on constate que le réglage de l'un ou des deux afficheurs était incorrect, l'un des adversaires ou l'arbitre arrête immédiatement la pendule. L'arbitre règle la pendule correctement et, si nécessaire, ajuste les temps et compteurs de coups. Il/Elle fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.
6.11.1. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall pause the chessclock.	6.11.1 Si la partie doit être interrompue, l'arbitre met la pendule en pause.

6.11.2. A player may pause 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.	6.11.2 Un joueur ou une joueuse ne peut mettre la pendule en pause que pour demander l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion va avoir lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.
6.11.3. The arbiter shall decide when the game restarts.	6.11.3 L'arbitre décide du moment où la partie reprend.
6.11.4. If a player pauses 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 has no valid reason for pausing the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9.	6.11.4 Si un joueur ou une joueuse met la pendule en pause pour demander l'assistance de l'arbitre, l'arbitre détermine si cette mise en pause de la pendule est justifiée. En l'absence de raison valable, le joueur ou la joueuse reçoit une pénalité selon l'article 12.9.
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.	6.12.1 Écrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups sont autorisés sur le lieu de la compétition.
6.12.2. The player may not make a claim relying only on information shown in this manner.	6.12.2 Un joueur ou une joueuse ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur les informations montrées de cette manière.
Article 7: Irrégularités	Article 7: Irrégularités
7.1. If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his/her best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He/She shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.	7.1 Si une irrégularité apparaît et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fait preuve du plus grand discernement pour déterminer les temps à afficher sur les pendules. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il/Elle ajuste aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.
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.	7.2.1 Si au cours d'une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie est annulée et une nouvelle partie est jouée.
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.	7.2.2 Si au cours d'une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continue, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.
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.	7.3 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux adversaires ont joué moins de dix coups, alors la partie est interrompue et une nouvelle partie est jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continue.
7.4. Displaced pieces: 7.4.1. If a player displaces one or more pieces, he/she shall re-establish the correct position in his/her own time. 7.4.2. If necessary, either the player or his/her opponent shall pause the chessclock and ask for the arbiter's assistance. 7.4.3. The arbiter may penalise the player who displaces the pieces.	7.4 Pièces mal placées ou renversées 7.4.1 Si un joueur ou une joueuse renverse une ou plusieurs pièces, il/elle rétablit la position correcte sur son propre temps. 7.4.2 Si nécessaire, le joueur/la joueuse ou son adversaire met la pendule en pause et demande l'aide de l'arbitre. 7.4.3 L'arbitre peut pénaliser le joueur ou la joueuse qui a renversé les pièces.

7.5. Illegal moves:	7.5 Coups illégaux
7.5.1. An illegal move is completed once the player has pressed his/her 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.	7.5.1 Un coup illégal est achevé lorsque le joueur ou la joueuse a appuyé sur la pendule. Si au cours d'une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité est rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continue 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 poursuit alors à partir de cette position rétablie.
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.	7.5.2 Si un joueur ou une joueuse a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, a appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion doit être remplacé par une dame de la même couleur que le pion.
7.5.3. If the player presses the clock without making a move, it shall be considered and penalised as if an illegal move.	7.5.3 Si un joueur ou une joueuse appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela est considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.
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 penalised as if an illegal move.	7.5.4 Si un joueur ou une joueuse utilise ses deux mains pour jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion, par exemple) et appuie sur la pendule, cela est considéré comme un coup illégal et pénalisé comme tel.
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/her 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.	7.5.5 Après l'application de l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, pour le premier coup illégal achevé par un joueur ou une joueuse, l'arbitre donne deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illégal achevé par la même personne, l'arbitre déclare la partie perdue par celle-ci. Toutefois, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater son roi par aucune suite de coups légaux.
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.	7.6 Si au cours d'une partie, on constate qu'une pièce a été dérangée de sa bonne case, la position est rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continue à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. La partie se poursuit alors à partir de cette position rétablie.
Article 8: The recording of the moves	Article 8 : L'enregistrement des coups
8.1. How the moves shall be recorded:	8.1 Comment les coups doivent être enregistrés :
8.1.1. In the course of play each player is required to record his/her own moves and those of his/her opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in one of the following ways:	8.1.1 Pendant la partie, chaque joueur et joueuse doit enregistrer ses propres coups et ceux de son adversaire de manière correcte, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, de l'une des deux manières suivantes :
8.1.1.1. by writing in the algebraic notation (Appendix C), on the paper 'scoresheet' prescribed for the competition.	8.1.1.1 En écrivant en notation algébrique (Annexe C), sur la « feuille de partie » en papier prévue pour la compétition.
8.1.1.2. by entering moves on the FIDE certified 'electronic scoresheet' prescribed	8.1.1.2 En notant les coups sur la « feuille de partie électronique » certifiée par la

