

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

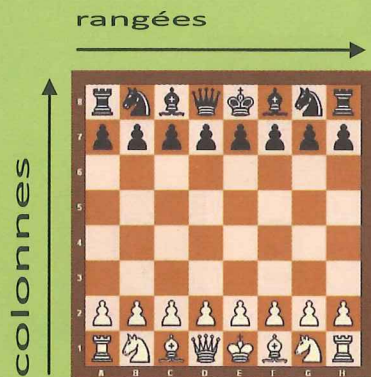

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Les règles du jeu d'échecs

L'échiquier



La position initiale

- 64 cases composent l'échiquier: 32 noires et 32 blanches.
- La case inférieure droite, face au joueur, doit toujours être blanche.
- Les pièces blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.

Le but du jeu

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

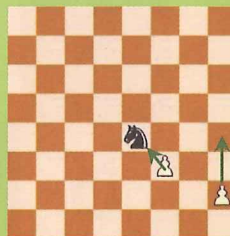
Il y a échec et mat :

- si le Roi ne peut se déplacer.
- si on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

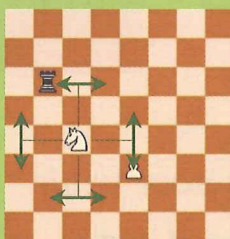
Le déplacement des pièces

Le pion

- Il avance, d'une case à la fois, droit devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.

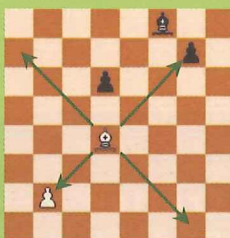


Le Cavalier



- Il fait un bond de trois cases en faisant un "L". Il change à chaque fois de couleur de case.
- Il est le seul à sauter par dessus les autres.

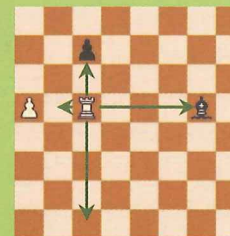
Le Fou



- Il se déplace sur les diagonales d'autant de cases qu'il le veut.
- Le Fou n'évolue que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.

La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.



Le Roi

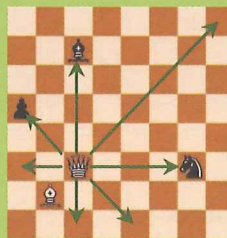


- Il se déplace, de case en case, dans toutes les directions.
- Il doit toujours y avoir une case entre les deux Rois.

Il y a «**ÉCHEC AU ROI**» :

Quand le Roi est menacé par une pièce adverse. Il est «**Échec et mat**» : s'il ne peut se soustraire à cette menace.

La Dame



C'est la pièce la plus puissante, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement et verticalement) ou du Fou (diagonales).

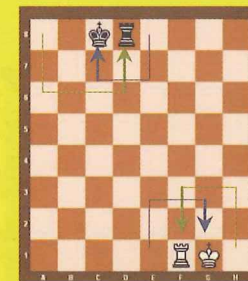
Les règles particulières

Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, «sautant» par dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.

LES CONDITIONS :

- Ni le Roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.



- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne peut passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

Deux règles spéciales

LA PROMOTION DU PION :

Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de sa couleur (sauf un Roi) au gré du joueur.

LA PRISE EN PASSANT :

Lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut «prendre en passant» un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine.

Attention ! La «prise en passant» doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

Le PAT et le MATCH NUL

Un camp est pat lorsque :

- Son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- Il ne peut déplacer aucune autre pièce.

LORSQUE CES CONDITIONS SONT RÉUNIES, IL Y A PAT.

LA PARTIE EST ALORS DÉCLARÉE NULLE.

Exemple :

Ici c'est aux blancs de jouer.

Ils ne peuvent déplacer le Roi, ni les pions, ni le Cavalier.

Mais, leur Roi n'est pas en échec. Il y a donc PAT.



Le MAT.....

Voici une position de mat :

- le Roi noir en b8 est attaqué par le Fou blanc en g3.
- Les Noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou pour « couvrir » l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !



5 conseils pour bien débiter une partie

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de l'aile.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce dans l'ouverture (perte de temps par rapport à l'adversaire).

L'intelligence du Jeu,

l'émotion du Sport !



N'attendez plus pour venir jouer aux échecs, il y a forcément un club près de chez vous ...

Tous les renseignements sur www.echecs.asso.fr

DÉCOUVREZ... Toute l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.

TELECHARGEZ... Echecs & mat junior, chaque mois des exercices pour tous niveaux.

JOUEZ... Sur la zone de jeu.

Des centaines de joueurs chaque jour.

VISITEZ... La boutique. Vente de livres, pendules, jeux et matériels divers.



fédération
française
des échecs

Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE

Les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE couvrent l'ensemble des situations de jeu sur l'échiquier rencontrées en tournoi.

Le texte anglais constitue la version originale des Règles du Jeu d'Échecs, telle qu'elle a été adoptée par le 77^{ème} Congrès de la FIDE à Dresde (Allemagne) en novembre 2008, et il entre en application le 1er juillet 2009.

Dans ces Règles, les termes "joueur" et "il" doivent s'entendre tant au masculin qu'au féminin.

PREAMBULE

Les Règles du Jeu d'Échecs ne peuvent couvrir le champ de toutes les situations pouvant survenir au cours d'une partie, ni régir toutes les questions administratives. Lorsque des cas ne sont pas explicitement réglés par un Article des Règles du Jeu, on devrait alors pouvoir trouver une décision correcte en étudiant des situations analogues à celles décrites dans les Règles du Jeu. Les Règles du Jeu sous-entendent que les arbitres possèdent la compétence requise, un jugement sûr et une objectivité absolue. Un règlement trop détaillé priverait l'arbitre de sa liberté de jugement, et l'empêcherait ainsi de résoudre un problème par une solution impartiale, logique et inspirée par des facteurs particuliers.

La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations d'admettre ce point de vue.

Une fédération membre de la FIDE est autorisée à introduire des règles plus détaillées, à condition que :

- a) elles ne contredisent en aucune manière les règles officielles de la FIDE.
- b) elles restent limitées aux territoires dépendant de cette fédération.
- c) elles ne soient pas appliquées lors de tous matches, championnats ou rencontres de qualification de la FIDE, ni à des tournois pouvant compter pour un classement, ou l'obtention d'un titre de la FIDE.

LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU

Article 1 : Nature et objectifs du jeu d'échecs

- 1.1** Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement des pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. On dit qu'un joueur "a le trait" lorsque le coup de son adversaire a été "joué". (Voir Article 6.7)
- 1.2** L'objectif de chaque joueur est de placer le roi adverse "sous une attaque" de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal. On dit que le joueur qui atteint ce but a "maté" le roi adverse et gagné la partie. Laisser son roi sous une attaque, exposer son roi à une attaque et aussi "prendre" le roi adverse n'est pas autorisé. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie.
- 1.3** Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

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

- 2.1** L'échiquier se compose d'une grille 8x8 de 64 cases identiques alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires").
L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à la droite de chaque joueur soit blanche.
- 2.2** Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces "blanches") et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces "noires").

Ces pièces sont les suivantes :

Un roi blanc ayant pour symbole usuel



Une dame blanche ayant pour symbole usuel



Deux tours blanches ayant pour symbole usuel



Deux fous blancs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel



Huit pions blancs ayant pour symbole usuel



Un roi noir ayant pour symbole usuel



Une dame noire ayant pour symbole usuel



Deux tours noires ayant pour symbole usuel



Deux fous noirs ayant pour symbole usuel



Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel



Huit pions noirs ayant pour symbole usuel



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



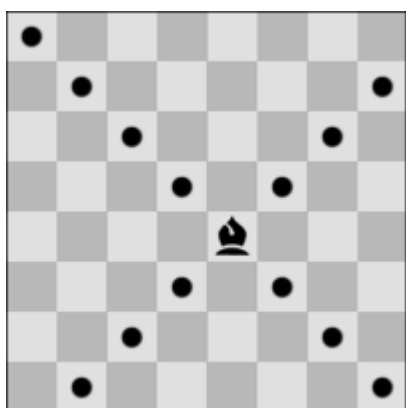
2.4 Les huit lignes de cases verticales sont appelées "**colonnes**". Les huit lignes de cases horizontales sont appelées "**rangées**". Une ligne droite de cases de même couleur, menant d'un bord de l'échiquier à un bord adjacent, est appelée "**diagonale**".

Article 3 : Le mouvement des pièces

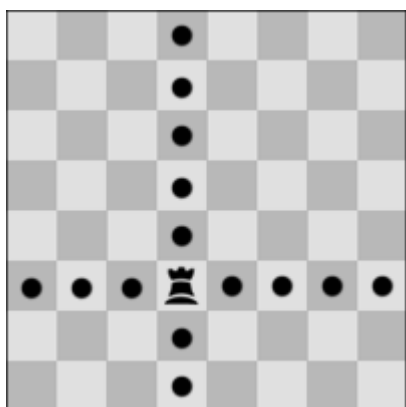
3.1 Il n'est pas permis de déplacer une pièce sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est prise et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du coup. On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case en accord avec les articles 3.2 à 3.8.

Une pièce est considérée comme attaquant une case, même si cette pièce ne peut pas se déplacer sur cette case car elle mettrait ou laisserait son propre roi sous une attaque.

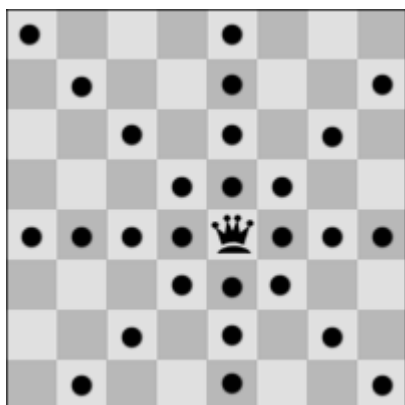
3.2 Le fou se déplace sur toute case d'une diagonale sur laquelle il se trouve.



