



FIDE

FEDERATION INTERNAZIONALE DES ECHECS

2017



English

FIDE – Laws of Chess

Preface (change in gray)

BASIC RULES OF PLAY

- Art 1: The nature and objectives of the game of chess
- Art 2: The initial position of the pieces on the chessboard
- Art 3: The moves of the pieces
- Art 4: The act of moving the pieces
- Art 5: The completion of the game

COMPETITION RULES

- Art 6: The chess clock
- Art 7: Irregularities
- Art 8: The recording of the moves
- Art 9: The draws game
- Art 10: Points
- Art 11: The conduct of the players
- Art 12: The role of the Arbiter

APPENDICES

- A. Rapidplay
- B. Blitz
- C. Algebraic notation
- D. Rules for play with Blind and Visually Handicapped

GUIDELINES

- I. Adjournd games
- II. Chess960 rules
- III. Quickplay finishes

Deutsch

FIDE - Schachregeln

Vorwort (Änderungen in grau)

GRUNDSPIELREGELN

- Art 1: Wesen und Ziele des Schachspiels
- Art 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett
- Art 3: Die Gangart der Figuren
- Art 4: Die Ausführung der Züge
- Art 5: Die Beendigung der Partie

TURNIRSCHACHREGELN

- Art 6: Die Schachuhr
- Art 7: Regelverstöße
- Art 8: Die Aufzeichnung der Züge
- Art 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)
- Art 10: Punkte
- Art 11: Das Verhalten der Spieler
- Art 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

ANHÄNGE

- A. Schnellschach
- B. Blitzschach
- C. Algebraische Notation
- D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern

RICHTLINIEN

- I. Hängepartien
- II. Schach-960 Regeln
- III. Endspurtphase

Français

FIDE – Règles du jeu d'échecs

Preambule (changement en gris)

LES RÈGLES FONDAMENTALES DU JEU

- Art 1: Nature et objectifs du jeu d'échecs
- Art 2: La position initiale des pièces sur l'échiquier
- Art 3: Le mouvement des pièces
- Art 4: Le déplacement des pièces
- Art 5: La fin de la partie

LES RÈGLES DE COMPETITION

- Art 6: La pendule d'échecs
- Art 7: Irrégularités
- Art 8: La notation des coups
- Art 9: La partie nulle
- Art 10: Les points
- Art 11: La conduite des joueurs
- Art 12: Le rôle de l'arbitre (voir le Préambule)

ANNEXES

- A. Le jeu rapide
- B. Le Blitz
- C. La notation algébrique
- D. Règles pour le jeu avec des joueurs aveugles et handicapés visuels

DIRECTIVES

- I. Les parties ajournées
- II. Règles du Chess960
- III. Les fins des parties au K.O.

Italiano

FIDE – Regole degli scacchi

Prefazione (modifiche in grigio)

REGOLE DI BASE DEL GIOCO

- Art 1: La natura e gli obiettivi della partita di scacchi
- Art 2: La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera
- Art 3: Il movimento dei pezzi
- Art 4: L'esecuzione della mossa
- Art 5: La conclusione della partita

REGOLE PER I TORNEI

- Art 6: L'orologio per gli scacchi
- Art 7: Irregolarità
- Art 8: La registrazione delle mosse
- Art 9: La partita patta
- Art 10: Punteggi
- Art 11: La condotta dei giocatori
- Art 12: Il ruolo dell'arbitro (vedi prefazione)

APPENDICI

- A. Gioco rapido - Rapidplay
- B. Lampo - Blitz
- C. Notazione algebrica
- D. Regole per il gioco con persone non vedenti o con handicap visivo









LINEE GUIDA

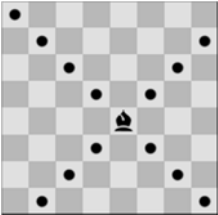
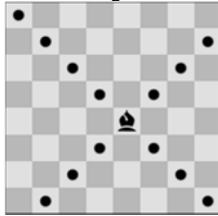
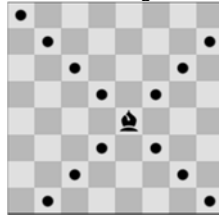
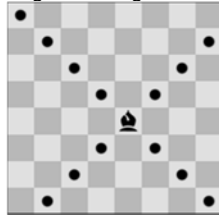
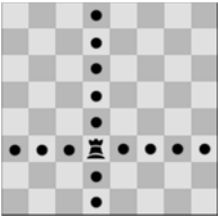
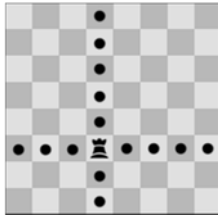
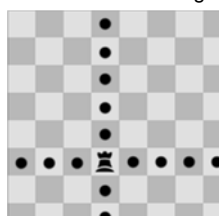
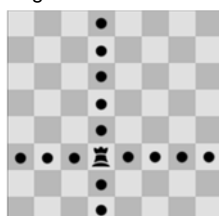
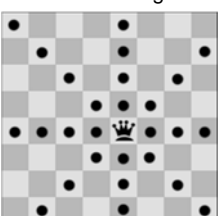
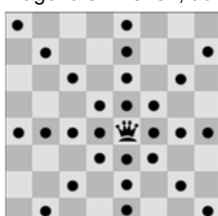
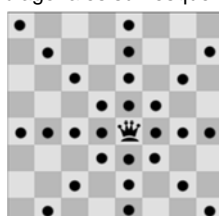
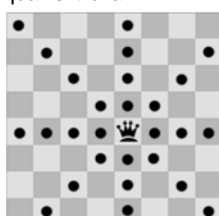
- I. Partite aggiornate
- II. Regole per gli Scacchi960
- III. Quickplay Finish (Finale rapido)

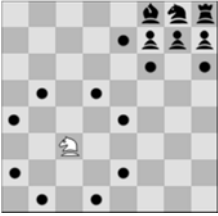



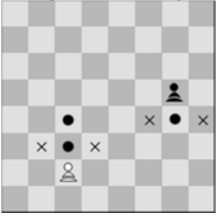



Introduction	Schachregeln	Règles du jeu d'Échecs	Regole degli scacchi
<p>FIDE Laws of Chess cover over-the-board play. The Laws of Chess have two parts:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules. 	<p>Die FIDE Schachregeln gelten für das Spielen am Brett. Die Schachregeln bestehen aus zwei Teilen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. den Grundspielregeln und 2. den Turnierspielregeln. 	<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>Il Regolamento FIDE degli scacchi governa il gioco sulla scacchiera. Il Regolamento consiste di due parti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Regole di base del gioco e 2. Regole per i tornei.
<p>The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the 87th FIDE Congress at Baku, Azerbaijan and 2017 FIDE Presidential Board in Athens) coming into force on 1 July 2017.</p>	<p>Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE-Schachregeln, angenommen vom 87. FIDE-Kongress in Baku, Aserbeidschan, und durch das Presidential Board 2017 in Athen. Sie treten am 1. Juli 2017 in Kraft.</p>	<p>La version anglaise de ce texte est la version officielle des Règles du Jeu d'Échecs telle qu'adoptée par le 87ème Congrès de la FIDE qui s'est tenu à Baku (Azerbaïdjan) et par le Bureau Présidentiel de la FIDE qui s'est tenu à Athènes. Ces Règles du Jeu d'Échecs entrent en vigueur le 1er juillet 2017.</p>	<p>Il testo inglese è la versione autentica del Regolamento, che è stato adottato dall'87° Congresso FIDE a Baku (Azerbaïdjan) e dalla PB ad Atene con entrata in vigore il 1° Luglio 2017.</p>
<p>In these Laws the words 'he', 'him', and 'his' shall be considered to include 'she' and 'her'.</p>	<p>In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht mit einschließen.</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>Nel presente Regolamento le parole 'egli', 'lui' e 'suo' si considerano includere anche 'ella', 'lei' e 'sua'.</p>
Preface	Vorwort	Preambule	Prefazione
<p>The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws.</p> <p>The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.</p> <p>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>Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfasst werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen.</p> <p>Die Schachregeln setzen voraus, dass Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden. Die FIDE appelliert an alle Schachspieler und Föderationen sich dieser Auffassung anzuschließen.</p> <p>Damit ein Wettkampf von der FIDE gewertet wird, muss er nach den FIDE- Schachregeln gespielt werden.</p>	<p>Les Règles du Jeu d'Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif. Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu.</p> <p>Ces Règles du Jeu supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et l'objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, la logique et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue.</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 Regolamento degli scacchi non può coprire tutte le possibili situazioni che possono insorgere durante una partita, né può regolare tutte le questioni amministrative. Laddove un caso non sia esattamente regolato da un Articolo del Regolamento, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nel Regolamento.</p> <p>Il Regolamento presume che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, capacità di giudizio e obiettività assoluta. Regole troppo dettagliate potrebbero privare l'arbitro della sua libertà di giudizio, impedendogli di trovare una soluzione a un problema dettata dall'imparzialità, dalla logica e dalla particolare situazione. La FIDE chiede a tutti i giocatori e alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista.</p> <p>Una condizione necessaria perché una partita sia ratificata dalla FIDE è che essa sia stata giocata secondo il Regolamento FIDE.</p>



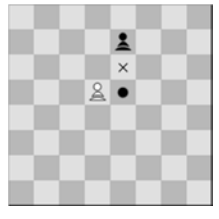
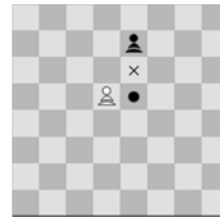
<p>It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess.</p> <p>Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess.</p>	<p>Es wird empfohlen, dass auch nicht von der FIDE gewertete Wettkampfpartien nach den FIDE-Schachregeln gespielt werden.</p> <p>Mitgliedsföderationen können die FIDE um eine Entscheidung die Schachregeln betreffend bitten.</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>Si raccomanda che anche le partite competitive non ratificate dalla FIDE siano giocate secondo il Regolamento FIDE.</p> <p>Le federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di pronunciarsi relativamente a questioni attinenti al Regolamento.</p>
Basic rules of game	Grundspielregeln	Les regles fondamentales du jeu	Regole base del gioco
Art. 1: The nature and objectives of the game of chess	Art. 1: Wesen und Ziele des Schachspiels	Art. 1 : Nature et objectifs du jeu d'échecs	Art. 1 – La natura e gli obiettivi della partita di scacchi
1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'.	1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, „Schachbrett“ genannt, ziehen.	1.1 Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier".	1.1 La partita di scacchi si gioca tra due avversari che muovono i propri pezzi su una tavola quadrata detta 'scacchiera'.
1.2 The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move.	1.2 Der Spieler mit den hellen Figuren (Weiß) führt den ersten Zug aus, dann ziehen die Spieler abwechselnd, wobei der Spieler mit den dunklen Figuren (Schwarz) den nächsten Zug ausführt.	1.2 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.	1.2 Il giocatore che ha i pezzi di colore chiaro (Bianco) esegue la prima mossa; quindi i giocatori muovono alternativamente, con il giocatore che ha i pezzi di colore scuro (Nero) che esegue la mossa successiva.
1.3 A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.	1.3 Ein Spieler ist „am Zug“, sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.	1.3 On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup.	1.3 Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata 'eseguita'.
1.4 The objective of each player is to place the opponent's king 'under attack' in such a way that the opponent has no legal move.	1.4 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so „anzugreifen“, dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat.	1.4 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.	1.4 L'obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario 'sotto attacco' in maniera tale che l'avversario non abbia più alcuna mossa legale.
1.4.1 The player who achieves this goal is said to have 'checkmated' the opponent's king and to have won the game. Leaving one's own king under attack, exposing one's own king to attack and also 'capturing' the opponent's king is not allowed.	1.4.1 Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König „matt gesetzt“ und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König des Gegners zu schlagen.	1.4.1 On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire.	1.4.1 Il giocatore che raggiunge questo risultato è detto aver dato 'scaccomatto' al Re avversario ed ha vinto la partita. Non è consentito lasciare il proprio Re sotto attacco, esporre il proprio Re all'attacco e nemmeno 'catturare' il Re avversario.
1.4.2 The opponent whose king has been checkmated has lost the game.	1.4.2 Der Gegner, dessen König matt gesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.	1.4.2 L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie.	1.4.2 L'avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita.
1.5 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent's king, the game is drawn (see Article 5.2.2).	1.5 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist, ist das Spiel „remis“ (unentschieden siehe Artikel 5.2.2).	1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2.2).	1.5 Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori possa in alcun modo dare scaccomatto al Re avversario, la partita è patta (vedi Articolo 5.2.2).

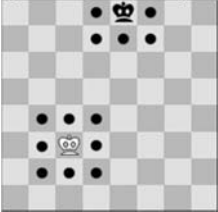
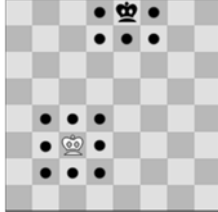
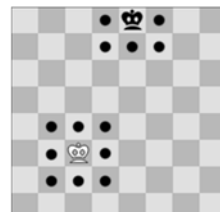
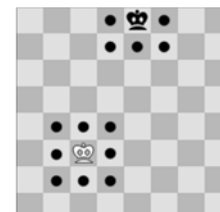
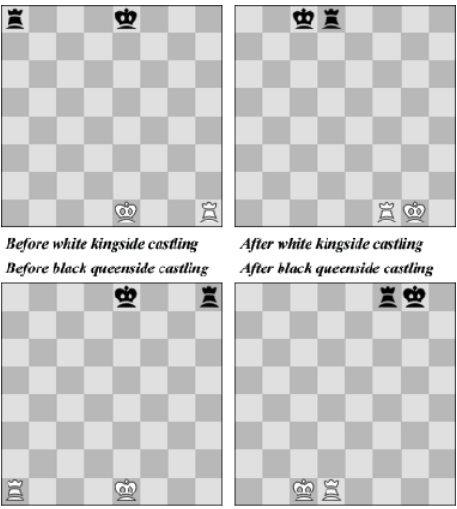
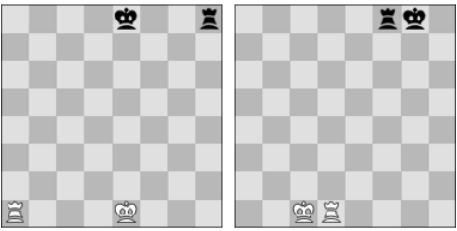
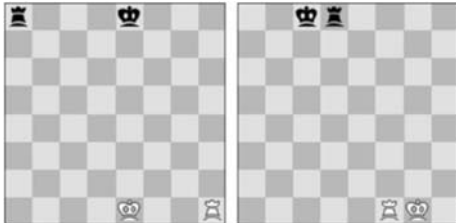

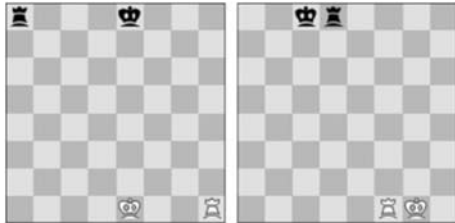
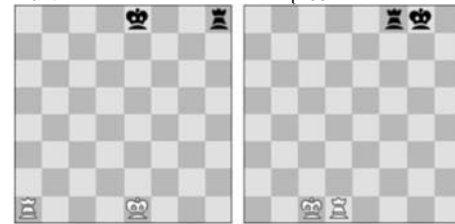
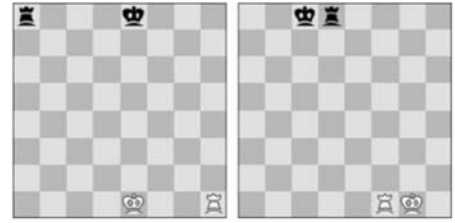
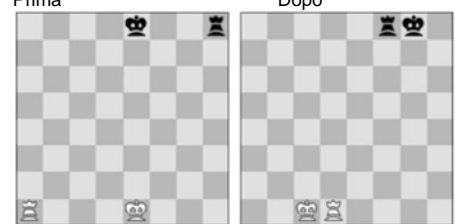
Art. 2: The initial position of the pieces on the chessboard	Art. 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett	Art. 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier	Art. 2 – La posizione iniziale die Pezzi sulla scacchiera
<p>2.1</p> <p>The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the 'white' squares) and dark (the 'black' squares).</p> <p>The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.</p>	<p>2.1</p> <p>Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, die abwechselnd hell und dunkel sind (die „weißen“ und die „schwarzen“ Felder).</p> <p>Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.</p>	<p>2.1</p> <p>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").</p> <p>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.</p>	<p>2.1</p> <p>La scacchiera è composta da una griglia 8 x 8 di 64 case uguali, alternativamente chiare (case 'bianche') e scure (case 'nera').</p> <p>La scacchiera è collocata tra i giocatori in modo che la casa posta nell'angolo in basso alla destra del giocatore sia bianca.</p>
<p>2.2</p> <p>At the beginning of the game one player has 16 light-coloured pieces (the 'white' pieces); the other has 16 dark-coloured pieces (the 'black' pieces).</p> <p>These pieces are as follows:</p> <p>A white king, usually indicated by the symbol K</p> <p>A white queen, usually indicated by the symbol Q</p> <p>Two white rooks, usually indicated by the symbol R</p> <p>Two white bishops, usually indicated by the symbol B</p> <p>Two white knights, usually indicated by the symbol N</p> <p>Eight white pawns, usually indicated by the symbol</p> <hr/> <p>A black king, usually indicated by the symbol K</p> <p>A black queen, usually indicated by the symbol Q</p> <p>Two black rooks, usually indicated by the symbol R</p> <p>Two black bishops, usually indicated by the symbol B</p> <p>Two black knights, usually indicated by the symbol N</p> <p>Eight black pawns, usually indicated by the symbol</p>	<p>2.2</p> <p>Zu Beginn der Partie hat der eine Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren.</p> <p>Diese Figuren sind die folgenden:</p> <p>ein weißer König mit als gebräuchlichem Symbol K</p> <p>eine weiße Dame mit als gebräuchlichem Symbol D</p> <p>zwei weiße Türme mit als gebräuchlichem Symbol T</p> <p>zwei weiße Läufer mit als gebräuchlichem Symbol L</p> <p>zwei weiße Springer mit als gebräuchlichem Symbol S</p> <p>acht weiße Bauern mit als gebräuchlichem Symbol</p> <hr/> <p>ein schwarzer König mit als gebräuchlichem Symbol K</p> <p>eine schwarze Dame mit als gebräuchlichem Symbol D</p> <p>zwei schwarze Türme mit als gebräuchlichem Symbol T</p> <p>zwei schwarze Läufer mit als gebräuchlichem Symbol L</p> <p>zwei schwarze Springer mit als gebräuchlichem Symbol S</p> <p>acht schwarze Bauern mit als gebräuchlichem Symbol</p>	<p>2.2</p> <p>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").</p> <p>Ces pieces sont les suivantes :</p> <p>Un roi blanc ayant pour symbole usuel R</p> <p>Une dame blanche ayant pour symbole usuel D</p> <p>Deux tours blanches ayant pour symbole usuel T</p> <p>Deux fous blancs ayant pour symbole usuel F</p> <p>Deux cavaliers blancs ayant pour symbole usuel C</p> <p>Huit pions blancs ayant pour symbole usuel</p> <hr/> <p>Un roi noir ayant pour symbole usuel R</p> <p>Une dame noire ayant pour symbole usuel D</p> <p>Deux tours noires ayant pour symbole usuel T</p> <p>Deux fous noirs ayant pour symbole usuel F</p> <p>Deux cavaliers noirs ayant pour symbole usuel C</p> <p>Huit pions noirs ayant pour symbole usuel</p>	<p>2.2</p> <p>All'inizio della partita, un giocatore ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi 'bianchi'); l'altro ha 16 pezzi di colore scuro, (i pezzi 'neri').</p> <p>I pezzi sono i seguenti:</p> <p>Un Re bianco indicato solitamente con R</p> <p>Una Donna bianca indicata solitamente con D</p> <p>Due Torri bianche indicate solitamente con T</p> <p>Due Alfieri bianchi indicati solitamente con A</p> <p>Due Cavalli bianchi indicati solitamente con C</p> <p>Otto pedoni bianchi indicati solitamente con</p> <hr/> <p>Un Re nero indicato solitamente con R</p> <p>Una Donna nera indicata solitamente con D</p> <p>Due Torri nere indicate solitamente con T</p> <p>Due Alfieri neri indicati solitamente con A</p> <p>Due Cavalli neri indicati solitamente con C</p> <p>Otto pedoni neri indicati solitamente con</p>