for the competition.	FIDE et prévue pour la compétition.
8.1.2. It is forbidden to record 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	8.1.2 Il est interdit de noter ses coups en avance, sauf si le joueur ou la joueuse demande la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou pour ajourner la partie en accord avec les directives I.1.1.
8.1.3. A player may reply to his/her opponent's move before recording it, if he/she so wishes. He/She must record his/her previous move before making another.	8.1.3 Un joueur ou une joueuse, s'il/elle le souhaite, peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, il/elle doit enregistrer son coup précédent avant d'en jouer un autre.
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.	8.1.4 La feuille de partie n'est utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les propositions de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.
8.1.5. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).	8.1.5 Les deux adversaires doivent consigner les propositions de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).
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 record the moves. His/Her 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.	8.1.6 Si un joueur ou une joueuse est dans l'incapacité de noter les coups, il/elle peut fournir un assistant ou une assistante, ayant l'agrément de l'arbitre, pour enregistrer les coups. Sa pendule est ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à une personne en situation de handicap.
8.2. The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.	8.2 La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.
8.3. The scoresheets are the property of the organiser of the competition. An electronic scoresheet with an evident defect shall be replaced by the arbiter.	8.3 Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur ou organisatrice de la compétition. Une feuille de partie électronique présentant un défaut évident sera remplacée par l'arbitre.
8.4. If a player has less than five minutes left on his/her clock during an allotted period of time and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he/she is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.1.	8.4 Si un joueur ou une joueuse dispose de moins de cinq minutes à sa pendule au cours d'une période de jeu donnée et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il/elle n'est pas dans l'obligation de respecter les exigences de l'Article 8.1.1.
8.5. Incomplete scoresheets:	8.5 Feuilles de parties incomplètes
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 pause the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.	8.5.1 Si aucun des adversaires n'est dans l'obligation de noter les coups en application de l'Article 8.4, l'arbitre, un assistant ou une assistante doit essayer d'être présent/présente et de noter les coups. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre doit mettre la pendule en pause. Ensuite, les deux adversaires doivent mettre à jour leurs feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.
8.5.2. If only one player has not kept score under Article 8.4, he/she must, as soon as either flag has fallen, update his/her scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player's move, he/she may use his/her opponent's scoresheet, but must return it before making a move.	8.5.2 Si un seul des deux adversaires n'a pas noté les coups en application de l'Article 8.4, il/elle doit, dès la chute d'un des drapeaux, mettre à jour sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition qu'il/elle ait le trait, il/elle peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais doit

	la rendre avant de jouer un coup.
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/She 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.	8.5.3 Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les deux adversaires doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre, d'un assistant ou d'une assistante qui doit 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 de procéder à la reconstitution.
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.	8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, mettant en évidence qu'un joueur ou une joueuse a dépassé le temps imparti, alors le prochain coup est 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. At the conclusion of the game both players shall indicate the result of the game by signing both scoresheets or approve the result on their electronic scoresheets. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.	8.7 A la fin de la partie, les deux adversaires doivent indiquer le résultat de la partie en signant les deux feuilles de partie ou en validant le résultat sur leurs feuilles de partie électroniques. Même s'il est incorrect, le résultat est maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.
Article 9: The drawn game	Article 9 : La partie nulle
9.1. Draw offers and event Regulations:	9.1 Propositions de nulles et règlement des compétitions :
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.	9.1.1 Le règlement d'une compétition peut spécifier que les deux adversaires ne peuvent pas proposer ou convenir d'une partie nulle, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.
9.1.2. However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply:	9.1.2 Cependant, si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, les règles suivantes s'appliqueront :
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/her 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.	9.1.2.1 Un joueur ou une joueuse souhaitant proposer la nulle le fait 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 considération. 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 que la partie ne se soit terminée autrement.
9.1.2.2. The offer of a draw shall be recorded by each player on his/her scoresheet with the symbol (=).	9.1.2.2 L'offre de nulle est notée par chacun des deux adversaires sur sa feuille de partie avec un symbole (=).
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.	9.1.2.3 Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 est assimilée à une proposition de nulle.
9.2. The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when	9.2 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur/de la joueuse ayant le

the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):	trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :
9.2.1. is about to appear, if he/she first indicates his/her move, which cannot be changed, by writing it on the paper scoresheet or entering it on the electronic scoresheet and declares to the arbiter his/her intention to make this move, or	9.2.1 est sur le point d'apparaître, si il/elle indique d'abord son coup, qui ne peut plus être changé, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier ou en le notant sur sa feuille de partie électronique et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
9.2.2. has just appeared, and the player claiming the draw has the move.	9.2.2 vient d'apparaître et que le joueur/la joueuse réclamant la nulle a le trait.
9.2.3. 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: 9.2.3.1. at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant. 9.2.3.2. 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.	9.2.3 Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, la même personne 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 adversaires sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si : 9.2.3.1 Au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant ; 9.2.3.2 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. The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:	9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur/de la joueuse ayant le trait, si :
9.3.1. he/she indicates his/her move, which cannot be changed, by writing it on the paper scoresheet or entering it on the electronic scoresheet and declares to the arbiter his/her 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	9.3.1 il/elle indique son coup, qui ne peut être changé, en l'écrivant sur sa feuille de partie en papier ou en le notant sur sa feuille de partie électronique 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 deux adversaires sans mouvement de pion ni aucune prise, ou
9.3.2. the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.	9.3.2 les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des deux adversaires sans mouvement de pion ni aucune prise.
9.4. If the player touches a piece as in Article 4.3, he/she loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move.	9.4 Si le joueur ou la joueuse touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il/elle perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.
9.5. Draw claims:	9.5 Réclamations de partie nulle.
9.5.1. If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he/she or the arbiter shall pause the chessclock. He/She is not allowed to withdraw his/her claim.	9.5.1 Si une personne réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, elle ou l'arbitre met la pendule en pause (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Elle n'a pas le droit de retirer sa réclamation.
9.5.2. If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.	9.5.2 Si la réclamation est jugée correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.
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	9.5.3 Si la réclamation est jugée incorrecte, l'arbitre ajoute deux minutes au temps de réflexion restant de l'adversaire. La partie doit continuer. Si la réclamation était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les