3.3 La tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la rangée sur laquelle elle se trouve.

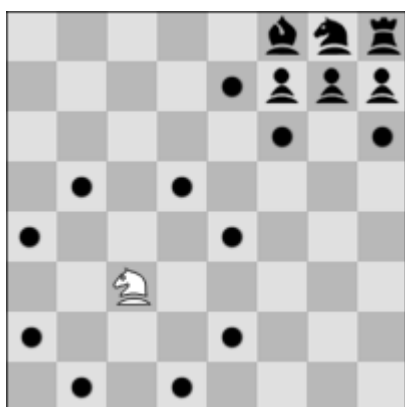


3.4 La dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou d'une diagonale sur laquelle elle se trouve.



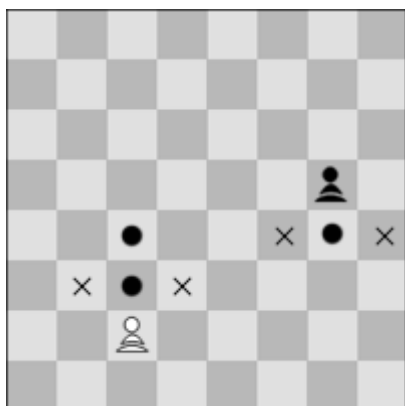
3.5 En effectuant ces mouvements, le fou, la tour ou la dame ne peuvent se déplacer au dessus d'aucune autre pièce.

3.6 Le cavalier se déplace sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, rangée ou diagonale.

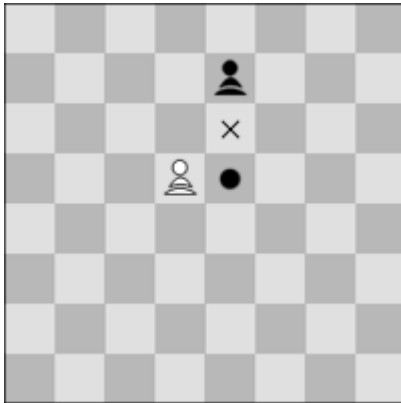


3.7

- a) Le pion se déplace sur la case inoccupée immédiatement devant lui sur la même colonne, ou
- b) à son premier coup, il peut se déplacer comme en 3.7.a) ou bien avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient toutes deux inoccupées, ou
- c) il se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, située devant lui en diagonale sur une colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.



- d) Un pion attaquant une case traversée par un pion adverse qui a avancé, d'un seul coup, de deux cases à partir de sa case initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise n'est légale qu'en réponse immédiate à cette avancée de deux cases du pion adverse. On l'appelle : **"prise en passant"**.

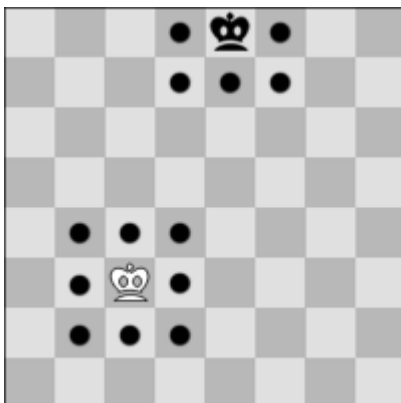


- e) Quand un pion accède à la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du coup sur la même case, contre une nouvelle dame, tour, fou ou cavalier de la couleur du pion. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. Cet échange d'un pion contre une autre pièce est appelé **"promotion"** et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

3.8

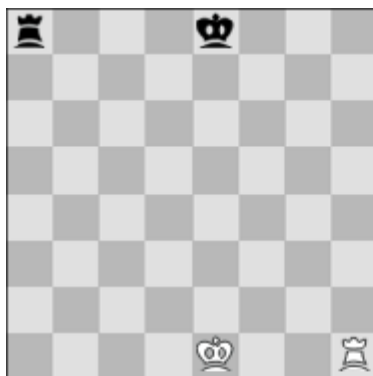
- a) Il y a deux façons différentes de déplacer le roi, soit :

par un mouvement sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

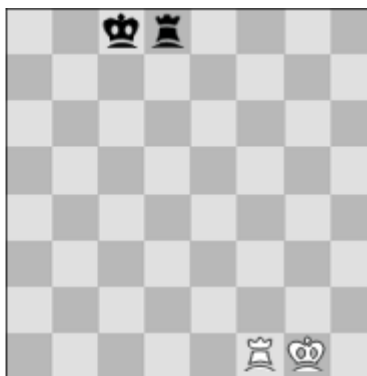


soit

par le **"roque"**. C'est un mouvement du roi et de l'une ou l'autre des tours de la même couleur, sur la première rangée du joueur, comptant pour un seul coup du roi et effectué de la manière suivante : le roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale en direction de la tour sur sa case initiale ; cette tour est ensuite déplacée sur la dernière case que le roi vient de traverser.



Avant le petit roque blanc
Avant le grand roque noir



Après le petit roque blanc
Après le grand roque noir



Avant le grand roque blanc
Avant le petit roque noir



Après le grand roque blanc
Après le petit roque noir

b)

- (1) Le droit de roquer est perdu :
 - [a] si le roi a déjà bougé, ou
 - [b] avec une tour qui a déjà bougé.
- (2) Le roque est momentanément empêché :
 - [a] si la case sur laquelle se trouve le roi, ou celle qu'il doit franchir, ou encore celle qu'il doit occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou
 - [b] si une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle le roque doit être effectué.

3.9 Le roi est dit "**en échec**", s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger sans laisser ou mettre leur propre roi en échec. Aucune pièce ne peut être déplacée si elle expose le roi de la même couleur à un échec ou laisse ce roi en échec.

Article 4 : Le déplacement des pièces

4.1 Chaque coup doit être joué d'une seule main.

4.2 A la condition qu'il exprime d'abord son intention (par exemple en disant "**j'adoube**" ou "**I adjust**"), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case.

4.3 Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :

- a) une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée qui peut être déplacée, ou
- b) une ou plusieurs pièces adverses, il doit prendre la première pièce touchée qui peut être prise, ou
- c) une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce adverse avec sa pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée qui peut être déplacée ou prise. S'il n'est pas clair que la propre pièce du joueur ou celle de son adversaire a été touchée la première, on considérera que la propre pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4 Si un joueur au trait

- a) touche délibérément son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si c'est légal, ou
- b) touche délibérément une tour et ensuite son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup et l'on réglera alors ce cas selon l'article 4.3 a), ou
- c) ayant l'intention de roquer touche d'abord le roi ou le roi et la tour simultanément, alors que le roque de ce côté est impossible, il doit jouer un autre coup avec son roi (notamment roquer de l'autre côté). Si le roi n'a aucun coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup possible, ou
- d) amène un pion à promotion, le choix de la nouvelle pièce est définitif quand la nouvelle pièce a touché la case de promotion.

4.5 Si aucune des pièces touchées ne peut être bougée ou prise, le joueur peut jouer n'importe quel coup légal.

4.6 Quand, en tant que coup légal ou partie de coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut être déplacée sur une autre case lors de ce coup. Le coup est alors considéré comme joué. Le coup est dit légal lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées. Si le coup n'est pas légal, un autre coup devra être joué à la place, selon l'Article 4.5.

- a) Dans le cas d'une prise, quand la pièce capturée a été retirée de l'échiquier et le joueur, ayant placé sa pièce sur sa nouvelle case, a lâché cette pièce de sa main, ou
- b) Dans le cas du roque, quand la main du joueur a libéré la tour sur la case traversée précédemment par le roi. Quand le joueur a lâché le roi de sa main, le coup n'est pas encore joué, mais le joueur n'a plus le droit de jouer un quelconque autre coup que le roque de ce côté-là, si c'est légal, ou
- c) Dans le cas de la promotion d'un pion, quand le pion a été retiré de l'échiquier et la main du joueur a placé puis lâché la nouvelle pièce sur la case de promotion. Si le joueur a lâché de sa main le pion qui atteint la case de promotion, le coup n'est pas encore joué, mais que le joueur n'a plus le droit de jouer le pion sur une autre case.

4.7 Un joueur perd son droit de réclamer que son adversaire a enfreint l'Article 4, dès lors qu'il touche délibérément une pièce.

Article 5 : La fin de la partie

5.1

- a) La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position d'échec et mat soit légal.
- b) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.2

- a) La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie à condition que le coup produisant la position de pat soit légal.
- b) La partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse avec une série de coups légaux. On dit que la partie se termine "position morte". Ceci met fin immédiatement à la partie à condition que le coup produisant la position soit légal. (Voir Article 9.6)
- c) La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie. (Voir l'article 9.1)
- d) La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir ou vient de survenir au moins trois fois sur l'échiquier. (Voir l'article 9.2)
- e) La partie peut être nulle si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise. (Voir l'article 9.3)

LES REGLES DE COMPETITION

Article 6 : La pendule d'échecs

6.1 La "pendule d'échecs" est une pendule munie de deux cadrans horaires, reliés l'un à l'autre de telle façon que seul l'un des deux puisse fonctionner à la fois.

Dans les Règles du Jeu d'Echecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux cadrans horaires.

La "chute du drapeau" signifie que le temps imparti à un joueur est écoulé.

6.2

a) En utilisant une pendule d'échecs, chaque joueur doit jouer un nombre minimum de coups ou tous les coups en un temps donné ; et/ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire à chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance.

b) Le temps inutilisé par un joueur, lors d'une période de jeu, lui est crédité pour la période suivante, excepté dans la cadence "temps différé".

Dans la cadence temps différé, les deux joueurs se voient attribuer un "temps principal de réflexion". Chaque joueur bénéficie également d'un "temps supplémentaire fixe" avec chaque coup. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. A condition que le joueur arrête sa pendule avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps principal de réflexion ne varie pas, sans tenir compte de la proportion de temps supplémentaire utilisé.

