

	English	French	Spanish	Russian
	<p>INTRODUCTION</p> <p>FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.</p> <p>The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules.</p> <p>The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which was adopted at the 84th FIDE Congress at Tallinn, Estonia) coming into force on 1 July 2014.</p> <p>In these Laws the words ‘he’, ‘him’, and ‘his’ shall be considered to include ‘she’ and ‘her’.</p>	<p>INTRODUCTION</p> <p>Les Règles du Jeu d’Échecs de la FIDE couvrent les situations apparaissant lors de parties disputées par des adversaires jouant physiquement sur l’échiquier. Les Règles du Jeu d’Échecs se divisent en deux parties :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Règles du Jeu élémentaires et 2. Règles de compétition. <p>La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d’Échecs telle qu’adoptée par le 84ème Congrès de la FIDE qui s’est tenu à Tallinn (Estonie) [en octobre 2013]. Ces Règles du Jeu d’Échecs entrent en vigueur le 1er juillet 2014.</p> <p>Dans ces Règles du Jeu, les mots "il" et "lui", lorsqu'ils font référence à une personne, ne préjugent pas du sexe de celle-ci : ils s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin.</p>	<p>Las Leyes del Ajedrez de la FIDE cubren el juego sobre el tablero.</p> <p>Las Leyes del Ajedrez se componen de dos partes: 1. Reglas básicas de juego y 2. Reglas de competición.</p> <p>El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el 84º Congreso de la FIDE celebrado en Tallin (Estonia) en Octubre de 2013, entrando en vigor el 1 de Julio de 2014.</p> <p>En estas Leyes, las palabras “él”, “al” (a él), “su” (de él) y “suyo” incluyen a “ella”, “a ella”, “su” (de ella) y “suya”. En todos los casos “jugador” y “adversario” incluyen a “jugadora” y “adversaria”.</p>	<p>ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ</p> <p>ВВЕДЕНИЕ</p> <p>Правила игры в шахматы ФИДЕ распространяются на игру за доской. Правила игры в шахматы состоят из двух частей:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основные правила игры, 2. Правила соревнований. <p>Подлинной версией Правил игры в шахматы является английский текст, который был принят на 84-м Конгрессе ФИДЕ в Таллине (Эстония) и вступил в силу с 1 июля 2014 г.</p>
	<p>PREFACE</p> <p>The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are 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 a</p>	<p>Preamble</p> <p>Les Règles du Jeu d’Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif.</p> <p>Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu. Ces Règles du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des</p>	<p>PRÓLOGO</p> <p>Las <i>Leyes del Ajedrez</i> no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las <i>Leyes</i>, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas. Las <i>Leyes</i> presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su</p>	<p>ПРЕДИСЛОВИЕ</p> <p>Правила игры в шахматы не могут охватить все возможные ситуации, которые могут возникнуть во время игры, и не могут предусматривать решение всех организационных вопросов. В тех случаях, которые невозможно точно урегулировать статьёй Правил, можно принять правильное решение, изучив аналогичные ситуации, рассматриваемые в Правилах. В Правилах предполагается, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым смыслом и абсолютно объективны. Слишком</p>

	<p>solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view. A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess.</p> <p>It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess. Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess</p>	<p>règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, le bon sens et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.</p> <p>Une condition nécessaire à la prise en compte d'une partie pour le classement de la FIDE est d'être jouée selon les Règles du Jeu de la FIDE.</p> <p>Il est recommandé que les parties non comptabilisées pour le classement de la FIDE soient jouées selon les Règles du Jeu d'Échecs de la FIDE.</p> <p>Une fédération membre peut demander à la FIDE de statuer sur les questions relatives aux Règles du Jeu d'Échecs.</p>	<p>libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.</p> <p>Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se debe jugar de acuerdo con las <i>Leyes del Ajedrez</i> de la Fide.</p> <p>Se recomienda que las partidas no valoradas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las <i>Leyes del Ajedrez</i> de la FIDE.</p> <p>Las Federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre las cuestiones</p>	<p>подробные Правила могут лишить арбитра свободы суждения и таким образом помешать ему найти решение проблемы, продиктованное справедливостью, логикой и конкретными условиями.</p> <p>ФИДЕ призывает всех шахматистов и шахматные федерации принять эту точку зрения.</p> <p>Необходимым условием для того, чтобы партия учитывалась для получения рейтинга ФИДЕ, является то, что она должна быть сыграна в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.</p> <p>Рекомендуется, чтобы игры и в нерейтинговых соревнованиях ФИДЕ проводились в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ. Федерации-члены ФИДЕ могут запросить ФИДЕ дать разъяснения по вопросам, относящимся к Правилам игры в шахматы</p>
	BASIC RULES OF PLAY	RÈGLES DU JEU ÉLÉMENTAIRES	REGLAS DE JUEGO	ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ
	Article 1: The nature and objectives of the game of chess	Article 1 : Nature et objectifs d'une partie d'Échecs	Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez	Статья 1: Характер и цель игры в шахматы
1.1	<p>The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'. The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move. A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.</p>	<p>Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur conduisant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur conduisant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant. On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.</p>	<p>La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado "tablero de ajedrez". El jugador con las piezas claras (el Blanco) realiza el primer movimiento, y posteriormente los jugadores mueven alternativamente, con lo que el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realiza el siguiente movimiento. Se dice que un jugador</p>	<p>Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой "шахматной доской". Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные). Говорят, что игрок "может ходить" после того, как "сделан" ход его соперника.</p>

			“está en juego” cuando se ha realizado el movimiento de su adversario.	
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.	L'objectif de chacun des deux joueurs est d'"attaquer" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre. On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire. L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.	El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no disponga de ningún movimiento legal. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “mate” al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente. El adversario, cuyo rey ha recibido mate, pierde la partida.	Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой “шахматной доской”. Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные). Говорят, что игрок “может ходить” после того, как “сделан” ход его соперника.
1.3	If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent’s king, the game is drawn (see Article 5.2 b).	Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2 b).	Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas. (Ver artículo 5.2.b)	Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2 b).
	Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard	Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier	Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero	Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске
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.	L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant 64 cases de taille égale, alternativement claires (les cases "blanches") et sombres (les cases "noires"). L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.	El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”). El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca.	Шахматная доска состоит из 64-х (8 x 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого (“белые” поля) и тёмного (“чёрные” поля) цвета. Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.
2.2	At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the ‘white’ pieces), Black has 16 dark-coloured pieces (the ‘black’ pieces).	Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "noires"). Ces pièces sont les suivantes :	Al comienzo de la partida, el Blanco dispone de 16 piezas de color claro (las piezas “blancas”); el Negro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas “negras”).	В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета (“белые” фигуры), а другой 16 фигур тёмного цвета (“чёрные” фигуры). Эти фигуры следующие:

	<p>These pieces are as follows: A white king usually indicated by the symbol K A white queen usually indicated by the symbol Q Two white rooks usually indicated by the symbol R Two white bishops usually indicated by the symbol B Two white knights usually indicated by the symbol N Eight white pawns usually indicated by the symbol A black king usually indicated by the symbol K A black queen usually indicated by the symbol Q Two black rooks usually indicated by the symbol R Two black bishops usually indicated by the symbol B Two black knights usually indicated by the symbol N Eight black pawns usually indicated by the symbol</p>	<p>Un roi blanc habituellement représenté par le symbole R Une dame blanche habituellement représentée par le symbole D Deux tours blanches habituellement représentées par le symbole T Deux fous blancs habituellement représentés par le symbole F Deux cavaliers blancs habituellement représentés par le symbole C Huit pions blancs habituellement représentés par le symbole (P) Un roi noir habituellement représenté par le symbole R Une dame noire habituellement représentée par le symbole D Deux tours noires habituellement représentées par le symbole T Deux fous noirs habituellement représentés par le symbole F Deux cavaliers noirs habituellement représentés par le symbole C Huit pions noirs habituellement représentés par le symbole (P)</p>	<p>Estas piezas son las siguientes: Un rey blanco, representado habitualmente por el símbolo: R Una dama blanca, representada habitualmente por el símbolo: D Dos torres blancas, representadas habitualmente por el símbolo: T Dos alfiles blancos, representados habitualmente por el símbolo: A Dos caballos blancos, representados habitualmente por el símbolo: C Ocho peones blancos, representados habitualmente por el símbolo: (p) Un rey negro, representado habitualmente por el símbolo: R Una dama negra, representada habitualmente por el símbolo: D Dos torres negras, representadas habitualmente por el símbolo: T Dos alfiles negros, representados habitualmente por el símbolo: A Dos caballos negros, representados habitualmente por el símbolo: C Ocho peones negros, representados habitualmente por el símbolo: (p)</p>	<p>Белый король обычно обозначается символом Кр Белый ферзь обычно обозначается символом Ф Две белые ладьи обычно обозначаются символом Л Два белых слона обычно обозначаются символом С Два белых коня обычно обозначаются символом К Восемь белых пешек обычно обозначаются символом п Чёрный король обычно обозначается символом Кр Чёрный ферзь обычно обозначается символом Ф Две чёрные ладьи обычно обозначаются символом Л Два чёрных слона обычно обозначаются символом С Два чёрных коня обычно обозначаются символом К Восемь чёрных пешек обычно обозначаются символом п</p>
2.3	The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:	La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante	La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:	Начальная позиция фигур на шахматной доске следующая:
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'.	Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "colonnes". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "rangées". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale".	Las ocho hileras verticales de casillas se denominan "columnas". Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan "filas". Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente, se denomina "diagonal".	Восемь вертикальных колонок квадратов называются "вертикалями". Восемь горизонтальных рядов квадратов называются "горизонталями". Прямая линия из квадратов одного цвета, проходящая от одного края доски до другого, называется "диагональю".
	Article 3: The moves of the pieces	Article 3 : Le mouvement des pièces	Artículo 3: El movimiento de las piezas	Статья 3: Ходы фигур

3.1	<p>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 Articles 3.2 to 3.8. A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.</p>	<p>Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première. Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, toute la manoeuvre ne constituant qu'un seul coup. On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse, en accord avec les Articles 3.2 à 3.8. On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en attaque le roi de son propre camp.</p>	<p>No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los Artículos 3.2 a 3.8. Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.</p>	<p>Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя забирается и снимается с шахматной доски как часть того же самого хода. Говорят, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 - 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле. Считается, что фигура нападает на поле, даже если она не может пойти на это поле, так как в этом случае король того же цвета останется или окажется под ударом.</p>
3.2	<p>The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.</p>	<p>Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.</p>	<p>El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.</p>	<p>Слон может пойти на любое поле по диагонали, на которой он стоит.</p>
3.3	<p>The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands</p>	<p>La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.</p>	<p>La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.</p>	<p>Ладья может пойти на любое поле по вертикали или горизонтали, на которой она стоит.</p>
3.4	<p>The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.</p>	<p>La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.</p>	<p>La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra.</p>	<p>Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которой он стоит.</p>
3.5	<p>When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.</p>	<p>Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.</p>	<p>Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.</p>	<p>При выполнении этих ходов слон, ладья или ферзь не могут перейти через поля, занятые другими фигурами.</p>
3.6	<p>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.</p>	<p>Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.</p>	<p>El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.</p>	<p>Конь может пойти на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали.</p>