accordance with Articles 3 and 4.	Articles 3 et 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.	9.6 Si l'une ou les deux situations suivantes 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 Une suite d'au moins 75 coups a été jouée par chacun des deux adversaires, sans aucun mouvement de pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, celui-ci est prioritaire.
<u>Article 10: Points</u>	<u>Article 10 : Les points</u>
10.1. Unless the regulations of an event specify otherwise, a player who wins his/her game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his/her game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his/her game scores a half point (½).	10.1 A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur ou une joueuse qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur ou une joueuse qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur ou une joueuse qui fait match nul marque un demi-point (½).
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.	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 à un joueur ou une joueuse doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu ; par exemple, le score $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ n'est pas autorisé.
<u>Article 11: The conduct of the players</u>	<u>Article 11 : La conduite des joueurs et joueuses</u>
11.1. The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.	11.1 Les joueurs et joueuses ne doivent rien faire qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.
11.2. Playing venue and playing area:	11.2 Lieu de la compétition et zone de jeu :
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.	11.2.1 Le "lieu de la compétition" est défini comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs/fumeuses, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.
11.2.2. The playing area is defined as the place where the games of a competition are played.	11.2.2 La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.
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.	11.2.3 Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre : 11.2.3.1 à un joueur ou une joueuse de quitter le lieu de la compétition 11.2.3.2 à un joueur ou une joueuse au trait d'avoir le droit de quitter la zone de jeu 11.2.3.3 à une personne n'étant ni joueur/joueuse ni arbitre d'être autorisée à accéder à la zone de jeu.
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/she wishes to leave the playing area.	11.2.4 Le règlement d'une compétition peut spécifier que l'adversaire d'un joueur ou d'une joueuse au trait soit

<p>11.3. Notes and electronic devices:</p> <p>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.</p>	<p>11.3 Usage de notes et matériels électroniques :</p> <p>11.3.1 En cours de partie, il est interdit aux joueurs et joueuses de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier</p>
<p>11.3.2. During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue.</p>	<p>11.3.2 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs et joueuses d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre sur le lieu de la compétition.</p>
<p>11.3.2.1. 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.</p>	<p>11.3.2.1 Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans un sac, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux adversaires d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.</p>
<p>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.</p>	<p>11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur ou une joueuse a un tel appareil sur sa personne dans le lieu de la compétition, il/elle perd la partie. La victoire est attribuée à l'adversaire. Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère.</p>
<p>11.3.3. The arbiter may require the player to allow his/her 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.</p>	<p>11.3.3 L'arbitre peut exiger des joueurs et joueuses le droit d'inspecter en privé leurs vêtements, sacs, autres objets ou corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par l'arbitre, inspecte le joueur ou la joueuse et doit être du même genre que le joueur ou la joueuse. Si un joueur ou une joueuse refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prend des mesures conformément à l'article 12.9.</p>
<p>11.3.4. Smoking, including e-cigarettes, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.</p>	<p>11.3.4 Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section du lieu de la compétition désignée par l'arbitre.</p>
<p>11.4. Players who have finished their games shall be considered to be spectators.</p>	<p>11.4 Les joueurs et joueuses ayant terminé leur partie sont considérés comme des spectateurs et spectatrices.</p>
<p>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.</p>	<p>11.5 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les propositions de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.</p>
<p>11.6. Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.</p>	<p>11.6 Toute infraction à n'importe quelle partie des Articles 11.1 à 11.5 entraîne des sanctions suivant l'Article 12.9.</p>
<p>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.</p>	<p>11.7 Le refus obstiné d'un joueur ou d'une joueuse de se conformer aux Règles du Jeu d'Échecs est sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décide du score de l'adversaire.</p>
<p>11.8. If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.</p>	<p>11.8 Si la culpabilité est attribuée aux deux adversaires en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux adversaires.</p>

11.9. A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.	11.9 Un joueur ou une joueuse a le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.
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).	11.10 À moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur ou une joueuse peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même s'il/si elle a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).
11.11. Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.	11.11 Les deux adversaires doivent assister l'arbitre dans toute situation nécessitant la reconstitution de la partie, incluant les réclamations de nulle.
11.12. Checking a 'three times occurrence of the position' or a '50 moves' claim is a duty of the players, under supervision of the arbiter.	11.12 La vérification de l'apparition à trois reprises d'une même position ou des réclamations de nulle en application de la règle des 50 coups est de la responsabilité des deux adversaires, sous la supervision de l'arbitre.
<u>Article 12: The role of the Arbiter (see Preface)</u>	<u>Article 12 : Le rôle de l'Arbitre (voir Préambule)</u>
12.1. The arbiter shall see that the Laws of Chess are observed.	12.1 L'arbitre s'assure de l'observation des Règles du Jeu d'Échecs.
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 Fair-Play Rules or Guidelines	12.2 L'arbitre doit : 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 et joueuses 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 et joueuses handicapés et de ceux et celles qui nécessitent un soutien médical. 12.2.7 suivre les règles et directives relatives au fair-play
12.3. The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he/she has made, and impose penalties on players where appropriate.	12.3 L'arbitre doit surveiller les parties, surtout lorsque les joueurs et joueuses sont à court de temps, fait appliquer les décisions qu'il/elle a prononcées et inflige des sanctions aux joueurs et joueuses si nécessaire.
12.4. The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.	12.4 L'arbitre peut désigner des assistants ou assistantes pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs joueurs ou joueuses sont à court de temps.
12.5. The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.	12.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux adversaires un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.
12.6. The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He/She 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/her opponent has completed a move or that the player has not pressed his/her clock.	12.6 L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. L'arbitre ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. L'arbitre s'abstient d'informer un joueur ou une joueuse, que son adversaire a achevé un coup ou qu'il/elle n'a pas appuyé sur sa

	pendule.
12.7. If someone observes an irregularity, he/she 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.	12.7 Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs et joueuses d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs et spectatrices ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut exclure les contrevenants et contrevenantes du lieu de la compétition.
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.	12.8 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 sur le lieu de la compétition ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.
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.	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 la diminution du temps restant à la personne fautive, 12.9.4 l'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie, 12.9.5 la diminution des points marqués dans la partie par la personne fautive, 12.9.6 la déclaration de la partie perdue par la personne fautive (l'arbitre décide 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'exclusion de la compétition.