6.3 Immédiatement après la chute d'un drapeau, les dispositions de l'article 6.2.a doivent être appliquées.

6.4 Avant le début de la partie l'arbitre décide où la pendule d'échecs est placée.

6.5 A l'heure déterminée pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.

6.6

a) Tout joueur qui arrive devant l'échiquier après le début de la session perdra la partie. Par conséquent, le forfait est déclaré après 0 minutes de retard. Le règlement d'une compétition peut spécifier autrement.

b) Au cas où le règlement d'une compétition spécifie autrement, si aucun joueur n'est présent au début de la partie, le joueur qui a les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée ; sauf s'il en est autrement, soit spécifié par le règlement de la compétition, soit décidé par l'arbitre.

6.7

a) Pendant la partie, chaque joueur, ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa propre pendule et mettra en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter sa pendule. Tant qu'il ne l'a pas arrêtée, on considère que son coup n'est pas achevé, sauf si le coup effectué met fin à la partie. (Voir les Articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c et 9.6)

Le temps compris entre jouer le coup sur l'échiquier et arrêter sa pendule et démarrer la pendule de son adversaire est considéré comme partie du temps alloué au joueur.

b) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a joué son coup. Il est interdit à un joueur de laisser son doigt sur le bouton ou de le laisser "planer" au-dessus.

c) Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit d'appuyer dessus violemment, de la saisir ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera pénalisée selon l'article 13.4.

d) Si un joueur est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour effectuer cette opération. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable.

6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.

6.9 En dehors de l'application de l'article 5.1.a, 5.1.b, 5.2 a, 5.2.b ou 5.2.c, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par le joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

6.10

- a) Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.
- b) Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera les pendules immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

6.11 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors,

- a) la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière
- b) la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.

6.12

- a) S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.
- b) Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.
- c) L'arbitre décidera de la reprise de la partie dans l'un ou l'autre cas.
- d) Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. S'il est évident que le joueur n'a pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 13.4.

6.13 Si une irrégularité apparaît et/ou si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.

6.14 Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.

Article 7 : Irrégularités

7.1

- a) Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.
- b) Si pendant 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.

7.2 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.

7.3 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre. L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

7.4

- a) Si pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier a été achevé, y compris la prise du roi adverse ou un coup ne répondant pas aux obligations de la promotion, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les pendules seront réajustées en accord avec l'Article 6.13. Les Articles 4.3 et 4.6 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.
- b) après l'application de l'article 7.4a, pour les deux premiers coups illégaux d'un joueur l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire à chaque fois ; au troisième coup illégal du même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la

position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

- 7.5** Si pendant une partie, on constate que des pièces ont été dérangées de leurs cases, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les pendules seront réajustées en accord avec l'article 6.13. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.

Article 8 : La notation des coups

- 8.1** Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition. Il est interdit d'inscrire ses coups en avance, sauf si le joueur demande le match nul selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec les Directives pour les Parties Ajournées point 1.a. Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s'il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d'en jouer un autre. Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie. (Annexe C13)
Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable.
- 8.2** La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.
- 8.3** Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs de la manifestation.
- 8.4** Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d'une période de jeu et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n'est pas obligé de respecter les conditions requises de l'Article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau, le joueur doit mettre à jour sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier.
- 8.5**
- a) Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs complèteront leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.
 - b) Si seul un des joueurs n'est pas obligé de noter en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que le joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.
 - c) Si aucune feuille de partie complète n'est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou d'un assistant. Il devra d'abord noter la position en cours, les temps utilisés et le nombre de coups joués, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.
- 8.6** Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués.
- 8.7** A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.

Article 9 : La partie nulle

9.1

- a) Le règlement d'une compétition peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul par accord mutuel, soit en dessous d'un nombre défini de coups ou pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.
- b) Si le règlement de la compétition permet les nules par accord mutuel, la suite s'applique :

1 Un joueur souhaitant proposer la nullité le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'arrêter sa pendule et de déclencher la pendule adverse. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais on doit respecter l'Article 12.6. 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 ou la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la capturer; ou si la partie est terminée autrement.

2 L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (voir annexe C13).

3 Une demande de nullité au titre de 9.2, 9.3 ou 10.2 sera assimilée à une offre de nullité.

9.2 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) :

a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou

b) vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.

Les positions de a) et b) sont considérées comme étant identiques lorsque, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes.

Les positions sont différentes, si un pion, qui pouvait être pris en passant, ne peut plus l'être de cette manière. Lorsqu'un roi ou une tour est forcé de bouger, il perdra son droit de roquer, s'il existe, uniquement après avoir été bougé.

9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :

a) il écrit son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou

b) les 50 derniers coups consécutifs ont été joués par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise.

9.4 Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3 sans avoir réclamé la nullité, il perd le droit de réclamer, comme le stipulent l'Article 9.2 ou 9.3, pour ce coup.

9.5 Si un joueur réclame la nullité en application de l'Article 9.2 ou 9.3, il peut arrêter les deux pendules (Voir Article 6.12.b). Il n'a pas le droit de retirer sa demande.

a) Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.

b) Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera trois minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en accord avec l'Article 4.

9.6 La partie est nulle lorsqu'une position est atteinte, depuis laquelle un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux. Ceci met immédiatement fin à la partie, pour autant que le coup amenant cette position soit légal.

Article 10 : Les fins de partie au K.O

10.1 Une "fin de partie au K.O" est la phase d'une partie où tous les coups (restants) doivent être exécutés dans un temps limité.

10.2 Si le joueur au trait dispose de moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nullité avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter les pendules. (Voir Article 6.12.b)

a) Si l'arbitre considère que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux, ou qu'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors il déclarera la partie nulle. Dans le cas contraire, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.

b) Si l'arbitre remet sa décision à plus tard, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de temps de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou dès que possible après la chute d'un drapeau. Il déclarera la partie nulle s'il considère que la position finale ne peut être gagnée par des moyens

normaux, ou que l'adversaire ne faisait pas de tentatives suffisantes pour gagner par des moyens normaux.

- c) Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire bénéficiera de deux minutes supplémentaires de temps de réflexion.
- d) La décision de l'arbitre sera définitive concernant (a), (b) et (c).

Article 11 : Les points

- 11.1** A moins qu'il soit annoncé autrement à l'avance, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui annule sa partie marque un demi point (½).

Article 12 : La conduite des joueurs

- 12.1** Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.
- 12.2** Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter "la salle de jeu" sans la permission de l'arbitre. La salle de jeu est définie comme étant la zone de jeu, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.
Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre.
- 12.3**
- a) Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.
 - b) Sans la permission de l'arbitre, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu, à moins qu'ils ne soient totalement éteints. Si un tel appareil produit un son, le joueur perdra la partie. L'adversaire gagnera. Cependant, si l'adversaire ne peut pas gagner la partie par une série de coups légaux, son score sera celui d'une nulle.
 - c) Fumer est autorisé uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre.
- 12.4** La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et autres informations s'y rapportant.
- 12.5** Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.
- 12.6** Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.
- 12.7** L'infraction à une partie quelconque des Articles 12.1 à 12.6 donnera lieu à des pénalités définies par l'Article 13.4.
- 12.8** La partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les Règles du Jeu. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire.
- 12.9** Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'Article 12.8, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.
- 12.10** Dans le cas de l'Article 10.2.d ou de l'Annexe D un joueur ne peut pas faire appel de la décision de l'arbitre. Autrement un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, sauf si le règlement de la compétition en spécifie autrement.

Article 13 : Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule)

- 13.1** L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'échecs.
- 13.2** L'arbitre agira dans le meilleur intérêt de la compétition. Il s'assurera du maintien de bonnes conditions de jeu et que rien ne vienne déranger les joueurs. Il supervisera la bonne marche de la compétition.
- 13.3** L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il pourra prononcer et infligera des pénalités aux joueurs si nécessaire.

- 13.4** L'arbitre peut donner une ou plusieurs des pénalités suivantes :
- a) avertir,
 - b) augmenter le temps restant de l'adversaire,
 - c) diminuer le temps restant du joueur incriminé,
 - d) déclarer la partie perdue,
 - e) diminuer les points marqués dans la partie par le joueur incriminé,
 - f) augmenter les points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,
 - g) expulsion de la manifestation.
- 13.5** L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.
- 13.6** L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Echecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups joués, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.
- 13.7**
- a) Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Si c'est nécessaire, l'arbitre expulsera les contrevenants de la salle de jeu. Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement informer l'arbitre.
 - b) A moins d'y être autorisé par l'arbitre, il est interdit à quiconque d'utiliser un téléphone mobile ou tout type d'appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l'arbitre.

Article 14 : La FIDE

Les fédérations membres ont la possibilité de demander à la FIDE une décision officielle à propos de problèmes relatifs aux Règles du Jeu d'Echecs.

ANNEXES

A. Le jeu rapide

- A.1** Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être joués dans un temps limité d'au moins 15 minutes mais de moins de 60 minutes pour chaque joueur ; soit le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est d'au moins 15 minutes, mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.
- A.2** Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.
- A.3** Lorsque la supervision du jeu est appropriée (par exemple un arbitre pour au plus trois parties) les règles de Compétition s'appliqueront.
- A.4** Lorsque la supervision du jeu est inappropriée les Règles de Compétition s'appliqueront, sauf lorsqu'elles sont précisées par les Règles du Jeu Rapide qui suivent :
- a. Une fois que chaque joueur a achevé trois coups, aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou du réglage de la pendule.
En cas d'inversion du roi et de la dame, le roque avec ce roi n'est pas permis.
 - b. L'arbitre fera appliquer l'article 4 (le déplacement des pièces), seulement si l'un ou les deux joueurs le lui demandent.
 - c. Un coup illégal est achevé quand la pendule de l'adversaire a été déclenchée. L'adversaire est alors autorisé à réclamer que le joueur a achevé un coup illégal, avant que le demandeur n'ait lui-même joué son coup. L'arbitre n'interviendra qu'après une telle réclamation. Cependant, si les deux rois sont en échec ou que la promotion d'un pion n'est pas achevée, l'arbitre interviendra, si possible.
 - d.
 - 1** Le drapeau est considéré comme tombé lorsqu'un joueur a fait une réclamation valide en ce sens. L'arbitre s'abstiendra de signaler la chute d'un drapeau, mais il peut le faire si les deux drapeaux sont tombés.
 - 2** Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit recevable, le drapeau du demandeur doit rester levé et celui de son adversaire être tombé, après l'arrêt des pendules.