<p>3.7</p>	<p>a. The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, 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 that both squares are unoccupied, or c. the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece. d. A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent's pawn which has just advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square. This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture e. When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. 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.</p>	<p>a. Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée. b. Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer comme en 3.7.a, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées. c. Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Le pion prend alors la pièce en question. d. Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case. Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse. Cette prise est appelée "prise en passant". e. Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion sur cette case d'arrivée (celle-ci est appelée case de "promotion") pour une nouvelle pièce de la même couleur, dame, tour, fou ou cavalier. L'échange fait partie intégrante du coup joué. Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment prises. Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle</p>	<p>a. El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o b. en su primer movimiento el peón puede ser movido como en 3.7(a); alternatively, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o c. el peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante suyo, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza. d. Un peón que ocupa una casilla en la misma fila y en una columna adyacente que un peón del adversario que acaba de avanzar dos casillas en un solo movimiento desde su casilla original, puede capturar este peón del adversario como si éste hubiera avanzado sólo una casilla. Esta captura es sólo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura "al paso". e. Cuando un jugador, que está en juego, mueve un peón a la fila más alejada desde su posición inicial, debe cambiarlo como parte del mismo movimiento por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón en la casilla de llegada. Esta se conoce como la casilla de "promoción". La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina</p>	<p>a. Пешка может пойти вперёд на поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, при условии, что это поле не занято; или b. при своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в Статье 3.7а, или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты, или c. пешка может пойти на занятое фигурой соперника поле, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, забирая эту фигуру. d. Пешка, занимающая поле на той же горизонтали и на соседней вертикали с пешкой соперника, которая только что продвинулась из своей первоначальной позиции на два поля в один ход, может взять эту продвинутую пешку соперника, как если бы последний её ход был только на одно поле. Это взятие разрешено только ходом, следующим за этим продвижением, и называется взятием "на проходе". e. Когда игрок при своём ходе продвигает пешку на самую дальнюю от начального положения горизонталь, он должен обменять эту пешку в рамках того же самого хода на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на достигнутом пешкой поле, которое называется полем "превращения". Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые</p>
------------	--	--	--	---

		pièce issue de cette promotion est immédiatement active.	“promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.	были уже взяты раньше. Такая замена пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу же.
3.8	<p>There are two different ways of moving the king: a. by moving to an adjoining square- b 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • The right to castle has been lost: [a] if the king has already moved, or [b] with a rook that has already moved. <p>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.</p>	<p>Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :</p> <p>a. en se déplaçant sur une case adjacente b. en "roquant". Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour (laquelle se trouve elle aussi sur sa case initiale), puis ladite tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.</p> <p>1. Le droit de roquer est définitivement perdu :</p> <p>a. lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou b. avec une tour qui s'est préalablement déplacée.</p> <p>2. Le roque est temporairement impossible :</p> <p>a. si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou b. s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.</p>	<p>Hay dos formas diferentes de mover el rey:</p> <p>a. desplazándolo a cualquier casilla adyacente, b. “enrocando”. El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como un simple movimiento del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos Casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.</p> <p>(1) Se ha perdido el derecho al enroque: a. si el rey ya ha sido movido, o b. con una torre que ya ha sido movida. (2) El enroque está temporalmente impedido: a. si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario, b. si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.</p>	<p>Существует два различных способа делать ход королем: пойти на соседнее поле, или сделать “рокировку”. Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой для игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья перемещается на поле, которое король только что пересек.</p> <p>b. (1) Право на рокировку теряется: если король уже делал ход, с той ладьей, которая уже делала ход. (2) Рокировка временно невозможна: если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной или несколькими фигурами соперника; b. если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-либо фигура.</p>
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 the square occupied by the king because they would then leave or	Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs des pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou	Se dice que el rey está “en jaque” si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas a la casilla ocupada por el rey porque dejarían o	Говорят, что король находится “под шахом”, если он атакован одной или несколькими фигурами соперника, даже если такие фигуры не могут двигаться к полю, занимаемому королем, так как в этом случае они

	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.	mettraient en attaque le roi de leur proper camp. On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.	situarían a su propio rey en jaque. Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.	оставят под шахом или подставят под шах собственного короля. Ни одна из фигур не может сделать ход, который подставит под шах или оставит под шахом своего короля.
3.10	<p>a. A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 — 3.9 have been fulfilled.</p> <p>b. A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 — 3.9</p> <p>c. A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.</p>	<p>a. Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixées par les Articles 3.1 à 3.9.</p> <p>b. Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixées par les articles 3.1 à 3.9.</p> <p>c. Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.</p>	<p>a. Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 - 3.9.</p> <p>b. Un movimiento es ilegal cuando no cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9</p> <p>c. Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una serie de movimientos legales.</p>	<p>a. Ход считается разрешённым Правилами, когда полностью выполнены все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9.</p> <p>b. Ход считается неразрешённым Правилами, когда он не отвечает соответствующим требованиям Статей 3.1 - 3.9.</p> <p>c. Положение считается невозможным, если оно не может быть получено любой серией разрешённых Правилами ходов.</p>
	Article 4: The act of moving the pieces	Article 4 : L'exécution du mouvement des pièces	Artículo 4: La acción de mover las piezas	Статья 4: Выполнение ходов
4.1	Each move must be made with one hand only.	Les coups doivent être joués à l'aide d'une seule main.	Cada movimiento debe efectuarse con una sola mano.	Каждый ход должен выполняться только одной рукой.
4.2	Provided that he first expresses his intention (for example by saying "j'adoube" or "I adjust"), only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares.	À la condition qu'il en exprime d'abord l'intention (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»), le joueur au trait -- et lui seul -- peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leur case respective.	Sólo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo "j'adoube" o "compongo").	Только при своем ходе игрок может поправить одну или несколько фигур на их полях, при условии, что он сначала предупредит о своем намерении (например, сказав "я поправляю").
4.3	<p>Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:</p> <p>a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved</p> <p>b. one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched that can be captured</p>	<p>En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2, si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre :</p> <p>a. une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée;</p> <p>b. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise;</p>	<p>Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar:</p> <p>a. una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover;</p> <p>b. una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada;</p>	<p>За исключением случая, приведённого в Статье 4.2, если игрок при своём ходе коснулся на шахматной доске с намерением сделать ход или взять фигуру:</p> <p>a. одной или нескольких своих фигур, он должен сделать ход той фигурой, до которой дотронулся первой, если такой ход разрешён Правилами,</p> <p>b. одной или нескольких фигур соперника, он должен взять ту фигуру,</p>

	<p>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 that can be moved or captured. If it is unclear whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.</p>	<p>c. une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce de l'adversaire avec sa propre pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.</p>	<p>c. una pieza de cada color, debe capturar la pieza del adversario con la suya o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.</p>	<p>до которой дотронулся первой, если взятие её разрешено Правилами, с. одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру соперника своей фигурой или, если это не разрешено Правилами, сделать ход первой тронутой фигурой, которой разрешено ходить, или взять первую тронутую фигуру, которую разрешено взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что своей фигуры игрок коснулся раньше фигуры соперника.</p>
4.4	<p>If a player having the move: a. touches his king and a 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 and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move. d. promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.</p>	<p>Si un joueur au trait : a. touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal; b. touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.a; c. ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal; d. promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.</p>	<p>Si el jugador que está en juego a. toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o b. toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.a, o c. con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, siendo ilegal el enroque con esa torre, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (lo que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal, o d. promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.</p>	<p>. Если игрок при своём ходе, a. коснулся своего короля и ладьи, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход разрешён Правилами; b. намеренно коснулся ладьи, а затем своего короля, рокировка в сторону этой ладьи во время этого хода не разрешается, и должна быть применена Статья 4.3 а; c. намереваясь сделать рокировку, коснулся короля, а затем и ладьи, но рокировка с этой ладьёй не разрешена, игрок должен сделать другой, разрешённый ход королем, (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если у короля нет разрешённого хода, игрок может сделать любой разрешённый ход; d. превращает пешку, выбор фигуры завершён, когда эта фигура коснулась поля превращения.</p>
4.5	<p>If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article</p>	<p>Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée</p>	<p>Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con los artículos 4.3 o 4.4</p>	<p>Если ни одна из тронутых в соответствии со Статьями 4.3 и 4.4</p>

	4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move.	ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.	puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal.	фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой разрешённый ход.
4.6	The act of promotion may be performed in various ways: 1. the pawn does not have to be placed on the square of arrival, 2. removing the pawn and putting the new piece on the square of arrival may occur in any order.If an opponent's piece stands on the square of arrival, it must be captured.	Lors de la promotion : 1. Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée 2. Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.	El acto de promoción puede realizarse de varias maneras: 1. el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada, 2. la retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden. Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de llegada, debe ser capturada.	Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами: а. не обязательно ставить пешку на поле превращения, б. удаление пешки и установка новой фигуры на поле превращения может осуществляться в любом порядке. Если на поле превращения стоит фигура соперника, она должна быть взята.
4.7	When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of: 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.castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the	Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants : a. s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main; b. s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de	Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, ya no puede ser movida a otra casilla en este movimiento. Se considera realizado un movimiento: a. en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o b. en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el	Если при разрешённом ходе или в качестве части разрешённого хода фигура поставлена на поле, она не может пойти на другое поле на этом ходу. Ход считается сделанным в случае: а. взятия, когда взятая фигура снята с доски и игрок, поставив свою фигуру на это новое поле, отпустил руку от этой взятой фигуры; б. рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересеченное королём. Когда игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок уже не имеет права сделать какой-либо другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если это разрешено Правилами. Если рокировка в эту сторону не разрешена, игрок должен сделать другой разрешённый ход своим королем (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если король не имеет разрешённого хода,

	other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move. c. promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board.	coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal; c. s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.	jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal. c. en el caso de la promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón se ha retirado del tablero.	игрок может сделать любой разрешённый ход; с. превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения, и пешка удалена с доски.
4.8	A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 — 4.7 once the player touches a piece With the intention of moving or capturing it	Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.	Una vez que un jugador toca una pieza con la intención de moverla o capturarla, pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario de los artículos 4.1 – 4.7.	Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из Статей 4.1 – 4.7, как только он коснется фигуры с намерением её перемещения или взятия.
4.9	If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation.	Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.	Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.	Если игрок не может передвигать фигуры, для выполнения этой операции ему может быть предоставлен помощник, который должен быть одобрен арбитром.
	Article 5: The completion of the game	Article 5 : La fin de la partie	Artículo 5: La finalización de la partida	Статья 5: Завершение партии
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 in accordance with Article 3 and Articles 4.2 — 4.7. b. The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game	a. La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7. b. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie.	a. La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de mate cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 - 4.7. b. La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.	Игрок, который поставил мат королю соперника, выигрывает партию. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший матовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7. б. Игрок, соперник которого заявляет, что он сдается, выигрывает партию. Это немедленно заканчивает игру.
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 in	a. La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat	a. La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está "ahogado". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de	ия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет разрешенного хода, а его король не находится под шахом. Говорят, что партия закончилась "патом". Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший патовую позицию, был выполнен в

	<p>accordance with Article 3 and Articles 4.2 — 4.7.</p> <p>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 in accordance with Article 3 and Articles 4.2 — 4.7.</p> <p>c. The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends the game.</p> <p>d. The game may be drawn if an identical position is about to appear or has appeared on the chessboard at least three times (see Article 9.2).</p> <p>e. The game may be drawn if each player has made at least the last 50 moves without the movement of any pawn and without any capture (see Article 9.3).</p>	<p>soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.</p> <p>b. La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.</p> <p>c. La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.</p> <p>d. La partie peut être nulle lorsqu'une même position va survenir ou est survenue sur l'échiquier au moins trois fois (cf. Article 9.2).</p> <p>e. La partie peut être nulle si chacun des deux joueurs a effectué au moins ses 50 derniers coups consécutifs sans mouvement de pion et sans prise (cf. Article 9.3).</p>	<p>rey ahogado cumpla con el artículo 3 y los artículos 4.2 - 4.7.</p> <p>b. La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales. Se dice entonces que la partida termina en una "posición muerta". Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó tal posición cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 a 4.7.</p> <p>c. La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida.</p> <p>d. La partida puede ser tablas si se va a dar o ya se ha dado una posición idéntica al menos tres veces sobre el tablero. (Ver Artículo 9.2).</p> <p>e. La partida puede ser tablas si cada jugador ha realizado los últimos 50 movimientos sin que haya habido ningún movimiento de peón ni captura de pieza. (Ver Artículo 9.3).</p>	<p>соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 — 4.7.</p> <p>б. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией разрешённых Правилами ходов. Говорят, что партия пришла к "ничейной позиции". Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший эту позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 — 4.7.</p> <p>с. Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры. Это немедленно заканчивает игру.</p> <p>д. Партия может закончиться вничью, если на шахматной доске по крайней мере трижды возникла или возникнет одинаковая позиция (см. Статью 9.2).</p> <p>е. Партия может закончиться вничью, если по крайней мере последние 50 последовательных ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры (см. Статью 9.3).</p>
	COMPETITION RULES	RÈGLES DE COMPÉTITION	REGLAS DE COMPETICIÓN	ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ
	Article 6: The chessclock	Article 6 : La pendule	Artículo 6: El reloj de ajedrez	Статья 6: Шахматные часы
6.1	<p>'Chessclock' means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time. 'Clock' in the Laws of Chess means one of the two time displays. Each time display has a 'flag'. 'Flag-fall' means the</p>	<p>La "pendule d'échecs" est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon que seul un des deux puisse fonctionner à un moment donné. Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs.</p>	<p>Se entiende por "reloj de ajedrez" un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento. En las presentes Leyes, el término "reloj" hace referencia a uno de los dos citados</p>	<p>"Шахматными часами" называются часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них.</p>