Staunton Pieces 	Staunton Figuren 	Pièces Staunton 	Pezzi Staunton 
<p>2.3</p> <p>The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:</p> 	<p>2.3</p> <p>Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende:</p> 	<p>2.3</p> <p>La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante:</p> 	<p>2.3</p> <p>La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è la seguente:</p> 
<p>2.4</p> <p>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'.</p>	<p>2.4</p> <p>Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen „Linien“; die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen „Reihen“. Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum benachbarten Rand verlaufend, heißt „Diagonale“.</p>	<p>2.4</p> <p>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".</p>	<p>2.4</p> <p>Le otto file verticali di case sono dette 'colonne'. Le otto righe orizzontali di case sono dette 'traverse'. Una linea retta di case dello stesso colore che vada da un lato della scacchiera al lato adiacente è detta 'diagonale'.</p>
<p>Art. 3: The moves of the pieces</p>	<p>Art. 3: Die Gangart der Figuren</p>	<p>Art. 3 : Le mouvement des pièces</p>	<p>Art. 3 – Il movimento die Pezzi</p>
<p>3.1</p> <p>It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour.</p>	<p>3.1</p> <p>Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist.</p>	<p>3.1</p> <p>Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première.</p>	<p>3.1</p> <p>Non è permesso muovere un pezzo su una casa occupata da un pezzo dello stesso colore.</p>
<p>3.1.1</p> <p>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.</p>	<p>3.1.1</p> <p>Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt.</p>	<p>3.1.1</p> <p>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.</p>	<p>3.1.1</p> <p>Se un pezzo viene mosso su una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e rimosso dalla scacchiera come parte della stessa mossa.</p>
<p>3.1.2</p> <p>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.</p>	<p>3.1.2</p> <p>Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte.</p>	<p>3.1.2</p> <p>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.</p>	<p>3.1.2</p> <p>Si dice che un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo può effettuare una cattura su quella casa secondo gli Articoli da 3.2 a 3.8.</p>

<p>3.1.3 A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.</p>	<p>3.1.3 Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zug gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.</p>	<p>3.1.3 On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en attaque le roi de son propre camp.</p>	<p>3.1.3 Si considera che un pezzo attacchi una casa anche qualora quel pezzo sia impossibilitato a muoversi verso quella casa perché così facendo lascerebbe o porrebbe sotto attacco il Re del proprio colore.</p>
<p>3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.</p> 	<p>3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf welcher er steht.</p> 	<p>3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.</p> 	<p>3.2 L'Alfiere si può muovere su una qualunque casa lungo una diagonale su cui si trova.</p> 
<p>3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.</p> 	<p>3.3 Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen, auf welcher er steht.</p> 	<p>3.3 La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.</p> 	<p>3.3 La Torre si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna o la traversa sulle quali si trova.</p> 
<p>3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.</p> 	<p>3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf welcher sie steht.</p> 	<p>3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.</p> 	<p>3.4 La Donna si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna, la traversa o una diagonale sulle quali si trova.</p> 

<p>3.5 When making these moves the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces</p>	<p>3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischenstehende Figuren ziehen.</p>	<p>3.5 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>3.5 Nell'effettuare queste mosse, l'Alfiere, la Torre e la Donna non possono scavalcare alcun pezzo interposto.</p>
<p>3.6 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.</p> 	<p>3.6 Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Ausgangsfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen.</p> 	<p>3.6 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>3.6 Il Cavallo si può muovere su ciascuna delle case più vicine a quella sulla quale si trova ma non poste sulla stessa colonna, traversa o diagonale.</p> 
<p>3.7.1 The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or</p>	<p>3.7.1 Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt ist, oder</p>	<p>3.7.1 Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée.</p>	<p>3.7.1 Il pedone si può muovere sulla casa ad esso immediatamente successiva sulla stessa colonna, a condizione che detta casa non sia occupata, ovvero</p>
<p>3.7.2 on its first move the pawn may move as in 3.7.a or alternatively it may advance two squares along the same file provided both squares are unoccupied, or</p>	<p>3.7.2 in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.a beschrieben ziehen oder um zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder nicht besetzt sind, oder</p>	<p>3.7.2 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.</p>	<p>3.7.2 alla sua prima mossa, il pedone si può muovere come in 3.7.a oppure, in alternativa, può avanzare di due case lungo la stessa colonna, a condizione che dette case non siano occupate, ovvero</p>
<p>3.7.3 the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece, which is diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.</p> 	<p>3.7.3 auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.</p> 	<p>3.7.3 Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Le pion prend alors la pièce en question.</p> 	<p>3.7.3 il pedone si può muovere su una casa posta diagonalmente di fronte ad esso su una colonna adiacente, occupata da un pezzo avversario, catturando il pezzo.</p> 

<p>3.7.4.1</p> <p>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.</p>	<p>3.7.4.1</p> <p>Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Anfangsstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre.</p>	<p>3.7.4.1</p> <p>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.</p>	<p>3.7.4.1</p> <p>Un pedone che occupi la casa nella stessa traversa e sulla colonna adiacente di un pedone avversario il quale sia appena stato avanzato di due case dalla sua casa d'origine, può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo fosse stato avanzato di una sola casa.</p>
<p>3.7.4.2</p> <p>This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.</p> 	<p>3.7.4.2</p> <p>Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird "Schlagen en passant" genannt.</p> 	<p>3.7.4.2</p> <p>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".</p> 	<p>3.7.4.2</p> <p>Questa cattura è legale solo nella mossa immediatamente successiva al suddetto avanzamento ed è detta cattura 'en passant' ('al varco').</p> 
<p>3.7.5.1</p> <p>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.</p>	<p>3.7.5.1</p> <p>Wenn ein Spieler, der am Zug ist, seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine neue Dame, einen neuen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem vorgesehenen Zielfeld austauschen. Dieses Feld wird Umwandlungsfeld genannt.</p>	<p>3.7.5.1</p> <p>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.</p>	<p>3.7.5.1</p> <p>Quando un giocatore, avendo il tratto, avanza un pedone alla traversa più lontana dalla sua posizione iniziale, come parte integrante della stessa mossa deve scambiare quel pedone con una nuova Donna, Torre, Alfiere o Cavallo dello stesso colore, ponendolo sulla prevista casa di destinazione.</p>
<p>3.7.5.2</p> <p>The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously.</p>	<p>3.7.5.2</p> <p>Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt.</p>	<p>3.7.5.2</p> <p>Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment prises.</p>	<p>3.7.5.2</p> <p>Quest'ultima è detta 'casa di promozione'. La scelta del giocatore non è limitata ai pezzi catturati in precedenza.</p>
<p>3.7.5.3</p> <p>This exchange of a pawn for another piece is called 'promotion', and the effect of the new piece is immediate.</p>	<p>3.7.5.3</p> <p>Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.</p>	<p>3.7.5.3</p> <p>Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.</p>	<p>3.7.5.3</p> <p>Lo scambio del pedone con un altro pezzo è detto promozione, e l'effetto del nuovo pezzo è immediato.</p>

<p>3.8 There are two different ways of moving the king:</p> <p>3.8.1 by moving to an adjoining square,</p> 	<p>3.8 Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:</p> <p>3.8.1 durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld,</p> 	<p>3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes:</p> <p>3.8.1 en se déplaçant sur une case adjacente</p> 	<p>3.8 Ci sono due diversi modi di muovere il Re:</p> <p>3.8.1 a) muovendolo su una casa adiacente</p> 
<p>3.8.2 by 'castling'.</p> <p>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>  <p><i>Before white kingside castling</i> <i>After white kingside castling</i> <i>Before black queenside castling</i> <i>After black queenside castling</i></p>  <p><i>Before white queenside castling</i> <i>After white queenside castling</i> <i>Before black kingside castling</i> <i>After black kingside castling</i></p>	<p>3.8.2 durch Rochieren.</p> <p>Die „Rochade“ ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turms auf der ersten Reihe des Spielers, der als ein Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: der König wird von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung des Turmes der auch auf seiner Anfangsstellung stehen muss, hin versetzt; dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.</p> <p>Schwarze grosse Rochade / weisse keine Rochade Vorher Nachher</p>  <p>Schwarze kleine Rochade / weisse grosse Rochade Vor Nachher</p> 	<p>3.8.2 en "roquant".</p> <p>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>Grand roque noir / petit roque blanc Avant Après</p>  <p>Petit roque noir / grand roque blanc Avant Après</p> 	<p>3.8.2 'arroccando'.</p> <p>Questa è una mossa del Re e di una Torre dello stesso colore lungo la prima traversa del giocatore, che conta come una singola mossa del Re ed è eseguita come segue: dalla sua casa di origine, il Re viene trasferito due case verso la Torre che si trova ancora nella sua casa d'origine; quindi la Torre stessa viene trasferita sulla casa che il Re ha appena attraversato..</p> <p>Arrocco lungo Nero / arrocco corto Bianco Prima Dopo</p>  <p>Arrocco corto Nero / arrocco lungo Bianco Prima Dopo</p> 

3.8.2.1 The right to castle has been lost:	3.8.2.1 Das Recht zu rochieren ist verloren:	3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu:	3.8.2.1 Il diritto all'arrocco è perduto:
3.8.2.1.1 - if the king has already moved, or	3.8.2.1.1 - wenn der König bereits gezogen hat, oder	3.8.2.1.1 - lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou	3.8.2.1.1 - se il Re è già stato mosso, ovvero
3.8.2.1.2 - with a rook that has already moved.	3.8.2.1.2 - mit einem Turm, der bereits gezogen hat.	3.8.2.1.2 - avec une tour qui s'est préalablement déplacée.	3.8.2.1.2 - con una Torre che sia già stata mossa.
3.8.2.2 Castling is prevented temporarily:	3.8.2.2 Die Rochade ist vorübergehend verhindert:	3.8.2.2 Le roque est temporairement impossible:	3.8.2.2 Il diritto all'arrocco è temporaneamente sospeso:
3.8.2.2.1 - if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or	3.8.2.2.1 - wenn das Standfeld des Königs, oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird;	3.8.2.2.1 - si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou	3.8.2.2.1 - se la casa su cui il Re si trova o la casa che deve attraversare o la casa che deve occupare sono attaccate da uno o più pezzi avversari, ovvero
3.8.2.2.2 - if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.	3.8.2.2.2 - wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.	3.8.2.2.2 - s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.	3.8.2.2.2 - se tra il Re e la Torre con la quale l'arrocco deve essere eseguito si trova un qualsiasi pezzo.
3.9.1 The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check.	3.9.1 Ein König steht „im Schach“, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese Figuren selbst nicht auf jenes Feld ziehen können, weil sie andernfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.	3.9.1 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 mettraient en attaque le roi de leur propre camp.	3.9.1 Il Re si dice essere 'in scacco' quando è attaccato da uno o più pezzi avversari, anche qualora questi pezzi fossero impossibilitati a muoversi dalla casa che occupano in quanto così facendo lascerebbero o porrebbero il proprio Re sotto scacco.
3.9.2 No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.	3.9.2 Keine Figur darf einen Zug machen, der entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.	3.9.2 On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.	3.9.2 Non si può muovere alcun pezzo che esponga ad uno scacco il Re del proprio colore, o che lasci il Re stesso sotto scacco.
3.10.1 A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled.	3.10.1 Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden.	3.10.1 Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les Articles 3.1 à 3.9.	3.10.1 Una mossa è legale quando sono state ottemperate tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9.
3.10.2 A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9	3.10.2 Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt.	3.10.2 Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9.	3.10.2 una mossa è illegale quando non ottempera tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9
3.10.3 A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.	3.10 Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann.	3.10 Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.	3.10 una posizione è illegale quando non può essere stata raggiunta con alcuna sequenza di mosse legali.

Art. 4: The act of moving the pieces	Art. 4: Die Ausführung der Züge	Art. 4 : Le déplacement des pièces	Art. 4 - L'escecuzione della mossa
<p>4.1 Each move must be made with one hand only.</p>	<p>4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.</p>	<p>4.1 Les coups doivent être exécutés à l'aide d'une seule main.</p>	<p>4.1 Ogni mossa deve essere giocata con una sola mano.</p>
<p>4.2.1 Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying "j'adoube" or "I adjust").</p>	<p>4.2.1 Nur der Spieler, der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung „j'adoube“ oder „ich korrigiere“).</p>	<p>4.2.1 Seul le joueur ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition qu'il en exprime l'intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»).</p>	<p>4.2.1 Il solo giocatore avente il tratto può aggiustare uno o più pezzi nelle loro case, a condizione che abbia precedentemente espresso la propria intenzione (per esempio dicendo 'j'adoube' o 'aconcio').</p>
<p>4.2.2 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent.</p>	<p>4.2.2 Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.</p>	<p>4.2.2 Tout autre contact physique avec une pièce, à l'exception d'un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel.</p>	<p>4.2.2 Ogni altro contatto fisico con un pezzo, tranne i contatti chiaramente accidentali, sarà considerato intenzionale</p>
<p>4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:</p>	<p>4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Schachbrett mit der Absicht diese zu ziehen oder zu schlagen:</p>	<p>4.3 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>4.3 Eccetto per quanto previsto nell'Articolo 4.2, se il giocatore avente il tratto tocca sulla scacchiera, con l'intenzione di muovere o catturare:</p>
<p>4.3.1 - one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved</p>	<p>4.3.1 - eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann,</p>	<p>4.3.1 - une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touché pouvant être déplacée;</p>	<p>4.3.1 - uno o più dei propri pezzi, deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso</p>
<p>4.3.2 - one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched that can be captured</p>	<p>4.3.2 - eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann,</p>	<p>4.3.2 - une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touché pouvant être prise;</p>	<p>4.3.2 - uno o più pezzi avversari, deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato</p>
<p>4.3.3 - one or more pieces of each colour, he must capture the first touched opponent's piece with his first touched piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.</p>	<p>4.3.3 - eine oder mehrere Figuren beider Farben, muss er die zuerst berührte gegnerische Figur mit seiner zuerst berührten Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.</p>	<p>4.3.3 - une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit prendre la première pièce touchée de l'adversaire avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.</p>	<p>4.3.3 - un pezzo o più pezzi di ciascun colore, deve catturare il primo pezzo avversario toccato con il proprio primo pezzo toccato oppure, qualora ciò sia illegale, muovere o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o catturato. Qualora non sia chiaro se sia stato toccato per primo il pezzo del giocatore o quello dell'avversario, si considererà che il pezzo del giocatore sia stato toccato prima di quello avversario.</p>

4.4 If a player having the move:	4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler:	4.4 Si un joueur au trait:	4.4 Se un giocatore, avendo il tratto:
4.4.1 - touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so	4.4.1 - seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist	4.4.1 - touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal;	4.4.1 - tocca il Re ed una Torre, deve arroccare da quel lato, sempre che ciò sia legale
4.4.2 - deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.1	4.4.2 - absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt,	4.4.2 - touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1;	4.4.2 - tocca deliberatamente una Torre e quindi il proprio Re, non gli è consentito arroccare da quel lato in quella mossa, e la situazione è regolata dall'Articolo 4.3.1
4.4.3 - intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.	4.4.3 - in der Absicht zu rochieren seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug auszuführen,	4.4.3 - ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;	4.4.3 - volendo arroccare, tocca il Re e quindi una Torre, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve fare un'altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l'arrocco con l'altra Torre). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di eseguire una qualsiasi mossa legale.
4.4.4 - promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.	4.4.4 - einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.	4.4.4 - promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.	4.4.4 - promuove un pedone, la scelta del pezzo è compiuta quando il pezzo ha toccato la casa di promozione.
4.5 If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move.	4.5 Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4.berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.	4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.	4.5 Se nessuno dei pezzi toccati secondo gli Articoli 4.3 o 4.4 può essere mosso o catturato, il giocatore può fare una qualsiasi mossa legale.

4.6 The act of promotion may be performed in various ways:	4.6 Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden:	4.6 Lors de la promotion :	4.6 L'atto della promozione può essere eseguito in varie maniere:
4.6.1 - the pawn does not have to be placed on the square of arrival,	4.6.1 - Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.	4.6.1 - Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée	4.6.1 - non è necessario che il pedone venga materialmente deposto sulla casa di arrivo,
4.6.2 - removing the pawn and putting the new piece on the square of arrival may occur in any order.	4.6.2 - Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld kann in beliebiger Reihenfolge geschehen.	4.6.2 - Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre	4.6.2 - la rimozione del pedone e la collocazione del nuovo pezzo sulla casa di promozione possono avvenire in qualunque ordine.
4.6.3 If an opponent's piece stands on the square of arrival, it must be captured.	4.6.3 Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.	4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.	4.6.3 Se sulla casa di promozione c'è un pezzo avversario, questo deve essere catturato.
4.7 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of:	4.7 Wenn als regelgemäßer Zug oder als Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt als ausgeführt:	4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants:	4.7 Quando, come mossa legale o parte di una mossa legale, un pezzo sia stato rilasciato su di una casa, per quella mossa non può essere spostato su un'altra casa. La mossa si considera eseguita:
4.7.1 - a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand.	4.7.1 - im Falle des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat;	4.7.1 - s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main;	4.7.1 - in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera ed il giocatore, dopo aver deposto il proprio pezzo sulla nuova casa, ha rilasciato il pezzo catturante dalla propria mano.
4.7.2 - castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.	4.7.2 - im Falle der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite ausführen, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß. Falls die Rochade auf dieser Seite regelwidrig ist, muss der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.	4.7.2 - s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de quel côté, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal;	4.7.2 - in caso di arrocco, quando la mano del giocatore ha rilasciato la Torre sulla casa precedentemente attraversata dal Re. Quando il giocatore ha rilasciato il Re dalla propria mano, la mossa non è ancora eseguita ma il giocatore non ha più diritto di fare qualsiasi altra mossa diversa dall'arrocco su quel lato, se questo è legale. Se l'arrocco su quel lato è illegale, il giocatore deve fare una qualsiasi altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l'arrocco sull'altro lato). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa.
4.7.3 - promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion.	4.7.3 - im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist.	4.7.3 - s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.	4.7.3 - in caso di promozione, quando la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo sulla casa di promozione ed il pedone è stato rimosso dalla scacchiera.