- 3** Si les deux drapeaux sont tombés comme décrit en (1) et (2), l'arbitre déclarera la partie nulle.

B. Le Blitz

- B.1** Une partie de "blitz" est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de moins de 15 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur à 15 minutes pour chaque joueur.
- B.2** Lorsque la supervision du jeu est appropriée (un arbitre pour une partie) les Règles de Compétition et l'Article A2 s'appliqueront.
- B.3** Lorsque la supervision du jeu est inappropriée la suite s'appliquera :
- La partie doit se dérouler conformément aux Règles du Jeu Rapide décrites en Annexe A, sauf lorsqu'elles sont précisées par les Règles du Blitz suivantes.
 - Les articles 10.2 et A4.c ne s'appliquent pas.
 - Un coup illégal est achevé lorsque la pendule de l'adversaire a été mise en marche. L'adversaire est autorisé à réclamer le gain avant d'effectuer son propre coup. Cependant, si l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une série de coups légaux, alors le demandeur est autorisé à réclamer la nulle avant d'effectuer son propre coup. Une fois que l'adversaire a joué son propre coup, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf accord mutuel sans intervention d'un arbitre.

C. La notation algébrique

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

Description du Système Algébrique :

- C.1** Dans cette description, le mot "pièce" signifie une pièce autre qu'un pion.
- C.2** Chaque pièce est désignée par la première lettre, une majuscule, de son nom.
Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.
- C.3** Pour la première lettre du nom d'une pièce, chaque joueur a le droit d'utiliser la première lettre du nom habituellement utilisé dans son pays. Exemples : B = bishop (le fou en Anglais), L = loper (le fou en Hollandais). Dans la presse, l'utilisation de figurines pour les pièces est recommandée.
- C.4** Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais se reconnaissent par l'absence d'une telle lettre. Exemples : e5, d4, a5.
- C.5** Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h, respectivement.
- C.6** Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8, respectivement. En conséquence, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et deuxième rangée ; les pions et les pièces noires sont placés sur la septième et huitième rangée.
- C.7** Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases est invariablement repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un nombre.

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

C.8 Chaque déplacement de pièce est indiqué par (a) la première lettre du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de tiret entre (a) et (b). Exemples : Fe5, Cf3, Td1.
Dans le cas des pions, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples : e5, d4, a5.

C.9 Quand une pièce effectue une prise, un x est intercalé entre (a) la première lettre du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1.
Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un x, puis la case d'arrivée. Exemples : dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas d'une prise "en passant", la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise et "e.p." est ajouté à la suite de la notation. Exemple : exd6 e.p.

C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi :

1. Si les deux pièces sont sur la même rangée : par (a) la première lettre du nom de la pièce, (b) la colonne de la case de départ et (c) la case d'arrivée.
2. Si les deux pièces sont sur la même colonne, par (a) la première lettre du nom de la pièce, (b) la rangée de la case de départ et (c) la case d'arrivée.

Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.
Dans le cas d'une prise, un x peut être intercalé entre (b) et (c).

Exemples :

Il y a 2 Cavaliers, sur les cases g1 et e1, et l'un des deux va sur la case f3 : soit Cgf3, soit Cef3, selon le cas.

Il y a 2 Cavaliers, sur les cases g5 et g1, et l'un des deux va sur la case f3 : soit C5f3, soit C1f3, selon le cas.

Il y a 2 Cavaliers, sur les cases h2 et d4, et l'un des deux va sur la case f3 : soit Chf3, soit Cdf3, selon le cas.

Si une prise a lieu sur la case f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'un x : (1) soit Cgxf3 soit Cdxf3, (2) soit C5xf3 soit C1xf3, (3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

C.11 Si deux pions peuvent prendre la même pièce ou pion de l'adversaire, le pion qui se déplace est indiqué par (a) la lettre de la colonne de départ, (b) un x, (c) la case d'arrivée. Exemple : S'il y a des pions blancs sur les cases c4 et e4 et un pion ou une pièce noire sur la case d5, la notation pour le coup des Blancs est soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

C.12 Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement réel du pion est indiqué, suivi immédiatement par la première lettre de la nouvelle pièce. Exemple: d8D, f8C, b1F, g1T.

C.13 Une offre de nulle sera notée ainsi : (=).

Principales abréviations :

0-0 roque avec la Tour h1 ou la Tour h8 (petit roque)

0-0-0 roque avec la Tour a1 ou la Tour a8 (grand roque)

x prise

+ échec

++ ou # échec et mat

e.p. prise "en passant"

Il n'est pas obligatoire de noter l'échec, l'échec et mat et le signe de prise sur la feuille de partie.

Exemple de partie : 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5

Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=)

D. Les fins de partie au K.O. lorsque aucun arbitre n'est dans la salle.

D.1 Lorsque les parties sont jouées selon l'Article 10, un joueur peut réclamer la nulle quand il lui reste moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci met fin à la partie.

Il peut faire valoir le fait que :

- a. son adversaire ne peut gagner par des moyens normaux, et/ou
- b. son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

En (a), le joueur doit noter la position finale et son adversaire la vérifier.

En (b), le joueur doit noter la position finale et présenter une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera à la fois la feuille de partie et la position finale.

La réclamation sera soumise à un arbitre, dont la décision sera sans appel.

E. Règles pour le jeu avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

E.1 Les directeurs de tournois auront le droit d'adapter les règles suivantes selon les circonstances locales. Pour les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chacun des joueurs peut exiger l'utilisation de deux échiquiers, le joueur voyant utilisant un échiquier standard, le joueur handicapé visuel se servant d'un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux normes suivantes :

- a. mesurer au moins 20 cm sur 20 cm.
- b. les cases noires doivent être légèrement surélevées.
- c. chaque case doit comporter une ouverture de fixation.
- d. chaque pièce doit être munie d'une tige s'encastrent dans chaque ouverture.
- e. pièces de modèle Staunton, les pièces noires portant un repère spécifique.

E.2 Les règles suivantes régiront le jeu :

1. Les coups seront clairement annoncés, répétés par l'adversaire et exécutés sur son échiquier. Lors de la promotion d'un pion, le joueur doit annoncer quelle pièce est choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des noms suivants est suggérée à la place des lettres correspondantes de la notation algébrique :

A = Anna
B = Bella
C = César
D = David
E = Eva
F = Felix
G = Gustav
H = Hector

Les rangées du camp blanc au camp noir seront énoncées en allemand :

1-eins
2-zwei
3-drei
4-vier
5-fuenf
6-sechs
7-sieben
8-acht

Le Roque est annoncé : **"Lange Rochade"** (Grand Roque en allemand)
"Kurze Rochade" (Petit Roque en allemand).

Les pièces portent les noms : Koenig, Dame, Turm, Laufer, Springer, Bauer.

2. Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, on considérera qu'une pièce est **"touchée"** lorsqu'elle a été sortie de son ouverture de fixation.

3. On considère qu'un coup est **"exécuté"** lorsque :

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

- b) une pièce est introduite dans une autre ouverture de fixation.
 - c) le coup a été annoncé.
- Ce n'est qu'ensuite que l'on déclenchera la pendule de l'adversaire.
- En ce qui concerne les points 2 et 3, les règles habituelles sont valables pour le joueur voyant.
- 4. On acceptera une pendule d'échecs spécialement conçue pour le joueur handicapé visuel. Celle-ci doit comprendre les caractéristiques suivantes :
 - a) un cadran muni d'aiguilles renforcées, chaque période de 5 min. étant marquée par un point et celle de 15 min. par deux points en relief.
 - b) un drapeau facilement palpable. On doit apporter un soin particulier à la disposition du drapeau, permettant au joueur de sentir l'aiguille des minutes, pendant les 5 dernières minutes d'une heure.
- 5. Le joueur handicapé visuel doit noter les coups de la partie en Braille, en écriture courante ou en les enregistrant sur un magnétophone.
- 6. Un lapsus linguae au moment de l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.
- 7. Si, au cours d'une partie, des positions différentes devaient apparaître sur les deux échiquiers, elles doivent être corrigées avec l'aide de l'arbitre et en consultant les feuilles de notation des deux joueurs. Si les deux notations concordent, le joueur qui a écrit le coup exact mais en a exécuté un autre doit rectifier sa position afin que celle-ci corresponde au coup écrit sur les deux feuilles.
- 8. Lorsque de telles différences se produisent et que les coups notés diffèrent également, les coups seront repris jusqu'au point où les deux feuilles concordent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.
- 9. Le joueur handicapé visuel aura le droit d'employer un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :
 - a) Jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire.
 - b) Annoncer les coups des deux joueurs.
 - c) Noter les coups du joueur handicapé visuel et déclencher la pendule de son adversaire (en tenant compte de la règle 3.c).
 - d) Informer le joueur handicapé visuel uniquement à sa demande concernant le nombre de coups achevés et le temps utilisé par les deux joueurs.
 - e) Réclamer la fin de partie lorsque le temps imparti a été dépassé et informer l'arbitre quand le joueur voyant a touché l'une de ses pièces.
 - f) Exécuter les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée. Si le joueur handicapé visuel n'emploie pas d'assistant, le joueur voyant peut en employer un qui exécutera les tâches mentionnées en (a) et (b).

F. Règles de Chess960

F.1 Avant une partie de Chess960, une position de départ est établie au hasard, sujette à certaines règles. Après cela, la partie est jouée de la même manière qu'une partie d'échecs standard. En particulier, les pièces et les pions se déplacent normalement et l'objectif de chaque joueur est de mater le roi adverse.