	expiration of the allotted time for a player.	Chacun des afficheurs est muni d'un "drapeau". La "chute du drapeau" matérialise la fin du temps imparti à un joueur.	indicadores de tiempo. Cada pantalla del reloj cuenta con una "bandera". Se entiende por "caída de bandera" la finalización del tiempo asignado a un jugador.	В Правилах игры в шахматы термин "часы" означает одно из двух таких устройств. Каждое устройство снабжено "флажком". "Падение флажка" означает, что время, отведенное игроку, закончилось.
6.2	<p>a. During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent's clock (that is to say, he shall press his clock). This "completes" the move. A move is also completed if:</p> <p>(1) the move ends the game (see Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c and 9.6), or</p> <p>(2) the player has made his next move, in case his previous move was not completed.</p> <p>A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his next move. The time between making the move on the chessboard and pressing the clock is regarded as part of the time allotted to the player.</p> <p>b. A player must press his clock with the same hand with which he made his move.</p> <p>It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to 'hover' over it.</p> <p>c. The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to</p>	<p>a. Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci "achèvera" le coup. Un coup est également achevé si :</p> <p>(1) le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b et 9.7), ou</p> <p>(2) Le joueur a joué son prochain coup, dans le cas où son coup précédent n'était pas achevé.</p> <p>Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps imparti au joueur.</p> <p>b. Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au dessus.</p> <p>c. Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de s'en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée selon l'Article 12.9.</p>	<p>a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, deberá pulsar su reloj). Esto "completa" el movimiento. También se completa un movimiento si:</p> <p>(1) el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b y 9.7), o</p> <p>(2) el jugador ha realizado su siguiente movimiento, en caso de que no se haya completado su movimiento anterior.</p> <p>A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su adversario haya realizado su siguiente movimiento. El tiempo transcurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador.</p> <p>b. Un jugador debe pulsar su reloj con la misma mano con la que realizó su movimiento. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o "rondando" por encima del mismo.</p> <p>c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente,</p>	<p>ремя игры каждый игрок, сделав свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то есть, говорят, что он должен нажать свои часы). Это "завершает" ход. Кроме того, ход считается завершенным, если:</p> <p>(1) ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b и 9.7) или</p> <p>(2) игрок сделал свой следующий ход, в случае, если его предыдущий ход не был завершён.</p> <p>Игрок должен иметь возможность нажать свои часы после сделанного хода, даже после того, как соперник сделал свой следующий ход. Время между выполнением хода на шахматной доске и нажатием часов рассматривается как часть времени, отведенного игроку на ход.</p> <p>b. Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Запрещено игрокам держать палец на кнопке или рычаге часов или "нависать" над ними.</p> <p>c. Игроки должны правильно обращаться с шахматными часами. Запрещается нажимать часы с силой, ускорять их ход, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или ударять</p>

	<p>knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9. d. Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces. e. If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability.</p>	<p>d. Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces. e. Si l'un des joueurs est dans l'incapacité d'utiliser la pendule, un assistant, devant être admis par l'arbitre, peut être désigné par le joueur pour actionner la pendule. Sa pendule devra être corrigée par l'arbitre d'une manière équitable. La correction de la pendule ne doit pas s'appliquer à celle d'un joueur ayant un handicap.</p>	<p>cogerlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 12.9. d. Sólo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha. e. Si un jugador es incapaz de utilizar el reloj, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará al reloj de un jugador discapacitado.</p>	<p>по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9. d. Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут. e. Если игрок не может пользоваться часами, для выполнения этой операции он может предложить помощника, который должен быть допущен арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Часы игроков с ограниченными возможностями не корректируются.</p>
6.3	<p>a. When using a chessclock, each player must complete 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, where applicable. In the time-delay mode both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the</p>	<p>a. Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti ; et/ou se verra allouer un temps additionnel avec chaque coup comme le précisera le règlement de la compétition. Toutes ces exigences devront être notifiées à l'avance. b. Le temps inutilisé d'un joueur pour une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante, le cas échéant. Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu'après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant</p>	<p>a. Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado y/o puede recibir un determinado tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones debenser especificadas con antelación. b. El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, si lo hubiera. En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado "tiempo principal de reflexión". Además, por cada movimiento reciben un "tiempo extra fijo". El descuento del tiempo principal comienza sólo cuando el tiempo extra fijo se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia, siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra,</p>	<p>а. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимально установленное число ходов или все ходы в заданный период времени, и/или игрокам может быть выделено дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее. б. Там, где это возможно, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведённому для следующего периода. В режиме задержки времени оба игрока получают выделенное "основное время на обдумывание". Кроме того, каждый игрок получает "фиксированное дополнительное время" на каждый ход. Обратный отсчёт основного времени на обдумывание начинается только</p>

	proportion of the fixed extra time used.	l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.	independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado.	после истечения фиксированного дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени.
6.4	Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3 a. must be checked	Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3 a. doivent être contrôlées.	Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.3.a.	Сразу же после падения флажка необходимо проверить выполнение требований Статьи 6.3 а.
6.5	Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.	Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs.	Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá la ubicación del reloj de ajedrez.	Перед началом партии арбитр должен решить, где будут установлены шахматные часы.
6.6	At the time determined for the start of the game White's clock is started.	À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.	A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco.	В установленное для начала игры время пускаются часы игрока, имеющего белые фигуры.
6.7	a. The rules of a competition shall specify in advance a default time. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. b. If the rules of a competition specify that the default time is not zero and if neither player is present initially. White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.	a. Le règlement d'une compétition doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement. b. Si le règlement d'une compétition spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'il arrive, à moins que les règles de la compétition ne spécifient ou que l'arbitre ne décide autrement.	a. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa. b. En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.	a. В положении о соревновании должно быть заранее установлено допустимое время опоздания на игру. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, считается проигравшим партию, если арбитр не решит иначе. b. Если в положении о соревновании установлено определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если в положении о соревновании не указано другое, или арбитр не решит иначе.
6.8	A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact	On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un	Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando	Флажок считается упавшим, когда это замечает арбитр, или когда какой-

	or when either player has made a valid claim to that effect.	ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.	uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.	либо игрок сделает обоснованное заявление об этом.
6.9	Except where one of 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 that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.	En dehors de l'application de l'un des articles 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 ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.	Excepto los casos donde se aplique uno de los Artículos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b o 5.2.c, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales	Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведенное ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из Статей 5.1a, 5.1b, 5.2a, 5.2b, 5.2c. Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока, просрочившего время, любой возможной серией разрешённых Правилами ходов.
6.10	a. Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock. b. If during a game it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings.	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 la pendule immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.	a. Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado por el árbitro, quien deberá hacer uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado. b. Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes es incorrecta, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.	a. Каждое показание шахматных часов считается окончательным, если только у часов нет какого-либо очевидного дефекта. Шахматные часы с очевидным де-фектом должны быть заменены арбитром, который должен принять наилучшее решение при определении времени, устанавливаемого на замененных часах. b. Если во время игры будет обнаружено, что установка времени на одних или обоих часах была неправильной, игрок или арбитр должен немедленно остановить часы. Арбитр должен установить правильные показания на часах и, если необходимо, скорректировать время и счетчик ходов. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение.

6.11	<p>If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:</p> <p>a. the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.</p> <p>b. the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed</p>	<p>Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :</p> <p>a. la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière</p> <p>b. la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.</p>	<p>Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces</p> <p>a. continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.</p> <p>b. la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.</p>	<p>Если упали оба флажка, и невозможно установить, какой флажок упал первым, то партия:</p> <p>а. должна продолжаться, если это произошло в любой период игры, кроме последнего;</p> <p>б. заканчивается вничью, если это произошло в период игры, в котором должны быть сделаны все оставшиеся ходы.</p>
6.12	<p>a. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.</p> <p>b. A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter's assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available.</p> <p>c. The arbiter shall decide when the game restarts.</p> <p>d. If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9.</p>	<p>a. S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.</p> <p>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.</p> <p>c. L'arbitre décidera de la reprise de la partie.</p> <p>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. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l'article 12.9.</p>	<p>a. Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez.</p> <p>b. Un jugador puede detener el reloj de ajedrez sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.</p> <p>c. El árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.</p> <p>d. Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detenerlo, será sancionado conforme al Artículo 12.9.</p>	<p>а. Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.</p> <p>б. Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться за помощью к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.</p> <p>с. Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.</p> <p>д. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого. Если у игрока нет обоснованной причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 12.9.</p>
6.13	<p>Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall. However, the player may not make a claim</p>	<p>Écrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.</p>	<p>En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de movimientos realizados o completados, así como relojes que muestren incluso el número de movimientos. Sin embargo, el jugador no puede realizar una reclamación</p>	<p>В игровом помещении разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные доски, показывающие текущую позицию на шахматной доске, ходы и количество сделанных ходов, и часы, показывающие также количество сделанных ходов. Однако игрок не может делать заявление, ссылаясь</p>

	relying only on information shown in this manner.		basándose solo en la información mostrada por este tipo de dispositivos.	только на показываемую таким образом информацию.
	Article 7: Irregularities	Article 7 : Irrégularités	Artículo 7: Irregularidades	Статья 7: Нарушения
7.1	If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.	Si une irrégularité apparaît et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule.	Si se produce una irregularidad y las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Esto incluye el derecho de no cambiar el tiempo del reloj. También, en caso necesario, ajustará el contador de movimientos.	Если произошло какое-либо нарушение, и фигуры должны быть возвращены в предшествующую нарушению позицию, то при определении времени, которое должно быть установлено на часах, арбитр должен принять наилучшее решение. Это включает в себя возможность не изменять показания часов. Арбитр также должен, в случае необходимости, скорректировать счетчик ходов на часах.
7.2	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 shall be played. b. If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.	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 continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.	a. Si en el curso de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva. b. Si en el curso de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el Artículo 2.1, la partida continuará pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.	a. Если во время игры обнаруживается, что начальная позиция фигур была неправильной, игра должна быть прекращена, и должна быть сыграна новая партия; b. Если во время игры обнаруживается, что расположение шахматной доски противоречит Статье 2.1, то партия должна продолжаться, но возникшая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.
7.3	If a game has begun with colours reversed then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.	Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.	Si una partida ha comenzado con los colores cambiados, continuará salvo que el árbitro decida otra cosa.	Если партия была начата с переменной цвета фигур игроков, игра продолжается, если только арбитр не решит иначе.
7.4	If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time. If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance.	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.	Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo. Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener el reloj de ajedrez y solicitar la asistencia del árbitro. Éste puede	Если игрок сдвинет одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за счет своего времени. При необходимости игрок или его соперник должен остановить часы и

	The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.	L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.	sancionar al jugador que desplazó las piezas.	обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.
7.5	<p>a. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.</p> <p>If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn.</p> <p>b. After the action taken under Article 7.5.a, for the first completed illegal move by a player the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.</p>	<p>a. Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.</p> <p>Si le joueur a déplacé un pion sur la case de la dernière rangée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.</p> <p>b. Après l'application de l'Article 7.5.a, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour le second coup illegal achevé par le 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.</p>	<p>a. Si en el curso de una partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida.</p> <p>Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón se sustituye por una dama del mismo color que el peón.</p> <p>b. Después de actuar conforme al Artículo 7.5.a, para el primer movimiento ilegal completada el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completada del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.</p>	<p>а. Если во время игры обнаружено, что был сделан неразрешённый Правилами ход, то должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции.</p> <p>К ходу, заменяющему неразрешённый ход, применяются Статьи 4.3 и 4.7. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.</p> <p>Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается неразрешённым Правилами. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки.</p> <p>б. После мер, принятых в соответствии со Статьёй 7.4.а, за первый сделанный игроком неразрешённый ход арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, сделанный тем же игроком, неразрешённый ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока</p>

				любой возможной серией разрешённых ходов.
7.6	If, during a game, it is found that any piece has been displaced from its correct square the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position.	Si pendant une partie, on constate qu'une quelconque pièce a été dérangée de sa bonne case, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.	Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Después continuará la partida a partir de esta posición.	Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, должна быть восстановлена позиция до нарушения. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.
	Article 8: The recording of the moves	Article 8 : La notation des coups	Artículo 8: La anotación de los movimientos	Статья 8: Запись ходов
8.1	<p>a. In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition. 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 Appendix E.1 a.</p> <p>b. The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data.</p> <p>c. 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.</p>	<p>a. 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 la partie nulle selon l'article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec l'Annexe E.1.a.</p> <p>b. La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s'y rapportant.</p> <p>c. 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.</p>	<p>a. En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propios movimientos y las de su adversario en la forma correcta, movimiento tras movimiento, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar los movimientos antes de realizarlos, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según el Apéndice E.1.a.</p> <p>b. La planilla se utilizará únicamente para anotar los movimientos, los tiempos de los relojes, las ofertas de tablas, temas relacionados con una reclamación u otros datos relevantes.</p> <p>c. Un jugador puede replicar a un movimiento de su adversario antes de anotarlos, si así lo desea. Debe anotar su</p>	<p>a. В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией (Приложение С) на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, по возможности ясно и разборчиво. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей в соответствии со Статьёй 9.2 или 9.3 или не откладывает партию согласно Приложению Е.1а.</p> <p>b. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей, вопросов, связанных с заявлениями, и другой относящейся к делу информации.</p> <p>c. Если игрок желает, он может ответить на ход соперника прежде,</p>