4.8 A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.	4.8 Ein Spieler verliert sein Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.1 bis 4.7 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt um diese zu ziehen oder zu schlagen.	4.8 Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.	4.8 Non appena il giocatore abbia toccato un pezzo con l'intenzione di muoverlo o di catturarlo, il giocatore perde il diritto a reclamare contro le infrazioni da parte del suo avversario degli Articoli da 4.1 a 4.7.
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.	4.9 Wenn einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichter geeignet sein muss, um diese auszuführen.	4.9 Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.	4.9 Se un giocatore non è in grado di muovere i pezzi, il giocatore può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, per compiere l'operazione.
Art. 5: The completion of the game	Art. 5: Die Beendigung der Partie	Art. 5 : La fin de la partie	Art. 5 – La conclusione della partita
5.1.1 The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.	5.1.1 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.	5.1.1 La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.	5.1.1 La partita è vinta da parte del giocatore che ha dato scaccomatto al Re avversario. Questo termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di scaccomatto rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7
5.1.2 The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.	5.1.2 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.	5.1.2 La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie.	5.1.2 La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.
5.2.1 The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.	5.2.1 Die Partie ist remis, wenn der Spieler der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "Pattstellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.	5.2.1 La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.	5.2.1 La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha alcuna mossa legale ed il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di stallo rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.
5.2.2 The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a 'dead position'. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.	5.2.2 Die Partie ist remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der Zug, der die Position hergestellt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.	5.2.2 La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l'Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7.	5.2.2 La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all'avversario con una qualsiasi sequenza di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in 'posizione morta'. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione morta rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.
5.2.3 The game is drawn upon agreement between the two players during the game, provided both players have made at least one move. This immediately ends the game.	5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben. Damit ist die Partie sofort beendet.	5.2.3 La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie, à condition que les chaque joueur ait au moins joué un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie.	5.2.3 La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita, verificato che entrambi i giocatori abbiano fatto almeno una mossa. Ciò termina immediatamente la partita.

COMPETITION RULES	TURNIERSCHACHREGELN	LES REGLES DE COMPETITION	REGOLE PER I TORNEI
Art. 6: The chess clock	Art. 6: Die Schachuhr	Art. 6 : La pendule d'échecs	Art. 6 - L'orologio per gli scacchi
<p>6.1</p> <p>'Chess clock' means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time.</p> <p>'Clock' in the Laws of Chess, means one of the two time displays.</p> <p>Each time display has a 'flag'.</p> <p>'Flag fall' means the expiration of the allotted time for a player.</p>	<p>6.1</p> <p>Eine "Schachuhr" ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann.</p> <p>"Uhr" bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen.</p> <p>Jede Zeitanzeige hat ein "Klappe".</p> <p>Das „Fallen der Klappe“ bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.</p>	<p>6.1</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.</p> <p>Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs.</p> <p>Chacun des afficheurs est muni d'un "drapeau"..</p> <p>La "chute du drapeau" matérialise la fin du temps imparti à un joueur.</p>	<p>6.1</p> <p>Con 'orologio per gli scacchi' s'intende un orologio con due quadranti, connessi l'un l'altro in maniera tale che in qualsiasi momento solo uno dei due possa avanzare.</p> <p>In queste Regole 'orologio' indica ciascuno dei due quadranti.</p> <p>Ciascun quadrante ha una 'bandierina'.</p> <p>'Caduta della bandierina' significa l'esaurimento del tempo assegnato ad un giocatore.</p>
<p>6.2.1</p> <p>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>6.2.1</p> <p>Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die Uhr seines Gegners in Gang (d.h. er drückt seine Uhr). Damit wird der Zug „vollständig abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann vollständig abgeschlossen, wenn</p>	<p>6.2.1</p> <p>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>6.2.1</p> <p>Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, dovrà fermare il proprio orologio ed avviare l'orologio dell'avversario (vale a dire, dovrà premere il proprio orologio). Ciò 'completa' la mossa. Una mossa è completata anche qualora:</p>
<p>6.2.1.1</p> <p>- the move ends the game (see Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 and 9.6.2), or</p>	<p>6.2.1.1</p> <p>- der Zug die Partie beendet (siehe Artikel 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 und 9.6.2), oder</p>	<p>6.2.1.1</p> <p>- le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 et 9.6.2), ou</p>	<p>6.2.1.1</p> <p>- la mossa termina la partita (vedi Articoli 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 e 9.6.2), ovvero</p>
<p>6.2.1.2</p> <p>- the player has made his next move, when his previous move was not completed.</p>	<p>6.2.1.2</p> <p>- der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls sein vorhergehender Zug nicht vollständig abgeschlossen war.</p>	<p>6.2.1.2</p> <p>- Le joueur a joué son prochain coup, alors que son coup précédent n'était pas achevé.</p>	<p>6.2.1.2</p> <p>- il giocatore ha eseguito la propria mossa successiva, nel caso in cui la sua mossa precedente non fosse stata completata.</p>
<p>6.2.2</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>6.2.2</p> <p>Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr nach seinem Zug anzuhalten, auch wenn sein Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.</p>	<p>6.2.2</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>6.2.2</p> <p>Ad un giocatore deve essere consentito di fermare il proprio orologio dopo aver eseguito la propria mossa, anche dopo che il suo avversario ha eseguito la propria mossa successiva. Il tempo intercorrente tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e l'atto di premere l'orologio è considerato parte del tempo assegnato al giocatore.</p>
<p>6.2.3</p> <p>A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to 'hover' over it.</p>	<p>6.2.3</p> <p>Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der er seinen Zug gemacht hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über der Uhr zu behalten.</p>	<p>6.2.3</p> <p>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>6.2.3</p> <p>Il giocatore deve premere il proprio orologio con la stessa mano con la quale ha eseguito la propria mossa. Al giocatore è proibito tenere il dito sull'orologio o 'indugiarsi' sopra.</p>

<p>6.2.4</p> <p>The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9.</p>	<p>6.2.4</p> <p>Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, die Uhr vor dem Ziehen zu drücken oder umzuwerfen. Unangemessener Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.</p>	<p>6.2.4</p> <p>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>6.2.4</p> <p>I giocatori devono manovrare correttamente l'orologio per gli scacchi. È proibito premerlo con violenza, sollevarlo, premere l'orologio prima di aver mosso o rovesciarlo. L'uso improprio dell'orologio sarà penalizzato secondo l'Articolo 12.9.</p>
<p>6.2.5</p> <p>Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.</p>	<p>6.2.5</p> <p>Nur dem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.</p>	<p>6.2.5</p> <p>Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.</p>	<p>6.2.5</p> <p>L'acconcio dei pezzi è consentito solo al giocatore il cui orologio è in moto.</p>
<p>6.2.6</p> <p>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>6.2.6</p> <p>Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.</p>	<p>6.2.6</p> <p>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>6.2.6</p> <p>Se un giocatore non è in condizione di usare l'orologio può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, per compiere questa operazione. Il suo orologio sarà regolato dall'arbitro in maniera equa. Questa regolazione non si applica all'orologio di un giocatore portatore di disabilità.</p>
<p>6.3.1</p> <p>When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time including any additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.</p>	<p>6.3.1</p> <p>Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode einschließlich einer zusätzlichen Bedenkzeit pro Zug abgeschlossen haben. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.</p>	<p>6.3.1</p> <p>Lorsqu'une pendule d'échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti; pouvant inclure un temps additionnel avec chaque coup. Tous ces éléments devront être spécifiés à l'avance.</p>	<p>6.3.1</p> <p>Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve completare un numero minimo di mosse, o tutte le mosse, in un periodo di tempo assegnato compreso qualsiasi supplemento di tempo per ciascuna mossa. Tutto ciò deve essere specificato in anticipo.</p>
<p>6.3.2</p> <p>The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable. In the time-delay mode both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.</p>	<p>6.3.2</p> <p>Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet. Im „Aufschub-Modus“ erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.</p>	<p>6.3.2</p> <p>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 l'expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée.</p>	<p>6.3.2</p> <p>Il tempo risparmiato da un giocatore nel corso di un periodo viene aggiunto al suo tempo disponibile per il periodo successivo, ove ciò sia applicabile. Nelle cadenze a tempo dilazionato, ciascun giocatore riceve un 'tempo di riflessione principale' prestabilito. Ciascun giocatore riceve anche un 'tempo supplementare prefissato' per ciascuna mossa (bonus). Il tempo di riflessione principale comincia a diminuire solo dopo che è stato esaurito il bonus. Qualora il giocatore prema il proprio orologio prima dell'esaurimento del bonus, il tempo principale di riflessione non cambia, indipendentemente dalla porzione di bonus utilizzata.</p>
<p>6.4</p> <p>Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1 must be checked</p>	<p>6.4</p> <p>Unmittelbar nach dem Fallen einer Klappe müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.1 überprüft werden.</p>	<p>6.4</p> <p>Immédiatement après la chute d'un drapeau, les exigences de l'Article 6.3.1 doivent être contrôlées.</p>	<p>6.4</p> <p>Immediatamente dopo la caduta di una bandierina, devono essere verificate le prescrizioni dell'Articolo 6.3.1</p>

6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.	6.5 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wohin die Schachuhr zu stehen kommt.	6.5 Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs.	6.5 Prima dell'inizio della partita, l'arbitro decide dove vada collocato l'orologio per gli scacchi.
6.6 At the time determined for the start of the game White's clock is started.	6.6 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.	6.6 À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.	6.6 All'ora stabilita per l'inizio della partita, viene avviato l'orologio del Bianco.
6.7.1 The regulations of an event shall specify a default time in advance. If the default time is not specified, then it is zero. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.	6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.	6.7.1 Le règlement d'une manifestation doit spécifier à l'avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n'est indiqué, le délai est zéro. Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l'arbitre n'en décide autrement.	6.7.1 Il regolamento di un evento deve specificare in anticipo un tempo di tolleranza. Se il tempo di tolleranza non è specificato, allora è Zero. Qualunque giocatore giunga alla scacchiera oltre il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l'arbitro decida diversamente.
6.7.2 If the regulations of an event specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.	6.7.2 Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt und zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.	6.7.2 Si le règlement d'une manifestation spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu'aucun des deux joueurs n'est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu'à ce qu'il arrive, à moins que les règles de la manifestation ne spécifient ou que l'arbitre ne décide autrement.	6.7.2 Se il regolamento di un evento specifica un tempo di tolleranza diverso da zero e nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, il Bianco perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, a meno che il regolamento di un evento specifichi o l'arbitro decida, diversamente.
6.8 A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect.	6.8 Die Klappe gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.	6.8 On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.	6.8 Una bandierina si considera caduta quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno dei giocatori presenta una valida richiesta in questo senso.
6.9 Except where one of Articles 5.1.1, 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.	6.9 Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1.1, 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.	6.9 En dehors de l'application de l'un des articles 5.1.1, 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, si un joueur n'a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.	6.9 Eccetto quando si applica uno degli Articoli 5.1.1, 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, se un giocatore non completa il prescritto numero di mosse nel tempo assegnato, quell giocatore perde la partita. Tuttavia la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con alcuna possibile sequenza di mosse legali.
6.10.1 Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock.	6.10.1 Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch den Schiedsrichter ersetzt werden, der nach bestem Ermessen die Zeitanzeigen auf der Ersatzuhr einstellt.	6.10.1 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.	6.10.1 In assenza di difetti evidenti, ogni indicazione data dall'orologio per gli scacchi si considera conclusiva. Un orologio per gli scacchi evidentemente difettoso sarà sostituito dall'arbitro, che userà il suo migliore discernimento nel determinare i tempi che saranno indicati sull'orologio per gli scacchi sostitutivo.

<p>6.10.2</p> <p>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.</p>	<p>6.10.2</p> <p>Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch war, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Schachuhr anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und gegebenenfalls die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Uhren.</p>	<p>6.10.2</p> <p>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.</p>	<p>6.10.2</p> <p>Se durante una partita si riscontra che la regolazione di uno od entrambi gli orologi non è corretta, uno dei giocatori o l'arbitro fermeranno immediatamente l'orologio per gli scacchi. L'arbitro dovrà applicare le corrette impostazioni e regolare, se necessario, i tempi ed il contamosse. Nel determinare le impostazioni dell'orologio, l'arbitro dovrà usare il proprio migliore discernimento.</p>
<p>6.11.1</p> <p>If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.</p>	<p>6.11.1</p> <p>Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr vom Schiedsrichter angehalten.</p>	<p>6.11.1</p> <p>S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.</p>	<p>6.11.1</p> <p>Se la partita deve essere interrotta, l'arbitro dovrà fermare l'orologio per gli scacchi.</p>
<p>6.11.2</p> <p>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>6.11.2</p> <p>Ein Spieler darf die Schachuhr nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, zum Beispiel wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.</p>	<p>6.11.2</p> <p>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>6.11.2</p> <p>Un giocatore può fermare l'orologio per gli scacchi solo allo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, ad esempio quando abbia avuto luogo una promozione ed il pezzo richiesto non sia disponibile.</p>
<p>6.11.3</p> <p>The arbiter shall decide when the game restarts.</p>	<p>6.11.3</p> <p>In allen Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder fortgesetzt wird.</p>	<p>6.11.3</p> <p>L'arbitre décidera de la reprise de la partie.</p>	<p>6.11.3</p> <p>L'arbitro deciderà quando la partita deve ricominciare.</p>
<p>6.11.4</p> <p>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>6.11.4</p> <p>Wenn ein Spieler die Schachuhr anhält um den Schiedsrichter um Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Schachuhr anzuhalten, wird er gemäß Artikel 12.9 bestraft.</p>	<p>6.11.4</p> <p>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>6.11.4</p> <p>Se un giocatore ferma l'orologio per gli scacchi allo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, l'arbitro determinerà se il giocatore avesse una valida ragione per farlo. Se il giocatore non aveva una ragione valida per fermare l'orologio per gli scacchi, il giocatore sarà penalizzato secondo l'Articolo 12.9.</p>
<p>6.12.1</p> <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.</p>	<p>6.12.1</p> <p>Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Anzahl der Züge zeigen, sind im Turniersaal erlaubt.</p>	<p>6.12.1</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.</p>	<p>6.12.1</p> <p>Schermi, monitor o scacchiere dimostrative che mostrino l'attuale posizione sulla scacchiera, le mosse ed il numero di mosse eseguite o completate, ed orologi che mostrino anche il numero di mosse, sono consentiti nell'area di gioco.</p>
<p>6.12.2</p> <p>However, the player may not make a claim relying only on information shown in this manner.</p>	<p>6.12.2</p> <p>Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.</p>	<p>6.12.2</p> <p>Cependant, le joueur ne peut faire une réclamation en s'appuyant uniquement sur l'information montrée de cette façon.</p>	<p>6.12.2</p> <p>Però il giocatore non può avanzare alcuna richiesta che si basi solo su informazioni esposte in questo modo.</p>

Art. 7: Irregularities	Art. 7: Regelverstöße	Art. 7 : Irrégularités	Art. 7 – Irregolarità
<p>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.</p>	<p>7.1 Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern. Er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.</p>	<p>7.1 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.</p>	<p>7.1 Se si verifica un'irregolarità ed i pezzi devono essere riportati ad una posizione precedente, l'arbitro dovrà usare il proprio migliore discernimento per determinare i tempi che dovranno essere indicati dall'orologio per gli scacchi. Questo include la facoltà di non modificare i tempi sugli orologi. Dovrà anche, se necessario, regolare il contatore di mosse dell'orologio.</p>
<p>7.2.1 If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played.</p>	<p>7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue Partie gespielt.</p>	<p>7.2.1 Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.</p>	<p>7.2.1 Se durante una partita si riscontra che la posizione iniziale dei pezzi era sbagliata, la partita sarà annullata e sarà giocata una nuova partita.</p>
<p>7.2.2 If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.</p>	<p>7.2.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Schachbrett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.</p>	<p>7.2.2 Si pendant une partie, on constate que l'échiquier a été placé en contradiction avec l'article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.</p>	<p>7.2.2 Se durante una partita si riscontra che la scacchiera è stata collocata contrariamente a quanto disposto dall'Articolo 2.1, la partita continuerà ma la posizione raggiunta dovrà essere trasferita su una scacchiera correttamente posizionata.</p>
<p>7.3 If a game has started with colours reversed then, if less than 10 moves have been made by both players, it shall be discontinued and a new game played with the correct colours. After 10 moves or more, the game shall continue .</p>	<p>7.3 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.</p>	<p>7.3 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joués moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera.</p>	<p>7.3 Se una partita è iniziata a colori invertiti, qualora non siano state completate 10 mosse da parte di ciascun giocatore, la partita dovrà essere fermata e giocata una nuova partita con i colori corretti. Dopo 10 o più mosse la partita dovrà continuare.</p>
<p>7.4.1 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time.</p>	<p>7.4.1 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen.</p>	<p>7.4.1 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.</p>	<p>7.4.1 Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, dovrà ristabilire la posizione corretta con il proprio tempo.</p>
<p>7.4.2 If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance.</p>	<p>7.4.2 Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Schachuhr an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe.</p>	<p>7.4.2 Si nécessaire, le joueur lui-même ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l'aide de l'arbitre.</p>	<p>7.4.2 Se necessario, o il giocatore od il suo avversario fermeranno l'orologio per gli scacchi e chiederanno l'assistenza dell'arbitro.</p>
<p>7.4.3 The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.</p>	<p>7.4.3 Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.</p>	<p>7.4.3 L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.</p>	<p>7.4.3 L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha messo fuori posto i pezzi.</p>

<p>7.5.1</p> <p>An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.</p>	<p>7.5.1</p> <p>Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug vollständig abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.</p>	<p>7.5.1</p> <p>Un coup illégal est achevé une fois que le joueur a appuyé sur la pendule. Si pendant une partie, on constate qu'un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l'irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l'irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de cette position rétablie.</p>	<p>7.5.1</p> <p>Una mossa illegale è completata quando il giocatore ha premuto l'orologio. Se durante una partita si riscontra che è stata completata una mossa illegale, verrà ripristinata la posizione immediatamente precedente l'illegalità. Se non è possibile determinare la posizione immediatamente precedente l'illegalità, la partita dovrà continuare dall'ultima posizione identificabile prima dell'illegalità. Alla mossa che sostituisce la mossa illegale si applicano gli Articoli 4.3 e 4.7. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata.</p>
<p>7.5.2</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>7.5.2</p> <p>Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.</p>	<p>7.5.2</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>7.5.2</p> <p>Se il giocatore ha mosso un pedone alla traversa più distante ed ha premuto l'orologio, ma non ha sostituito il pedone con un nuovo pezzo, la mossa è illegale. Il pedone sarà sostituito da una Donna dello stesso colore del pedone.</p>
<p>7.5.3</p> <p>After the action taken under Article 7.5.1 or 7.5.2, 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>7.5.3</p> <p>Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1 oder 7.5.2 erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.</p>	<p>7.5.3</p> <p>Après l'application de l'Article 7.5.1 ou 7.5.2, pour le premier coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire; pour le second coup illégal 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>7.5.3</p> <p>Dopo le azioni intraprese in base all'Articolo 7.5.1 o 7.5.2, per la prima mossa illegale completata da un giocatore l'arbitro darà due minuti di tempo addizionale al suo avversario; per la seconda mossa illegale completata dallo stesso giocatore, l'arbitro dovrà dichiarare la partita persa per quell giocatore. La partita però è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali.</p>
<p>7.6</p> <p>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.</p>	<p>7.6</p> <p>Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt.</p>	<p>7.6</p> <p>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.</p>	<p>7.6</p> <p>Se durante una partita si riscontra che un qualunque pezzo è stato spostato dalla sua casa corretta, sarà ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se non è possibile determinare la posizione immediatamente precedente l'irregolarità, la partita dovrà continuare dall'ultima posizione identificabile prima dell'irregolarità. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata.</p>