Appendix A : Rapid Chess	Annexe A : Parties en cadence rapide
<p>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.</p>	<p>A.1. Une partie d'échecs en cadence rapide est une partie durant laquelle 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 joueuse ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ou joueuse.</p>
<p>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/her with a scoresheet, in order to write the moves.</p>	<p>A.2. Les joueurs et joueuses ne sont pas obligés d'enregistrer les coups mais ils/elles ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Les joueurs ou les joueuses peuvent à tout moment, demander à l'arbitre de leur fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.</p>
<p>A.3. The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competitive Rules of Play shall be one minute instead of two minutes.</p>	<p>A.3. Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.</p>
<p>A.4. The Competitive Rules of Play shall apply if: A.4.1. one arbiter supervises at most three games and A.4.2. each game is recorded by the arbiter or his/her assistant and, if possible, by electronic means. A.4.3. The player may at any time, when it is his/her move, ask the arbiter or his/her assistant to show him/her 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.</p>	<p>A.4. Les Règles de Compétition s'appliquent si : A.4.1. un ou une arbitre ne supervise pas plus de trois parties et A.4.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre, son assistant ou son assistante et, si possible, par des moyens électroniques. A.4.3. Les joueurs ou les joueuses au trait peuvent à tout moment demander à l'arbitre, son assistant ou son assistante de leur montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. D'autres demandes doivent être considérées comme des distractions de l'adversaire.</p>
<p>A.5. Otherwise the following apply:</p>	<p>A.5. Autrement, ce qui suit s'applique :</p>
<p>A.5.1. From the initial position, once 10 moves have been completed by each player, A.5.1.1. No change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected. A.5.1.2. 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.</p>	<p>A.5.1. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des deux adversaires, A.5.1.1. Aucun changement ne doit être fait au réglage de la pendule, à moins que la programmation horaire de la compétition n'en soit affectée. A.5.1.2. 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.</p>
<p>A.5.2. If the arbiter observes an action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4, he/she shall act according to Article 7.5.5, provided the opponent has not made his/her next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim, provided the opponent has not made his/her 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</p>	<p>A.5.2. Si l'arbitre observe l'une des situations décrites dans l'Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il/elle agit en respectant l'Article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire a l'autorisation de réclamer, à condition qu'il/elle 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 continue. Une fois que l'adversaire a joué son</p>

his/her next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter.	coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les deux adversaires sans intervention de l'arbitre.
A.5.3. To claim a win on time, the claimant may pause 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.5.3. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur ou la demandeuse peut mettre la pendule en pause et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle qu'il/elle ne peut pas mater le roi adverse par une suite de coups légaux.
A.5.4. If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn stands on the rank furthest from its starting position, he/she shall wait until the next move is completed. Then, if an illegal position is still on the board, he/she shall declare the game drawn.	A.5.4. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou qu'un pion est resté sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il/elle attend jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il/elle déclare la partie nulle.
A.5.5. The arbiter shall also call a flag fall, if he/she observes it.	A.5.5. L'arbitre doit aussi annoncer la chute du drapeau, s'il/si elle la constate.
A.6. The regulations of an event shall specify whether Article A.4 or Article A.5 shall apply for the entire event.	A.6. Le règlement d'une compétition spécifie si l'Article A.4 ou l'Article A.5 s'applique pour l'intégralité de la compétition.
Appendix B : Blitz	Annexe B : Parties en cadence 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 for each player.	B.1. Une partie d'échecs en cadence Blitz est une partie durant laquelle soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins pour chaque joueur ou joueuse, soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur ou joueuse.
B.2. The Competitive Rules of Play shall apply if: B.2.1. one arbiter supervises one game and B.2.2. each game is recorded by the arbiter or his/her assistant and, if possible, by electronic means. B.2.3. The player may at any time, when it is his/her move, ask the arbiter or his/her assistant to show him/her 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.2. Les Règles de Compétition s'appliquent si : B.2.1. un ou une arbitre supervise une partie et B.2.2. chaque partie est enregistrée par l'arbitre, son assistant ou son assistante et, si possible, par des moyens électroniques. B.2.3. Le joueur ou la joueuse au trait peut à tout moment demander à l'arbitre, son assistant ou son assistante de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum. D'autres demandes doivent être considérées comme des distractions de l'adversaire.
B.3. Otherwise, play shall be governed by the Rapid chess Laws as in Article A.2, A.3 and A.5.	B.3. Autrement, le jeu est régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans les articles A.2, A.3 et A.5
B.4. The regulations of an event shall specify whether Article B.2 or Article B.3 shall apply for the entire event.	B.4. Le règlement d'une compétition spécifie si l'Article B.2 ou l'Article B.3 s'applique pour l'intégralité de la compétition.
Appendix C : Algebraic notation	Annexe C : La notation algébrique
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	La FIDE ne reconnaît qu'un seul système de notation pour ses propres tournois et pour ses matchs : le Système Algébrique. Elle préconise l'utilisation de cette notation uniforme dans la littérature et les périodiques échiquiens.

