

Cvaut-projet

RÈGLE DU JEU DES ECHECS

DE LA

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DES ECHECS



RIGHTS OF THE
INDIVIDUAL

BY

ASSOCIATION IN
THE



RÈGLE DU JEU DES ECHECS

DE LA

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DES ECHECS



JUIN 1928.

VEREINIGTE
KÖNIGREICH
VON
GROßBRITANNIEN
UND
IRLAND

THE
NATIONAL
ARCHIVES



1997

Règle du Jeu des Échecs de la F. I. D. E.

Par. 1.

Définition et But.

Le jeu des Echecs est un jeu d'art.
Il a pour but de donner échec et mat au roi adverse.

Par. 2.

De l'Échiquier.

Le jeu des Echecs est joué entre deux parties sur un carré, dit l'échiquier, de huit fois huit cases égales, alternativement de couleur claire et obscure.

Les huit rangées verticales s'appellent; Colonnes.

Les huit rangées horizontales s'appellent: Lignes.

L'échiquier doit être disposé de telle sorte, que chaque partie ait une case blanche à sa droite.

Par. 3.

Description des Pièces.

Les pièces sont:

Un Roi	de	couleur	claire	
Une Dame	"	"	"	
Deux Tours	"	"	"	
Deux Fous	"	"	"	
Deux Cavaliers	"	"	"	
Huit pions	"	"	"	
Un Roi	de	couleur	obscur	
Une Dame	"	"	"	
Deux Tours	"	"	"	
Deux Fous	"	"	"	
Deux Cavaliers	"	"	"	
Huit pions	"	"	"	

Les pièces de couleur claire sont indiquées comme:
„les blancs”.

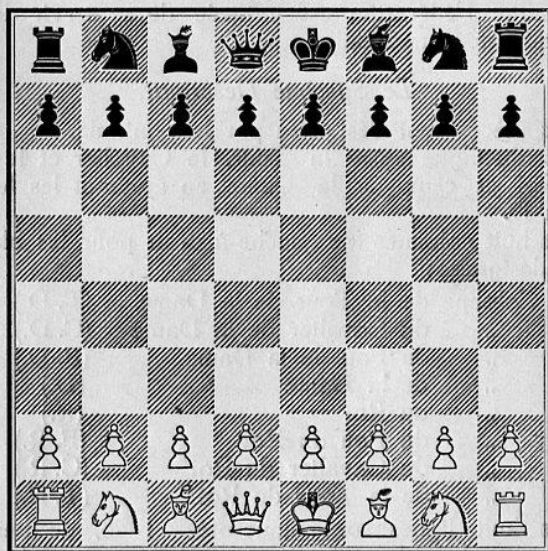
Les pièces de couleur obscur sont indiquées comme:
„les noirs”.

Par. 4.

Position des Pièces.

Au commencement du jeu les pièces sont disposées sur l'échiquier comme suit:

Noirs.



Blancs.

Le premier coup est aux blancs.

Les deux parties jouent chacune à leur tour et un seul coup à la fois.

Celui qui a le trait, est indiqué comme: „le joueur”.

Celui qui n'a pas le trait, est indiqué comme: „l'adversaire”.

Par. 5.

De la Notation.

La règle de la F. I. D. E. ne traite que des deux systèmes classiques de notation: le système descriptif et le système algébrique.

Chaque Fédération est ^{encouragée} entêtée de se servir de ses dénominations nationales.

Le Système Descriptif.

Les pièces sont désignées par leur initiale.

On distingue entre la Tour, le Cavalier et le Fou du Roi et ceux de la Dame en ajoutant les lettres R ou D.

Les huit colonnes (de gauche à droit pour les blancs) sont désignées:

Colonne de la Tour	de la Dame	(T. D.)
"	du Cavalier de la Dame	(C. D.)
"	du Fou de la Dame	(F. D.)
"	de la Dame	(D.)
"	du Roi	(R.)
"	du Fou du Roi	(F. R.)
"	du Cavalier du Roi	(C. R.)
"	de la Tour du Roi	(T. R.)

Les huit lignes sont numérotées 1—8, de bas en haut pour les blancs mais comptées en sens inverse pour les noirs.

On note l'initiale de la pièce qui est jouée et ensuite la case d'arrivée:

Exemple: D. 4 FR signifie: la Dame est jouée à la quatrième case (vis à vis le joueur) de la colonne du Fou de son Roi.

Lorsque deux pièces identiques peuvent aller à la

même case, on indique la case de départ et celle d'arrivée:
T. 4 CR—2 CR: Celle des deux Tours, qui se trouve à la quatrième case du Cavalier du Roi, est jouée à la deuxième case de cette colonne.