<p>7.7.1</p> <p>If a player uses two hands to make a single move (in case of castling, capturing or promotion), it shall be considered as an illegal move.</p>	<p>7.7.1</p> <p>Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung), wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt.</p>	<p>7.7.1</p> <p>Si un joueur utilise ses deux mains pour réaliser/jouer un coup (en cas de roque, prise ou promotion), cela sera considéré comme un coup illégal.</p>	<p>7.7.1</p> <p>Se un giocatore utilizza due mani per eseguire una singola mossa (in caso di arrocco, cattura o promozione), questa dovrà essere considerata quale mossa illegale.</p>
<p>7.7.2</p> <p>For the first violation of the rule 7.7.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.7.1 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>7.7.2</p> <p>Für den ersten Verstoß gegen die Artikel 7.7.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Artikel 7.7.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.</p>	<p>7.7.2</p> <p>A l'occasion de la première violation de l'article 7.7.1 l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour la seconde violation de l'article 7.7.1. réalisée 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 mater le roi de l'adversaire par aucune suite de coups légaux.</p>	<p>7.7.2</p> <p>Per la prima violazione dell'art. 7.7.1 l'arbitro deve dare due minuti di tempo addizionale al suo avversario; per la seconda violazione dell'art. 7.7.1 da parte dello stesso giocatore l'arbitro deve dichiarare partita persa per tale giocatore. La partita però è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali.</p>
<p>7.8.1</p> <p>If the player presses the clock without making a move, it shall be considered as an illegal move.</p>	<p>7.8.1</p> <p>Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies als regelwidriger Zug betrachtet.</p>	<p>7.8.1</p> <p>Si un joueur appuie sur la pendule sans jouer un coup, cela sera considéré comme un coup illégal.</p>	<p>7.8.1</p> <p>Se un giocatore preme l'orologio senza aver mosso, questo sarà considerata mossa illegale.</p>
<p>7.8.2</p> <p>For the first violation of the rule 7.8.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.8.1 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>7.8.2</p> <p>Für den ersten Verstoß gegen die Artikel 7.8.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Artikel 7.8.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.</p>	<p>7.8.2</p> <p>A l'occasion de la première violation de l'article 7.8.1 l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire ; pour la seconde violation de l'article 7.8.1. réalisée 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 mater le roi de l'adversaire par aucune suite de coups légaux.</p>	<p>7.8.2</p> <p>Per la prima violazione della regola 7.8.1, l'arbitro deve dare due minuti di tempo addizionale al suo avversario; per la seconda infrazione della regola 7.8.1 da parte dello stesso giocatore, l'arbitro dovrà dichiarare la partita persa per quel giocatore. La partita però è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali.</p>

Art. 8: The recording of the moves	Art. 8: Die Aufzeichnung der Züge	Art. 8 : La notation des coups	Art. 8 - L'annotazione delle mosse
<p>8.1.1</p> <p>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.</p>	<p>8.1.1</p> <p>Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen „Partieformular“ aufzuschreiben.</p>	<p>8.1.1</p> <p>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.</p>	<p>8.1.1</p> <p>Nel corso del gioco, ciascun giocatore è tenuto a registrare le proprie mosse e quelle del suo avversario nella maniera corretta, mossa dopo mossa, nel modo più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (vedi Appendice C), sul 'formulario' prescritto per la competizione.</p>
<p>8.1.2</p> <p>It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Guidelines I.1.1.</p>	<p>8.1.2</p> <p>Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3 oder bei einer Hängepartie gemäß Richtlinien I.1.1..</p>	<p>8.1.2</p> <p>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 les directives I.1.1..</p>	<p>8.1.2</p> <p>È proibito scrivere le mosse in anticipo, salvo qualora il giocatore stia richiedendo una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, ovvero aggiornando la partita secondo le linee guida I.1.1.</p>
<p>8.1.3</p> <p>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. data.</p>	<p>8.1.3</p> <p>Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufschreibt. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufschreiben, bevor er einen neuen ausführt.</p>	<p>8.1.3</p> <p>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>8.1.3</p> <p>Un giocatore può, se lo desidera, rispondere alla mossa del suo avversario prima di registrarla, ma deve registrare la sua mossa precedente prima di farne un'altra.</p>
<p>8.1.4</p> <p>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</p>	<p>8.1.4</p> <p>Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag im Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.</p>	<p>8.1.4</p> <p>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>8.1.4</p> <p>Il formulario dovrà essere usato solo per la registrazione delle mosse, dei tempi degli orologi, delle offerte di patta, di questioni relative ad una richiesta all'arbitro ed altre informazioni attinenti.</p>
<p>8.1.5</p> <p>Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).</p>	<p>8.1.5</p> <p>Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit dem Symbol (=) vermerken.</p>	<p>8.1.5</p> <p>Les deux joueurs doivent noter l'offre de nulle sur la feuille de partie par un symbole (=).</p>	<p>8.1.5</p> <p>Entrambi i giocatori devono registrare sul formulario ogni offerta di patta, usando il simbolo (=).</p>
<p>8.1.6</p> <p>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>8.1.6</p> <p>Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuschreiben, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.</p>	<p>8.1.6</p> <p>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>8.1.6</p> <p>Se un giocatore non è in grado di registrare le mosse, può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, che scriva le mosse. Il suo orologio sarà regolato dall'arbitro in maniera equa. Questa regolazione non si applica all'orologio di un giocatore portatore di disabilità.</p>
<p>8.2</p> <p>The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.</p>	<p>8.2</p> <p>Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch eingesehen werden können.</p>	<p>8.2</p> <p>La feuille de partie doit être visible par l'arbitre pendant toute la partie.</p>	<p>8.2</p> <p>Il formulario dovrà essere visibile all'arbitro durante tutto il corso della partita.</p>
<p>8.3</p> <p>The scoresheets are the property of the organiser of the competition.</p>	<p>8.3</p> <p>Die Partieformulare gehören dem Turniveranstalter.</p>	<p>8.3</p> <p>Les feuilles de partie sont la propriété de l'organisateur de la manifestation.</p>	<p>8.3</p> <p>I formulari sono proprietà dell'organizzatore della competizione.</p>

<p>8.4</p> <p>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.</p>	<p>8.4</p> <p>Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen.</p>	<p>8.4</p> <p>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.</p>	<p>8.4</p> <p>Se ad un certo momento di un periodo un giocatore ha meno di cinque minuti rimanenti sull'orologio e non ha un tempo addizionale di 30 o più secondi aggiunti ad ogni mossa, allora per il resto di quel periodo non è obbligato ad adempiere alle prescrizioni dell'Articolo 8.1.</p>
<p>8.5.1</p> <p>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.</p>	<p>8.5.1</p> <p>Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitzuschreibt, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter unmittelbar nachdem eine der Klappen gefallen ist, die Schachuhr an. Daraufhin vervollständigen beide Spieler ihre Partieformulare unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners.</p>	<p>8.5.1</p> <p>Si aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter en application de l'Article 8.4, l'arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs complèteront leur feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de l'adversaire.</p>	<p>8.5.1</p> <p>Se, in base all'Articolo 8.4, nessuno dei due giocatori sta registrando le mosse, l'arbitro od un assistente dovrebbero cercare di essere presenti e registrare le mosse. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l'arbitro dovrà fermare l'orologio per gli scacchi, quindi entrambi i giocatori dovranno aggiornare i propri formulari, usando i formulari dell'arbitro o dell'avversario.</p>
<p>8.5.2</p> <p>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>8.5.2</p> <p>Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht mitgeschrieben hat, muss er, sobald eine der Klappen gefallen ist, sein Partieformular vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt dass der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben bevor er zieht.</p>	<p>8.5.2</p> <p>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>8.5.2</p> <p>Se, in base all'Articolo 8.4, solo uno dei due giocatori non ha registrato le mosse, non appena una delle due bandierine cade questi deve aggiornare completamente il proprio formulario prima di muovere un pezzo sulla scacchiera. Verificato che il giocatore abbia il tratto, può usare il formulario del suo avversario, ma deve restituirlo prima di eseguire una mossa.</p>
<p>8.5.3</p> <p>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>8.5.3</p> <p>Wenn kein vollständiges Partieformular vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten nachspielen. Dieser schreibt als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Uhrzeiten, wessen Uhr in Gang war und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge auf, falls diese Angaben verfügbar sind.</p>	<p>8.5.3</p> <p>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>8.5.3</p> <p>Se non è disponibile un formulario completo, i giocatori devono ricostruire la partita su una seconda scacchiera, sotto il controllo dell'arbitro o di un suo assistente. Prima che la ricostruzione abbia luogo, questi dovrà innanzitutto registrare la posizione raggiunta nella partita, i tempi sugli orologi, quale orologio fosse in moto ed il numero di mosse eseguite e completate, se questa informazione è disponibile.</p>
<p>8.6</p> <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>8.6</p> <p>Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, außer in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge ausgeführt oder abgeschlossen worden sind.</p>	<p>8.6</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>8.6</p> <p>Se non è possibile aggiornare i formulari e così dimostrare che un giocatore ha superato il tempo assegnato, la successiva mossa eseguita sarà considerata essere la prima del periodo di tempo seguente, salvo qualora ci siano prove che altre mosse siano state eseguite o completate.</p>

<p>8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.</p>	<p>8.7 Nach Ende der Partie unterschreiben beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.</p>	<p>8.7 A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s'il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l'arbitre en décide autrement.</p>	<p>8.7 Alla conclusione della partita entrambi i giocatori dovranno firmare entrambi i formulari, indicando l'esito della partita. Questo risultato resterà valido anche se è errato, salvo qualora l'arbitro decida diversamente.</p>
--	--	--	---

Art. 9: The drawn game	Art. 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)	Art. 9 : La partie nulle	Art. 9 – La partita patta
<p>9.1.1 The regulations of an event may specify that players cannot offer or agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.</p>	<p>9.1.1 Das Turnierreglement darf bestimmen, dass die Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht remis anbieten oder vereinbaren dürfen.</p>	<p>9.1.1 Le règlement d'une manifestation peut spécifier que les joueurs ne peuvent pas proposer ou 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>9.1.1 Il regolamento di un evento può specificare che i giocatori non possono offrire o accettare patta, prima di un certo numero di mosse o del tutto, senza il consenso dell'arbitro.</p>
<p>9.1.2 However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply:</p>	<p>9.1.2 Falls jedoch das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:</p>	<p>9.1.2 Cependant, si le règlement de l'évènement permet les nulles par accord mutuel, la suite s'appliquera :</p>	<p>9.1.2 Quando il regolamento di un evento permette la patta d'accordo, si applicherà quanto segue:</p>
<p>9.1.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>9.1.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein Spieler der ein Remis anbieten möchte, macht dies nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt während der Partie ist zwar gültig, aber Artikel 11.5 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis der Gegner es annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berührung einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird. 	<p>9.1.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>9.1.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un giocatore che desidera offrire la patta lo farà dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera e prima di premere il proprio orologio. Un'offerta fatta in qualsiasi altro momento durante il gioco è ancora valida ma si deve considerare l'Articolo 11.5. Nessuna condizione può essere associate all'offerta. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la respinge verbalmente, la respinge toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarla, o la partita è terminata in qualche altra maniera.
<p>9.1.2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=). 	<p>9.1.2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (=) auf dem Partieformular notiert. 	<p>9.1.2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'offre de nulle sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=). 	<p>9.1.2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con il simbolo (=).
<p>9.1.2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw. 	<p>9.1.2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein Antrag auf Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot. 	<p>9.1.2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une réclamation de nulle au titre de 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nulle. 	<p>9.1.2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una richiesta di patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3 sarà considerata essere un'offerta di patta.

<p>9.2.1</p> <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>9.2.1</p> <p>Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung):</p>	<p>9.2.1</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>9.2.1</p> <p>La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, quando per almeno la terza volta la stessa posizione (non necessariamente a causa di una ripetizione di mosse):</p>
<p>9.2.1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>9.2.1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder 	<p>9.2.1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>9.2.1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - sta per apparire, se il giocatore scrive prima sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all'arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, oppure
<p>9.2.1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - has just appeared, and the player claiming the draw has the move. 	<p>9.2.1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist. 	<p>9.2.1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - vient d'apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait. 	<p>9.2.1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - è appena apparsa, ed il giocatore richiedente la patta ha il tratto.
<p>9.2.2</p> <p>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>9.2.2</p> <p>Stellungen gelten nur dann als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn:</p>	<p>9.2.2</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>9.2.2</p> <p>Le posizioni sono considerate uguali se e solo se lo stesso giocatore ha il tratto, pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case e le mosse possibili per tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse. Perciò due posizioni non sono uguali se:</p>
<p>9.2.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant. 	<p>9.2.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - ein Bauer zu Beginn der Zugfolge en passant geschlagen werden konnte, oder 	<p>9.2.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant 	<p>9.2.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - all'inizio della sequenza un pedone avrebbe potuto essere catturato en passant.
<p>9.2.2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - a king had castling rights with a rook that has not been moved, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved. 	<p>9.2.2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - ein König das Recht zur Rochade mit einem Turm, der noch nicht bewegt worden ist, hatte, dieses aber nach dem Zug verloren hat. Das Rochaderecht geht erst verloren, nachdem der König oder Turm gezogen hat. 	<p>9.2.2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n'avait pas bougé, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour. 	<p>9.2.2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un Re ha diritto all'arrocco con una Torre che non è stata mossa, ma lo perde dopo essere stato mosso. Il diritto all'arrocco si perde solo dopo che il Re o la Torre sono stati mossi.
<p>9.3</p> <p>The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:</p>	<p>9.3</p> <p>Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, falls:</p>	<p>9.3</p> <p>La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si :</p>	<p>9.3</p> <p>La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, se:</p>
<p>9.3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>9.3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - er einen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge hat, dass dann die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder 	<p>9.3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>9.3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - questi scrive sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all'arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, in seguito alla quale le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state eseguite senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura, oppure

<p>9.3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture. 	<p>9.3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen und oder eine Figur geschlagen worden ist. 	<p>9.3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans le mouvement d'aucun pion et sans aucune prise de pièce. 	<p>9.3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state completate senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura.
<p>9.4</p> <p>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.</p>	<p>9.4</p> <p>Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.</p>	<p>9.4</p> <p>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.</p>	<p>9.4</p> <p>Se il giocatore tocca un pezzo come da Articolo 4.3, per quella mossa perde il diritto di richiedere una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3.</p>
<p>9.5.1</p> <p>If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12.1 or 6.12.2). He is not allowed to withdraw his claim.</p>	<p>9.5.1</p> <p>Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält er oder der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Art. 6.12.1 oder 6.12.2). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen.</p>	<p>9.5.1</p> <p>Si un joueur réclame la nulle en application de l'Article 9.2 ou 9.3, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.</p>	<p>9.5.1</p> <p>Se un giocatore richiede una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, egli o l'arbitro dovranno fermare l'orologio per gli scacchi (vedi Articoli 6.12.1 o 6.12.2). Non gli è consentito ritirare la propria richiesta.</p>
<p>9.5.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn. 	<p>9.5.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis. 	<p>9.5.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle. 	<p>9.5.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se si verifica che la richiesta è corretta, la partita è immediatamente patta.
<p>9.5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>9.5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 3 und 4 ausgeführt werden. 	<p>9.5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>9.5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere due minuti al tempo di riflessione rimasto all'avversario, dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita secondo gli Articoli 3 e 4.
<p>9.6</p> <p>If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:</p>	<p>9.6</p> <p>Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis:</p>	<p>9.6</p> <p>Si l'un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle :</p>	<p>9.6</p> <p>Se si verifica una od entrambe tra le seguenti condizioni, la partita è patta:</p>
<p>9.6.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - the same position has appeared, as in 9.2b, for at least five consecutive alternate moves by each player. 	<p>9.6.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2 b, ist nach wenigstens fünf aufeinanderfolgenden Zügen beider Spieler entstanden, 	<p>9.6.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - La même position est apparue, comme en 9.2.b, au moins cinq fois de suite 	<p>9.6.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - la stessa posizione è apparsa, come in 9.2 b, per almeno cinque mosse alternate consecutive di ciascun giocatore.
<p>9.6.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - any series of at least 75 moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence. 	<p>9.6.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - sobald wenigstens 75 Züge von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug matt setzt, hat dies Vorrang. 	<p>9.6.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - toute suite d'au moins 75 coups achevés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, le mat a la priorité. 	<p>9.6.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una qualsiasi sequenza di 75 mosse consecutive è stata eseguita da ciascun giocatore senza la spinta di alcun pedone e senza alcuna cattura. Se l'ultima mossa ha prodotto uno scaccomatto, quest'ultimo avrà la precedenza.

Art. 10: Points	Art. 10: Punkte	Art. 10 : Les points	Art. 10 – Punteggi
10.1 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½).	10.1 Außer nach anders lautender Bestimmung in dem Turnierreglement gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1), der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) und der remis spielt, einen halben Punkt (1/2) erzielt.	10.1 A moins que le règlement d'une manifestation ne spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui fait match nul marque un demi-point (½).	10.1 A meno che il regolamento di un evento specifichi diversamente, un giocatore che vinca la partita, o vinca per forfait, si aggiudica un (1) punto; un giocatore che perda la partita, o perda per forfait, si aggiudica zero (0) punti; e un giocatore che pareggi la propria partita si aggiudica mezzo (½) punto.
10.2 The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example a score of ¾ - ¼ is not allowed.	10.2 Die Gesamtzahl der Punkte eines Spiels kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; z.B. ist ein Ergebnis von ¾ - ¼ nicht erlaubt.	10.2 Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d'une partie. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu ; par exemple, le score ¾ - ¼ n'est pas autorisé.	10.2 Il punteggio totale di ogni partita non potrà mai superare il punteggio massimo che quella partita assegna. Il punteggio assegnato al singolo giocatore deve essere quello normalmente connesso con la partita, ad esempio un punteggio di ¾ - ¼ non è consentito.
Art. 11: The conduct of the players	Art. 11: Das Verhalten der Spieler	Art. 11 : La conduite des joueurs	Art. 11 – Il comportamento dei giocatori
11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.	11.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, was dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.	11.1 Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.	11.1 I giocatori non devono assumere comportamenti che portino discredito al gioco degli scacchi.
11.2.1 The 'playing venue' is defined as the 'playing area', rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.	11.2.1 Die „Turnierräumlichkeiten“ umfassen den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.	11.2.1 La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone fumeur située à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre.	11.2.1 L'area della competizione è definita come l'insieme dell'area di gioco, i bagni e servizi igienici, i salotti per il relax dei giocatori, l'area ristoro, l'area riservata ai fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro.
11.2.2 The playing area is defined as the place where the games of a competition are played.	11.2.2 Der „Spielbereich“ ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden.	11.2.2 La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.	11.2.2 L'area di gioco è definita come il luogo in cui vengono giocate le partite di una competizione.
11.2.3 Only with the permission of the arbiter can	11.2.3 Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters darf	11.2.3 Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre.	11.2.3 Solo con il permesso dell'arbitro:
11.2.3.1 - a player leave the playing venue.	11.2.3.1 - ein Spieler die Turnierräumlichkeiten verlassen,	11.2.3.1 - À un joueur de quitter la salle de jeu	11.2.3.1 - un giocatore può lasciare l'area della competizione.
11.2.3.2 - the player having the move be allowed to leave the playing area.	11.2.3.2 - der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen	11.2.3.2 - Au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu	11.2.3.2 - il giocatore che ha il tratto può essere autorizzato a lasciare l'area di gioco.
11.2.3.3 - A person who is neither a players nor arbiter be allowed access to the playing area.	11.2.3.3 - jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.	11.2.3.3 - A une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu	11.2.3.3 - una persona che non sia né un giocatore né un arbitro può essere autorizzata ad accedere all'area di gioco.