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.

Les feuilles de parties, 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. L'arbitre qui constate qu'un autre système de notation que le système algébrique est utilisé doit avertir de cette obligation.

Description of the Algebraic System

Description du Système Algébrique :

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

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

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.2. Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce : R = Roi, D = Dame, T = Tour, F = Fou, C = Cavalier.

En anglais : K=King, Q=Queen, R=Rook, B=Bishop, N=kNight (N est utilisé pour knight afin d'éviter l'ambiguïté)

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/her country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines is recommended.

C.3. Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur ou joueuse est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Dans la presse, l'utilisation de dessins représentant les pièces est recommandée.

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.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. 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.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. 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.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. 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.

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.



C.8. Each move of a piece is indicated by the abbreviation of the name of the piece

C.8. Chaque mouvement de pièce est indiqué par l'abréviation du nom de la pièce

<p>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.</p>	<p>en question et de la case d'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'inscrire un trait d'union entre le nom de la pièce et la case. Exemples : Fe5, Cf3, Td1. Dans le cas d'un pion, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples : e5, d4, a5. Une forme plus longue de notation, contenant la case de départ, est acceptée. Exemples : Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.</p>
<p>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.</p>	<p>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. 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.</p>
<p>C.10. If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:</p>	<p>C.10. Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit :</p>
<p>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.</p>	<p>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</p>
<p>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.</p>	<p>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 C.10.2.3. La case d'arrivée.</p>
<p>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</p>	<p>C.10.3. Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée. 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 et 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 et d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3 : soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.</p>

<p>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.</p>	<p>C.10.3.4. S'il y a une prise 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.</p>
<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>C.12. The offer of a draw shall be marked as (=).</p>	<p>C.12. Une proposition de nulle doit être notée par (=).</p>
<p>C.13. Abbreviations</p> <p>C.13.1. 0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)</p> <p>C.13.2. 0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)</p> <p>C.13.3. x = captures</p> <p>C.13.4. + = check</p> <p>C.13.5. ++ or # = checkmate</p> <p>C.13.6. e.p. = captures 'en passant'</p> <p>Articles C.13.3 – C.13.6 are optional.</p>	<p>C.13. Principales abréviations :</p> <p>C.13.1. 0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)</p> <p>C.13.2. 0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)</p> <p>C.13.3. x = prise</p> <p>C.13.4. + = échec</p> <p>C.13.5. ++ ou # = échec et mat</p> <p>C.13.6. e.p. = prise "en passant"</p> <p>Les articles C.13.3 à C.13.6 sont optionnels.</p>

Appendix D: Rules for play with blind and visually disabled players	Annexe D : Règles pour les parties avec des personnes aveugles et handicapées visuelles																																
<p>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:</p>	<p>D.1. L'organisateur ou l'organisatrice, après consultation de l'arbitre, peut adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre personnes voyantes et personnes handicapées visuelles (légalement aveugles) chaque joueur ou joueuse peut demander l'utilisation de deux échiquiers : la personne voyante utilisant un échiquier standard, la personne handicapée visuelle utilisant un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :</p>																																
<p>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.</p>	<p>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. Les pièces sont de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.</p>																																
<p>D.2. The following regulations shall govern play:</p>	<p>D.2. Les règles suivantes régissent le jeu</p>																																
<p>D.2.1. The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his/her 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:</p> <table border="0" data-bbox="73 1034 763 1098"> <tr> <td>A – Anna</td> <td>B – Bella</td> <td>C – Cesar</td> <td>D - David</td> </tr> <tr> <td>E – Eva</td> <td>F – Felix</td> <td>G – Gustav</td> <td>H - Hector</td> </tr> </table> <p>Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers</p> <table border="0" data-bbox="73 1177 819 1241"> <tr> <td>1 – eins</td> <td>2 – zwei</td> <td>3 – drei</td> <td>4 - vier</td> </tr> <tr> <td>5 – fuenf</td> <td>6 – sechs</td> <td>7 – Sieben</td> <td>8 - acht</td> </tr> </table> <p>Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling). The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeuffer, Springer, Bauer.</p>	A – Anna	B – Bella	C – Cesar	D - David	E – Eva	F – Felix	G – Gustav	H - Hector	1 – eins	2 – zwei	3 – drei	4 - vier	5 – fuenf	6 – sechs	7 – Sieben	8 - acht	<p>D.2.1. Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur ou la joueuse 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 :</p> <table border="0" data-bbox="1095 1042 1794 1106"> <tr> <td>A – Anna</td> <td>B – Bella</td> <td>C – Cesar</td> <td>D – David</td> </tr> <tr> <td>E – Eva</td> <td>F – Felix</td> <td>G – Gustav</td> <td>H – Hector</td> </tr> </table> <p>A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées doivent être énoncées en allemand</p> <table border="0" data-bbox="1095 1185 1760 1249"> <tr> <td>1 – eins</td> <td>2 – zwei</td> <td>3 – drei</td> <td>4 – vier</td> </tr> <tr> <td>5 – fünf</td> <td>6 – sechs</td> <td>7 – sieben</td> <td>8 – acht</td> </tr> </table> <p>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).</p>	A – Anna	B – Bella	C – Cesar	D – David	E – Eva	F – Felix	G – Gustav	H – Hector	1 – eins	2 – zwei	3 – drei	4 – vier	5 – fünf	6 – sechs	7 – sieben	8 – acht
A – Anna	B – Bella	C – Cesar	D - David																														
E – Eva	F – Felix	G – Gustav	H - Hector																														
1 – eins	2 – zwei	3 – drei	4 - vier																														
5 – fuenf	6 – sechs	7 – Sieben	8 - acht																														
A – Anna	B – Bella	C – Cesar	D – David																														
E – Eva	F – Felix	G – Gustav	H – Hector																														
1 – eins	2 – zwei	3 – drei	4 – vier																														
5 – fünf	6 – sechs	7 – sieben	8 – acht																														
<p>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.</p>	<p>D.2.2. Sur l'échiquier de la personne handicapée visuelle, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de</p>																																