	<p>d. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).</p> <p>e. If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability.</p>	<p>d. Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).</p> <p>e. Si un joueur est dans l'incapacité de noter, un assistant, agréé par l'arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l'arbitre d'une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s'appliquer à un joueur handicapé.</p>	<p>movimiento previo antes de realizar otra.</p> <p>d. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=).</p> <p>e. Si un jugador es incapaz de anotar, puede proporcionar un asistente, aceptable para el árbitro, para anotar los movimientos. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará a un jugador discapacitado.</p>	<p>чем запишет его. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий.</p> <p>d. Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом "=".</p> <p>e. Если игрок не в состоянии сам вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть допущен арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется.</p>
8.2	The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.	La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.	La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.	Арбитр должен видеть бланк для записи на протяжении всей партии.
8.3	The scoresheets are the property of the organiser of the competition.	Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la manifestation.	Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.	Бланки для записи являются собственностью организаторов соревнования.
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.	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.	Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, no está obligado hasta el final del periodo a cumplir los requisitos del Artículo 8.1.	Если на определенном этапе контрольного периода времени у игрока остается на часах менее пяти минут, и ему не добавляется на каждый ход 30 или более секунд дополнительного времени, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1.
8.5	a. If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.	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	a. Si ningún jugador anota la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurarán estar presentes y anotar los movimientos. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará el reloj de ajedrez y ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.	a. Если в соответствии со Статьёй 8.4 ни один из игроков не обязан вести запись, то арбитр или его помощник должен постараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения флажка арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись

	<p>b. If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player's move, he may use his Opponent's scoresheet, but must return it before making a move.</p> <p>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, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place</p>	<p>utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.</p> <p>b. Si seul un des joueurs n'a pas noté en application de l'Article 8.4, il doit, dès la chute d'un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l'échiquier. A condition que ce joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup.</p> <p>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 indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n'ait lieu.</p>	<p>b. Si sólo un jugador ha dejado de anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero. Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer un movimiento.</p> <p>c. Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes, cuál estaba en marcha y el número de movimientos realizados o completados, si se dispone de tal información.</p>	<p>партии на своих бланках, используя записи арбитра или соперника.</p> <p>б. Если в соответствии со Статьёй 8.4 только один игрок не обязан вести запись, он должен, как только его флажок упал, полностью восстановить запись партии на своем бланке прежде, чем сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его очередь хода, он может воспользоваться бланком соперника, который должен вернуть перед выполнением хода.</p> <p>с. Если нет полной записи партии, игроки должны восстановить игру на второй шахматной доске под контролем арбитра или его помощника. Прежде чем начнется восстановление записи, арбитр должен сначала записать возникшую в партии позицию, показания часов, очередность хода и число сделанных/завершенных ходов, если эта информация доступна.</p>
8.6	<p>If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed.</p>	<p>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.</p>	<p>Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, el siguiente movimiento realizado será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado o completado más movimientos.</p>	<p>Если записи партии на бланках не могут быть доведены до хода, показывающего, что игрок превысил отведенное ему время, то следующий сделанный ход будет считаться первым ходом в следующем периоде контроля времени, если не появятся доказательства, что ходов было сделано или завершено больше.</p>
8.7	<p>At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall</p>	<p>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</p>	<p>Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado.</p>	<p>По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка, указав результат партии. Даже если результат партии был указан</p>

	stand, unless the arbiter decides otherwise.	maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.	Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.	неправильно, он остается в силе, если арбитр не решит иначе.
	Article 9: The drawn game	Article 9 : La partie nulle	Artículo 9: La partida tablas	Статья 9: Ничья
9.1	<p>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.</p> <p>b. However, if the rules of a competition allow a draw agreement the following shall apply: (1) A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way. (2) The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=). (3) A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.</p>	<p>a. Le règlement d'une compétition peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas conclure un match nul, soit en dessous d'un nombre défini de coups soit pas du tout, sans le consentement de l'arbitre.</p> <p>b. Cependant, si le règlement de la compétition permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :</p> <p>1. Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l'Article 11.5 doit être pris en compte. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la prendre; ou bien si la partie est terminée autrement.</p> <p>2. L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=).</p> <p>3. Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle.</p>	<p>a. Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores acordar tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.</p> <p>b. Sin embargo, si las bases del torneo permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:</p> <p>1. Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber realizado un movimiento sobre el tablero y antes de pulsar su reloj. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 11.5. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace, bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma.</p> <p>2. La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=).</p> <p>3. Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2 o 9.3 tendrá la consideración de una oferta de tablas.</p>	<p>a. В положении о соревновании может быть установлено, что игроки не могут соглашаться на ничью ранее установленного количества ходов или вообще без согласия арбитра.</p> <p>b. Однако, если положение о соревновании позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующий порядок: (1) Игрок, который желает предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на шахматной доске, но до нажатия часов. Предложение ничьей в любое другое время в течение игры остаётся в силе, но необходимо учитывать Статью 11.5. Такое предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остаётся в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока партия не завершится каким-либо другим путем. (2) Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке символом "=". (3) явление о ничьей в соответствии со Статьями 9.2 или 9.3 должно рассматриваться как предложение ничьей.</p>

9.2	<p>The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):</p> <p>(a) is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or</p> <p>b. has just appeared, and the player claiming the draw has the move. Positions are considered the same if and only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares and the possible moves of all the pieces of both players are the same. Thus positions are not the same if:</p> <p>(1) at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant.</p> <p>(2) a king or rook had castling rights, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.</p>	<p>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) :</p> <p>a. va apparaître, s'il écrit d'abord son coup, qui ne peut pas être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou</p> <p>b. vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait.</p> <p>Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :</p> <p>1. au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant</p> <p>2. un roi ou une tour avait le droit de roquer, mais l'a perdu après avoir bougé.</p> <p>Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.</p>	<p>La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos):</p> <p>a. va a producirse, si el jugador primero anota su movimiento, que no puede ser cambiada, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o</p> <p>b. acaba de producirse y el reclamante está en juego.</p> <p>Se considera que las posiciones son la misma si y solo si el mismo jugador está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos. Por lo tanto, las posiciones no son la misma si:</p> <p>(1) al principio de la secuencia un peón pudiera haber sido capturado al paso.</p> <p>(2) un rey o una torre tuvieran derecho al enroque, pero perdieran este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después de mover el rey o la torre.</p>	<p>Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своём ходе, когда одна и та же позиция, по крайней мере, в третий раз (не обязательно повторением ходов):</p> <p>а. может возникнуть, если этот игрок сначала запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменён, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, или</p> <p>б. уже возникла при ходе игрока, требующего ничью.</p> <p>Позиции считаются одними и теми же тогда и только тогда, когда очередь хода у того же самого игрока, фигуры того же самого вида и цвета занимают те же поля, и разрешённые ходы всех фигур обоих игроков - те же самые. Поэтому позиции не одинаковы, если (1) в начале рассматриваемой последовательности ходов пешка могла быть взята на проходе, (2) король или ладья имели права на рокировку, но потеряли их после своего хода. Права на рокировку теряются только после того, как король или ладья сделали ход.</p>
9.3	<p>The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:</p> <p>(a) he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or</p>	<p>La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :</p> <p>a. il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou</p>	<p>La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:</p> <p>a. escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarla, lo que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos por cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o</p>	<p>Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своём ходе, если:</p> <p>а. он запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменен, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, который приведет к тому, что последние 50 ходов выполнены каждым игроком без</p>

	b. the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.	b. les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce.	b. se hayan completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.	продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры; b. последние 50 ходов были завершены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.
9.4	If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move.	Si le joueur touche une pièce comme dans l'Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l'Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup.	Si un jugador toca una pieza según el Artículo 4.3, pierde el derecho a reclamar tablas en ese movimiento según los Artículos 9.2 y 9.3.	Если игрок касается фигуры, как описано в Статье 4.3, без заявления о ничьей, то согласно Статьям 9.2 и 9.3 он теряет право заявлять о ничьей на этом ходу.
9.5	If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12 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 two minutes to the opponent's remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4.	Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.a ou 6.12.b). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation. a. Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle. b. Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4.	Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 o 9.3, el jugador o el árbitro detendrá el reloj de ajedrez (ver Artículo 6.12a o 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación. a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata. b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo de reflexión restante de su adversario y continuará la partida. Si la reclamación se basaba en un movimiento anunciado, ésta habrá de realizarse de acuerdo con los artículos 3 y 4.	Если игрок заявляет о признании партии ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он или арбитр может остановить часы (см. Статью 6.12 а или 6.12 б). Игрок не может отказаться от своего заявления. а. Если установлено, что заявление обоснованное, партия сразу заканчивается вничью. б. Если установлено, что заявление необоснованное, арбитр должен добавить к оставшемуся у соперника времени на обдумывание две минуты. Затем партия должна быть продолжена. Если заявление было основано на предполагаемом ходе, то в соответствии со Статьями 3 и 4 этот ход должен быть сделан.
9.6	If one or both of the following occur(s) then the game is drawn: a. the same position has appeared, as in 9.2b, for at least five consecutive alternate moves by each player. b. any consecutive series of 75 moves have been completed by each	Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle : a. La même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite b. Toute suite de 75 coups consécutifs complétés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce. Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.	La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos: a. la misma posición ha aparecido, como en 9.2b, por al menos cinco movimientos alternativos consecutivos de cada jugador. b. se ha completado cualquier serie consecutiva de 75 movimientos por cada jugador sin movimientos de peón,	Партия заканчивается вничью, если возникает одна или обе следующие ситуации: а. появляется одна и та же позиция, что и в Статье 9.2.б, при, по крайней мере, пяти последовательных попеременных ходах каждого игрока; б. последние 75 ходов были выполнены каждым игроком без

	player without the movement of any pawn and without any capture.		ni capturas. Si el último movimiento resulta de jaque mate, este prevalecerá.	продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры. Если последним ходом был поставлен мат, то он имеет приоритет.
9.7	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 in accordance with Article 3 and Articles 4.2 — 4.7.	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 ne respecte l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.	La partida es tablas cuando se llega a una posición a partir de la cual no puede producirse un mate mediante ninguna posible combinación de movimientos legales. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que produjo esta posición esté de acuerdo con los artículos 3 y 4.2-4.7	Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой мат не может быть поставлен любой возможной серией разрешенных ходов. Это немедленно заканчивает партию при условии, что ход, создавший эту позицию, был разрешённым Правилами.
	Article 10: Points	Article 10 : Les points	Artículo 10: Puntuación	Статья 10: Очки
10.1	Unless the rules of a competition specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½).	A moins que le règlement d'une compétition ne spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui annule sa partie marque un demi point (½).	A menos que las bases de la competición especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½).	Если положением о соревновании не установлено иное, то игрок, который выиграл партию, или победил благодаря штрафу, наложенному на соперника, получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или оштрафован, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).
	Article 11: The conduct of the players	Article 11 : La conduite des joueurs	Artículo 11: La conducta de los jugadores	Статья 11: Поведение игроков
11.1	The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.	Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.	Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.	Игроки не должны предпринимать никаких действий, создающих плохую репутацию шахматной игре.
11.2	The 'playing venue' is defined as the 'playing area', rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter. The playing area is defined as the place where the games of a competition are played. Only with the permission of the arbiter can a. a player leave the playing venue.	La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées. Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre a. À un joueur de quitter la salle de jeu	El "recinto de juego" se define como la "zona de juego", aseos, salas de descanso, aseos, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro. La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición. Sólo con el permiso del árbitro puede: a. un jugador abandonar el recinto de juego.	Эта зона определяется как игровой зал, комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром. Игровой зал определяется как помещение, в котором играют партии соревнования. Только с разрешения арбитра: а. игрок может покинуть игровую зону,