<p>11.2.4 The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area.</p>	<p>11.2.4 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass der Gegner des am Zug befindlichen Spielers es dem Schiedsrichter anzeigen muss, wenn er den Spielbereich verlassen will.</p>	<p>11.2.4 Le règlement de l'évènement peut spécifier que l'adversaire d'un joueur au trait soit dans l'obligation de signaler à l'arbitre lorsqu'il souhaite quitter la zone de jeu.</p>	<p>11.2.4 Le regole di un evento possono precisare che l'avversario di un giocatore che ha il tratto debba informare l'arbitro quando desidera uscire dall'area di gioco.</p>
<p>11.3.1 During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.</p>	<p>11.3.1 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren.</p>	<p>11.3.1 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'information ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier</p>	<p>11.3.1 Durante la partita, ai giocatori è proibito far uso di qualsiasi nota, fonte d'informazione o consiglio, o analizzare qualsiasi partita su un'altra scacchiera.</p>
<p>11.3.2.1 During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue. However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player's bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without permission of the arbiter.</p>	<p>11.3.2.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben. Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung des Schiedsrichters untergebracht werden. Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen.</p>	<p>11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d'avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l'arbitre dans la salle de jeu. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l'arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d'utiliser ce sac sans la permission de l'arbitre.</p>	<p>11.3.2.1 Durante la partita, a un giocatore è proibito avere un qualsiasi dispositivo elettronico non specificatamente approvato dall'arbitro nell'area della competizione. Comunque le regole di un evento possono consentire che il giocatore tenga tali dispositivi in una propria borsa, a condizione che detti dispositivi siano completamente spenti. Questa borsa deve essere riposta come concordato con l'arbitro. A entrambi i giocatori non è permesso usare tale borsa senza il permesso dell'arbitro.</p>
<p>11.3.2.2 If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The regulations of an event may specify a different, less severe, penalty.</p>	<p>11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät im Turnierareal bei sich trägt, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.</p>	<p>11.3.2.2 S'il est évident qu'un joueur a apporté un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement d'un évènement peut spécifier une sanction différente, moins sévère.</p>	<p>11.3.2.2 Se risulta evidente che un giocatore tiene addosso un tale dispositivo nell'area della competizione, perderà la partita. L'avversario vincerà. Le regole di un evento possono specificare una penalità diversa e meno severa.</p>
<p>11.3.3 The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items or body to be inspected, in private. The arbiter or person authorised by the arbiter shall inspect the player, and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9.</p>	<p>11.3.3 Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände oder seines Körpers zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen.</p>	<p>11.3.3 L'arbitre pourra exiger du joueur le droit d'inspecter en privé ses vêtements, sacs, autres objets ou son corps. L'arbitre, ou une personne mandatée par lui, inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l'arbitre prendra des mesures conformément à l'article 12.9.</p>	<p>11.3.3 L'arbitro può richiedere al giocatore di consentire che i suoi abiti, borse o altri oggetti personali siano ispezionati in privato. L'arbitro, o una persona autorizzata dall'arbitro, ispezionerà il giocatore e dovrà essere dello stesso sesso del giocatore. Se un giocatore rifiuta di cooperare con questo obbligo, l'arbitro dovrà prendere misure in base all'Articolo 12.9.</p>
<p>11.3.4 Smoking, including e-cigarettes, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.</p>	<p>11.3.4 Rauchen einschließlich der Benutzung sog. „e-Zigaretten“ ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.</p>	<p>11.3.4 Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section de la salle de jeu désignée par l'arbitre.</p>	<p>11.3.4 È permesso fumare, comprese le sigarette elettroniche, solo nella sezione dell'area della competizione stabilita dall'arbitro.</p>

11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.	11.4 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.	11.4 Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.	11.4 I giocatori che hanno finito la propria partita saranno considerati come spettatori.
11.5 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.	11.5 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal.	11.5 Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.	11.5 È proibito distrarre od infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Questo include reclami irragionevoli, offerte di patta irragionevoli o l'introduzione di una fonte di rumore nell'area di gioco.
11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.	11.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.	11.6 L'infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l'Article 12.9.	11.6 L'infrazione di qualunque comma degli Articoli da 11.1 a 11.5 comporterà la penalizzazione secondo l'Articolo 12.9.
11.7 Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.	11.7 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktezahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.	11.7 Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L'arbitre décidera du score de l'adversaire.	11.7 Il rifiuto persistente da parte di un giocatore di attenersi alle Regole sarà penalizzato con la perdita della partita. L'arbitro deciderà il punteggio dell'avversario.
11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.	11.8 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird die Partie für beide Spieler als verloren erklärt.	11.8 Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs.	11.8 Se entrambi i giocatori sono colpevoli secondo l'Articolo 11.7, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori.
11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.	11.9 Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.	11.9 Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.	11.9 Un giocatore ha il diritto di chiedere all'arbitro spiegazioni su punti particolari delle Regole.
11.10 Unless the rules of an event specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).	11.10 Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7).	11.10 A moins que le règlement d'une manifestation spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l'arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voir Article 8.7).	11.10 Salvo quando le regole di un evento specificano diversamente, un giocatore può ricorrere in appello contro qualsiasi decisione dell'arbitro, anche se il giocatore ha firmato il formulario (vedi Articolo 8.7).
11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.	11.11 Beide Spieler müssen den Schiedsrichter in Fällen einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unterstützen.	11.11 Les deux joueurs doivent assister l'arbitre dans toutes les situations requérant la reconstitution de la partie, incluant les demandes de nulle.	11.11 Entrambi i giocatori devono collaborare con l'arbitro in ogni situazione che richieda la ricostruzione della partita, compresa la richiesta di patta.
11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of a the players, under supervision of the arbiter.	11.12 Die Überprüfung einer dreimaligen Stellungs-wiederholung oder des Remisantrags nach der 50-Züge-Regel obliegt den Spielern, allerdings unter Aufsicht des Schiedsrichters.	11.12 La vérification des triples répétitions de position ou des réclamations de nullité en application de la règle des 50 coups est du devoir des joueurs, sous la supervision de l'arbitre.	11.12 La verifica della richiesta per triplice ripetizione della posizione o per 50 mosse è compito del giocatore, sotto la supervisione dell'arbitro.

Art. 12: The conduct of the players	Art. 12: Das Verhalten der Spieler	Art. 12 : Le Rôle de l'arbitre	Art. 12 – Il ruolo dell'arbitro
12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.	12.1 Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.	12.1 L'arbitre s'assurera de l'observation des Règles du Jeu d'Échecs.	12.1 L'arbitro deve controllare che le Regole siano pienamente osservate.
12.2 The arbiter shall	12.2 Der Schiedsrichter	12.2 L'arbitre devra	12.2 L'arbitro deve:
12.2.1 - ensure fair play.	12.2.1 - sorgt für faires Spiel,	12.2.1 - assurer un jeu équitable	12.2.1 - assicurare il 'fair play'.
12.2.2 - act in the best interest of the competition.	12.2.2 - handelt im besten Interesse des Veranstaltung,	12.2.2 - agir dans le meilleur intérêt de la compétition	12.2.2 - agire nel miglior interesse della competizione.
12.2.3 - ensure that a good playing environment is maintained.	12.2.3 - sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,	12.2.3 - s'assurer qu'un bon environnement de jeu soit maintenu	12.2.3 - assicurare che sia mantenuto un buon ambiente di gioco.
12.2.4 - ensure that the players are not disturbed.	12.2.4 - sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,	12.2.4 - s'assurer que les joueurs ne soient pas dérangés	12.2.4 - assicurare che i giocatori non vengano disturbati.
12.2.5 - supervise the progress of the competition.	12.2.5 - überwacht den Fortgang der Veranstaltung,	12.2.5 - superviser le déroulement de la compétition	12.2.5 - supervisionare il procedere della competizione.
12.2.6 - take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention.	12.2.6 - ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen.	12.2.6 - prendre les mesures spéciales nécessaires dans l'intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical.	12.2.6 - prendere misure particolari nell'interesse dei giocatori disabili e di coloro che necessitano di particolari attenzioni mediche.
12.2.7 - follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines	12.2.7 - befolgt die Anti-Cheating-Regelungen.	12.2.7 - suivre les règles et directives contre la triche	12.2.7 - Seguire le regole o le Linee Guida anti-cheating.
12.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate.	12.3 a) Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase sind, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.	12.3 L'arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu'il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire.	12.3 L'arbitro deve osservare le partite, specialmente quando i giocatori sono a corto di tempo, far osservare le decisioni da lui assunte, ed imporre ai giocatori le penalità quando ciò sia appropriato.
12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.	12.4 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spieler knappe Restbedenkzeit haben.	12.4 L'arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps.	12.4 L'arbitro può designare degli assistenti che osservino le partite, ad esempio quando molti giocatori sono a corto di tempo.
12.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.	12.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren.	12.5 L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.	12.5 L'arbitro può assegnare del tempo addizionale ad uno o entrambi i giocatori nel caso di un evento esterno di disturbo della partita.

<p>12.6</p> <p>The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article 8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.</p>	<p>12.6</p> <p>Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Anzahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens eine der Klappen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.</p>	<p>12.6</p> <p>L'arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d'Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l'Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s'abstiendra d'informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule.</p>	<p>12.6</p> <p>L'arbitro non deve intervenire in una partita eccetto che nei casi descritti dalle Regole. Non dovrà indicare il numero di mosse completate, eccetto che nell'applicare l'Articolo 8.5 quando almeno una delle bandierine è già caduta. L'arbitro dovrà astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha completato una mossa o che il giocatore non ha premuto il proprio orologio.</p>
<p>12.7</p> <p>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.</p>	<p>12.7</p> <p>Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus dem Turnierareal weisen.</p>	<p>12.7</p> <p>Si quelqu'un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l'arbitre. Les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni 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.</p>	<p>12.7</p> <p>Se qualcuno osserva un'irregolarità, ne può informare solo l'arbitro. I giocatori impegnati in altre partite non devono discutere una partita od interferire in essa in alcun modo. Agli spettatori non è consentito interferire in una partita. L'arbitro può espellere i contravventori dall'area di gioco.</p>
<p>12.8</p> <p>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.</p>	<p>12.8</p> <p>Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann in den Turnierräumlichkeiten und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.</p>	<p>12.8</p> <p>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.</p>	<p>12.8</p> <p>Senza autorizzazione dell'arbitro, è proibito a chiunque utilizzare un telefono mobile o qualsiasi altro tipo di dispositivo di comunicazione nell'area di gioco od in qualsiasi area contigua designata dall'arbitro.</p>
<p>12.9</p> <p>Options available to the arbiter concerning penalties:</p>	<p>12.9</p> <p>Folgende Strafen kann der Schiedsrichter bei Vergehen verhängen:</p>	<p>12.9</p> <p>Les options à disposition de l'arbitre pour sanctionner sont :</p>	<p>12.9</p> <p>Opzioni a disposizione dell'arbitro in merito alle penalità:</p>
<p>12.9.1</p> <p>- warning</p>	<p>12.9.1</p> <p>- eine Verwarnung,</p>	<p>12.9.1</p> <p>- L'avertissement</p>	<p>12.9.1</p> <p>- ammonizione</p>
<p>12.9.2</p> <p>- increasing the remaining time of the opponent</p>	<p>12.9.2</p> <p>- das Verlängerung der Restbedenkzeit des Gegner,</p>	<p>12.9.2</p> <p>- L'augmentation du temps restant à l'adversaire</p>	<p>12.9.2</p> <p>- aumento del tempo rimanente all'avversario</p>
<p>12.9.3</p> <p>- reducing the remaining time of the offending player</p>	<p>12.9.3</p> <p>- das Verkürzung der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,</p>	<p>12.9.3</p> <p>- La diminution du temps restant au joueur incriminé</p>	<p>12.9.3</p> <p>- riduzione del tempo rimanente al giocatore colpevole</p>
<p>12.9.4</p> <p>- increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game</p>	<p>12.9.4</p> <p>- eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,</p>	<p>12.9.4</p> <p>- L'augmentation des points marqués par l'adversaire dans la partie jusqu'au maximum prévu pour cette partie,</p>	<p>12.9.4</p> <p>- aumento del punteggio ottenuto dall'avversario fino al massimo disponibile per quella partita</p>
<p>12.9.5</p> <p>- reducing the points scored in the game by the offending person</p>	<p>12.9.5</p> <p>- eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei,</p>	<p>12.9.5</p> <p>- La diminution des points marqués dans la partie par le joueur incriminé,</p>	<p>12.9.5</p> <p>- riduzione al giocatore colpevole del punteggio ottenuto nella partita</p>

12.9.6 - declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score)	12.9.6 - den Verlust der Partie für den zu bestrafenden Spieler (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners),	12.9.6 - La déclaration de la partie perdue par le joueur incriminé (l'arbitre décidera aussi du score de l'adversaire)	12.9.6 - dichiarazione di partita persa per il giocatore colpevole (l'arbitro dovrà anche decidere il punteggio dell'avversario)
12.9.7 - a fine announced in advance	12.9.7 - ein im Voraus festgelegtes Bußgeld	12.9.7 - Une amende définie à l'avance	12.9.7 - una multa preventivamente annunciata
12.9.8 - exclusion from one or more rounds,	12.9.8 - den Ausschluss von einer oder mehreren Runden,	12.9.8 - l'exclusion pour une ou plusieurs rondes	12.9.8 - Esclusione da uno o più turni
12.9.9 - expulsion from the competition.	12.9.9 - den Ausschluss vom Turnier.	12.9.9 - L'expulsion de la compétition.	12.9.9 - espulsione dalla competizione.

APPENDICES	ANHÄNGE	ANNEXES	APPENDICI
A. Rapidplay	A. Schnellschach	A. Le jeu rapide	A. Gioco rapido - rapidplay
A.1 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.	A1. Eine Schnellschach-Partie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler vollständig abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.	A1. Une partie "d'échecs 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.	A1. Una 'partita di gioco rapido' è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato maggiore di 10 minuti ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è maggiore di 10 minuti ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore.
A.2 Players do not need to record the moves, but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a scoresheet, in order to write the moves.	A2. Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.	A2. Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d'effectuer une réclamation normalement basée sur la feuille de partie. Le joueur peut à tout moment, demander à l'arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups.	A2. I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse, ma non perdono i loro diritti per le richieste che di norma si basano sui formulari. Il giocatore può, in qualsiasi momento, chiedere all'arbitro di fornirgli un formulario allo scopo di scrivere le mosse.
A.3.1 The Competition Rules shall apply if	A.3.1 Die Turnierschachregeln gelten wenn	A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si	A.3.1 Si applicano le Regole per la competizione se:
A.3.1.1 - one arbiter supervises at most three games and	A.3.1.1 - ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht, und	A.3.1.1 - Un arbitre supervise au plus trois parties et	A.3.1.1 - ciascun arbitro supervisiona al massimo tre partite e
A.3.1.2 - each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.	A.3.1.2 - jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.	A.3.1.2 - Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.	A.3.1.2 - ogni partita è registrata dall'arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici.
A.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.	A3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.	A3.2 Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.	A3.2 Il giocatore ha facoltà in qualsiasi momento, quando ha il tratto, di chiedere all'arbitro o al suo assistente di mostrargli il formulario. Questo può essere richiesto un massimo di cinque volte durante una partita. Richieste ulteriori saranno considerate quale elemento per distrarre l'avversario.

A.4 Otherwise the following apply:	A.4 Andernfalls gilt folgendes:	A.4 Autrement, ce qui suit s'applique :	A.4 Diversamente, si applica quanto segue:
A.4.1 From the initial position, once ten moves have been completed by each player,	A.4.1 Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,	A.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs,	A.4.1 Dalla posizione iniziale, dopo che sono state completate dieci mosse per ciascun giocatore,
A.4.1.1 - no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected.	A.4.1.1 - dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört.	A.4.1.1 - 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.	A.4.1.1 - non si può più apportare alcun cambiamento alle impostazioni dell'orologio, a meno che queste ultime non causino conseguenze negative sul calendario dell'evento.
A.4.1.2 - no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.	A.4.1.2 - kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Bretttausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.	A.4.1.2 - aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.	A.4.1.2 - non si può più reclamare riguardo ad un errato orientamento o predisposizione della scacchiera. In caso di errata collocazione del Re, l'arrocco non è consentito. In caso di errata collocazione di una Torre, non è consentito arroccare con quella Torre.
A.4.2 If the arbiter observes an illegal move has been completed, 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. 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.	A.4.2 Wenn der Schiedsrichter einen abgeschlossenen regelwidrigen Zug beobachtet, erklärt er die Partie für den Spieler verloren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner den Gewinn reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Die Partie ist jedoch remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König matt setzen kann. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.	A.4.2 Si l'arbitre observe qu'un coup illégal a été achevé, il de clarera 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. 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.	A.4.2 Se l'arbitro vede che una mossa illegale è stata completata, dichiarerà la partita persa per il giocatore, purché l'avversario non abbia ancora eseguito la sua mossa successiva. Se l'arbitro non interviene, l'avversario ha il diritto di richiedere la vittoria, purché l'avversario stesso non abbia ancora eseguito la propria mossa successiva. Se però la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi possibile serie di mosse legali, la partita è patta. Se l'avversario non richiede la vittoria e l'arbitro non interviene, la mossa illegale resterà valida e la partita dovrà continuare. Dopo che l'avversario ha eseguito la propria mossa successiva, una mossa illegale non può essere corretta se non per accordo tra i giocatori senza l'intervento dell'arbitro.
A.4.3 To claim a win on time, the claimant may stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim 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 claimant cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.	A.4.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Schachuhr der Reklamierende noch Restbedenkzeit hat. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.	A.4.3 Pour re clamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande soit agréée, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules aient été arrêtées. 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.	A.4.3 Per richiedere una vittoria per il tempo, il richiedente può fermare l'orologio per gli scacchi e informare l'arbitro. Perché la richiesta sia accolta, il richiedente deve avere del tempo residuo sul proprio orologio dopo che l'orologio per gli scacchi è stato fermato. Se però la posizione è tale che il richiedente non può dare scaccomatto al Re dell'avversario con alcuna possibile serie di mosse legali, la partita è patta.