Abbreviations.

Roq T D = roque avec la Tour de la Dame (grand roque).
Roq T R = " " " " du Roi (petit roque).
Pr. = prend.
Ech. = échec au Roi.
Mat = échec et mat.

Le Système Algébrique.

Les pièces jouées, excepté le pion, sont désignées par leur initiale. Les pions ne sont pas indiqués spécialement.

Les huit colonnes (de gauche à droit pour les blancs) sont désignées: a—h.

Les huit lignes sont numérotées: 1—8, en commençant du côté des blancs.

Les pièces blanches se trouvent sur les lignes 1 et 2, les pièces noires sur les lignes 7 et 8.

Chaque case est ainsi définie par la combinaison d'une lettre et d'un chiffre.

On note l'initiale (exceptés les pions) de la pièce qui est jouée, ensuite la case de départ et la case d'arrivée.

Exemple: F c1—f4 = Le Fou de la Dame est joué à la quatrième case de la colonne du Fou de son Roi.

Notation abrégée: F f4.

e7—e5 = Le pion du Roi noir est joué à sa quatrième case. Notation abrégée: e5.

Dans la notation abrégée: F f4 et e5, on omet l'indication de la case de départ.

Lorsque deux pièces identiques peuvent aller à la

même case, la notation abrégée est à compléter par la désignation de la pièce jouée :

Exemple : deux cavaliers blancs se trouvent à g1 et d2.

Les blancs jouent C g1—f3 ; notation abrégée : C gf3

Exemple : deux cavaliers blancs se trouvent à g1 et g5.

Les blancs jouent C g1—f3 ; notation abrégée : C1f3.

Abbréviations du Système Algébrique.

0—0—0 = roque avec la Tour de la Dame (grand roque).

0—0 = roque avec la Tour du Roi (petit roque).

: ou × = prend.

+ = échec au roi.

: † = prend et donne échec au Roi.

‡ = mat.

: ‡ = prend et mat.

Abbréviations communes aux deux Systèmes.

! = coup juste.

? = coup mauvais.

Par. 6.

Expressions de coutume.

Pièce clouée = pièce qui ne peut être déplacée sans mettre son Roi en échec.

Echec à la découverte = quand le Roi adverse entre sous l'attaque d'une pièce du joueur, masquée par une autre, qui se retire.

Echec double = Echec par deux pièces, ce qui ne peut s'effectuer que par l'échec à la découverte.

Faire un Echange = Echanger des pièces identiques ou à peu près de même valeur (F contre C).

Gagner, perdre l'Echange = Echanger une pièce d'une valeur inférieure contre une autre de valeur supérieure.

Par. 7.

De la Marche des Pièces en général.

Une pièce peut être jouée à une case libre ou occupée par une pièce adverse.

Nulle pièce ne peut être jouée à une case, occupée par une autre pièce de la même couleur.

Nulle pièce, excepté le Cavalier et la Tour en cas de roque ne passe par une case, occupée par une pièce quelconque.

Une pièce régulièrement dirigée à une case, occupée par une pièce adverse, prend celle-ci et la pièce prise doit être éloignée de l'échiquier par le joueur.

Par. 8.

De la Marche des Pièces diverses.

Le Roi.

Le roi est joué de sa case à une case voisine (voir l'exception en cas de roque).

Le roi est en échec lorsque sa case est dominée par une pièce adverse, même si cette pièce est clouée.

Il est de coutume d'annoncer par le mot „Echec" l'attaque sur le roi adverse.

Un échec doit toujours être paré au coup suivant.

Le roi ne peut se mettre en échec.

Le roque est une marche combinée du roi et d'une tour comptant pour un seul coup: le roi franchit sur

sa ligne deux cases, puis la tour vers laquelle il a marché, vient se placer contre lui de l'autre côté sur la même ligne.

Le roque est impossible lorsque le roi ou la tour ont déjà joué, lorsque une ou plusieurs cases situées entre le roi et la tour sont occupées par une pièce quelconque, et lorsque le roi est en échec, ou en roquant, serait obligé de passer sous un échec.

La Dame.

La dame marche à une case située sur la colonne, la ligne ou une diagonale de sa case de départ.

La Tour.

La tour marche à une case située sur la colonne ou la ligne de sa case de départ.

Le Fou.

Le fou marche à une case située sur une diagonale de sa case de départ.

Le Cavalier.

Le cavalier marche d'abord une case comme Tour, ensuite une case comme Fou, s'éloignant toujours de sa case de départ.