F.2 Critères de position de départ

La position de départ pour le Chess960 doit respecter certaines règles. Les pions Blancs sont placés sur la deuxième rangée comme aux échecs standards. Toutes les pièces blanches restantes sont placées au hasard sur la première rangée, mais avec les restrictions suivantes :

- a. Le roi est placé quelque part entre les deux tours.
- b. Les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées.
- c. Les pièces noires sont placées identiquement en face des pièces blanches. La position de départ peut être générée avant la partie soit par un logiciel, soit en utilisant des dés, pièces, cartes, etc.

F.3 Règles de Roque en Chess960

- a. Le Chess960 permet à chaque joueur de roquer une fois par partie, un coup potentiellement du roi et de la tour en un coup unique. Cependant, quelques

interprétations des règles du jeu d'échecs standard sont nécessaires pour le roque, car les règles standard se basent sur une position initiale de la tour et du roi qui n'est souvent pas applicable en Chess960.

b. Comment roquer

En Chess960, en fonction de la position d'avant-roque du roi et de la tour qui roquent, la manœuvre de roque est exécutée par l'une de ces quatre méthodes :

- i. Roque coup double : en une fois, en jouant un coup avec le roi et un coup avec la tour.
- ii. Roque de transposition : en échangeant la position du roi et de la tour.
- iii. Roque du roi seul : en ne jouant qu'un coup avec le roi.
- iv. Roque de la tour seule : en ne jouant qu'un coup avec la tour.

Recommandations

- i. En roquant sur un échiquier physique avec un joueur humain, il est recommandé que le roi soit déplacé hors de la surface de jeu à côté de sa position d'arrivée, la tour étant ensuite déplacée de sa position de départ à sa position d'arrivée, et enfin le roi placé sur sa case d'arrivée.
- ii. Après le roque, les positions d'arrivée de la tour et du roi sont exactement les mêmes positions qui seraient atteintes aux échecs standards.

Clarifications

Donc, après le roque du côté c (noté O-O-O et nommé grand roque aux échecs orthodoxes), le Roi est sur la case c (c1 pour les Blancs et c8 pour les Noirs) et la tour est sur la case d (d1 pour les Blancs et d8 pour les Noirs). Après le roque du côté g (noté O-O et nommé petit roque aux échecs orthodoxes), le Roi est sur la case g (g1 pour les Blancs et g8 pour les Noirs) et la tour est sur la case f (f1 pour les Blancs et f8 pour les Noirs).

Notes

- i. Pour éviter toute incompréhension, il peut être utile d'annoncer "je vais roquer" avant de roquer.
- ii. Dans certaines positions de départ, le roi ou la tour (mais pas les deux) ne bouge pas durant le roque.
- iii. Dans certaines positions de départ, le roque peut avoir lieu dès le premier coup.
- iv. Toutes les cases entre la case initiale et d'arrivée du roi (incluant la case d'arrivée), et toutes les cases entre la case initiale et d'arrivée de la tour (incluant la case d'arrivée) doivent être libres, excepté celles du roi et de la tour qui roquent.
- v. Dans certaines positions de départ, certaines cases qui devraient être libres aux échecs standards peuvent rester occupées. Par exemple, après le roque côté c (O-O-O), il est possible d'avoir a, b et/ou e toujours occupées et après le roque côté g (O-O), il est possible d'avoir e et/ou h occupées.

Directives au cas où une partie doit être ajournée

1.
 - a. Si une partie n'est pas terminée à la fin du temps de jeu imparti, l'arbitre exigera du joueur ayant le trait qu'il mette son "coup sous enveloppe". Le joueur doit inscrire son coup d'une manière non ambiguë sur sa feuille de partie, mettre cette feuille et celle de son adversaire dans une enveloppe, cacheter l'enveloppe, et seulement ensuite arrêter sa pendule sans relancer celle de son adversaire. Jusqu'à ce qu'il ait arrêté les pendules, le joueur a le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si le joueur joue son coup sur l'échiquier après avoir été informé par l'arbitre qu'il devait mettre son coup sous enveloppe, il doit inscrire ce même coup sur sa feuille de partie comme son "coup sous enveloppe".
 - b. Un joueur ayant le trait, qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu, sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin de la session et son temps restant sera inscrit ainsi.
2. Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :
 - c. les noms des joueurs
 - d. la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe
 - e. les temps utilisés par chacun des joueurs
 - f. le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe
 - g. le numéro du coup sous enveloppe
 - h. l'offre de nulle, si la proposition est en cours
 - i. la date, l'heure, et le lieu de reprise de la partie.
3. L'arbitre contrôlera l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe et il est responsable de la conservation de celle-ci.
4. Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, l'offre reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte ou la rejette comme indiqué dans l'Article 9.1.
5. Avant la reprise de la partie, la position qui précède immédiatement le coup sous enveloppe sera placée sur l'échiquier et les temps utilisés par les deux joueurs quand la partie a été ajournée seront indiqués sur les pendules.
6. Si, avant la reprise, la partie est conclue par la nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.
7. L'enveloppe ne sera ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe est présent.
8. Excepté dans les cas mentionnés aux Articles 5, 6.10 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup
 - a) ambigu, ou
 - b) faux, de telle manière que sa véritable signification est impossible à établir, ou
 - c) illégal.
9. Si, à l'heure convenue de la reprise,
 - a) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup sous enveloppe est joué sur l'échiquier, et sa pendule est mise en marche.
 - b) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe n'est pas présent, sa pendule sera mise en marche. A son arrivée, il peut arrêter sa pendule et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup sous enveloppe joué sur l'échiquier. Sa pendule est alors remise en marche.
 - c) le joueur ayant mis le coup sous enveloppe n'est pas présent, son adversaire a le droit d'inscrire sa réponse sur sa feuille de partie, de mettre celle-ci dans une nouvelle enveloppe, d'arrêter sa pendule et de démarrer celle de son adversaire au lieu d'effectuer son coup de la manière normale. Dans ce cas, l'enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la conservera et elle sera ouverte à l'arrivée du joueur absent.
10. Le joueur perdra la partie s'il arrive avec plus d'une heure de retard pour la reprise d'une partie ajournée (sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit décidé par l'arbitre). Cependant, si le joueur ayant mis le coup sous enveloppe est le retardataire, la partie est conclue différemment, s'il apparaît que :
 - a) le joueur absent a gagné la partie par le fait d'avoir mis sous enveloppe un coup de mat, ou
 - b) le joueur absent a provoqué le match nul par le fait d'avoir mis sous enveloppe, soit un coup de pat, soit un coup conduisant à une position décrite dans l'article 9.6 sur l'échiquier, ou
 - c) le joueur présent devant l'échiquier a perdu la partie en vertu de l'article 6.10.

11.
 - a) Si l'enveloppe contenant le coup ajourné est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps au moment de l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, l'arbitre règlera les pendules. Le joueur ayant ajourné exécutera sur l'échiquier le coup qu'il atteste avoir mis sous enveloppe.
 - b) S'il est impossible de rétablir la position, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.
12. Si, à la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'une et/ou l'autre des pendules et que l'un des joueurs en fait la remarque avant d'avoir exécuté son premier coup, l'erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas constatée à temps, la partie continue sans correction des temps, à moins que l'arbitre n'estime que les conséquences en soient trop sévères.
13. La durée de la période de jeu pour les parties ajournées sera contrôlée par l'horloge de l'arbitre. Les heures du début et de la fin de la session seront annoncées à l'avance.

Chapitre 1.2 : Règles du jeu d'Echecs (Anglais)

E.I.01A. Laws of Chess

FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.
The English text is the authentic version of the Laws of Chess, which was adopted at the 79th FIDE Congress at Dresden (Germany), November 2008, coming into force on 1 July 2009.
In these Laws the words 'he', 'him' and 'his' include 'she' and 'her'.

Preface

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

- A member federation is free to introduce more detailed rules provided they:
- a. do not conflict in any way with the official FIDE Laws of Chess, and
 - b. are limited to the territory of the federation concerned, and
 - c. are not valid for any FIDE match, championship or qualifying event, or for a FIDE title or rating tournament.

BASIC RULES OF PLAY

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

- 1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces alternately on a square board called a 'chessboard'. The player with the white pieces commences the game. A player is said to 'have the move', when his opponent's move has been 'made'. (See Article 6.7)
- 1.2 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. 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 are not allowed. The opponent whose king has been checkmated has lost the game.
- 1.3 If the position is such that neither player can possibly checkmate, the game is drawn.

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

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

- | | |
|--|---|
| A white king, usually indicated by the symbol |  |
| A white queen, usually indicated by the symbol |  |
| Two white rooks, usually indicated by the symbol |  |
| Two white bishops, usually indicated by the symbol |  |
| Two white knights, usually indicated by the symbol |  |
| Eight white pawns, usually indicated by the symbol |  |
| A black king, usually indicated by the symbol |  |
| A black queen, usually indicated by the symbol |  |
| Two black rooks, usually indicated by the symbol |  |
| Two black bishops, usually indicated by the symbol |  |
| Two black knights, usually indicated by the symbol |  |
| Eight black pawns, usually indicated by the symbol |  |

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

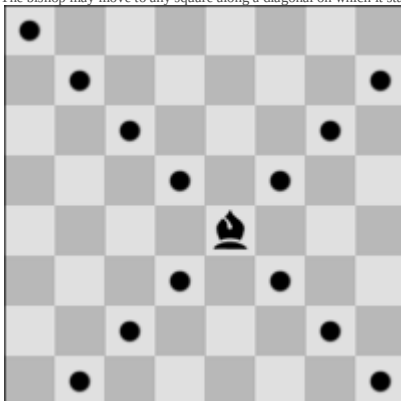


- 2.4 The eight vertical columns of squares are called 'files'. The eight horizontal rows of squares are called 'ranks'. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a 'diagonal'.