	fixation.
<p>D.2.3. A move shall be considered 'made' when:</p> <p>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,</p> <p>D.2.3.2. a piece has been placed into a different securing aperture,</p> <p>D.2.3.3. the move has been announced.</p>	<p>D.2.3. Un coup est considéré comme « effectué » lorsque :</p> <p>D.2.3.1. Dans le cas d'une prise, la pièce capturée a été retirée de l'échiquier du joueur/de la joueuse dont c'est le tour de jouer,</p> <p>D.2.3.2. Une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation,</p> <p>D.2.3.3. Le coup a été annoncé.</p>
D.2.4. Only then shall the opponent's clock be started.	D.2.4. Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.
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.2.5. Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour les joueurs et joueuses voyants.
<p>D.2.6. Chessclock for visually disabled players:</p> <p>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.</p> <p>D.2.6.2. Alternatively an analogue clock with the following features may be considered:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and 2) a 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. 	<p>D.2.6. Pendules pour les personnes handicapées visuelles :</p> <p>D.2.6.1. Une pendule spécialement conçue pour les personnes handicapées visuelles doit être acceptée, elle doit être en mesure d'annoncer le temps et le nombre de coups aux joueurs et aux joueuses déficients visuels.</p> <p>D.2.6.2. Une horloge analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquée par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquée par 2 points en relief. 2) Un drapeau facilement perceptible au toucher. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir l'aiguille des minutes durant les 5 dernières minutes d'une heure.
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.2.7. La personne handicapée visuelle doit noter ses coups en Braille, en écriture courante ou les enregistrer sur un appareil prévu à cet effet.
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.2.8. 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. 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/her 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.2.9. 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 partie. Si les deux feuilles de partie correspondent, la personne qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur celui-ci pour qu'elle corresponde aux feuilles de partie. Si les deux feuilles de partie diffèrent, la partie est reconstituée aussi loin que les deux feuilles de partie correspondent et l'arbitre réajuste les pendules en conséquence.

<p>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:</p> <p>D.2.10.1. making either player's move on the board of the opponent,</p> <p>D.2.10.2. announcing the moves of both players,</p> <p>D.2.10.3. keeping the game score of the visually disabled player and starting his/her opponent's clock.</p> <p>D.2.10.4. informing the visually disabled player, only at his/her request, of the number of moves completed and the time used up by both players,</p> <p>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/her pieces,</p> <p>D.2.10.6. carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned.</p>	<p>D.2.10. La personne handicapée visuelle a le droit d'avoir un assistant ou une assistante qui remplit tout ou partie des tâches suivantes :</p> <p>D.2.10.1. Jouer les coups de chaque joueur ou joueuse sur l'échiquier de l'adversaire,</p> <p>D.2.10.2. Annoncer les coups de chacun des deux adversaires</p> <p>D.2.10.3. Mettre à jour la feuille de partie de la personne handicapée visuelle et appuyer sur sa pendule</p> <p>D.2.10.4. Informer la personne handicapée visuelle, uniquement à sa demande, du nombre de coups achevés et du temps employé par chacun des deux adversaires</p> <p>D.2.10.5. Revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que l'adversaire voyant a touché l'une de ses pièces.</p> <p>D.2.10.6. Remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée</p>
<p>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.</p>	<p>D.2.11. Si la personne handicapée visuelle ne fait pas usage d'un assistant ou d'une assistante, l'adversaire voyant peut en employer un/une qui remplit les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant ou une assistante doit être employé dans le cas où la personne déficiente visuelle est appariée avec une personne malentendante.</p>

GUIDELINES	DIRECTIVES
<p>Introduction The following Guidelines are here to assist in organizing events where they may be needed. While they are not part of the FIDE Laws of Chess, it is strongly recommended that they be used across all events where applicable.</p>	<p>Introduction : <i>Les directives suivantes sont là pour aider à l'organisation de compétitions où elles peuvent être nécessaires. Bien qu'elles ne fassent pas partie des règles du jeu d'échecs de la FIDE, il est fortement recommandé qu'elles soient utilisées dans toutes les compétitions où elles sont applicables.</i></p>
<p align="center">Guidelines I. Adjourned Games</p>	<p align="center">Directives I : Parties ajournées</p>
<p>I.1. Adjournment procedure:</p>	<p>I.1. Procédure d'ajournement :</p>
<p>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/her move in unambiguous notation on a paper scoresheet, put his/her scoresheet and that of his/her opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock. Until he/she has stopped the chessclock the player retains the right to change his/her sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his/her move, the player makes a move on the chessboard he/she must write that same move on his/her scoresheet as his/her sealed move.</p>	<p>I.1.1. Si à l'issue du temps de la session de jeu, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demande au joueur ou à la joueuse au trait de « mettre son coup sous enveloppe ». Il/Elle doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre d'aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire, s'il y en a une, dans une enveloppe, la sceller et seulement ensuite arrêter la pendule.</p> <p>Tant qu'il/elle n'a pas arrêté la pendule, le joueur ou la joueuse 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 ou la joueuse effectue un coup sur l'échiquier, il/elle doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie en le considérant comme le coup mis sous enveloppe.</p>
<p>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/her remaining time shall so be recorded.</p>	<p>I.1.2. On considère qu'un joueur ou une joueuse au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu a ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant est consigné.</p>
<p>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.</p>	<p>I.2. Les indications suivantes figurent en intégralité sur l'enveloppe :</p> <p>I.2.1. Les noms des deux adversaires, I.2.2. La position précédant le coup mis sous enveloppe, I.2.3. Le temps de réflexion utilisé par chacun des adversaires, I.2.4. Le nom du joueur ou de la joueuse 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.</p>
<p>I.3. The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping.</p>	<p>I.3. L'arbitre vérifie les indications portées sur l'enveloppe. Il/Elle est responsable de sa conservation.</p>
<p>I.4. If a player proposes a draw after his/her opponent has sealed his/her move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.</p>	<p>I.4. Si un joueur ou une joueuse 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.</p>