Le Pion.

Le pion, n'exécutant pas une prise à sa première poussée, avance d'une ou de deux cases sur la même colonne; ensuite il avance d'une case sur la même colonne.

Le pion peut prendre une pièce adverse, qui se trouve à une case diagonalement en avant sur une colonne voisine.

En passant. Le pion qui, à sa première poussée, avance deux cases, peut être pris au coup suivant et *en passant* par un pion adverse, se trouvant à sa cinquième case sur une colonne voisine.

Promotion. Tout pion, qui arrive à une huitième case, doit être changé au choix du joueur en une Dame, une Tour, un Cavalier ou un Fou de sa propre couleur, sans tenir compte des pièces demeurées sur l'échiquier.

Par. 9.

De l'Échec.

Le joueur ayant son Roi en échec et faisant un coup quelconque qui ne pare pas l'échec, doit retirer le coup et parer l'échec, si possible avec la pièce touchée.

Par. 10.

Du Mat.

Le fait d'annoncer le mat et de ne pas le donner immédiatement ou dans le nombre de traits annoncés, n'entraîne aucune conséquence.

Par. 11.

Du Trait.

Le trait de la première partie est déterminé par le sort ou par arrangement. Dans les parties suivantes le trait appartient alternativement aux joueurs quel que soit le résultat des parties. Les parties annulées ne comptent pas à cet effet.

Si l'échiquier est trouvé mal placé avant l'exécution du quatrième coup des noirs cette faute sera rectifiée et la partie doit être recommencée.

Si l'on s'aperçoit de la position incorrecte après le quatrième coup des noirs la partie sera continuée telle quelle.

Si au cours où après l'achèvement de la partie on constate que le rangement initial des pièces était irrégulier ou (sauf cas des pièces omises expressément dans les parties à avantage) une pièce a été omise, la partie sera annulée.

Dans le cas qu'un des joueurs s'aperçoit d'une erreur dans le placement des pièces avant le complètement du quatrième coup des noirs et demande que la partie soit annulée, elle sera annulée.

Si au cours de la partie ou à partie terminée les joueurs ou les commissaires du jeu s'aperçoivent qu'il y a eu erreur dans la position de l'échiquier il est arrêté que :

a) Si la position des pièces au commencement de la partie était normale, ou si les deux Rois seulement se trouvaient à la place des dames, la partie est valable ;

b) Dans tout autre cas, ou s'il n'est pas possible de reconstruire la partie, elle sera annulée.

Dans le cas a) du présent article si la partie est en cours, les joueurs pourront, à demande d'un d'eux, rectifier la position. La rectification est obligatoire si les Rois au commencement de la partie étaient sur la colonne „d”. En tel cas les notations doivent être corrigées (ceux de la colonne „a” passeront à la colonne „h”, ceux de „b” à „f”, etc.).

En tout cas, si un des deux joueurs s'aperçoit de l'erreur avant de jouer son quatrième coup et en demande l'annullement, la partie sera annulée.

Par. 12.

De l'Achèvement des Coups.

Le coup s'achève :

a) par la translation de la pièce d'une case à l'autre, lorsque la main du joueur a lâché la pièce ;

b) en prise — quand la pièce adverse a été levée de l'échiquier et la main du joueur a lâché sa propre pièce ;

c) dans le roque — quand la main du joueur a lâché la tour ;

d) dans la promotion d'un pion — quand le joueur a annoncé la nature de la pièce élue ou a placé sur la case la pièce élue.

Par. 13.

Ajustement des Pièces.

Le joueur ayant le trait peut accommoder la position d'un ou de plusieurs de ses pièces ou des pièces ennemies en donnant avis préalable à l'adversaire.

L'adversaire a besoin de la permission du joueur pour faire autant.

Si les pièces ont été dérangées involontairement, la pendule doit être arrêtée immédiatement et la position doit être rétablie sous les auspices du comité.

En cas que pendant le jeu ou après la position sera trouvée incorrectement rétablie, la partie doit être reprise de la position correctement rétablie.

Par. 14.

De la Pièce touchée.

Si le joueur ayant le trait touche :

a) une des pièces, il doit la jouer ;

b) une des pièces de son adversaire, il doit la prendre ;
c) une de ses pièces et une des pièces de son adversaire, il doit prendre la pièce ennemie avec la sienne. Si la prise n'est pas possible, l'adversaire peut exiger qu'il joue la pièce touchée ou prenne régulièrement la pièce ennemie avec une de ses pièces au choix du joueur en faute.