<p>A.4.4 If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if the illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.</p>	<p>A.4.4 Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.</p>	<p>A.4.4 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>A.4.4 Se l'arbitro rileva che entrambi i Re sono sotto scacco, o che un pedone si trova sulla traversa più distante dalla sua posizione iniziale, dovrà attendere fino a che sia completata la mossa successiva. Solo allora, se sulla scacchiera c'è ancora la posizione illegale, dichiarerà la partita patta.</p>
<p>A.4.5 The arbiter can also call a flag fall, if he observes it.</p>	<p>A.4.5 Der Schiedsrichter kann auf ein gefallenenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet.</p>	<p>A.4.5 L'arbitre peut également signifier la chute du drapeau, s'il la constate lui-me me.</p>	<p>A.4.5 L'arbitro, se lo nota, segnala la caduta di una bandierina.</p>
<p>A.5 The Rules for an event shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.</p>	<p>A.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt.</p>	<p>A.5 Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article A.3 ou l'Article A.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.</p>	<p>A.5 Il regolamento di un evento dovrà precisare se l'Articolo A.3 o l'Articolo A.4 si applicano per l'intero evento.</p>

B. Blitz	B. Blitzschach	B. Le Blitz	B. Lampo - Blitz
<p>B.1</p> <p>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.</p>	<p>B1.</p> <p>Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger pro Spieler gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt 10 Minuten oder weniger.</p>	<p>B1.</p> <p>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.</p>	<p>B1.</p> <p>Una 'partita lampo' è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato minore o uguale a 10 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è minore o uguale a 10 minuti.</p>
<p>B.2</p> <p>The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.</p>	<p>B2.</p> <p>Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.</p>	<p>B2.</p> <p>Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d'une minute au lieu de deux minutes.</p>	<p>B2.</p> <p>Le penalità citate negli Articoli 7 e 9 delle Regole per le competizioni saranno di un minuto anziché due minuti.</p>
<p>B.3.1</p> <p>The Competition Rules shall apply if</p>	<p>B3.1</p> <p>Die Turnierschachregeln gelten wenn</p>	<p>B3.1</p> <p>Les Règles de Compétition s'appliquent si</p>	<p>B3.1</p> <p>Si applicano le Regole per le competizioni se:</p>
<p>B.3.1.1</p> <p>- one arbiter supervises one game and</p>	<p>B.3.1.1</p> <p>- ein Schiedsrichter eine Partie überwacht, und</p>	<p>B.3.1.1</p> <p>- Un arbitre supervise une partie et</p>	<p>B.3.1.1</p> <p>- ciascun arbitro supervisiona una sola partita e</p>
<p>B.3.1.2</p> <p>- each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.</p>	<p>B.3.1.2</p> <p>- jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.</p>	<p>B.3.1.2</p> <p>- Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.</p>	<p>B.3.1.2</p> <p>- ogni partita è registrata dall'arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici.</p>
<p>B.3.2</p> <p>The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.</p>	<p>B.3.2</p> <p>Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.</p>	<p>B.3.2</p> <p>Le joueur au trait peut à tout moment demander à l'arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être réalisée que cinq fois au maximum, sous peine d'être considérée comme une tentative de distraction de l'adversaire.</p>	<p>B.3.2</p> <p>Il giocatore ha facoltà in qualsiasi momento, quando ha il tratto, di chiedere all'arbitro o al suo assistente di mostrargli il formulario. Questo può essere richiesto un massimo di cinque volte durante una partita. Richieste ulteriori saranno considerate quale elemento per distrarre l'avversario.</p>
<p>B.4</p> <p>Otherwise, play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Appendix A.2 and A.4.</p>	<p>B.4</p> <p>Andernfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Anhang A.2 und A.4.</p>	<p>B.4</p> <p>Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide spécifiées dans l'article A.2 et A.4</p>	<p>B.4</p> <p>Diversamente, il gioco sarà governato dalle Regole per il gioco Rapido come nell'Articolo A.2 e A.4.</p>
<p>B.5</p> <p>The Rules for an event shall specify whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event.</p>	<p>B.5</p> <p>Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt.</p>	<p>B.5</p> <p>Le règlement d'une manifestation spécifiera si l'Article B.3 ou l'Article B.4 s'applique pour l'intégralité de la manifestation.</p>	<p>B.5</p> <p>Il regolamento di un evento dovrà precisare se l'Articolo B.3 o l'Articolo B.4 si applicano per l'intero evento.</p>

C. Algebraic notation	C. Algebraische Notation	C. La notation algébrique	C. Notazione
<p>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.</p>	<p>Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen erkennt die FIDE nur ein einziges System für die Aufzeichnung der Züge, das algebraische, an und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, welche ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen.</p>	<p>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.</p>	<p>La FIDE riconosce per i suoi tornei e match solo un sistema di notazione, il Sistema Algebrico, e raccomanda l'uso di questa notazione standardizzata anche per la letteratura scacchistica e le riviste. I formulari con notazioni diverse da quella algebrica non possono essere usati come prova nei casi in cui i formulari di un giocatore sono normalmente usati a questo scopo. Un arbitro che noti che un giocatore sta usando un sistema di notazione diverso da quello algebrico, avvertirà il giocatore di questa regola.</p>
Description of the Algebraic System	Beschreibung des Algebraischen Systems	Description du Système Algébrique :	Descrizione del Sistema Algebrico
<p>C.1 In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.</p>	<p>C1. In dieser Beschreibung bedeutet „Figur“ jede Figur, ausgenommen ein Bauer.</p>	<p>C1. Dans cette description, le mot "pièce" indique une pièce autre que le pion.</p>	<p>C1. In questa descrizione, per 'pezzo' si intende un pezzo diverso dal pedone.</p>
<p>C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.)</p>	<p>C2. Jede Figur wird mit einer Abkürzung bezeichnet, im Deutschen ist dies der groß geschriebene erste Buchstabe ihres Namens. Beispiel: K=König, D=Dame, T=Turm, L=Läufer, S=Springer.</p>	<p>C2. 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.</p>	<p>C2. Ciascun pezzo è indicato da un'abbreviazione. Nella lingua italiana, si usa l'iniziale maiuscola del suo nome. Ad esempio: R = Re, D = Donna, T = Torre, A = Alfiere, C = Cavallo.</p>
<p>C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines recommended.</p>	<p>C3. Jeder Spieler hat das Recht, den Abkürzung des Figurennamens, der in seiner Landes-sprache üblich ist, zu verwenden. Beispiele: Deutsch: französisch: italienisch englisch: K=König R=Roi R=Re K=King D=Dame D=Dame D=Donna Q=Queen T=Turm T=Tour T=Torre R=Rook L=Läufer F=Fou A=Alfiere B=Bishop S=Springer C=Cavalier C=Cavallo N=kNight (Bauer) (Pion) (Pedone) (Pawn) Für gedruckte Veröffentlichungen wird der Gebrauch von Symbolen anstelle der Figurennamen empfohlen.</p>	<p>C3. 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.</p>	<p>C3 Come abbreviazione del nome dei pezzi, ciascun giocatore è libero di usare il nome comunemente impiegato nel suo paese. Ad esempio: F = Fou (Alfiere, in francese), L = Loper (Alfiere, in olandese). Nelle riviste a stampa, si raccomanda l'uso delle 'figurine'.</p>

<p>C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5.</p>	<p>C4. Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen. Beispiele: e5, d4, a5.</p>	<p>C4. 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.</p>	<p>C4 I pedoni non sono indicati dall'iniziale, ma sono riconoscibili dalla sua assenza. Ad esempio, le mosse si scrivono e5, d4, a5, e non pe5, Pd4, pa5.</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
<p>C.5 The eight files (from left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g and h, respectively.</p>	<p>C5. Die acht Linien (von links nach rechts für Weiß und von rechts nach links für Schwarz) werden durch kleingeschriebene Buchstaben bezeichnet: a, b, c, d, e, f, g, und h.</p>	<p>C5. 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.</p>	<p>C5 Le otto colonne (da sinistra a destra per il Bianco e da destra a sinistra per il Nero) sono rispettivamente indicate dalle lettere minuscole a, b, c, d, e, f, g, h.</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
<p>C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks; the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks.</p>	<p>C6. Die acht Reihen (von unten nach oben für Weiß und von oben nach unten für Schwarz) werden nummeriert: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Daher stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren und Bauern auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen Figuren und Bauern auf der achten und siebten Reihe.</p>	<p>C6. 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 rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée.</p>	<p>C6 Le otto traverse (dal basso in alto per il Bianco e dall'alto al basso per il Nero) sono numerate rispettivamente 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Di conseguenza, nella posizione iniziale, i pezzi e pedoni bianchi sono collocati sulla prima e seconda traversa; i pezzi e pedoni neri sono sull'ottava e settima traversa.</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
<p>C.7 As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.</p> <table border="1" data-bbox="91 810 389 1114"> <tr><td>8</td><td>a8</td><td>b8</td><td>c8</td><td>d8</td><td>e8</td><td>f8</td><td>g8</td><td>h8</td></tr> <tr><td>7</td><td>a7</td><td>b7</td><td>c7</td><td>d7</td><td>e7</td><td>f7</td><td>g7</td><td>h7</td></tr> <tr><td>6</td><td>a6</td><td>b6</td><td>c6</td><td>d6</td><td>e6</td><td>f6</td><td>g6</td><td>h6</td></tr> <tr><td>5</td><td>a5</td><td>b5</td><td>c5</td><td>d5</td><td>e5</td><td>f5</td><td>g5</td><td>h5</td></tr> <tr><td>4</td><td>a4</td><td>b4</td><td>c4</td><td>d4</td><td>e4</td><td>f4</td><td>g4</td><td>h4</td></tr> <tr><td>3</td><td>a3</td><td>b3</td><td>c3</td><td>d3</td><td>e3</td><td>f3</td><td>g3</td><td>h3</td></tr> <tr><td>2</td><td>a2</td><td>b2</td><td>c2</td><td>d2</td><td>e2</td><td>f2</td><td>g2</td><td>h2</td></tr> <tr><td>1</td><td>a1</td><td>b1</td><td>c1</td><td>d1</td><td>e1</td><td>f1</td><td>g1</td><td>h1</td></tr> <tr><td></td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> </table>	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		a	b	c	d	e	f	g	h	<p>C7. Im Sinne der obigen Regeln ist jedes der 64 Felder stets durch eine eindeutige Kombination eines Buchstabens und einer Zahl benannt.</p> <table border="1" data-bbox="613 810 911 1114"> <tr><td>8</td><td>a8</td><td>b8</td><td>c8</td><td>d8</td><td>e8</td><td>f8</td><td>g8</td><td>h8</td></tr> <tr><td>7</td><td>a7</td><td>b7</td><td>c7</td><td>d7</td><td>e7</td><td>f7</td><td>g7</td><td>h7</td></tr> <tr><td>6</td><td>a6</td><td>b6</td><td>c6</td><td>d6</td><td>e6</td><td>f6</td><td>g6</td><td>h6</td></tr> <tr><td>5</td><td>a5</td><td>b5</td><td>c5</td><td>d5</td><td>e5</td><td>f5</td><td>g5</td><td>h5</td></tr> <tr><td>4</td><td>a4</td><td>b4</td><td>c4</td><td>d4</td><td>e4</td><td>f4</td><td>g4</td><td>h4</td></tr> <tr><td>3</td><td>a3</td><td>b3</td><td>c3</td><td>d3</td><td>e3</td><td>f3</td><td>g3</td><td>h3</td></tr> <tr><td>2</td><td>a2</td><td>b2</td><td>c2</td><td>d2</td><td>e2</td><td>f2</td><td>g2</td><td>h2</td></tr> <tr><td>1</td><td>a1</td><td>b1</td><td>c1</td><td>d1</td><td>e1</td><td>f1</td><td>g1</td><td>h1</td></tr> <tr><td></td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> </table>	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		a	b	c	d	e	f	g	h	<p>C7. 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.</p> <table border="1" data-bbox="1137 837 1435 1141"> <tr><td>8</td><td>a8</td><td>b8</td><td>c8</td><td>d8</td><td>e8</td><td>f8</td><td>g8</td><td>h8</td></tr> <tr><td>7</td><td>a7</td><td>b7</td><td>c7</td><td>d7</td><td>e7</td><td>f7</td><td>g7</td><td>h7</td></tr> <tr><td>6</td><td>a6</td><td>b6</td><td>c6</td><td>d6</td><td>e6</td><td>f6</td><td>g6</td><td>h6</td></tr> <tr><td>5</td><td>a5</td><td>b5</td><td>c5</td><td>d5</td><td>e5</td><td>f5</td><td>g5</td><td>h5</td></tr> <tr><td>4</td><td>a4</td><td>b4</td><td>c4</td><td>d4</td><td>e4</td><td>f4</td><td>g4</td><td>h4</td></tr> <tr><td>3</td><td>a3</td><td>b3</td><td>c3</td><td>d3</td><td>e3</td><td>f3</td><td>g3</td><td>h3</td></tr> <tr><td>2</td><td>a2</td><td>b2</td><td>c2</td><td>d2</td><td>e2</td><td>f2</td><td>g2</td><td>h2</td></tr> <tr><td>1</td><td>a1</td><td>b1</td><td>c1</td><td>d1</td><td>e1</td><td>f1</td><td>g1</td><td>h1</td></tr> <tr><td></td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> </table>	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		a	b	c	d	e	f	g	h	<p>C7 A causa delle regole di cui sopra, ciascuna delle sessantaquattro case è invariabilmente indicata da una combinazione univoca di una lettera ed una cifra.</p> <table border="1" data-bbox="1662 837 1960 1141"> <tr><td>8</td><td>a8</td><td>b8</td><td>c8</td><td>d8</td><td>e8</td><td>f8</td><td>g8</td><td>h8</td></tr> <tr><td>7</td><td>a7</td><td>b7</td><td>c7</td><td>d7</td><td>e7</td><td>f7</td><td>g7</td><td>h7</td></tr> <tr><td>6</td><td>a6</td><td>b6</td><td>c6</td><td>d6</td><td>e6</td><td>f6</td><td>g6</td><td>h6</td></tr> <tr><td>5</td><td>a5</td><td>b5</td><td>c5</td><td>d5</td><td>e5</td><td>f5</td><td>g5</td><td>h5</td></tr> <tr><td>4</td><td>a4</td><td>b4</td><td>c4</td><td>d4</td><td>e4</td><td>f4</td><td>g4</td><td>h4</td></tr> <tr><td>3</td><td>a3</td><td>b3</td><td>c3</td><td>d3</td><td>e3</td><td>f3</td><td>g3</td><td>h3</td></tr> <tr><td>2</td><td>a2</td><td>b2</td><td>c2</td><td>d2</td><td>e2</td><td>f2</td><td>g2</td><td>h2</td></tr> <tr><td>1</td><td>a1</td><td>b1</td><td>c1</td><td>d1</td><td>e1</td><td>f1</td><td>g1</td><td>h1</td></tr> <tr><td></td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> </table>	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		a	b	c	d	e	f	g	h
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

<p>C.8 Each move of a piece is indicated by the abbreviation of the name of the piece in question and the square of arrival. There is no need for a hyphen between name and square. Examples: Be5, Nf3, Rd1.</p> <p>In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5. A longer form containing the square of departure is acceptable. Examples: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.</p>	<p>C8. Jeder Zug einer Figur wird mit der Abkürzung ihres Namens und dem Ankunftsfield angegeben. Ein Bindestrich zwischen Name und Ankunftsfield ist nicht erforderlich. Beispiele: Le5, Sf3, Td1.</p> <p>Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben. Beispiele: e5, d4, a5.</p> <p>Die Langform, die das Ausgangsfield enthält, ist zulässig. Beispiele: Lb2e5, Sg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.</p>	<p>C8. Chaque mouvement de pièce est indiqué par l'abréviation du nom de la pièce en question et la case d'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'inscrire un trait d'union entre le nom de la pièce et la case. Exemples: Fe5, Cf3, Td1.</p> <p>Dans le cas d'un pion, seule la case d'arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5.</p> <p>Une forme plus longue de notation, contenant la case de départ, est acceptée. Exemple : Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.</p>	<p>C8 Ciascuna mossa di un pezzo è indicata per mezzo dell'abbreviazione del nome del pezzo in questione e della casa di arrivo. Non è necessario inserire i trattini tra il nome e la casa. Ad esempio: Ae5, Cf3, Td1.</p> <p>Nel caso dei pedoni, si indica solo la casa di arrivo. Ad esempio: e5, d4, a5.</p> <p>E' accettabile una descrizione più lunga contenente anche la casa di partenza. Esempio: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, d2d4, a6a5</p>
<p>C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between</p>	<p>C.9 Wenn eine Figur schlägt wird ein „x“ kann zwischen</p>	<p>C.9 Quand une pièce effectue une prise, un “x” peut être intercalé entre</p>	<p>C.9 Quando un pezzo effettua una cattura, si può inserire una 'x' tra:</p>
<p>C.9.1 - the abbreviation of the name of the piece in question and</p>	<p>C.9.1 - der Abkürzung ihres Namens und</p>	<p>C.9.1 - l'abréviation de la pièce en question et</p>	<p>C.9.1 - l'abbreviazione del nome del pezzo in questione e</p>
<p>C.9.2 - the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C10</p>	<p>C.9.2 - dem Ankunftsfield eingefügt. Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1. Siehe auch C.10.</p>	<p>C.9.2 - la case d'arrivée. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10</p>	<p>C.9.2 - la casa di arrivo. Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1, vedi anche C10.</p>
<p>C.9.3 When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5.</p> <p>In the case of an 'en passant' capture, 'e.p.' may be appended to the notation. Example: exd6 e.p.</p>	<p>C.9.3 Wenn ein Bauer schlägt muss nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Herkunftslinie, (dazwischen kann ein "x" stehen) angegeben werden. Beispiele: dxe5, gxf3, axb5.</p> <p>Im Falle eines „en passant“-Schlagens kann "e.p." bei der Aufzeichnung angefügt werden. Beispiel: exd6 e.p.</p>	<p>C.9.3 Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un “x” peut être inséré et enfin la case d'arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5.</p> <p>Dans le cas de la prise “en passant”, “e.p.” peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p.</p>	<p>C.9.3 Quando un pedone esegue una cattura, si deve indicare la colonna di partenza, quindi si può inserire una 'x', infine va indicata la casa di arrivo. Esempi: dxe5, gxf3, axb5.</p> <p>Nel caso di una cattura 'en passant', si può aggiungere 'e.p.' alla fine dell'annotazione. Ad esempio: exd6 e.p.</p>