	<p>b. the player having the move be allowed to leave the playing area.</p> <p>c. A person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area.</p>	<p>b. Au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu</p> <p>c. A une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu</p>	<p>b. el jugador que está en juego salir de la zona de juego.</p> <p>c. una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego.</p>	<p>b. может покинуть игровой зал игрок, у которого очередь хода,</p> <p>с. может быть допущено в игровой зал лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.</p>
11.3	<p>a. During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.</p> <p>b. During play, a player is forbidden to have a mobile phone and/or other electronic means of communication in the playing venue. If it is evident that a player brought such a device into the playing venue, he shall lose the game. The opponent shall win. The rules of a competition may specify a different, less severe, penalty. The arbiter may require the player to allow his clothes, bags or other items to be inspected, in private. The arbiter or a person authorised by the arbiter shall inspect the player and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9.</p> <p>c. Smoking is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.</p>	<p>a. Pendant le jeu, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.</p> <p>b. Pendant le jeu, il est interdit à un joueur d'avoir un téléphone mobile et/ou autre moyen électronique de communication dans la salle de jeu. S'il est évident qu'un joueur a apporté un tel équipement dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire gagnera. Le règlement d'une compétition peut spécifier une sanction différente, moins sévère. L'arbitre peut demander au joueur d'autoriser ses vêtements, sacs ou autres objets à être inspectés, en privé. L'arbitre ou une personne autorisée par l'arbitre inspectera le joueur et sera du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de coopérer avec ces obligations, l'arbitre prendra des mesures en accord avec l'article 12.9.</p> <p>c. Fumer est autorisé uniquement dans la section de la salle désignée par l'arbitre.</p>	<p>a. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero.</p> <p>b. Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos en el recinto de juego. Si es evidente que un jugador trajo un dispositivo de este tipo al recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave. El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos y otros artículos en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.</p> <p>c. Sólo se permitirá fumar en la sección del recinto de juego designada por el árbitro.</p>	<p>a. Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо записи, источники информации или советы, а также анализировать какую-либо партию на другой шахматной доске.</p> <p>b. Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне при себе мобильный телефон, электронные средства связи или любые устройства, способные подсказывать шахматные ходы. Однако правила соревнований могут допускать хранение таких устройств в сумке игрока, при условии, что устройство полностью выключено. Игроку запрещается иметь при себе сумку с таким устройством без разрешения арбитра. Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, игрок проигрывает партию. Его сопернику присуждается победа. Правила соревнования могут предусматривать другое, менее серьезное, наказание. Арбитр может потребовать, чтобы игрок позволил проверить в частном порядке одежду, сумки или другие предметы игрока. Арбитр или уполномоченное им лицо, которое будет проверять игрока, должны быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать арбитру в выполнении</p>

				этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со Статьей 12.9. с. Курение разрешается только в той части игровой зоны, которая определена арбитром.
11.4	Players who have finished their games shall be considered to be spectators.	Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.	Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.	Игроки, которые закончили свои партии, считаются зрителями
11.5	It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.	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.	Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego	Запрещается отвлекать или раздражать соперника каким бы то ни было способом. Сюда относятся необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей или внесение источника шума в игровой зал.
11.6	Infraction of any part of Articles 11.1 — 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.	L'infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l'Article 12.9.	Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 11.1 a 11.5 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 12.9.	Нарушение любой части Статей 11.1-11.5 должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.
11.7	Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.	Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L'arbitre décidera du score de l'adversaire.	La persistente negativa de un jugador a cumplir con las <i>Leyes del Ajedrez</i> será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.	Злостное уклонение игрока от соблюдения Правил игры в шахматы должно быть наказано присуждением поражения. Результат, который будет присуждён сопернику, определяется арбитром.
11.8	If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.	Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.	Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 11.7, la partida se declarará perdida para ambos.	Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 11.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими
11.9	A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.	Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.	Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las <i>Leyes del Ajedrez</i> .	Игрок имеет право попросить арбитра объяснить определенные пункты Правил игры в шахматы.
11.10	Unless the rules of the competition specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).	A moins que le règlement d'une compétition spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).	A menos que las reglas de la competición especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el	Если положением о соревновании не установлено иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. Статью 8.7)

			jugador haya firmado la planilla (véase el Artículo 8.7).	
	Article 12: The role of the Arbiter (see Preface)	Article 12 : Le rôle de l'Arbitre (voir Préambule)	Artículo 12: El papel del árbitro (ver el Prólogo)	Статья 12: Роль арбитра (см. Предисловие)
12.1	The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.	L'arbitre s'assurera de la stricte observation des Règles du Jeu d'Échecs.	El árbitro velará por que se cumplan estrictamente las <i>Leyes del Ajedrez</i> .	Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила игры в шахматы строго соблюдались.
12.2	The arbiter shall a) ensure fair play. b) act in the best interest of the competition. c) ensure that a good playing environment is maintained. d) ensure that the players are not disturbed. e) supervise the progress of the competition. f) take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention.	L'arbitre devra a. assurer un jeu équitable b. agir dans le meilleur intérêt de la compétition c. s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu d. s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés e. superviser le déroulement de la compétition f. prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.	El árbitro deberá: a) garantizar el juego limpio. b) actuar en el mejor interés de la competición. c) asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego. d) asegurarse de que los jugadores no sean molestados. e) supervisar el desarrollo de la competición. f) tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica.	Арбитр должен a) обеспечить честную игру; b) действовать наилучшим образом в интересах соревнования; c) обеспечить поддержание хороших условий для игры; d) следить, чтобы игрокам не мешали; e) контролировать ход соревнования; f) принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возмож- ностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи.
12.3	The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate.	L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.	El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.	Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых им решений, и назначать игрокам наказания, где это необходимо.
12.4	The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.	L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.	El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay varios jugadores apurados de tiempo.	Арбитр может назначить помощников для наблюдения за партиями, например, когда несколько игроков испытывают недостаток времени.
12.5	The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.	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.	El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.	В случае постороннего вмешательства в игру арбитр может присудить дополнительное время как одному, так и обоим игрокам.
12.6	The arbiter must not intervene in a game except in cases described by	L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans	El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos	Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев,

	the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article 8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.	les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.	en las <i>Leyes del Ajedrez</i> . No indicará el número de movimientos completados, excepto en aplicación del Artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado un movimiento o de que no ha pulsado su reloj.	описанных в Правилах игры в шахматы. Он не должен указывать число сделанных ходов, за исключением применения Статьи 8.5, когда упал, по крайней мере, один флажок. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его соперник завершил ход или что игрок не нажал свои часы.
12.7	If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games are not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue.	Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni n'intervenir d'aucune façon dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L'arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu.	Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.	Если кто-нибудь обнаруживает нарушение, он может сообщить об этом только арбитру. Участники соревнования, играющие другие партии, не должны высказываться о чужой партии или вмешиваться в игру иным образом. Зрителям не разрешается вмешиваться в игру. Арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны.
12.8	Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous area designated by the arbiter	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.	Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.	Никому, кроме лиц, уполномоченных арбитром, не разрешается пользоваться мобильным телефоном и устройствами связи любого вида в игровой зоне или в любой сопредельной зоне, обозначенной арбитром.
12.9	Options available to the arbiter concerning penalties: a. warning b. increasing the remaining time of the opponent c. reducing the remaining time of the offending player d. increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game e. reducing the points scored in the game by the offending person	a. L'avertissement b. L'augmentation du temps restant à l'adversaire c. La diminution du temps restant au joueur incriminé d. L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie, e. La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,	El árbitro puede aplicar las siguientes sanciones: a. una advertencia; b. aumentar el tiempo restante del adversario; c. reducir el tiempo restante del infractor; d. aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida; e. reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor;	Арбитр может применять следующие виды наказаний: a. предупреждение; b. увеличение оставшегося времени сопернику; c. уменьшение оставшегося времени игроку, нарушившему Правила; d. увеличение количества очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего Правила, до максимально возможного для этой партии;

	<p>f. declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score)</p> <p>g. a fine announced in advance</p> <p>h. expulsion from the competition.</p>	<p>f. La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)</p> <p>g. Une amende définie à l'avance</p> <p>h. L'expulsion de la compétition.</p>	<p>f. declarar la partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario)</p> <p>g. una multa anunciada con antelación.</p> <p>h. la expulsión de la competición.</p>	<p>е. уменьшение количества очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему Правила;</p> <p>ф. присуждение поражения в партии игроку, нарушившему Правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);</p> <p>г. назначение штрафа, объявленного заранее;</p> <p>h. исключение нарушителя из соревнования.</p>
	APPENDICES	ANNEXES	APÉNDICES	ПРИЛОЖЕНИЕ
	Appendix A. Rapidplay	Annexe A. Le jeu rapide	A Ajedrez Rápido	Приложение А. Быстрая игра
A1	<p>A 'Rapidplay' game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player.</p>	<p>Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur.</p>	<p>Una partida de "Ajedrez Rápido" es aquella en la que todas las movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador.</p>	<p>"Быстрая игра" – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы в заданное время, составляющее больше 10 минут, но меньше, чем 60 минут, или в предоставленное время плюс любое дополнительное время, умноженное на 60, составляющее больше 10 минут, но меньше, чем 60 минут.</p>
A2	<p>Players do not need to record the moves.</p>	<p>Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.</p>	<p>Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos.</p>	<p>Игрокам не обязательно записывать ходы.</p>
A3	<p>The Competition Rules shall apply if a. one arbiter supervises at most three games and b. each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.</p>	<p>Les Règles de Compétition s'appliquent si a. Un arbitre supervise au plus trois parties et b. Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.</p>	<p>Se aplicarán las Reglas de Competición si: a. un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y b. cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.</p>	<p>Вышеприведённые Правила Соревнований применяются, если a. один арбитр наблюдает не более чем за тремя партиями и b. каждая партия записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.</p>
A4	<p>Otherwise the following apply: a. From the initial position, once ten moves have been completed by each player,</p>	<p>Autrement, ce qui suit s'applique : a. A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,</p>	<p>En caso contrario se aplicará lo siguiente: a. Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,</p>	<p>В противном случае применяются следующие правила: a. Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции,</p>

<p>(1) no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected.</p> <p>(2) no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.</p> <p>b. An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If the arbiter observes this he shall declare the game lost by the player, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim a win, provided the opponent has not made his next move.</p> <p>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. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter.</p> <p>c. To claim a win on time, the claimant must stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim</p>	<p>1. aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, à moins que le problème rencontré n'impacte défavorablement le programme de la compétition.</p> <p>2. aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.</p> <p>b. Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il déclarera la partie perdue par le joueur, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer un gain, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant.</p> <p>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. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal restera et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.</p> <p>c. Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit recevable, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules ont été arrêtées. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que</p>	<p>(1) No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.</p> <p>(2) no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de emplazamiento incorrecto del rey, no se permitirá el enroque. En el caso de la colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido.</p> <p>b. Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si el árbitro observa esto, declarará la partida perdida por el jugador, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.</p> <p>c. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Para</p>	<p>(1) не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если это будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования.</p> <p>(2) не могут быть приняты никакие претензии относительно неправильной рас-становки фигур или ориентации шахматной доски. В случае неправильного расположения короля рокировка не разрешается. В случае неправильного расположения ладьи рокировка с этой ладьёй не допускается.</p> <p>b. Не разрешенный Правилами ход завершён, как только игрок нажал свои часы. Ес-ли арбитр наблюдал это, он должен объявить, что игрок проиграл, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, со-перник имеет право заявить о своей победе в партии, если он не сделал свой следующий ход. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция та-кова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной се-рией разрешённых ходов. Если соперник не заявляет о победе и арбитр не вме-шиваются, неразрешённый ход остаётся в силе, и игра продолжается. После того, как соперник сделал свой следующий ход, неразрешённый ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.</p>
--	--	---	---

	<p>to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped. 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.</p> <p>d. If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if the illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.</p>	<p>l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.</p> <p>d. Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.</p>	<p>que la reclamación prospere, el reclamante debe tener todavía tiempo en su propio reloj, después de haber detenido el reloj de ajedrez. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales.</p> <p>d. Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo movimiento. Entonces, si la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas.</p>	<p>с. Чтобы сообщить о победе по времени, заявитель должен остановить часы и уведомить арбитра. Для того чтобы заявление было обоснованным, на часах заявителя после их остановки должно оставаться некоторое время. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.</p> <p>Если арбитр замечает, что оба короля находятся под шахом, или на самой дальней от исходного положения горизонтали находится пешка, он должен подождать до тех пор, пока не будет завершён следующий ход. Тогда, если на доске всё ещё сохраняется недопустимое положение, он должен объявить, что партия закончилась вничью.</p>
A5	The Rules for a competition shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.	Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.	Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.	В Положении о соревновании должно быть указано, правила какой статьи: А.3 или А.4 будут применяться в течение всего соревнования.
	Appendix B. Blitz	Annexe B	B Ajedrez Relámpago	Приложение В. Блиц
B1	A 'blitz' game' is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player; or the allotted time plus 60 times any increment is 10 minutes or less.	Une partie de "Blitz" est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un increment quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.	Una partida de "Ajedrez Relámpago" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador.	"Блиц" – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в заданное время, составляющее 10 или меньше минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее 10 или меньше минут.
B2	The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall	Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.	Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de	Штрафы, упоминаемые в Статьях 7 и 9 Правил соревнований, для блица

	be one minute instead of two minutes.		Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.	должны быть равны одной минуте вместо двух.
B3	The Competition Rules shall apply if a. one arbiter supervises one game and b. each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.	Les Règles de Compétition s'appliquent si a) Un arbitre supervise une partie et b) Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.	Las Reglas de Competición se aplicarán si: a. cada arbitro supervisa una partida y b. cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.	Вышеприведённые Правила Соревнований применяются, если a. один арбитр наблюдает за одной партией и b. каждая партия записывается арбитром или его помощником и, по возможности, с помощью электронных средств.
B4	Otherwise, play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Appendix A.4.	Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans l'article A.4	De lo contrario, el juego se regirá por las <i>Leyes de Ajedrez Rápido</i> como en el Apéndice A.4.	В противном случае должны применяться Правила быстрой игры, описанные в Приложении A.4.
B5	The Rules for a competition shall specify Whether Article B.3 or Article.B.4 shall apply for the entire event.	Le règlement d'une compétition spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.	Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.	В положении о соревновании должно быть указано, правила какой статьи: В.3 или В.4 будут применяться в течение всего соревнования.
	Appendix C. Algebraic notation	Annexe C. La notation algébrique	Notación Algebraica	Приложение C. Алгебраическая нотация
	FIDE recognises for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals. Scoresheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the scoresheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player of this requirement. Description of the Algebraic System	La FIDE ne reconnaît qu'un seul système de notation pour ses propres tournois et pour ses matches: le Système Algébrique. Elle préconise l'utilisation de cette notation uniforme dans la littérature et les périodiques échiquéens. Les feuilles de notation utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans le cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui constate qu'un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devrait avertir ce joueur de cette obligation. Description du Système Algébrique	La FIDE sólo reconoce para sus propios torneos y encuentros un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico, podrán no ser utilizadas como prueba en casos en los que la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador acerca de este requisito. Descripción del Sistema Algebraico	ФИДЕ признает для своих турниров и матчей только одну систему нотации, Алгебраическую Систему, и рекомендует использовать эту единую шахматную нотацию также для шахматной литературы и в периодической печати. Бланки для записи партий, в которых применена система нотации, отличная от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используются бланки игроков. Арбитр, обнаруживший, что игрок использует систему нотации, отличную от алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