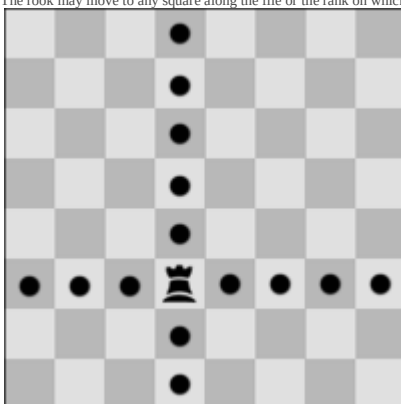
Article 3: The moves of the pieces

- 3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. 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. A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to the Articles 3.2 to 3.8. A piece is considered to attack a square, even if such a piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.

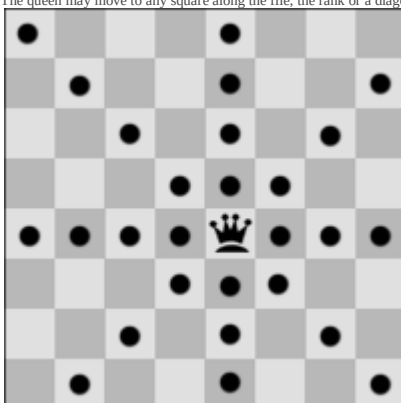
- 3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.



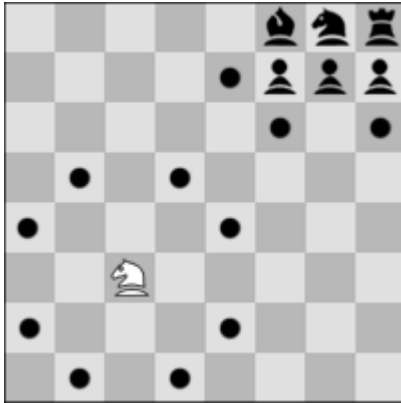
- 3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.



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



- 3.5 When making these moves the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.
- 3.6 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.



- 3.7 a. The pawn may move forward to the unoccupied square immediately in front of it on the same file, or
 b. on its first move the pawn may move as in 3.7.a or alternatively it may advance two squares along the same file provided both squares are unoccupied, or
 c. the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece, which is diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.

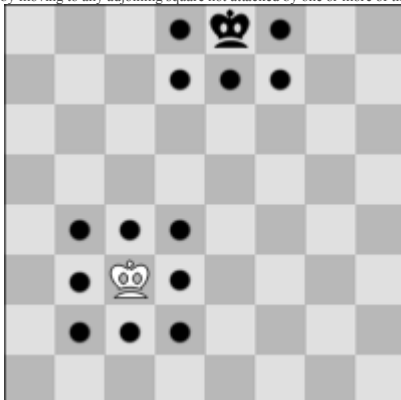


- d. A pawn attacking a square crossed by an opponent's pawn which has advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square. This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.



- e. When a pawn reaches the rank furthest from its starting position it must be exchanged as part of the same move on the same square for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour. The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously. This exchange of a pawn for another piece is called 'promotion' and the effect of the new piece is immediate.

- 3.8 a. There are two different ways of moving the king:
 by moving to any adjoining square not attacked by one or more of the opponent's pieces

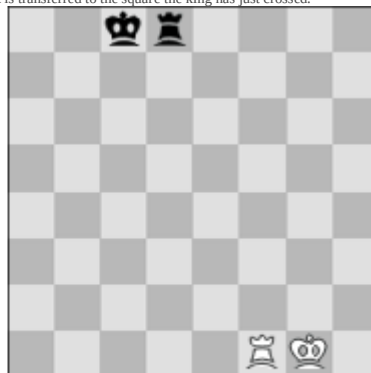


or by 'castling'. This is a move of the king and either rook of the same colour along the player's first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square

two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.



Before white kingside castling



After white kingside castling

Before black queenside castling



Before white queenside castling



After white queenside castling

Before black kingside castling

- b. (1) The right to castle has been lost:
 - a. if the king has already moved, or
 - b. with a rook that has already moved.
- c. (2) Castling is prevented temporarily:
 - a. 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
 - b. if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.

- 3.9 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 that square because they would then leave or place their own king in check. No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.

Article 4: The act of moving the pieces

- 4.1 Each move must be made with one hand only.
- 4.2 Provided that he first expresses his intention (for example by saying „j'adoube" or "I adjust"), the player having the move may adjust one or more pieces on their squares.
- 4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move deliberately touches on the chessboard:
 - a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched which can be moved
 - b. one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched which can be captured
 - c. one piece of each colour, he must capture the opponent's piece with his piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched which can be moved or captured. If it is unclear, whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.
- 4.4 If a player having the move:
 - a. deliberately touches his king and rook he must castle on that side if it is legal to do so
 - b. deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.a
 - c. intending to castle, touches the king or king and rook at the same time, but castling on that side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling on the other side). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move
 - d. promotes a pawn, the choice of the piece is finalised, when the piece has touched the square of promotion.
- 4.5 If none of the pieces touched can be moved or captured, the player may make any legal move.
- 4.6 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 then considered to have been made:
 - a. in the case of a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand
 - b. in the case of castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal
 - c. in the case of the promotion of a pawn, when the pawn has been removed from the chessboard and the player's hand has released the new piece after placing it on the promotion square. If the player has released from his hand the pawn that has reached the promotion square, the move is not yet made, but the player no longer has the right to play the pawn to another square.
- The move is called legal when all the relevant requirements of Article 3 have been fulfilled. If the move is not legal, another move shall be made instead as per Article 4.5.
- 4.7 A player forfeits his right to a claim against his opponent's violation of Article 4 once he deliberately touches a piece.

Article 5: The completion of the game

- 5.1 a. The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was a legal move.
- b. The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.
- 5.2 a. The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was legal.
- b. 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 legal. (See Article 9.6)
- c. The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends the game. (See Article 9.1)
- d. The game may be drawn if any identical position is about to appear or has appeared on the chessboard at least three times. (See Article 9.2)

- e. The game may be drawn if each player has made at least the last 50 consecutive moves without the movement of any pawn and without any capture. (See Article 9.3)

COMPETITION RULES

Article 6: The chess clock

- 6.1 ‘Chess clock’ means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time.
‘Clock’ in the Laws of Chess, means one of the two time displays.
Each time display has a ‘flag’.
‘Flag fall’ means the expiration of the allotted time for a player.
- 6.2 a. When using a chess clock, each player must make a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time and/or may be allocated an additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.
- b. The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, except in the ‘time delay’ mode.
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 time only commences after the fixed time has expired. Provided the player stops his clock before the expiration of the fixed time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed time used.
- 6.3 Immediately after a flag falls, the requirements of article 6.2 a. must be checked.
- 6.4 Before the start of the game the arbiter decides where the chess clock is placed.
- 6.5 At the time determined for the start of the game the clock of the player who has the white pieces is started.
- 6.6 a. Any player who arrives at the chessboard after the start of the session shall lose the game. Thus the default time is 0 minutes. The rules of a competition may specify otherwise.
- b. If the rules of a competition specify a different default time, the following shall apply. If neither player is present initially, the player who has the white pieces shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.
- 6.7 a. During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent’s clock. A player must always be allowed to stop his clock. His move is not considered to have been completed until he has done so, unless the move that was made ends the game. (See the Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c and 9.6)
The time between making the move on the chessboard and stopping his own clock and starting his opponent’s clock is regarded as part of the time allotted to the player.
- b. A player must stop his clock with the same hand as that with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the button or to ‘hover’ over it.
- c. The players must handle the chess clock properly. It is forbidden to punch it forcibly, to pick it up or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 13.4.
- d. If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way.
- 6.8 A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect.
- 6.9 Except where one of the Articles: 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by the player. However, the game is drawn, if the position is such that the opponent cannot checkmate the player’s king by any possible series of legal moves.
- 6.10 a. Every indication given by the clocks is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chess clock with an evident defect shall be replaced. The arbiter shall replace the clock and use his best judgment when determining the times to be shown on the replacement chess clocks.
- b. If during a game it is found that the setting of either or both clocks was incorrect, either player or the arbiter shall stop the clocks immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move counter. He shall use his best judgement when determining the correct settings.
- 6.11 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:
- a. the game shall continue if it happens in any period of the game except the last period
- b. the game is drawn if it happens in the period of a game, in which all remaining moves must be completed.
- 6.12 a. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the clocks.
- b. A player may stop the clocks only in order to seek the arbiter’s assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available.
- c. The arbiter shall decide when the game is to be restarted in either case.
- d. If a player stops the clocks in order to seek the arbiter’s assistance, the arbiter shall determine if the player had any valid reason for doing so. If it is obvious that the player had no valid reason for stopping the clocks, the player shall be penalised according to Article 13.4.
- 6.13 If an irregularity occurs and/or the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the clocks. He shall also, if necessary, adjust the clock’s move counter.
- 6.14 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall. However, the player may not make a claim relying solely on information shown in this manner.

Article 7: Irregularities

- 7.1 a. 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 played.
- b. If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game continues but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.
- 7.2 If a game has begun with colours reversed then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.
- 7.3 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position on his own time. If necessary, either the player or his opponent shall stop the clocks and ask for the arbiter’s assistance. The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.
- 7.4 a. If during a game it is found that an illegal move, including failing to meet the requirements of the promotion of a pawn or capturing the opponent’s king, 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. The clocks shall be adjusted according to Article 6.13. The Articles 4.3 and 4.6 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this re-instated position.
- b. After the action taken under Article 7.4.a, for the first two illegal moves by a player the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent in each instance; for a third 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 If during a game it is found that pieces have been displaced from their squares, the position before the irregularity shall be re-instated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The clocks shall be adjusted according to Article 6.13. The game shall then continue from this re-instated position.