C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:	C.10 Wenn zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:	C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit:	C.10 Se due pezzi identici possono muoversi verso la stessa casa, il pezzo mosso si indica come segue:
C.10.1 If both pieces are on the same rank: by	C.10.1 Falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen:	C.10.1 Si les deux pièces sont sur la même rangée: par	C.10.1 Se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa, con:
C.10.1.1 - the abbreviation of the name of the piece,	C.10.1.1 - mit der Abkürzung ihres Namens,	C.10.1.1 - l'abréviation du nom de la pièce,	C.10.1.1 - l'abbreviazione del nome del pezzo,
C.10.1.2 - the file of departure,	C.10.1.2 - der Herkunftslinie	C.10.1.2 - la colonne de la case de départ	C.10.1.2 - la colonna di partenza,
C.10.1.3 - the square of arrival.	C.10.1.3 - dem Ankunftsfeld	C.10.1.3 - la case d'arrivée.	C.10.1.3 - la casa di arrivo.
C.10.2 If both pieces are on the same file: by and	C.10.2 Falls beide Figuren auf derselben Linie stehen:	C.10.2 Si les deux pièces sont sur la même colonne: par	C.10.2 Se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna, con:
C.10.2.1 - the abbreviation of the name of the piece,	C.10.2.1 - mit der Abkürzung ihres Namens,	C.10.2.1 - l'abréviation du nom de la pièce,	C.10.2.1 - l'abbreviazione del nome del pezzo,
C.10.2.2 - the rank of the square of departure,	C.10.2.2 - der Herkunftsreihe	C.10.2.2 - la rangée de la case de départ,	C.10.2.2 - la traversa della casa di partenza,
C.10.2.3 - the square of arrival.	C.10.2.3 - dem Ankunftsfeld.	C.10.2.3 la case d'arrivée.	C.10.2.3 - la casa di arrivo.
C.10.3 If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred. Examples:	C.10.3 Falls die Figuren auf unterschiedlichen Reihen und Linien stehen, ist die Variante (1) vorzuziehen. Beispiele:	C.10.3 Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est préférée. Exemples :	C.10.3 Se i pezzi si trovano su traverse e colonne differenti, si preferisce il primo metodo. Esempi:
C.10.3.1 - There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be.	C.10.3.1 - Es stehen zwei Springer auf den Feldern g1 und e1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Sgf3 oder Sef3.	C.10.3.1 - Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas.	C.10.3.1 - Se ci sono due Cavalli sulle case g1 ed e1, e uno di essi si muove alla casa f3: Cgf3 oppure Cef3, secondo il caso.
C.10.3.2 - There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be.	C.10.3.2 - Es stehen zwei Springer auf den Feldern g5 und g1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder S5f3 oder S1f3.	C.10.3.2 - Il y a deux cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas.	C.10.3.2 - Se ci sono due Cavalli sulle case g5 e g1, e uno di essi si muove alla casa f3: C5f3 oppure C1f3, secondo il caso.
C.10.3.3 - There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nh3 or Ndf3, as the case may be.	C.10.3.3 - Es stehen zwei Springer auf den Feldern h2 und d4, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Sh3 oder Sdf3.	C.10.3.3 - Il y a deux cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un d'eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas.	C.10.3.3 - Se ci sono due Cavalli sulle case h2 e d4, e uno di essi si muove alla casa f3: Chf3 oppure Cdf3, secondo il caso.
C.10.3.4 - If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhx3 or Ndx3, as the case may be.	C.10.3.4 - Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt kann die vorstehende Notation angewandt werden, aber es kann ein "x" eingefügt werden: 1. entweder Sgxf3 oder Sexf3, 2. entweder S5xf3 oder Slxf3, 3. entweder Shxf3 oder Sdx3, je nachdem.	C.10.3.4 - S'il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d'application, mais un "x" peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.	C.10.3.4 - Se sulla casa f3 ha luogo una cattura, si può ancora applicare la notazione degli esempi precedenti, ma si può inserire una 'x': 1) Cgxf3 oppure Cexf3, 2) C5xf3 oppure C1xf3, 3) Chxf3 oppure Cdx3, secondo i casi.

<p>C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R.</p>	<p>C11. Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur. Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.</p>	<p>C11. Dans le cas de la promotion d'un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l'abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T.</p>	<p>C11 In caso di promozione di un pedone, si indica l'effettiva mossa del pedone seguita immediatamente dall'abbreviazione del nuovo pezzo. Esempi: d8D, exf8C, b1A, g1T.</p>
<p>C.12 The offer of a draw shall be marked as (=).</p>	<p>C12. Ein Remisangebot wird mit „(=)“ notiert.</p>	<p>C12. Une offre de nulle doit être notée par (=).</p>	<p>C12 Un'offerta di patta dovrà essere indicata con (=).</p>
<p>C.13 Abbreviations 0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling) 0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling) x = captures + = check ++ or # = checkmate e.p. = captures 'en passant' The last four are optional. Sample game: 1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9. Nbd2 0-0 10.0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)</p>	<p>C13. Abkürzungen 0-0 = Rochade mit dem Turm h1 oder dem Turm h8 (kurze Rochade) 0-0-0 = Rochade mit dem Turm a1 oder dem Turm a8 (lange Rochade) x = schlagen + = Schach ++ oder # = Schachmatt e.p. = schlagen „en passant“ Die letzten vier Angaben sind freiwillig. Ein Partiebeispiel: 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3+3 Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=) Oder: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Sf4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=)</p>	<p>C13. Principales abréviations : 0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque) 0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque) x = prise + = échec ++ ou # = échec et mat e.p. = prise "en passant" Les quatre derniers sont optionnels Exemple de partie : 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8.De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=) Ou : 1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9.Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)</p>	<p>C13 Abbreviazioni 0-0 = arrocco con la Torre h1 o h8 (arrocco corto) 0-0-0 = arrocco con la Torre a1 o a8 (arrocco lungo) x = cattura + = scacco ++ o # = scaccomatto e.p. = cattura 'en passant' Le ultime quattro sono opzionali. Esempio di partita: 1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Ag5 Cc6 8. De3+ Ae7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=) Oppure: 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. Rb1 (=)</p>

D. Rules for play with blind and visually disabled players	D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern	D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels	D. Regole per il gioco con persone non vedenti e con handicap visivo
<p>D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:</p>	<p>D.1 Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Gegebenheiten anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder der beiden Spieler die Verwendung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benützt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes Schachbrett. Dieses Schachbrett muss den folgenden Bestimmungen entsprechen:</p>	<p>D.1 L'organisateur, après consultation de l'arbitre, aura la possibilité d'adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d'échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugle) chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visual jouant sur un échiquier spécial. L'échiquier spécial doit répondre aux critères suivants :</p>	<p>D.1 L'organizzatore, dopo aver consultato l'arbitro, avrà facoltà di adattare le seguenti regole secondo le specifiche circostanze. Negli scacchi agonistici tra giocatori vedenti e giocatori con handicap visivo (legalmente riconosciuto), ciascuno dei giocatori può esigere l'uso di due scacchiere: una scacchiera normale per l'uso del giocatore vedente e una specificamente realizzata per l'uso del giocatore con handicap visivo. Questa scacchiera deve soddisfare i seguenti requisiti:</p>
<p>D.1.1 - measure at least 20 cm by 20 cm,</p>	<p>D.1.1 - Mindestgröße 20 mal 20 Zentimeter</p>	<p>D.1.1 - mesurer au moins 20 cm sur 20 cm</p>	<p>D.1.1 - deve misurare almeno 20 per 20 cm,</p>
<p>D.1.2 - have the black squares slightly raised,</p>	<p>D.1.2 - die schwarzen Felder sind erhaben</p>	<p>D.1.2 - las cases noires doivent être légèrement surélevées</p>	<p>D.1.2 - deve avere le case nere leggermente in rilievo,</p>
<p>D.1.3 - have a securing aperture in each square,</p>	<p>D.1.3 - eine Sicherungsöffnung ist in jedem Feld</p>	<p>D.1.3 - chaque case doit contenir une ouverture de fixation</p>	<p>D.1.3 - deve avere un foro di sicurezza in ciascuna casa.</p>
<p>D.1.4 The requirements for the pieces are:</p>	<p>D.1.4 Die Anforderungen für die Figuren sind:</p>	<p>D.1.4 Les critères pour les pièces sont :</p>	<p>D.1.4 I pezzi devono rispondere ai seguenti requisiti:</p>
<p>D.1.4.1 - all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board,</p>	<p>D.1.4.1 - jede hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt;</p>	<p>D.1.4.1 - chaque pièce doit contenir une tige s'encastant dans l'ouverture de fixation</p>	<p>D.1.4.1 - devono essere tutti provvisti di un piolo che si incastra nei fori di sicurezza della scacchiera,</p>
<p>D.1.4.2 - all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.</p>	<p>D.1.4.2 - jede ist im Staunton Format, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.</p>	<p>D.1.4.2 - pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique.</p>	<p>D.1.4.2 - devono essere tutti sagomati su disegno Staunton, ed i pezzi neri devono essere dotati di una marcatura distintiva.</p>

D.2 The following regulations shall govern play:	D.2 Es gelten folgende Regeln:	D.2 Les règles suivantes régiront le jeu :	D.2 Il gioco sarà governato dalle seguenti regole:
D.2.1 The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters: A – Anna B – Bella C – Cesar D - David E – Eva F – Felix G – Gustav H - Hector Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers 1 – eins 2 – zwei 3 – drei 4 - vier 5 – fuenf 6 – sechs 7 – sieben 8 - acht Castling is announced "Lange Rochade" (German for long castling) and "Kurze Rochade" (German for short castling). The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.	D.2.1 Die Züge müssen deutlich angesagt, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebraischer Buchstaben vorgeschlagen: A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H - Hector Sofern der Schiedsrichter nichts anderes bestimmt werden die Reihen von Weiß nach Schwarz mit den deutschen Nummern bezeichnet: 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fünf 6 - sechs 7 – sieben 8 - acht Die Rochade wird mit den deutschen Bezeichnungen "Lange Rochade" und "Kurze Rochade" angesagt. Die Figuren tragen folgende Namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.	D.2.1 Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et joués sur son échiquier. Lors d'une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l'utilisation des mots suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes : A – Anna B – Bella C – Cesar D - David E – Eva F – Felix G – Gustav H - Hector A moins que l'arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand 1 – eins 2 – zwei 3 – drei 4 - vier 5 – fünf 6 – sechs 7 – sieben 8 – acht Le roque est annoncé "Lange Rochade" (grand roque en allemand) et "Kurze Rochade" (petit roque en allemand). Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion).	D.2.1 Le mosse dovranno essere annunciate chiaramente, ripetute dall'avversario ed eseguite sulla sua scacchiera. Nel promuovere un pedone, il giocatore deve annunciare quale pezzo sceglie. Per rendere l'annuncio il più possibile chiaro, si suggerisce l'uso dei seguenti nomi al posto delle lettere corrispondenti: A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H - Hector A meno che l'arbitro non decida diversamente, le traverse dal Bianco al Nero saranno indicate con i numeri in tedesco: 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fünf 6 - sechs 7 - sieben 8 - acht L'arrocco si annuncia come "Lange Rochade" (arrocco lungo, in tedesco) e "Kurze Rochade" (arrocco corto, in tedesco). I pezzi saranno chiamati: König (Re), Dame (Donna), Turm (Torre), Läufer (Alfiere), Springer (Cavallo), Bauer (pedone).
D.2.2 On the visually disabled player's board a piece shall be considered 'touched' when it has been taken out of the securing aperture.	D.2.2 Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers wird eine Figur als "berührt" bezeichnet, wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.	D.2.2 Sur l'échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l'ouverture de fixation.	D.2.2 Sulla scacchiera del giocatore con handicap visivo, un pezzo si considera 'toccato' quando è stato estratto dal foro di sicurezza.
D.2.3 A move shall be considered 'made' when:	D.2.3 Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:	D.2.3 Un coup est considéré comme « joué » lorsque :	D.2.3 Una mossa sarà considerata 'eseguita' quando:
D.2.3.1 - in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move	D.2.3.1 - beim Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers, der am Zug ist, genommen wurde;	D.2.3.1 - dans le cas d'une prise de pièce, la pièce a été retirée de l'échiquier du joueur dont c'est le tour de jouer	D.2.3.1 - nel caso di una cattura, il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto
D.2.3.2 - a piece has been placed into a different securing aperture	D.2.3.2 - eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde;	D.2.3.2 - une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation	D.2.3.2 - il pezzo è stato collocato in un diverso foro di sicurezza
D.2.3.3 - the move has been announced.	D.2.3.3 - der Zug angesagt wurde.	D.2.3.3 - le coup a été annoncé	D.2.3.3 - la mossa è stata annunciata.
D.2.4 Only then shall the opponent's clock be started.	D.2.4 Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.	D.2.4 Ce n'est qu'à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée.	D.2.4 Solo allora verrà avviato l'orologio dell'avversario.

D.2.5 As far as points 2 and 3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player.	D.2.5 Für die Punkte 2 und 3 gelten für den sehenden Spieler die normalen Schachregeln.	D.2.5 Concernant les points 2 et 3, les Règles du Jeu normales s'appliquent pour le joueur valide.	D.2.5 Per tutto quanto attiene ai punti 2 e 3, per il giocatore vedente sono valide le regole ordinarie.
D.2.6.1 A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It should be able to announce the time and number of moves to the visually disabled player.	D.2.6.1 Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie soll in der Lage sein, die Bedenkzeit und die Zahl der Züge dem sehbehinderten Spieler anzusagen.	D.2.6.1 Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit être en mesure d'annoncer le temps et le nombre de coups au joueur de ficient visuel.	D.2.6.1 È ammesso l'uso di un orologio per gli scacchi specificamente costruito per i giocatori con handicap visivo. Questo dovrebbe preferibilmente essere in grado di annunciare il tempo e il numero delle mosse al giocatore con handicap visivo .
D.2.6.2 Alternatively an analogue clock with the following features may be considered:	D.2.6.2 Anderenfalls darf eine Analoguhr mit folgenden Eigenschaften verwendet werden:	D.2.6.2 Une horloge analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée :	D.2.6.2 In alternativa può essere ammesso un orologio analogico con le seguenti prestazioni:
D.2.6.2.1 - a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and	D.2.6.2.1 - ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten;	D.2.6.2.1 - Un cadran muni d'aiguilles renforce es. Chaque pe riode de 5 minutes marque es par un point en relief et chaque pe riode de 15 minutes marque es par 2 points en relief.	D.2.6.2.1 - Un quadrante dotato di lancette rinforzate, che riporti un punto in rilievo ogni cinque minuti e due punti in rilievo ogni 15 minuti, e
D.2.6.2.2 - a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last five minutes of the full hour.	D.2.6.2.2 - ein Fallblättchen, das leicht ertastet werden kann; es ist darauf zu achten, dass das Fallblättchen so angeordnet ist, dass der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.	D.2.6.2.2 - Un drapeau facilement palpable. Il faut s'assurer que le drapeau n'empe che pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernie res minutes d'une heure.	D.2.6.2.2 - Una bandierina che sia facilmente percepita al tatto; speciale cura dovrebbe essere dedicata al fatto che la bandierina permetta al giocatore di percepire al tatto la lancetta dei minuti durante gli ultimi cinque minuti di ciascuna ora.
D.2.7 The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.	D.2.7 Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Blindenschrift oder normaler Schrift mitschreiben oder ein Aufzeichnungsgerät benutzen.	D.2.7 Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d'enregistrement.	D.2.7 Il giocatore con handicap visivo deve tenere il formulario in Braille o per esteso, oppure registrare le mosse per mezzo di un registratore audio.
D.2.8 A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.	D.2.8 Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort, bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, berichtigt werden.	D.2.8 Un lapsus durant l'annonce d'un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l'adversaire.	D.2.8 Un lapsus nell'annuncio della mossa deve essere corretto immediatamente, e comunque prima che sia avviato l'orologio dell'avversario.
D.2.9 If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly.	D.2.9 Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benutzung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtigt werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muss der Spieler, der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen. Wenn die Notationen nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mittschriften übereinstimmen und der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhr entsprechend.	D.2.9 Si, au cours d'une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l'assistance de l'arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations différent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l'arbitre réajustera les pendules en conséquence.	D.2.9 Se, nel corso della partita, sulle due scacchiere dovessero presentarsi posizioni differenti, queste devono essere corrette con l'assistenza dell'arbitro e consultando i formulari di entrambi i giocatori. Se i due formulari coincidono tra di loro, il giocatore che ha scritto la mossa corretta ma ha eseguito quella sbagliata deve correggere la posizione e farla corrispondere con la mossa dei formulari. Quando invece i due formulari siano diversi, si dovrà ritornare indietro con le mosse fino al punto in cui i due formulari coincidano, e l'arbitro dovrà regolare gli orologi di conseguenza.