				Описание Алгебраической Системы
C1	In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.	Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.	En esta descripción, pieza significa cualquier pieza excepto un peón.	В данном описании термин "фигура" означает все фигуры, за исключением пешек
C2	Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight.(N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.)	Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l'abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.	Cada pieza es indicada por una abreviatura. Es la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo, en español: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.	Каждая фигура обозначается сокращенно. В английском языке это, как правило, первая, заглавная буква ее названия. Например: К – король, Q – ферзь, R – ладья, В – слон, N – конь. В русском языке Кр - король (для короля используются две буквы), Ф - ферзь, Л - ладья, С - слон, К - конь
C3	For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines recommended.	Pour l'abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d'employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l'utilisation des figurines est recommandée.	Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: F = fou (alfil en francés); L = loper (alfil en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.	Для сокращенного наименования фигур каждый игрок может использовать первую букву названия, общепринятого в его стране. Например: Обозначение слона F соответствует французскому, а L - голландскому и немецкому языкам. В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.
C4	Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5	Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l'absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5.	Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce por la ausencia de la misma. Por ejemplo: los movimientos se escriben e5, d4, a5, no pe5, Pd4, pa5.	Пешки не указываются первой буквой их названия, но распознаются по отсутствию такой буквы. Например: ходы пешками записываются как e5, d4, a5, а не pe5, Pd4, pa5.
C5	The eight files (from left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g and h, respectively.	Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h.	Las ocho columnas (de izquierda a derecha para el Blanco y de derecha a izquierda para el Negro) son indicadas por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente.	Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются строчными буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.
C6	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	Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotés respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont sur la première et deuxième	Las ocho filas (de abajo arriba para el Blanco y de arriba abajo para el Negro) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones blancos se colocan en la primera y	Восемь горизонталей (снизу вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки расставляются на первой и второй горизонталях, черные фигуры

	and pawns on the eighth and seventh ranks.	rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée.	segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas.	и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.
C7	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.	Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases de l'échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d'une lettre et d'un chiffre.	Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número.	Применяя предшествующие правила, каждый из шестидесяти четырех квадратов однозначно обозначается уникальной комбинацией буквы и цифры.
C8	Each move of a piece is indicated by a) the abbreviation 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, Rdl. In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.	Chaque mouvement de pièce est indiqué par (a) l'abréviation du nom de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de trait d'union entre (a) et (b). Exemples: Fe5, Cf3, Td1. Dans le cas d'un pion, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.	Cada movimiento de una pieza se indica por (a) la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. No hay guión entre (a) y (b). Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1. En el caso de peones, sólo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.	Каждый ход фигуры записывается а) сокращенным названием рассматриваемой фигуры и б) полем, на которое фигура передвинута. Между а) и б) нет дефиса. Например: Be5, Nf3, Rd1. В случае пешек записывается только поле, на которое она передвинута. Например: e5, d4, a5.
C9	When a piece makes a capture, an x may be inserted between a) the abbreviation of the name of the piece in question and b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C10. When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an 'en passant' capture, 'e.p.' may be appended to the notation. Example: exd6 e.p.	Quand une pièce effectue une prise, un "x" peut être intercalé entre (a) l'abréviation de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10 Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un "x" peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise "en passant", "e.p." peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.	Cuando una pieza realiza una captura, puede insertarse una x entre (a) la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. Por ejemplo: Axe5, Cxf3, Txd1. Véase también C10. Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego puede insertarse una x y finalmente la casilla de llegada. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura al paso, se pone como casilla de llegada la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, pudiéndose añadir la anotación "a.p.". Ejemplo: exd6 a.p.	Если фигура совершает взятие, между а) сокращенным названием рассматриваемой фигуры и б) полем, на которое фигура передвинута, может быть вставлен символ "x". Например: Sxe5, Kxf3, Lxd1, см. также Статью C.10. Если взятие совершает пешка, то сначала должна быть записана вертикаль, которую покидает пешка, затем может быть вставлен символ "x", а затем поле, на которое она перемещается. Например: dxe5, gxf3, axb5. В случае "взятия на проходе" в конце может быть добавлено "e.p." (на русском языке – В.П.). Например: exd6 e.p.
C10	If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows: 1. If both pieces are on the same rank: by a) the abbreviation of the	Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit: 1. Si les deux pièces sont sur la même rangée: par (a) l'abréviation du nom de la	Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica como sigue: 1. Si ambas piezas están en la misma fila: por (a) la abreviatura del nombre de la	Если две одноимённые фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход перемещаемой фигуры записывается следующим образом:

<p>name of the piece, b) the file of departure, and c) the square of arrival.</p> <p>2. If both pieces are on the same file: by a) the abbreviation of the name of the piece, b) the rank of the square of departure, and c) the square of arrival.</p> <p>If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred.</p> <p>Examples:</p> <p>a. 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.</p> <p>b. 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.</p> <p>c. There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.</p> <p>d. If a capture takes place on the square f3 the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf1 or Nexf3, 2) either N5xf3 or Nhf3, 3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.</p>	<p>pièce, (b) la colonne de la case de départ et (c) la case d'arrivée.</p> <p>2. Si les deux pièces sont sur la même colonne: par (a) l'abréviation du nom de la pièce, (b) la rangée de la case de départ et (c) la case d'arrivée.</p> <p>Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée.</p> <p>Exemples :</p> <p>a. Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.</p> <p>b. Il y a deux cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.</p> <p>c. Il y a deux cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.</p> <p>d. S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.</p>	<p>pieza, (b) la columna de la casilla de salida y (c) la casilla de llegada.</p> <p>2. Si ambas piezas están en la misma columna: por (a) la abreviatura del nombre de la pieza[AMcF1][AMcF2], (b) la fila de la casilla de salida y (c) la casilla de llegada.</p> <p>Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método 1.</p> <p>Ejemplos:</p> <p>a. Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Cgf3 o Cef3.</p> <p>b. Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser C5f3 o C1f3.</p> <p>c. Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Chf3 o Cdf3.</p> <p>d. Si se da una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores pudiéndose insertar una x: según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdx3.</p>	<p>1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, то записывается: а) сокращённое название фигуры, б) символ покидаемой вертикали, и с) поле, на которое становится фигура.</p> <p>2. Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали, то записывается: а) сокращенное название фигуры, б) номер покидаемой горизонтали, и с) поле, на которое становится фигура.</p> <p>Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, предпочтительно использовать способ 1.</p> <p>В случае взятия между б) и с) может быть вставлен символ "x".</p> <p>Например:</p> <p>а. Два коня стоят на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Kgf3, или Kef3.</p> <p>б. Два коня стоят на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или K5f3, или K1f3.</p> <p>с. Два коня стоят на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Khf3, или Kdf3.</p> <p>д. Если в предыдущих примерах на поле f3 происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ "x": 1) или Kgxf3, или Kdx3, 2) или K5xf3, или K1xf3, 3) или Khxf3, или Kdx3.</p>
---	---	---	---

C11	In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R.	Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.	En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Por ejemplo: d8D, exf8C, b1A, g1T.	В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращённое название новой фигуры. Например: d8Ф, exf8К, b1С, g1Л.
C12	The offer of a draw shall be marked as (=).	Une offre de nulle doit être notée par (=).	La oferta de tablas se anotará como (=).	Предложение ничьей должно отмечаться символом “=”.
C13	<p>Abbreviations</p> <p>0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)</p> <p>0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)</p> <p>x = captures</p> <p>+ = check</p> <p>++ or # = checkmate</p> <p>e.p. = captures ‘en passant’</p> <p>The last four are optional.</p> <p>Sample game:</p> <p>1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 O-O 10. O-O-0 Re8 11. Kb1 (=)Or: 1. e4 e5 2. NB Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)</p>	<p>Principales abréviations :</p> <p>0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque)</p> <p>0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque)</p> <p>x = prise</p> <p>+ = échec</p> <p>++ ou # = échec et mat</p> <p>e.p. = prise “en passant”</p> <p>Les quatre derniers sont optionnels.</p> <p>Exemple de partie :</p> <p>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 (=)</p> <p>Ou :</p> <p>1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)</p>	<p>Abreviaturas:</p> <p>0-0 enroque con la torre de h1 o de h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto).</p> <p>0-0-0 enroque con la torre de a1 o de a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo).</p> <p>x captura</p> <p>+ jaque</p> <p>++ o # mate</p> <p>a.p. captura al paso</p> <p>Las últimas cuatro son opcionales</p> <p>Ejemplo de partida:</p> <p>1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 a.p. Cxd6 7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=).</p> <p>O: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)</p>	<p>Принятые сокращения:</p> <p>0-0 - рокировка с ладьей h1 или h8 (рокировка на королевский фланг),</p> <p>0-0-0 - рокировка с ладьей a1 или a8 (рокировка на ферзевый фланг),</p> <p>x - взятие,</p> <p>+ - шах,</p> <p>++ или # - мат,</p> <p>e.p. (В.П.) - взятие “на проходе”.</p> <p>Использование последних четырёх сокращений не обязательно.</p> <p>Пример записи партии:</p> <p>1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) или</p> <p>1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)</p>
	Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players	Annexe D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels	D Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales	Приложение D. Правила игры для слепых и игроков с ослабленным зрением
D1	The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind)	L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels	La organización, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno	Организаторы соревнований после консультации с арбитром должны иметь воз-можность изменять следующие правила в зависимости от конкретных условий. В соревнованиях, где участвуют зрячие

	<p>players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:</p> <p>a. measure at least 20 cm by 20 cm, b. have the black squares slightly raised, c. have a securing aperture in each square,</p> <p>The requirements for the pieces are:</p> <p>a. all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board, b. all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.</p>	<p>(légalement aveugle) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :</p> <p>a. mesurer au moins 20 cm sur 20 cm b. las cases noires doivent être légèrement surélevées c. chaque case doit contenir une ouverture de fixation</p> <p>Les critères pour les pièces sont :</p> <p>a. chaque pièce doit contenir une tige s'encastant dans l'ouverture de fixation b. pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.</p>	<p>de los jugadores es discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:</p> <p>a. un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros; b. las casillas negras ligeramente elevadas; c. un agujero de seguridad en cada casilla;</p> <p>Los requisitos para las piezas son:</p> <p>a. cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad; b. piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.</p>	<p>шахматисты и шахматисты с ослабленным зрением (юридически считающиеся слепыми), любой игрок может потребовать использования двух досок, причем зрячий игрок использует обычную доску, а игрок с ослабленным зрением — доску специальной конструкции. Эта доска специальной конструкции должна удовлетворять следующим требованиям:</p> <p>a. размер – не менее 20x20 сантиметров; b. черные поля должны быть слегка приподняты; c. в каждом поле должно быть предусмотрено отверстие.</p> <p>Требования к фигурам следующие:</p> <p>a. все фигуры должны иметь штифт, с помощью которого фигуру можно вставлять в отверстие в доске; b. все фигуры должны быть типа "Стаунтон", причем черные фигуры должны иметь особые отметки.</p>
D2	<p>The following regulations shall govern play:</p> <p>1. The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters:</p> <p>A – Anna B – Bella C- Cesar</p>	<p>Les règles suivantes régiront le jeu :</p> <p>1. Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des mots suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes :</p> <p>A - Anna B - Bella C - Cesar D - David</p>	<p>El juego se regirá por las siguientes reglas:</p> <p>1. Los movimientos se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Cuando se promocióne un peón, el jugador debe anunciar qué pieza elige. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico:</p> <p>A - Anna B - Bella</p>	<p>Игра подчиняется следующим правилам:</p> <p>1. Ходы должны объявляться отчетливо, повторяться соперником и выполняться на его доске. При выполнении хода пешкой игрок должен объявить, какой пешкой делается ход. Для того чтобы объявление хода было по возможности более отчетливым, предлагается вместо соответствующих букв использовать следующие имена:</p> <p>A – "Анна" B – "Белла"</p>