Article 8: The recording of the moves

- 8.1 In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (See Appendix C), on the scoresheet prescribed for the competition.
It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to the Guidelines of Adjourning Games point 1.a.
A player may reply to his opponent’s move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another.
Both players must record the offer of a draw on the scoresheet. (See Appendix C.13)
If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way.
- 8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.
- 8.3 The scoresheets are the property of the organisers of the event.
- 8.4 If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1. Immediately after one flag has fallen the player must update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard.
- 8.5 a. If neither player is required to keep score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after one flag has fallen, the arbiter shall stop the clocks. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter’s or the opponent’s scoresheet.
- b. If only one player is not required to keep score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is the player’s move, he may use his opponent’s scoresheet, but must return it before making a move.
- c. If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times and the number of moves made, if this information is available, before reconstruction takes place.
- 8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made.
- 8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.

Article 9: The drawn game

- 9.1 a. The rules of a competition may specify that players cannot agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.
- b. If the rules of a competition allow a draw agreement the following apply:
1. A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before stopping his clock and starting the opponent’s clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 12.6 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.
 2. The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with a symbol. (See Appendix C.13)
 3. A claim of a draw under Article 9.2, 9.3 or 10.2 shall be considered to be an offer of a draw.
- 9.2 The game is drawn upon a correct claim by the player having the move, when the same position, for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):
- a. is about to appear, if he first writes his move on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or

	b.	has just appeared, and the player claiming the draw has the move.
		Positions as in (a) and (b) are considered the same, 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.
		Positions are not the same if a pawn that could have been captured en passant can no longer be captured in this manner. When a king or a rook is forced to move, it will lose its castling rights, if any, only after it is moved.
9.3		The game is drawn, upon a correct claim by the player having the move, if:
	a.	he writes his move on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, which shall result in the last 50 moves having been made by each player without the movement of any pawn and without any capture, or
	b.	the last 50 consecutive moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture.
9.4		If the player touches a piece as in Article 4.3 without having claimed the draw he loses the right to claim, as in Article 9.2 or 9.3, on that move.
9.5		If a player claims a draw as in Article 9.2 or 9.3 he may stop both clocks. (See Article 6.12.b) He is not allowed to withdraw his claim.
	a.	If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.
	b.	If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add three 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 as according to Article 4.
9.6		The game is drawn when a position is reached from which a checkmate cannot occur by any possible series of legal moves. This immediately ends the game, provided that the move producing this position was legal.
Article 10: Quickplay Finish		
10.1		A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the (remaining) moves must be made in a limited time.
10.2		If the player, having the move, has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the clocks. (See Article 6.12.b)
	a.	If the arbiter agrees the opponent is making no effort to win the game by normal means, or that it is not possible to win by normal means, then he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.
	b.	If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after a flag has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the final position cannot be won by normal means, or that the opponent was not making sufficient attempts to win by normal means.
	c.	If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes time.
	d.	The decision of the arbiter shall be final relating to (a), (b) and (c).
Article 11: Points		
11.1		Unless announced otherwise in advance, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits scores no points (0) and a player who draws his game scores a half point (½).
Article 12: The conduct of the players		
12.1		The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.
12.2		Players are not allowed to leave the 'playing venue' without permission from the arbiter. The playing venue is defined as the playing area, rest rooms, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.
		The player having the move is not allowed to leave the playing area without permission of the arbiter.
12.3	a.	During play the players are forbidden to make use of any notes, sources of information or advice, or analyse on another chessboard
	b.	Without the permission of the arbiter a player is forbidden to have a mobile phone or other electronic means of communication in the playing venue, unless they are completely switched off. If any such device produces a sound, the player shall lose the game. The opponent shall win. However, if the opponent cannot win the game by any series of legal moves, his score shall be a draw.
	c.	Smoking is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter
12.4		The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, the offers of a draw, and matters relating to a claim and other relevant data.
12.5		Players who have finished their games shall be considered to be spectators.
12.6		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.
12.7		Infraction of any part of Articles 12.1 to 12.6 shall lead to penalties in accordance with Article 13.4.
12.8		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.
12.9		If both players are found guilty according to Article 12.8, the game shall be declared lost by both players.
12.10		In the case of Article 10.2.d or Appendix D a player may not appeal against the decision of the arbiter. Otherwise a player may appeal against any decision of the arbiter, unless the rules of the competition specify otherwise.
Article 13: The role of the Arbiter (See Preface)		
13.1		The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.
13.2		The arbiter shall act in the best interest of the competition. He should ensure that a good playing environment is maintained and that the players are not disturbed. He shall supervise the progress of the competition.
13.3		The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made and impose penalties on players where appropriate.
13.4		The arbiter can apply one or more of the following penalties:
	a.	warning
	b.	increasing the remaining time of the opponent
	c.	reducing the remaining time of the offending player
	d.	declaring the game to be lost
	e.	reducing the points scored in the game by the offending party
	f.	increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game
	g.	expulsion from the event.
13.5		The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.
13.6		The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves made, except in applying Article 8.5, when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.
13.7	a.	Spectators and players in other games are not to speak about or otherwise interfere in a game. If necessary, the arbiter may expel offenders from the playing venue. If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter.
	b.	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 and any contiguous area designated by the arbiter.
Article 14: FIDE		
14.1		Member federations may ask FIDE to give an official decision about problems relating to the Laws of Chess.

Annexes

E.I.01B. Appendices

APPENDICES		
A. Rapidplay		
A.1		A 'Rapidplay' game is one where either all the moves must be made in a fixed time of at least 15 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted + 60 times any increment is at least 15 minutes, but less than 60 minutes for each player.
A.2		Players do not need to record the moves.
A.3		Where there is adequate supervision of play, (for example one arbiter for at most three games) the Competition Rules shall apply.
A.4		Where supervision is inadequate the Competition Rules shall apply, except where they are overridden by the following Laws of Rapidplay:
	a.	Once each player has completed three moves, no claim can be made regarding incorrect piece placement, orientation of the chessboard or clock setting.
		In case of reverse king and queen placement castling with this king is not allowed.
	b.	The arbiter shall make a ruling according to Article 4 (The act of moving the pieces), only if requested to do so by one or both players.
	c.	An illegal move is completed once the opponent's clock has been started. The opponent is then entitled to claim that the player completed an illegal move before the claimant has made his move. Only after such a claim, shall the arbiter make a ruling. However, if both Kings are in check or the promotion of a pawn is not completed, the arbiter shall intervene, if possible.
	d.	
	1.	The flag is considered to have fallen when a player has made a valid claim to that effect. The arbiter shall refrain from signalling a flag fall, but he may do so if both flags have fallen.
	2.	To claim a win on time, the claimant must stop both clocks and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant's flag must remain up and his opponent's flag down after the clocks have been stopped.
	3.	If both flags have fallen as described in (1) and (2), the arbiter shall declare the game drawn.
B. Blitz		
B.1		A 'blitz' game is one where all the moves must be made in a fixed time of less than 15 minutes for each player; or the allotted time + 60 times any increment is less than 15 minutes.

- B.2 Where there is adequate supervision of play, (one arbiter for one game) the Competition Rules and Appendix A.2 shall apply.
- B.3 Where supervision is inadequate the following shall apply:
- Play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Appendix A except where they are overridden by the following Laws of Blitz.
 - Article 10.2 and Appendix A.4.c do not apply.
 - An illegal move is completed once the opponent's clock has been started. The opponent is entitled to claim a win before he has made his own move. However, if the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves, then the claimant is entitled to claim a draw before he has made his own move. Once the opponent has made his own move, an illegal move cannot be corrected unless mutually agreed without intervention of an arbiter.

C. Algebraic notation

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

Description of the Algebraic System

- C.1 In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.
- C.2 Each piece is indicated by the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (In the case of the knight, for the sake of convenience, N is used.)
- C.3 For the first letter of the name of the pieces, each player is free to use the first letter of the name which is commonly used in his country. Examples: F=fou (French for bishop), L=loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines for the pieces is recommended.
- C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognized by the absence of such a letter. Examples: e5, d4, a5.
- C.5 The eight files (from the left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g, and h, respectively.
- C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks; the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks.
- C.7 As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.

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

- C.8 Each move of a piece is indicated by a) the first letter of the name of the piece in question and b) the square of arrival. There is no hyphen between a) and b). Examples: Be5, Nf3, Rd1. In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.
- C.9 When a piece makes a capture, an x is inserted between a) the first letter of the name of the piece in question and b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1. When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an 'en passant' capture, the square of arrival is given as the square on which the capturing pawn finally rests and 'e.p.' is appended to the notation. Example: exd6 e.p.
- C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:
- If both pieces are on the same rank: by a) the first letter of the name of the piece, b) the file of departure, and c) the square of arrival.
 - If both pieces are on the same file: by a) the first letter of the name of the piece, b) the rank of the square of departure, and c) the square of arrival.
- If the pieces are on different ranks and files method 1) is preferred.
- In the case of capture, an x may be inserted between b) and c).
- Examples:
- 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.
 - 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.
 - There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhxf3 or Ndf3, as the case may be.
- If a capture takes place on the square f3, the previous examples are changed by the insertion of an x: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.
- C.11 If two pawns can capture the same piece or pawn of the opponent, the pawn that is moved is indicated by a) the letter of the file of departure, b) an x, c) the square of arrival. Example: If there are white pawns on squares c4 and e4 and a black pawn or piece on the square d5, the notation for White's move is either cxd5 or exd5, as the case may be.
- C.12 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the first letter of the new piece. Examples: d8Q, f8N, b1B, g1R.
- C.13 The offer of a draw shall be marked as (=).
- Essential abbreviations
- 0 - 0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)
- 0 - 0 - 0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)
- x = captures
- + = check
- ++or# = checkmate
- e.p. = captures 'en passant'

It is not mandatory to record the check, the checkmate and capturing on the scoresheet.

Sample game:

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+3 Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

D. Quickplay finishes where no arbiter is present in the venue

- D.1 Where games are played as in Article 10, a player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game. He may claim on the basis:
- that his opponent cannot win by normal means, and/or
 - that his opponent has been making no effort to win by normal means.
- In a) the player must write down the final position and his opponent verify it.
- In b) 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.
- The claim shall be referred to an arbiter whose decision shall be final.