<p>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.</p>	<p>I.5. Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait 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.</p>
<p>I.6. If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he/she resigns, the game is concluded.</p>	<p>I.6. Si, avant la reprise, une nulle est convenue, ou si l'un des deux adversaires annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.</p>
<p>I.7. The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.</p>	<p>I.7. L'enveloppe n'est ouverte qu'en présence du joueur ou de la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe.</p>
<p>I.8. Except in the cases mentioned in Articles 5, 5.2.2, 6.9 and 9.6, the game is lost by a player whose recording of his/her sealed move:</p> <p>I.8.1. is ambiguous, or</p> <p>I.8.2. is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or</p> <p>I.8.3. is illegal.</p>	<p>I.8. En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 5.2.2, 6.9 et 9.6, la partie est perdue par un joueur ou une joueuse dont le coup mis sous enveloppe est :</p> <p>I.8.1. Ambigu, ou</p> <p>I.8.2. Inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou</p> <p>I.8.3. Illégal.</p>
<p>I.9. If, at the agreed resumption time:</p> <p>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/her clock is started,</p> <p>I.9.2. the player having to reply to the sealed move is not present, his/her clock shall be started; on his/her arrival, he/she may pause his/her clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his/her clock is then restarted,</p> <p>I.9.3. the player who sealed the move is not present, his/her opponent has the right to record his/her reply on the scoresheet, seal his/her scoresheet in a fresh envelope, pause his/her clock and start the absent player's clock instead of making his/her 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.</p>	<p>I.9. A l'heure fixée pour la reprise de la partie,</p> <p>I.9.1. Si le joueur ou la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent/présente, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et sa pendule est mise en marche ;</p> <p>I.9.2. Si le joueur ou la joueuse devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent/absente, sa pendule est mise en marche. À son arrivée, il/elle peut mettre la pendule en pause et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur ou de la joueuse est remise en marche ;</p> <p>I.9.3. Si le joueur ou la joueuse ayant mis son coup sous enveloppe est absent/absente, son adversaire a le droit de consigner son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, mettre sa propre pendule en pause 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 sous sa responsabilité pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur ou de la joueuse absent/absente.</p>
<p>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.</p>	<p>I.10. Tout joueur ou joueuse arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perd la partie à moins que l'arbitre n'en décide autrement. Toutefois, si le coup sous enveloppe met fin à la partie la partie, alors cette conclusion s'applique.</p>
<p>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/she arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.</p>	<p>I.11. Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de zéro, les règles suivantes s'appliquent : si aucun des deux adversaires n'est présent à la reprise, le joueur ou la joueuse qui doit répondre au coup sous enveloppe perd tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le</p>

	règlement de la compétition n'en dispose autrement ou que l'arbitre n'en décide autrement.
<p>I.12. Resuming an adjourned game:</p> <p>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/she states he/she sealed on the chessboard.</p> <p>I.12.2. If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played.</p>	<p>I.12. Reprise d'une partie ajournée :</p> <p>I.12.1. Si l'enveloppe contenant le coup est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion consignés au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ou la joueuse ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il/elle indique avoir mis sous enveloppe.</p> <p>I.12.2. S'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.</p>
<p>I.13. If, upon resumption of the game, either player points out before making his/her 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.</p>	<p>I.13. Si, lors de la reprise de la partie, l'un des deux adversaires signale une erreur dans le réglage des pendules avant d'avoir effectué son premier coup, 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.</p>
<p>I.14. The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time shall be announced in advance.</p>	<p>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.</p>

Guidelines II. Chess960 Rules	Directives II : Règles du Chess960
<p>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.</p>	<p>II.1. Avant une partie de Chess960, une position initiale est déterminée au hasard selon certaines règles. Ensuite, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs standard. En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux adversaires est de mettre échec et mat le roi adverse.</p>
<p>II.2. Starting Position Requirements</p> <p>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:</p> <p>II.2.1. the king is placed somewhere between the two rooks, and</p> <p>II.2.2. the bishops are placed on opposite-coloured squares, and</p> <p>II.2.3. the black pieces are placed opposite the white pieces.</p> <p>The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.</p>	<p>II.2. Contraintes concernant la position initiale</p> <p>La position initiale d'une partie de Chess960 doit satisfaire à certaines règles. Comme au Jeu d'Échecs standard, les pions blancs sont placés sur la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée mais en respectant les restrictions suivantes :</p> <p>II.2.1. le roi est placé quelque part entre les deux tours, et</p> <p>II.2.2. les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et</p> <p>II.2.3. les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches.</p> <p>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.</p>
<p>II.3. Chess960 castling rules</p>	<p>II.3. Règles du roque au Chess960</p>