<p>D- David E – Eva F – Felix G - Gustav H - Hector Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers 1 – eins 2 - zwei 3 – drei 4 – vier 5 - fuenf 6 - sechs 7 - sieben 8 – acht Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling). The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.</p> <p>2. On the visually disabled 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 ‘made’ when: a. in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose tum it is to move b. a piece has been placed into a different securing aperture c. the move has been announced.</p>	<p>E - Eva F - Felix G - Gustav H - Hector A moins que l’arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fünf 6 - sechs 7 - sieben 8 – acht Le roque est annoncé “Lange Rochade” (grand roque en allemand) et “Kurze Rochade” (petit roque en allemand). Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion). 2.Sur l’échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l’ouverture de fixation. 3.Un coup est considéré comme « joué » lorsque : a. dans le cas d’une prise de pièce, la pièce a été retirée de l’échiquier du joueur dont c’est le tour de jouer b. une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation c) le coup a été annoncé Ce n’est qu’à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée. 4.Concernant les points 2 et 3, les Règles du Jeu normales s’appliquent pour le joueur valide.</p>	<p>C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H - Hector A menos que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, serán numeradas en alemán: 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fuenf 6 - sechs 7 - sieben 8 - acht El enroque se anuncia “Lange Rochade” (en alemán para el enroque largo) y “Kurze Rochade” (en alemán para el enroque corto). Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeufer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón). 2. En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad. 3. Se considerará un movimiento “realizado” cuando: a. en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar; b. una pieza ha sido colocada en un agujero de seguridad distinto; c. el movimiento ha sido anunciado.</p>	<p>C – “Цезарь” D – “Давид” E – “Ева” F – “Феликс” G – “Густав” H – “Хектор” Если арбитр не решит иначе, номера горизонталей, считая от белых до черных, называются по-немецки: 1 - eins “айн” 2 - zwei “цвай” 3 - drei “драй” 4 – vier “фир” 5 - fuenf “фюнф” 6 - sechs “зекс” 7 - sieben “зибен” 8 - acht “ахт” Рокировка объявляется по-немецки “Lange Rochade” (“Ланг Рохад”, длинная рокировка) и “Kurze Rochade” (“Кюрц Рохад”, короткая рокировка). Фигуры получают названия: Koenig “кениг” - король, Dame “даме” - ферзь, Turm “турм” - ладья, Laeufer “лойфер” - слон, Springer “шпрингер” - конь, Bauer “бауэр” - пешка. 2. Считается, что на доске игрока с ослабленным зрением фигура “тронута” тогда, когда она была вынута из отверстия в поле. 3. Ход считается “сделанным”, когда: a. в случае взятия взятая фигура была удалена с доски игроком, у которого очередь хода; b. фигура вставлена в другое отверстие; c. ход был объявлен.</p>
--	--	--	--

<p>Only then shall the opponent's clock be started.</p> <p>As far as points 2 and 3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player.</p> <p>A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It shall incorporate the following features:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised 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. c. optionally, a means of announcing audibly to the visually disabled player the number of moves. <p>The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.</p> <p>A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.</p> <p>If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct</p>	<p>5. Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit comporter les fonctionnalités suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. un cadran muni d'aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points. b. un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empêche pas le joueur de sentir les indications de minutes durant les 5 dernières minutes d'une heure. c. optionnellement, une indication annonçant le nombre de coups audible seulement pour le joueur handicapé visuel. <p>6. Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.</p> <p>7. Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.</p> <p>8. Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux</p>	<p>Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.</p> <p>4. En lo que se refiere a los puntos 2 y 3 (consideración de pieza tocada y movimiento realizado), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.</p> <p>5. Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Incorporará las siguientes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince; b. una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora. c. opcionalmente, un medio de audición que le anuncie al jugador discapacitado visual el número de movimientos. <p>6. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar los movimientos mediante un aparato de grabación.</p> <p>7. Un lapsus linguae en el anuncio de un movimiento debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.</p> <p>8. Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien el movimiento pero la ha ejecutado</p>	<p>Только после этого должны быть включены часы соперника.</p> <p>4. Что касается пунктов 2 и 3, то для зрячего игрока имеют силу обычные Правила.</p> <p>5. Для игроков с ослабленным зрением должны применяться шахматные часы специальной конструкции, включающей следующие особенности:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. циферблат с жесткими стрелками, каждые пять минут которого должны быть отмечены одной выпуклой точкой, а каждые 15 минут - двумя выпуклыми точками, и b. легко нащупываемый флажок; должно быть уделено внимание такому устройству флажка, которое позволяло бы игроку нащупать минутную стрелку в течение последних 5 минут полного часа. c. по возможности должны быть средства для громкого объявления игроку с ослабленным зрением количества сделанных ходов. <p>6. Игрок с ослабленным зрением должен вести запись партии азбукой Брайля, или обычным образом, или с помощью записывающего устройства.</p> <p>7. Оговорка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы соперника.</p> <p>8. Если во время партии на двух досках возникли различные позиции, они должны быть приведены в соответствие с помощью арбитра и записей партии обоих игроков. Если обе записи партии соответствуют друг</p>
--	---	--	--

<p>move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly. The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. making either player's move on the board of the opponent b. announcing the moves of both players c. keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock (keeping point 3.c in mind) d. informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players e. claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces f. carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned. If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points 9.a and 9.b. 	<p>notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.</p> <p>9. Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire b. annoncer les coups de chacun des deux joueurs c. mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adverse (en tenant compte de la règle 3.c) d. informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups joués et le temps employés par chacun des joueurs e. exiger la fin de la partie dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l'arbitre que le joueur voyant a touché l'une de ses pièces. f. remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée <p>10. Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur valide peut en employer un qui remplira les tâches 9.a et 9.b.</p>	<p>mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito. Cuando las anotaciones en las planillas difieren, se retrocederán los movimientos hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.</p> <p>9. El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Realizar el movimiento de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario. b. Anunciar los movimientos de ambos jugadores. c. Encargarse de anotar la partida del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c). d. Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de movimientos completados y del tiempo empleado por ambos jugadores. e. Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas. f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplase la partida. <p>10. Si el jugador discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos 9.(a) y 9.(b).</p>	<p>другу, игрок, записавший правильный ход, но выполнивший неправильный, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии. Если обнаружено, что записи партий отличаются, позиция должна быть возвращена к той, где две записи ходов совпадают, и арбитр должен соответственно скорректировать время на часах.</p> <p>9. Игрок с ослабленным зрением имеет право использовать помощника, который должен исполнять некоторые или все из нижеперечисленных обязанностей:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. выполнять ход любого игрока на доске соперника, b. объявлять ходы обоих игроков, c. вести запись партии игрока с ослабленным зрением и пускать часы его соперника (имея в виду п. 3с), d. сообщать игроку с ослабленным зрением, только по его запросу, о количестве сделанных ходов и времени, затраченном обоими игроками, e. заявлять об окончании партии в случаях, когда пройден контроль времени, и сообщать арбитру о том, что зрячий игрок коснулся одной из фигур на своей доске, f. выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена. <p>10. Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, зрячий игрок может обратиться к кому-нибудь, кто</p>
--	--	--	--

				будет выполнять обязанности, упомянутые в пунктах 9.a и 9.b.
		Annexe E : Les parties ajournées	E Aplazamiento de partidas	Приложение Е. Отложенные партии
E1		<p>a. Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.</p> <p>Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe.</p> <p>b. Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.</p>	<p>a. Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que "selle" su jugada. El jugador debe anotar su jugada de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parara el reloj de ajedrez.</p> <p>Hasta que no haya parado el reloj de ajedrez, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta.</p> <p>b. Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.</p>	<p>Если партия не завершена к окончанию времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, у которого очередь хода, "запечатать" свой ход. Игрок должен записать свой ход однозначно читаемой нотацией на своем бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право изменить свой запечатанный ход. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на своём бланке как запечатанный ход.</p> <p>б. Если игрок при своём ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, и его оставшееся время также должно быть записано.</p>
E2		<p>Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :</p> <p>a. les noms des deux joueurs,</p> <p>b. la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,</p> <p>c. le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,</p> <p>d. le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,</p> <p>e. le numéro du coup mis sous enveloppe,</p>	<p>En el sobre se escribirán los siguientes datos:</p> <p>a. los nombres de los jugadores;</p> <p>b. la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;</p> <p>c. el tiempo empleado por cada jugador;</p> <p>d. el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;</p> <p>e. el número de la jugada secreta;</p>	<p>На конверте должны быть указаны следующие сведения:</p> <p>a. фамилии игроков,</p> <p>b. позиция непосредственно перед запечатанным ходом,</p> <p>c. время, использованное каждым игроком,</p> <p>d. фамилия игрока, запечатавшего ход,</p> <p>e. номер запечатанного хода,</p>

		f. une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe, g. la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.	f. la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente; g. la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.	f. предложение ничьей, если оно действующее, g. дата, время и место возобновления игры.
E3		L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par devers lui et en est responsable.	El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.	Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте, и несет ответственность за сохранность конверта.
E4		Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.	Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el Artículo 9.1.	Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его в соответствии со Статьей 9.1.
E5		Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique le temps de réflexion restant lors de l'ajournement.	Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.	Перед возобновлением игры на доске должна быть поставлена позиция непосредственно до запечатанного хода, а на часах должно быть установлено время, использованное каждым игроком до момента откладывания партии.
E6		Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.	Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.	Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдается, партия считается законченной.
E7		L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.	El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.	Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на запечатанный ход.
E8		En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est : a. ambigu, ou b. inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou c. illégal.	Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.9, 9.6 y 9.7, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta: a. sea ambigua; o b. esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien c. resulte ser una jugada ilegal.	За исключением случаев, упомянутых в Статьях 5, 6.9 и 9.6, игроку засчитывается поражение, если его запечатанный ход: a. неоднозначный, или b. записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить, или c. не разрешён Правилами.

E9		<p>Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,</p> <p>a. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;</p> <p>b. le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;</p> <p>c. le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.</p>	<p>Si a la hora acordada para la reanudación:</p> <p>a. Está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.</p> <p>b. No está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.</p> <p>c. No está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.</p>	<p>Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на запечатанный ход.Е.9. Если в назначенное время возобновления игры:</p> <p>а. игрок, который должен отвечать на запечатанный ход, присутствует, конверт вскрывается, запечатанный ход выполняется на доске и пускаются часы этого игрока.</p> <p>б. игрок, который должен отвечать на запечатанный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра; затем вскрывается конверт и запечатанный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь.</p> <p>с. игрок, который запечатал ход, отсутствует, его соперник имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать свой бланк в новом конверте, остановить свои часы и пустить часы отсутствующего игрока; в этом случае конверт передается арбитру на хранение и вскрывается по прибытии отсутствующего игрока.</p>
E10		<p>Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s'appliquera.</p>	<p>Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia, perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa. Sin embargo, si la jugada secreta acaba la partida, este resultado prevalecerá.</p>	<p>Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если запечатанный ход, приводит к окончанию партии, остаётся в силе такое её окончание.</p>
E11		<p>Lorsque le règlement de la compétition prévoit un délai de forfait différent de</p>	<p>Si las bases de un torneo especifican que el tiempo de incomparecencia no es</p>	<p>Если в положении о соревновании указано определённое время</p>

		zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la compétition ou l'arbitre n'en décide autrement.	cero, se aplicará lo siguiente: si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el jugador que tiene que responder a la jugada sellada pierde todo el tiempo que transcurre hasta que llega, a menos que el bases del torneo especifiquen o el árbitro decida otra cosa.	опоздания, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на запечатанный ход, теряет все время, которое пройдет до его прибытия, если в положении о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе.
E12		a. Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe. b. Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.	a. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición aplazada y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los relojes. El jugador que hizo la jugada secreta, ejecutará sobre el tablero la jugada que declare ser la que selló. b. Si es imposible restablecer la posición, se anulará la partida y deberá jugarse una nueva.	Если конверт, содержащий запечатанный ход, утерян, партия должна продолжаться с отложенной позиции, а на часах устанавливается время, записанное на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок, который запечатывал ход, должен выполнить на доске запечатанный, как он утверждает, ход. b. Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново.
E13		Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreur dans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps, la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.	Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continua sin hacer correcciones, salvo que el árbitro decida otra cosa.	Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав свой первый ход, заметит, что использованное время установлено на каких-либо часах неправильно, ошибка должны быть исправлена. Если в то время ошибка не была обнаружена, партия должна продолжаться без корректировки времени, если арбитр не решит иначе.
E14		La durée de chaque session d'ajournement est contrôlée par la montre de l'arbitre.	La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el	. Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала

		L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.	reloj del árbitro. La hora de comienzo será anunciada con antelación.	доигрывания должно быть объявлено заранее.
		Annexe F : Règles du Chess960	F Reglas de Ajedrez960	Приложение F. Правила игры в шахматы 960
F1		Avant une partie de Chess960, une position initiale est déterminée au hasard selon certaines règles. Après quoi, la partie se déroule de la même manière qu'au Jeu d'Échecs standard. En particulier, pièces et pions se déplacent normalement et l'objectif de chacun des deux joueurs est de mettre échec et mat le roi adverse.	Antes del comienzo de una partida de Ajedrez960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez normal. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.	Начальная позиция в шахматах 960 создается случайным образом, при соблюдении определенных правил. После этого игра развивается так же, как в классических шахматах. В частности, фигуры и пешки имеют те же ходы, и цель каждого игрока состоит в том, чтобы поставить мат королю соперника.
F2		Contraintes concernant la position initiale La position initiale d'une partie de Chess960 doit satisfaire à certaines règles. Comme au Jeu d'Échecs standard, les pions blancs occupent la deuxième rangée. Les autres pièces blanches sont placées au hasard sur la première rangée, tout en respectant les restrictions suivantes : a. le roi est placé quelque part entre les deux tours, et b. les fous sont placés sur des cases de couleurs opposées, et c. les pièces noires sont placées face aux mêmes pièces blanches. La position initiale peut être générée avant la partie par un programme informatique ou bien à l'aide de dés, de pièces, de cartes, etc.	Requerimientos de la posición inicial La posición inicial en Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes: a. El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres. b. Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos. c. Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas. La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.	Требования к начальной позиции Начальная позиция для шахмат 960 должна соответствовать определенным правилам. Белые пешки располагаются на второй горизонтали, как в классических шахматах. Все остальные белые фигуры размещаются на первой горизонтали случайным образом, но со следующими ограничениями: a. король должен находиться между двумя ладьями, и b. слоны должны находиться на полях противоположного цвета, и c. чёрные фигуры должны располагаться напротив соответствующих фигур белых. Начальная позиция может быть создана перед игрой либо с помощью компьютерной программы, либо с использованием костей, монеты, карт и т.д.
F3		Règles du roque au Chess960 a. Le jeu de Chess960 permet à chacun des deux joueurs de roquer au plus une	El enroque en Ajedrez960 a. El Ajedrez960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida,	Правила рокировки в шахматах 960 a. В шахматах 960 каждому игроку разрешается один раз за игру сделать

		<p>fois au cours de la partie, en jouant un coup mettant éventuellement en mouvement à la fois le roi et l'une des tours au cours d'un seul coup. Cependant, quelques interprétations des Règles du Jeu standard sont nécessaires pour le roque, car celui-ci suppose une position initiale de la tour et du roi qui est souvent inapplicables au Chess960.</p> <p>b. Comment roquer</p> <p>Au Chess 960, en fonction de la position du roi et de la tour avant le roque, la manoeuvre de roques'effectue selon l'une des quatre méthodes suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. roque impliquant deux mouvements : en effectuant un mouvement avec le roi et un mouvement avec la tour, ou 2. roque par transposition : en échangeant les positions du roi et de la tour, ou 3. roque de roi : en jouant uniquement un coup avec le roi, ou 4. roque de tour : en jouant uniquement un coup avec la tour. <p>Recommandations</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lorsqu'un joueur humain va roquer sur un échiquier physiquement matérialisé, il est recommandé de commencer par déplacer le roi en dehors de l'échiquier et à côté de sa case d'arrivée, puis de déplacer la tour depuis sa position initiale jusqu'à sa position finale, et enfin de déposer le roi sur sa case d'arrivée. 2. Après le roque, la position finale du roi et de la tour devrait être exactement la même qu'elle serait au Jeu d'Échecs standard. <p>Clarification</p>	<p>en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez normal, pues éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.</p> <p>b. Cómo enrocarse</p> <p>En Ajedrez960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre. 2. Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre. 3. Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey. 4. Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre. <p><i>Recomendación</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino. 2. Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez estándar. <p><i>Aclaración</i></p> <p>De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como 0-0-0 y conocido</p>	<p>рокировку, при которой король и ладья могут перемещаться за один ход. Однако для рокировки требуется несколько разъяснений стандартных шахматных правил, потому что в стандартных правилах предполагается первоначальное расположение ладьи и короля, которое часто не применимо в шахматах 960.</p> <p>b. Как рокировать</p> <p>В зависимости от расположения до рокировки короля и рокируемой ладьи в шахматах 960 рокировка выполняется одним из четырёх методов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. двухэтапная рокировка: посредством перемещения короля и перемещения ладьи, или 2. рокировка перестановкой: король и ладья меняются местами, или 3. рокировка только ходом короля: еремещается только король, или 4. рокировка только ходом ладьи: перемещается только ладья. <p>Рекомендации</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Когда рокировка выполняется человеком на реальной доске, рекомендуется сначала переместить короля за пределы игровой поверхности по направлению к конечной позиции, затем ладья перемещается из своей начальной позиции в свою конечную позицию, и после этого король помещается на своё конечное поле. 2. Конечные позиции короля и ладьи после рокировки должны точно соответствовать их конечным
--	--	---	--	--

		<p>Ainsi, après le roque vers la colonne c (noté 0-0-0 et appelé "grand roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne c (en c1 pour le roi blanc ou en c8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne d (d1 pour les Blancs, d8 pour les Noirs). Après le roque vers la colonne g (noté 0-0 et appelé "petit roque" aux Échecs orthodoxes), le roi se trouve sur la colonne g (en g1 pour le roi blanc ou en g8 s'il s'agit du roi noir) et la tour est sur la colonne f (f1 pour les Blancs, f8 pour les Noirs).</p> <p>Notes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Afin d'éviter tout malentendu, il peut être utile d'annoncer "Je vais roquer" avant de roquer effectivement. 2. Dans certaines positions initiales, le roi ou bien la tour (mais pas les deux) ne bouge pas Durant le roque. 3. Dans certaines positions initiales, le roque peut intervenir dès le premier coup. 4. Toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée du roi (y compris la case d'arrivée), ainsi que toutes les cases situées entre les cases de départ et d'arrivée de la tour (y compris la case d'arrivée) doivent être vides de toute pièce, à l'exception éventuellement du roi et/ou de la tour qui participent au roque. 5. Dans certaines positions initiales, des cases peuvent rester occupées pendant le roque alors qu'elles auraient dû être libres au Jeu d'Échecs standard. Par exemple, après le grand roque (0-0-0), il est possible que les cases sur les colonnes a, b et/ou e soient restées occupées, et 	<p>como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como 0-0 y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).</p> <p><i>Notas</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar "me voy a enrocar" antes de enrocarse. 2. En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos). 3. En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en la primera movimiento. 4. Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque. 5. En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez estándar deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (0-0-0 0-0-0), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse 	<p>позициям, которые были бы после рокировки в классических шахматах.</p> <p>Разъяснение</p> <p>Таким образом, после рокировки на с-фланг (обозначаемой 0-0-0 и известной как длинная рокировка в классических шахматах) король находится на с-поле (с1 для белых и с8 для черных), а ладья находится на d-поле (d1 для белых и d8 для черных). После рокировки на g-фланг (обозначаемой 0-0 и известной как короткая рокировка в классических шахматах) король стоит на g-поле (g1 для белых и g8 для черных), а ладья стоит на f-поле (f1 для белых и f8 для черных).</p> <p>Примечания</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Чтобы избежать каких-либо недоразумений, полезно перед рокировкой сказать "Я собираюсь рокировать". 2. В некоторых начальных позициях король или ладья (но не обе фигуры) при рокировке не перемещаются. 3. В некоторых начальных позициях рокировка может быть выполнена на первом ходу. 4. Все поля между начальным и конечным полями короля (включая конечное поле) и все поля между начальным и конечным полями ладьи (включая конечное поле) должны быть свободны, за исключением короля и рокирующей ладьи. 5. В некоторых начальных позициях некоторые поля, которые должны быть свободны в классических шахматах,
--	--	---	--	--

		après le petit roque (0-0) il est possible que les cases sur les colonnes e et/ou h soient restées occupées.	por el flanco g (0-0 0-0) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.	могут быть заняты во время рокировки. Например, после рокировки на с-фланг (0-0-0) возможно, что поля a, b, и/или e будут всё ещё заняты, а после рокировки на g-фланг (0-0) возможно, что будут заняты поля e и/или h.
		Annexe G : Les fins des parties au K.O.	G Final a caída de bandera	Приложение G. Быстрая игра перед окончанием партии
G1		Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.	Un "final a caída de bandera" es la última fase de una partida, cuando todos los movimientos (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.	"Быстрая игра перед окончанием партии" это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за ограниченное время.
G2		Avant le début de la manifestation, il sera annoncé si cette annexe s'applique ou non.	Se anunciará antes del inicio del torneo si se aplicará o no este Apéndice.	Перед началом соревнований должно быть объявлено, будут применяться правила этого Приложения или нет.
G3		Cette annexe ne s'applique qu'au jeu standard et au jeu rapide sans incrément et non aux parties de blitz.	Este Apéndice sólo se aplicará a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.	Это Приложение применяется только для классической игры и быстрой игры без дополнительного времени на ход и не применяется для блица.
G4		Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un temps différé ou un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si elle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.	Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar que se conceda, si fuera posible, una demora de tiempo o un tiempo acumulado extra de cinco segundos por movimiento para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si ésta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustaran con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.	Если на часах игрока при своем ходе остаётся меньше двух минут до падения флага, он может заявить, чтобы для обоих игроков был введён, если это возможно, режим задержки времени или режим накопленного времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Такое заявление равносильно предложению ничьей. Если это предложение отклонено, и арбитр согласен с заявлением, тогда на часах должен быть установлен режим с дополнительным временем на ход; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается.
G5		Si G.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant	Si el artículo G.4 no es aplicable y el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede	Если Статья G.4 не применяется, и на часах игрока при своём ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить

		<p>que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.b). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.</p> <p>a. Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande.</p> <p>b. Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.</p> <p>c. Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.</p>	<p>reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Llamará al árbitro y puede detener el reloj (véase el artículo 6.12 b). Puede reclamar sobre la base de que su adversario no puede ganar por medios normales, y/o que su oponente no hace ningún esfuerzo para ganar por medios normales</p> <p>a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.</p> <p>b. Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.</p> <p>c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.</p>	<p>о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Он должен позвать арбитра и может остановить свои часы (см. Статью 6.12b). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.</p> <p>a. Если арбитр согласен, что соперник игрока не может выиграть обычными средствами, или что соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами, он должен объявить, что партия закончилась вничью. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.</p> <p>b. Если арбитр откладывает свое решение, сопернику игрока могут быть добавлены две дополнительные минуты, и партия должна быть продолжена, по возможности, в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить окончательный результат позже или как можно скорее после того, как упадёт флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра закончилась вничью, если он согласен, что соперник игрока, флажок которого упал, не может выиграть обычными средствами, или что он не предпринимал достаточных попыток для победы обычными средствами.</p>
--	--	---	---	--

				с. Если арбитр отклоняет заявление о признании партии ничьей, сопернику игрока должны быть добавлены две дополнительные минуты.
G6		<p>Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre :</p> <p>a. Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie. Il peut réclamer sur la base :</p> <p>(1) Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux (2) Que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.</p> <p>En (1), le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier. En (2), le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.</p> <p>b. La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.</p>	<p>Lo que sigue es aplicable cuando la competición no está supervisada por ningún árbitro:</p> <p>a. Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en sureloj y antes de que caiga su bandera. Esto concluye la partida. Puede reclamar en base a que:</p> <p>1. su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o 2. su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.</p> <p>En (1) el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla. En (2) el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.</p> <p>b. La reclamación será remitida a un árbitro designado.</p>	<p>Если соревнование проводится не под наблюдением арбитра, должны применяться следующие правила:</p> <p>а. Если на часах игрока при своём ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Это заявление заканчивает игру. Такая претензия может быть заявлена, исходя из того, что</p> <p>(1)его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или (2)его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.</p> <p>В первом случае игрок должен записать конечную позицию, а его соперник должен проверить её. Во втором случае игрок должен записать конечную позицию и представить на рассмотрение запись партии до конечной позиции. Его соперник должен проверить, как запись партии, так и конечную позицию.</p> <p>б. Претензия направляется назначенному арбитру.</p>