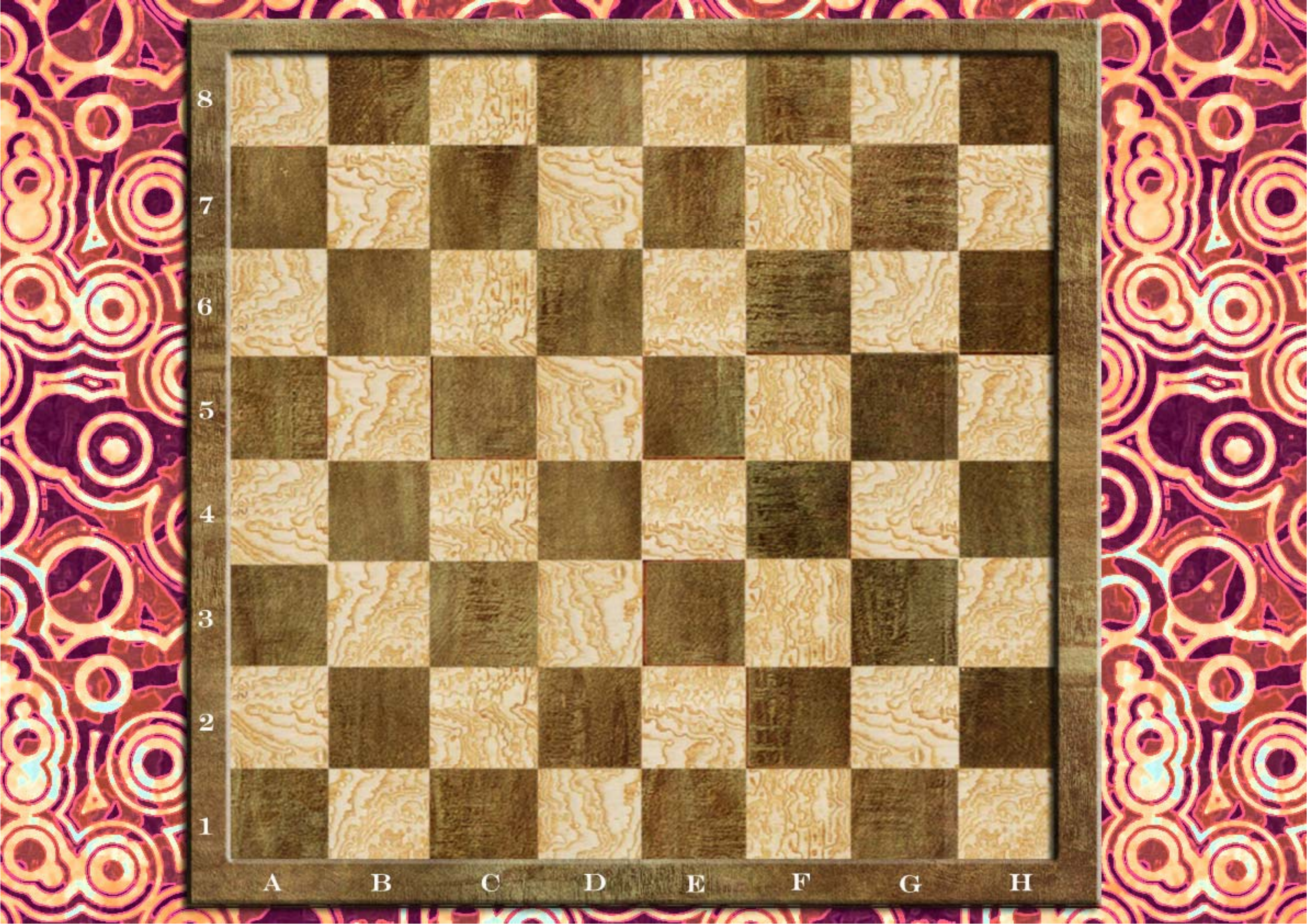
E. Rules for play with Blind and Visually Handicapped

- E.1 Tournament directors shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually handicapped players (legally blind) either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually handicapped player using one specially constructed. The specially constructed board must meet the following requirements:
- at least 20 by 20 centimetres, and
 - the black squares slightly raised, and
 - a securing aperture in each square, and
 - every piece provided with a peg that fits into the securing aperture, and
 - pieces of Staunton design, the black pieces being specially marked.
- E.2 The following regulations shall govern play:
- The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters, algebraic.
 - A - Anna
 - B - Bella
 - C - Cesar
 - D - David

- E - Eva
F - Felix
G - Gustav
H - Hector
Ranks from white to black shall receive the German numbers:
1 - eins
2 - zwei
3 - drei
4 - vier
5 - fuenf
6 - sechs
7 - sieben
8 - acht
Castling is announced "Lange Rochade" (German for long castling) and "Kurze Rochade" (German for short castling).
The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.
2. On the visually handicapped player's board a piece shall be considered 'touched' when it has been taken out of the securing aperture.
 3. A move shall be considered 'executed' when:
 - a. in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move
 - b. a piece is placed into a different securing aperture
 - c. the move has been announced.
 Only then the opponent's clock shall be started.
As far as points 2 and 3 are concerned the normal rules are valid for the sighted player.
 4. A specially constructed chess clock for the visually handicapped shall be admissible. It shall incorporate the following features:
 - a. a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one dot, and every 15 minutes by two raised dots, and
 - b. 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 5 minutes of the full hour.
 5. The visually handicapped player must keep score of the game in Braille or longhand or record the moves on a tape recorder.
 6. A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.
 7. If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the controller 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 executed the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores.
 8. If, when such differences occur and the two game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree and the controller shall readjust the clocks accordingly.
 9. The visually handicapped player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:
 - a. make either player's move on the board of the opponent
 - b. announce the moves of both players
 - c. keep the game score of the visually handicapped player and start his opponent's clock (keeping point 3.c in mind)
 - d. inform the visually handicapped player only at his request of the number of moves completed and the time used up by both players
 - e. claim the game in cases where the time limit has been exceeded and inform the controller when the sighted player has touched one of his pieces
 - f. carry out the necessary formalities in case the game is adjourned.
10. If the visually handicapped 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 9.a and 9.b.
- F. Chess960 Rules**
- F.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 standard chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.
- F.2 **Starting position requirements**
The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:
- a. the king is placed somewhere between the two rooks, and
 - b. the bishops are placed on opposite-colored squares, and
 - c. the black pieces are placed equal-and-opposite to the white pieces.
- The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.
- F.3 **Chess960 Castling Rules**
- a. 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 standard chess games rules are needed for castling, because the standard rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.
 - b. *How to castle*
In Chess960, depending on the pre-castling position on the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:
 1. double-move castling: by on one turn making a move with the king and a move with the rook, or
 2. transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or
 3. king-move-only castling: by making only a move with the king, or
 4. rook-move-only castling: by making only a move with the rook.
Recommendation
 1. When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting to ending position, and then the king be placed on his final square.
 2. After castling, the rook and king's final positions are exactly the same positions as they would be in standard chess.
Clarification
 Thus, after c-side castling (notated as O-O-O and known as queen-side castling in orthodox chess), the King is on the c-square (c1 for White and c8 for Black) and the Rook is on the d-square (d1 for White and d8 for Black). After g-side castling (notated as O-O 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).

Notes
 1. To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.
 2. In some starting positions, the king or rook (but not both) do not move during castling.
 3. In some starting positions, castling can take place as early as the first move.
 4. If the squares between the king's initial and final squares (including the final square), and all of the squares between the rook's initial and final squares (including the final square), must be vacant except for the king and castling rook.
 5. In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in standard chess. For example, after c-side castling (O-O-O), it's possible for to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (O-O), it's possible to have e and/or h filled.
- Guidelines in case a game needs to be adjourned**
1.
 - a. If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop his clock without starting his opponent's clock. Until he has stopped the clocks, the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.
 - b. A player having the move, who adjourns the game before the end of the playing session, shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded.
 2. The following shall be indicated upon the envelope:
 - a. the names of the players, and
 - b. the position immediately before the sealed move, and
 - c. the time used by each player, and
 - d. the name of the player who has sealed the move, and
 - e. the number of the sealed move, and
 - f. the offer of a draw, if the proposal is current, and
 - g. the date, time and venue of resumption of play.
 3. The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for the safe-keeping of it.
 4. If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.
 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.
 6. If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.
 7. The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.

8. Except in the cases mentioned in the Articles 5, 6.9 and 9.6, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:
 - a. is ambiguous, or
 - b. is recorded such that its true significance is impossible to establish, or
 - c. is illegal.
9. If, at the agreed resumption time:
 - a. the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move made on the chessboard and his clock started.
 - b. the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started. On his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter. The envelope is then opened and the sealed move made on the chessboard. His clock is then restarted.
 - c. the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner. If so, the envelope shall be handed to the arbiter for safe-keeping and opened on the absent player's arrival.
10. The player shall lose the game if he arrives at the chessboard more than one hour late for the resumption of an adjourned game (unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise). However, if the player who made the sealed move is the late player, the game is decided otherwise, if:
 - a. the absent player has won the game by virtue of the fact that the sealed move is checkmate, or
 - b. the absent player has produced a drawn game by virtue of the fact that the sealed move is stalemate, or a position as described in Article 9.6 has arisen on the chessboard, or
 - c. the player present at the chessboard has lost the game according to Article 6.9.
11.
 - a. If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the 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 makes the move he states he sealed on the chessboard.
 - b. If it is impossible to re-establish the position, the game is annulled and a new game must be played.
12. If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game continues without correction unless the arbiter feels that the consequences will be too severe.
13. The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time and finishing time shall be announced in advance.



8

7

6

5

4

3

2

1

A

B

C

D

E

F

G

H