<p>D.2.10</p> <p>The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:</p>	<p>D.2.10</p> <p>Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:</p>	<p>D.2.10</p> <p>Le joueur handicapé visuel a le droit d'avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes :</p>	<p>D.2.10</p> <p>Il giocatore con handicap visivo ha il diritto di avvalersi di un assistente che avrà tutte o alcune tra le seguenti responsabilità:</p>
<p>D.2.10.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - making either player's move on the board of the opponent 	<p>D.2.10.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Züge beider Spielers am Brett des Gegners ausführen, 	<p>D.2.10.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer les coups de chacun des joueurs sur l'échiquier de l'adversaire 	<p>D.2.10.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - eseguire la mossa di ciascun giocatore sulla scacchiera dell'avversario
<p>D.2.10.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - announcing the moves of both players 	<p>D.2.10.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Züge beider Spieler ansagen, 	<p>D.2.10.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - annoncer les coups de chacun des deux joueurs 	<p>D.2.10.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - annunciare le mosse di entrambi i giocatori
<p>D.2.10.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock (keeping point 3.c in mind) 	<p>D.2.10.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Partie des sehbehinderten Spielers mitschreiben und die Uhr seines Gegners in Gang setzen (unter Beachtung der Bestimmung 3.c), 	<p>D.2.10.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adverse (en tenant compte de la règle 3.c) 	<p>D.2.10.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - aggiornare il formulario del giocatore con handicap visivo ed avviare l'orologio del suo avversario (tenendo a mente il punto 3.c)
<p>D.2.10.4</p> <ul style="list-style-type: none"> - informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players 	<p>D.2.10.4</p> <ul style="list-style-type: none"> - den sehbehinderten Spieler auf dessen Verlangen über die Anzahl der Züge und den Zeitverbrauch beider Spieler informieren, 	<p>D.2.10.4</p> <ul style="list-style-type: none"> - informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups joués et le temps employés par chacun des joueurs 	<p>D.2.10.4</p> <ul style="list-style-type: none"> - informare il giocatore con handicap visivo, solo su richiesta di quest'ultimo, del numero di mosse completate e del tempo utilizzato da entrambi i giocatori
<p>D.2.10.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>D.2.10.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren, 	<p>D.2.10.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>D.2.10.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - richiedere la vittoria nei casi in cui sia stato superato il limite di tempo ed informare l'arbitro quando il giocatore vedente abbia toccato uno dei propri pezzi
<p>D.2.10.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned. 	<p>D.2.10.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - die notwendigen Formalitäten im Falle eines Spielabbruches vornehmen. 	<p>D.2.10.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée 	<p>D.2.10.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento della partita.
<p>D.2.11</p> <p>If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points D.2.10.1 and D.2.10.2. An assistant must be used in the case of a visually disabled player paired with a hearing impaired player.</p>	<p>D.2.11</p> <p>Wenn sich der sehbehinderte Spieler nicht von einem Assistenten unterstützen lässt, darf der sehende Spieler jemanden einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt D.2.10.1 und D.2.10.2 übernimmt. Falls ein sehbehinderter Spieler mit einem gehörlosen Spieler gepaart wird, muss ein Assistent eingesetzt werden.</p>	<p>D.2.11</p> <p>Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d'un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant doit être employé dans le cas où le joueur déficient visuel est apparié avec un joueur malentendant.</p>	<p>D.2.11</p> <p>Se il giocatore con handicap visivo non si avvale di un assistente, il giocatore vedente può avvalersi di un assistente per espletare i compiti indicati nei punti D.10.1 e D.10.2. Un assistente deve essere impiegato nel caso di partite tra giocatore con handicap visivo e giocatore con handicap uditivo.</p>

I. Adjourned games	I. Hängepartie	I. Les parties ajournées	I. Partite aggiornate
<p>I.1.1 If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock.</p> <p>Until he has stopped the chessclock the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.</p>	<p>I.1.1 Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert der Schiedsrichter den Spieler, der am Zuge ist, dazu auf, seinen Zug "abzugeben". Der Spieler muss seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf sein Partieformular schreiben, dieses und das seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er die Schachuhr anhalten.</p> <p>Solange er die Schachuhr noch nicht angehalten hat, behält der Spieler das Recht, seinen Abgabebzug zu ändern. Ein Spieler, der nach der Aufforderung durch den Schiedsrichter seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss diesen Zug als seinen Abgabebzug auf sein Partieformular schreiben.</p>	<p>I.1.1 Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule.</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>I.1.1 Se al termine del tempo previsto per il gioco una partita non è terminata, l'arbitro dovrà esigere che il giocatore che ha il tratto 'sigilli' la mossa. Il giocatore deve scrivere la propria mossa sul formulario, in maniera non ambigua, inserire in una busta i formulari proprio e dell'avversario, sigillare la busta e solo a questo punto fermare l'orologio per gli scacchi.</p> <p>Fino a che non ha fermato l'orologio per gli scacchi, il giocatore conserva il diritto di cambiare la mossa sigillata. Se, dopo che l'arbitro gli ha richiesto di sigillare la propria mossa, il giocatore esegue una mossa sulla scacchiera, deve scrivere quella stessa mossa sul proprio formulario come sua mossa sigillata.</p>
<p>I.1.2 A player having the move who adjourns the game before the end of the playing session shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded</p>	<p>I.1.2 Wenn ein Spieler, der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäße Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe und seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert.</p>	<p>I.1.2 Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction.</p>	<p>I.1.2 Nel caso di un giocatore che, avendo il tratto, aggiorna la partita prima della fine della sessione di gioco, la sua mossa si considera sigillata all'orario nominale di fine della sessione di gioco, e il suo tempo residuo verrà registrato in questo modo.</p>
<p>I.2 The following shall be indicated upon the envelope:</p>	<p>I.2 - Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:</p>	<p>I.2 - Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe :</p>	<p>I.2 - Sulla busta sarà indicato quanto segue:</p>
<p>I.2.1 - the names of the players,</p>	<p>I.2.1 - die Namen der Spieler,</p>	<p>I.2.1 - les noms des deux joueurs,</p>	<p>I.2.1 - i nomi dei giocatori,</p>
<p>I.2.2 - the position immediately before the sealed move,</p>	<p>I.2.2 - die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,</p>	<p>I.2.2 - la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe,</p>	<p>I.2.2 - la posizione immediatamente precedente la mossa sigillata,</p>
<p>I.2.3 - the time used by each player,</p>	<p>I.2.3 - die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,</p>	<p>I.2.3 - le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs,</p>	<p>I.2.3 - il tempo utilizzato da ciascun giocatore,</p>
<p>I.2.4 - the name of the player who has sealed the move,</p>	<p>I.2.4 - der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat,</p>	<p>I.2.4 - le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe,</p>	<p>I.2.4 - il nome del giocatore che ha sigillato la mossa,</p>
<p>I.2.5 - the number of the sealed move,</p>	<p>I.2.5 - die Nummer des abgegebenen Zuges,</p>	<p>I.2.5 - le numéro du coup mis sous enveloppe,</p>	<p>I.2.5 - il numero della mossa sigillata,</p>
<p>I.2.6 - the offer of a draw, if the proposal is current,</p>	<p>I.2.6 - ein Remisangebot, falls es noch gültig ist,</p>	<p>I.2.6 - une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe,</p>	<p>I.2.6 - l'offerta di patta, se la proposta è in vigore,</p>
<p>I.2.7 the date, time and venue of resumption of play.</p>	<p>I.2.7 Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.</p>	<p>I.2.7 la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu.</p>	<p>I.2.7 a. data, ora e luogo di prosecuzione del gioco.</p>

I.3 The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping.	I.3 Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.	I.3 L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par devers lui et en est responsable.	I.3 L'arbitro deve verificare l'accuratezza delle informazioni riportate sulla busta, ed è responsabile della sua custodia.
I.4 If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.	I.4 Wenn ein Spieler Remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis der Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.	I.4 Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1.	I.4 Se un giocatore propone la patta dopo che il suo avversario ha sigillato la propria mossa, l'offerta è valida fino a che l'avversario l'abbia accettata o respinta come da Articolo 9.1.
I.5 Before the game is to be resumed, the position immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks.	I.5 Vor Wiederaufnahme der Partie wird die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug auf dem Schachbrett aufgebaut und die Uhren werden auf die Zeiten gestellt, die jeder Spieler bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.	I.5 Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement.	I.5 Prima di riprendere la partita, sulla scacchiera verrà ripristinata la posizione immediatamente precedente la mossa sigillata, e sugli orologi saranno impostati i tempi usati da ciascun giocatore fino al momento dell'aggiornamento.
I.6 If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.	I.6 Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgibt, ist die Partie beendet.	I.6 Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.	I.6 Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se uno dei giocatori notifica all'arbitro il proprio abbandono, la partita è conclusa.
I.7 The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.	I.7 Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist.	I.7 L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe.	I.7 La busta verrà aperta solo quando è presente il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata.
I.8 Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9 and 9.6, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:	I.8 Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 5, 6.9 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabezuges	I.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est :	I.8 Eccetto nei casi citati negli Articoli 5, 6.9, 9.6 e 9.7, la partita è persa per un giocatore la cui registrazione della mossa sigillata:
I.8.1 - is ambiguous, or	I.8.1 - mehrdeutig ist, oder	I.8.1 - ambigu, ou	I.8.1 - è ambigua, ovvero
I.8.2 - is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or	I.8.2 - auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder	I.8.2 - inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou	I.8.2 - è fatta in maniera tale che sia impossibile stabilirne il vero significato, ovvero
I.8.3 - is illegal.	I.8.3 - regelwidrig ist.	I.8.3 - illégal.	I.8.3 - è illegale.

I.9 If, at the agreed resumption time:	I.9 Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:	I.9 Si, à l'heure fixée pour la reprise du jeu,	I.9 Se, all'orario concordato di ripresa del gioco:
I.9.1 - the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started.	I.9.1 - Falls der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabebzug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.	I.9.1 - le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;	I.9.1 - il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata è presente: viene aperta la busta, viene eseguita sulla scacchiera la mossa sigillata e viene avviato il suo orologio.
I.9.2 - the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started; on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his clock is then restarted.	I.9.2 - Falls der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt. Bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabebzug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.	I.9.2 - le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche;	I.9.2 - il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata non è presente: viene avviato il suo orologio; al suo arrivo, può fermare il proprio orologio e chiamare l'arbitro; viene quindi aperta la busta e si esegue sulla scacchiera la mossa sigillata; viene quindi riavviato il suo orologio
I.9.3 - the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner; if so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.	I.9.3 - Falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die des abwesenden Spielers in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des bis dahin abwesenden Spielers geöffnet.	I.9.3 - le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent.	I.9.3 - il giocatore che ha sigillato la mossa non è presente: il suo avversario ha il diritto, invece di giocare la propria mossa nella maniera normale, di registrar sul formulario la propria risposta, sigillare il formulario in una nuova busta, fermare il proprio orologio ed avviare quello del giocatore assente; in questo caso, la busta sarà consegnata all'arbitro per la custodia e aperta all'arrivo del giocatore assente.
I.10 Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply.	I.10 Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie nach Ablauf der erlaubten Wartezeit am Schachbrett erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders. Beendet jedoch der Abgabebzug die Partie, bleibt es bei dieser Beendigung.	I.10 Tout joueur arrivant à l'échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l'arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe conclut la partie, cette conclusion s'appliquera.	I.10 Qualunque giocatore che arrivi alla scacchiera dopo il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l'arbitro decida diversamente. Se però la mossa sigillata portava alla conclusione della partita, quella conclusione resterà valida.
I.11 If the rules of an event specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has to reply to the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the event specify or the arbiter decides otherwise.	I.11 Wenn die erlaubte Wartezeit mehr als 0 Minuten ist, gilt folgendes.: Wenn anfangs kein Spieler anwesend ist, läuft für den der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, die Bedenkzeit bis er erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders oder das Turnierreglement sieht etwas anderes vor.	I.11 Lorsque le règlement de la manifestation prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s'applique : si aucun des joueurs n'est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu'à son arrivée, à moins que le règlement de la manifestation ou l'arbitre n'en décide autrement.	I.11 Se il regolamento di un evento specifica che il tempo di tolleranza non è zero, si applicherà quanto segue: se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, a meno che il regolamento della competizione specifichi, o l'arbitro decida, diversamente.

<p>I.12.1</p> <p>If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established, the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard.</p>	<p>I.12.1</p> <p>Wenn der Umschlag mit dem Abgabebzug abhanden gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt der Schiedsrichter die Uhren ein. Der Spieler, der den Abgabebzug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er angibt, er habe ihn abgegeben.</p>	<p>I.12.1</p> <p>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.</p>	<p>I.12.1</p> <p>Se la busta contenente la mossa sigillata risulta mancante, la partita dovrà continuare dalla posizione aggiornata, con i tempi sugli orologi registrati al momento dell'aggiornamento. Se non è possibile ristabilire il tempo usato da ciascun giocatore, sarà l'arbitro ad impostare gli orologi. Il giocatore che ha sigillato la mossa eseguirà sulla scacchiera la mossa che afferma di aver sigillato.</p>
<p>I.12.2</p> <p>If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played.</p>	<p>I.12.2</p> <p>Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden.</p>	<p>I.12.2</p> <p>Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.</p>	<p>I.12.2</p> <p>Se è impossibile ristabilire la posizione, la partita sarà annullata e verrà giocata una nuova partita.</p>
<p>I.13</p> <p>If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise.</p>	<p>I.13</p> <p>Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.</p>	<p>I.13</p> <p>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.</p>	<p>I.13</p> <p>Se, alla ripresa del gioco, uno dei giocatori segnala, prima di fare la propria prima mossa, che i tempi utilizzati non sono correttamente indicati dagli orologi, si deve correggere l'errore. Se l'errore non viene riscontrato in quel momento, la partita prosegue senza correzioni, a meno che l'arbitro decida diversamente.</p>
<p>I.14</p> <p>The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time shall be announced in advance.</p>	<p>I.14</p> <p>Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Beginn wird im Voraus bekannt gegeben.</p>	<p>I.14</p> <p>La durée de chaque session d'ajournement est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable.</p>	<p>I.14</p> <p>La durata di ciascuna sessione di ripresa del gioco sarà controllata dall'orologio dell'arbitro. L'orario d'inizio dovrà essere annunciato in anticipo.</p>
<p>III. Quickplay finishes</p>	<p>III. Endspurtphase</p>	<p>III. Les fins de partie au K.O..</p>	<p>III. Quickplay finish</p>
<p>III.1</p> <p>A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.</p>	<p>III.1</p> <p>Die "Endspurtphase" ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen.</p>	<p>III.1</p> <p>Une "fin de partie au KO" est la phase d'une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini.</p>	<p>III.1</p> <p>Il 'quickplay finish' (finale rapido) è la fase di una partita in cui tutte le restanti mosse devono essere completate entro un tempo prefissato.</p>
<p>III.2.1</p> <p>The Guidelines below concerning the final period of the game including Quickplay Finishes, shall only be used at an event if their use has been announced beforehand.</p>	<p>III.2.1</p> <p>Die nachfolgenden Richtlinien betreffen die letzte Zeitperiode einschließlich der Endspurtphase. Sie werden nur in Turnieren angewandt, für die dies im Voraus angekündigt wurde.</p>	<p>III.2.1</p> <p>Les directives ci-dessous concernant la dernière période d'une partie, incluant les fins de partie au KO, ne doivent s'appliquer à une manifestation que si leur utilisation a été annoncée au préalable.</p>	<p>III.2.1</p> <p>Le Linee Guida seguenti riguardano il periodo finale della partita, compreso il Finale Rapido, e saranno applicate solo se il loro utilizzo è stato preventivamente annunciato.</p>
<p>III.2.2</p> <p>These Guidelines shall apply only to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games.</p>	<p>III.2.2</p> <p>Diese Richtlinien gelten nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.</p>	<p>III.2.2</p> <p>Ces directives ne s'appliquent qu'aux échecs standards et aux échecs rapides sans incrément et non aux parties de blitz.</p>	<p>III.2.2</p> <p>Questa Linee guida si applica solo a partite di gioco normale o rapido, senza incremento, e non a partite Lampo.</p>

<p>III.3.1 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:</p>	<p>III.3.1 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,</p>	<p>III.3.1 Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier alors :</p>	<p>III.3.1 Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima:</p>
<p>III.3.1.1 - the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.</p>	<p>III.3.1.1 - wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht;</p>	<p>III.3.1.1 - la partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière</p>	<p>III.3.1.1 - Se ciò accade in qualsiasi periodo eccetto l'ultimo, la partita continua.</p>
<p>III.3.1.2 - the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed.</p>	<p>III.3.1.2 - ist die Parte remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in der alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.</p>	<p>III.3.1.2 - la partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés.</p>	<p>III.3.1.2 - Se ciò accade nel periodo della partita in cui devono essere completate tutte le rimanenti mosse, la partita è patta.</p>
<p>III.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that an increment extra five seconds be introduced for both players. This constitutes the offer of a draw. If the offer refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.</p>	<p>III.4 Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass ein Zeitinkrement von fünf Sekunden für beide Spieler eingeführt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.</p>	<p>III.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu'un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l'arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l'ajout de temps ; l'adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera.</p>	<p>III.4 Se il giocatore che ha il tratto ha meno di due minuti restanti sull'orologio, può richiedere che per entrambi i giocatori sia utilizzato un incremento extra di 5 secondi. Questo costituisce offerta di patta. Se viene rifiutata l'offerta e l'arbitro concorda con la richiesta, gli orologi verranno impostati con il tempo supplementare, l'avversario riceverà due minuti addizionali e la partita continuerà.</p>
<p>III.5 If Article III.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chessclock (see Article 6.12.2). He may claim on the basis that his opponent cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means</p>	<p>III.5 Wenn Artikel III.4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor seine Klappe gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.12.2). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.</p>	<p>III.5 Si III.4 ne s'applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l'arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.12.2). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.</p>	<p>III.5 Se non si applica l'Articolo III.4 e il giocatore che ha il tratto è rimasto con meno di due minuti sull'orologio, prima che cada la sua bandierina può chiedere la patta. Dovrà chiamare l'arbitro e può fermare l'orologio per gli scacchi (vedi Articolo 6.12.2). Può presentare la propria richiesta sulla base del fatto che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o che il suo avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.</p>
<p>III.5.1 If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.</p>	<p>III.5.1 Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, oder der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.</p>	<p>III.5.1 Si l'arbitre est d'accord que l'adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande</p>	<p>III.5.1 Se l'arbitro concorda che l'avversario non possa vincere con mezzi normali, o che l'avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, dovrà dichiarare la partita patta. Diversamente, dovrà differire la propria decisione o rigettare la richiesta.</p>

<p>III.5.2 If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means.</p>	<p>III.5.2 Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder so schnell wie möglich, nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Partie für den Gegner des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist oder dieser keine genügenden Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.</p>	<p>III.5.2 Si l'arbitre remet sa décision, l'adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d'un arbitre. L'arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d'un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s'il est d'accord que l'adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu'il ne faisait pas suffisamment d'efforts pour gagner par des moyens normaux.</p>	<p>III.5.2 Se l'arbitro differisce la propria decisione, all'avversario possono essere assegnati due minuti supplementari e la partita dovrà continuare, se possibile, alla presenza di un arbitro. L'arbitro dovrà dichiarare il risultato finale durante il seguito della partita o al più presto possibile dopo la caduta della bandierina di uno dei due giocatori. Dichiarerà patta la partita se ritiene che l'avversario del giocatore la cui bandierina è caduta non potesse vincere con mezzi normali, o che non stesse facendo sufficienti sforzi per vincere con mezzi normali.</p>
<p>III.5.3 If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.</p>	<p>III.5.3 Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.</p>	<p>III.5.3 Si l'arbitre a rejeté la demande, l'adversaire recevra deux minutes supplémentaires.</p>	<p>III.5.3 Se l'arbitro respinge la richiesta, l'avversario riceverà due minuti supplementari.</p>
<p>III.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:</p>	<p>III.6 Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:</p>	<p>III.6 Ce qui suit s'applique quand la compétition n'est pas supervisée par un arbitre:</p>	<p>III.6 Quando la competizione non abbia la supervisione di un arbitro, si applicherà quanto segue:</p>
<p>III.6.1 A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game. He may claim on the basis:</p>	<p>III.6.1 ein Spieler darf zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie. Er hat die Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, dass</p>	<p>III.6.1 Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie. Il peut réclamer sur la base:</p>	<p>III.6.1 Un giocatore può chiedere la patta quando sull'orologio gli siano rimasti meno di due minuti e prima che cada la sua bandierina. Questo conclude la partita. Può presentare la propria richiesta sulla base del fatto che il suo avversario:</p>
<p>III.6.1.1 - that his opponent cannot win by normal means, and/or</p>	<p>III.6.1.1 - sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, oder</p>	<p>III.6.1.1 - Que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux</p>	<p>III.6.1.1 - non può vincere con mezzi normali, e/o</p>
<p>III.6.1.2 - that his opponent has been making no effort to win by normal means. - In III.6.1.1 the player must write down the final position and his opponent must verify it. - In III.6.1.2 the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.</p>	<p>III.6.1.2 - sein Gegner keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen. - Im Fall III.6.1.1 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen. - Im Fall III.6.1.2 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung.</p>	<p>III.6.1.2 - Que son adversaire n'a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux. - En III.6.1.1, le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier. - En III.6.1.2, le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L'adversaire vérifiera la feuille et la position finale.</p>	<p>III.6.1.2 - non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali. - In III.6.1.1 il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario la deve verificare. - In III.6.1.2 il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato. L'avversario deve verificare sia il formulario che la posizione finale.</p>
<p>III.6.2 The claim shall be referred to the designated arbiter.</p>	<p>III.6.2 Der Antrag wird an, einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.</p>	<p>III.6.2 La réclamation sera transmise à l'arbitre désigné.</p>	<p>III.6.2 La richiesta sarà sottoposta all'arbitro designato.</p>