<p>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.</p>	<p>II.3.1. Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux adversaires de roquer une seule fois par 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 des positions initiales de la tour et du roi qui ne sont souvent pas applicables au Chess960.</p>
<p>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:</p> <p>II.3.2.1. double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or</p> <p>II.3.2.2. transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or</p> <p>II.3.2.3. king-move-only castling: by making only a move with the king, or</p> <p>II.3.2.4. rook-move-only castling: by making only a move with the rook.</p>	<p>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 :</p> <p>II.3.2.1. Roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou</p> <p>II.3.2.2. Roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou</p> <p>II.3.2.3. Roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou</p> <p>II.3.2.4. Roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour.</p>
<p>II.3.2.5. Recommendations:</p> <p>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/her 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.</p> <p>2) After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in regular chess.</p>	<p>II.3.2.5. Recommandations</p> <p>1) Lors d'un roque sur un échiquier physique contre un adversaire humain, 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.</p> <p>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.</p>
<p>II.3.2.6. Clarification</p> <p>Thus, after c-side castling (notated as 0-0-0 and known as queen-side castling in ortho-dox 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).</p>	<p>II.3.2.6. Clarification</p> <p>Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé « grand roque » aux Échecs standard), 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 standard), 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).</p>
<p>II.3.2.7. Notes</p> <p>1) To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.</p> <p>2) In some starting positions, the king or rook (but not both) does not move during castling.</p>	<p>II.3.2.7. Notes</p> <p>1) Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer « Je vais roquer » avant de roquer effectivement.</p> <p>2) Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.</p>

<p>3) In some starting positions, castling can take place as early as the first move.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>3) Dans certaines positions initiales, le roque peut avoir lieu dès le premier coup.</p> <p>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.</p> <p>5) Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs Standard. 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.</p>
<p>Guidelines III: Games without Increment including Quickplay Finishes</p>	<p>Directives III : Parties sans incrément amenant des fins de partie au KO</p>
<p>III.1. A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.</p>	<p>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.</p>
<p>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.</p>	<p>III.2.1. Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, amenant une fin de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une compétition que si leur utilisation a été annoncée au préalable.</p>
<p>III.2.2. These Guidelines shall apply only to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games.</p>	<p>III.2.2. Ces directives ne s'appliquent qu'aux parties d'échecs standards et aux parties d'échecs en cadence rapide sans incrément et non aux parties en cadence blitz.</p>
<p>III.3.1. If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:</p> <p>III.3.1.1. the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.</p> <p>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.</p>	<p>III.3.1. Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :</p> <p>III.3.1.1. La partie continue si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière.</p> <p>III.3.1.2. La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.</p>
<p>III.4. If the player having the move has less than two minutes left on his/her clock, he/she 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.</p>	<p>III.4. Si le joueur ou la joueuse au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il/elle peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour lui/elle et son adversaire, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules sont alors programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire reçoit deux minutes de temps supplémentaire et la partie continue.</p>
<p>III.5. If Article III.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his/her clock, he/she may claim a draw before his/her flag falls (see also Article 6.12.2). He/She shall summon the arbiter and may pause the chessclock. He/She may claim on the basis that his/her opponent cannot win by</p>	<p>III.5. Si l'article III.4 ne s'applique pas et que le joueur ou la joueuse au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il/elle peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il/Elle doit appeler l'arbitre et peut mettre la pendule en pause (voir Article 6.11.2). Il/Elle peut réclamer sur la base que son adversaire</p>

<p>normal means, and/or that his/her opponent has been making no effort to win by normal means:</p>	<p>ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.</p>
<p>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/she shall declare the game drawn. Otherwise he/she shall postpone his/her decision or reject the claim.</p>	<p>III.5.1. Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, l'arbitre déclare la partie nulle. Dans le cas contraire, l'arbitre reporte sa décision ou rejette la demande.</p>
<p>III.5.2. If the arbiter postpones his/her 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/She shall declare the game drawn if he/she agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he/she was not making sufficient attempts to win by normal means.</p>	<p>III.5.2. Si l'arbitre reporte sa décision, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continue, si possible, en présence d'un ou d'une arbitre. L'arbitre déclare le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un des drapeaux. Il/Elle déclare la partie nulle s'il/si elle est d'accord que l'adversaire du joueur/de la joueuse dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il/elle n'a pas entrepris de démarche pour gagner par des moyens normaux.</p>
<p>III.5.3. If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.</p>	<p>III.5.3. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire reçoit deux minutes supplémentaires.</p>
<p>III.6. The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:</p> <p>III.6.1. A player may claim a draw when he/she has less than two minutes left on his/her clock and before his/her flag falls. This concludes the game. He/She may claim on the basis:</p> <p>III.6.1.1. that his/her opponent cannot win by normal means, and/or</p> <p>III.6.1.2. that his/her opponent has been making no effort to win by normal means.</p> <p>In III.6.1.1 the player must write down the final position and his/her 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.</p> <p>III.6.2. The claim shall be referred to the designated arbiter.</p>	<p>III.6. Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un ou une arbitre :</p> <p>III.6.1. Un joueur ou une joueuse peut réclamer la nulle lorsqu'il/elle a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci met fin à la partie. Il/Elle peut réclamer sur la base :</p> <p>III.6.1.1. Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou</p> <p>III.6.1.2. Que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.</p> <p>Dans le cas du III.6.1.1, le joueur/la joueuse doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier.</p> <p>Dans le cas du III.6.1.2, le joueur/la joueuse doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifie la feuille et la position finale.</p> <p>III.6.2. La réclamation est soumise à l'arbitre suivant sa désignation.</p>