Si aucun de ces coups (a, b ou c) ne peut se faire légalement, la faute n'entraîne aucune pénalité.

d) plusieurs de ses pièces, ^{en même temps} l'adversaire a droit de choisir la pièce que doit être jouée.

Si aucune de ces pièces ne peut être jouée légalement, il n'y aura pas de pénalité.

e) plusieurs des pièces de l'adversaire, celui-ci déterminera à son choix quelle sera prise, mais si aucune de ces pièces ne peut être prise légalement, il n'y aura pas de pénalité.

Par. 15.

De la Partie nulle.

La partie est nulle :

A. Si le Roi du joueur ne se trouve pas en échec tandis qu'il ne lui reste aucun coup régulier (pat) ;

B. Si le joueur prouve qu'il peut donner une série perpétuelle d'échecs (échec perpétuel) ;

C. Par retour de position — quand la position existante s'est déjà reproduite au moins deux fois auparavant, le même joueur ayant le trait ; à l'effet de cette disposition il n'y a pas lieu à distinguer entre une tour et l'autre, ni entre les deux cavaliers, ou les deux fous, ou entre deux dames, lorsqu'une d'elles est le résultat de la promotion d'un pion. La partie nulle doit être

réclamée dans le moment même, et ne saurait être revendiqué ensuite si les joueurs continuent la partie en changeant la position.

En cas d'une partie jouée sous limite de temps, le directeur du tournoi aura le droit de déclarer la partie nulle par retour de position selon les dispositions précédentes.

D. Par convention mutuelle après le trentième coup des noirs.

E. La partie est nulle aussi dans le cas qu'un joueur prouve que 50 coups ont été joués de part et d'autre sans que le mat soit suivi à un moment quelconque de la partie sans qu'une pièce a été prise ou un pion poussé. Dans ce cas le compte recommence.

F. Chaque joueur peut, à tout moment de la partie, demander à son adversaire de le faire mat en 50 coups, et si le mat n'est pas donné en 50 coups la partie sera déclarée nulle. Toutefois on devra recommencer à compter les coups après chaque prise d'une pièce quelconque et après l'avancement d'un pion.

La partie nulle doit être réclamée au moment où existent les conditions envisagées par les lettres E et F et ne saurait être revendiquée ensuite.

Par. 16.

Des Coups irréguliers.

Si un joueur fait un coup irrégulier et son adversaire le remarque avant de toucher une de ses pièces pour le coup de réponse, le coup doit être retiré et :

a) S'il ne s'agit pas de prise de pièces, le joueur en faute doit jouer régulièrement la pièce irrégulièrement jouée. Si aucun coup régulier n'est possible avec la pièce, le coup demeure sans conséquence.

b) Si le coup irrégulier est un coup sous enveloppe, l'adversaire aura le choix de faire jouer régulièrement la pièce ou de faire jouer le Roi. Si aucun de ces coups n'est possible, l'adversaire devra indiquer la pièce qui sera jouée.

c) S'il s'agit de prise, le joueur devra prendre régulièrement la pièce adverse, ou jouer régulièrement la pièce qui avait fait la prise, au choix de l'adversaire. Si aucun de ces coups n'est possible, la faute demeure sans conséquence.

d) Si la prise est un coup sous enveloppe, outre les pénalités établies par le paragraphe 14, l'adversaire aura le choix de faire jouer le Roi. Si aucun de ces coups n'est possible, l'adversaire indiquera la pièce à jouer.

e) Si au cours ou avant d'achever une partie on trouve qu'un coup irrégulier a été joué sans qu'il ait été retiré, la position existante au moment de l'irrégularité doit être rétablie et la partie recommencera dès ce point. Si la position ne peut pas s'établir, la partie sera annulée.

f) Si aucun coup ne sera trouvé inséré dans l'enveloppe ou que le coup est illisible, la partie sera déclarée gagnée par l'adversaire.

g) Si la notation du coup sous enveloppe est susceptible de plusieurs interprétations, l'adversaire aura le droit de choisir celle qu'il va adopter.

Par. 17.

Des Pénalités.

Le joueur peut exiger la pénalité jusqu'à qu'il n'ait pas touché une des ses pièces pour la réponse.

Quand il s'agit d'un coup prescrit à titre de pénalité, on ne doit pas roquer.

Si l'adversaire exige comme pénalité un coup irrégulier, la demande ne sera pas prise en considération et l'adversaire perd le droit d'exiger la pénalité pour l'erreur commise.

Avant l'exécution de la pénalité la position antérieure à l'erreur doit être rétablie.

Par. 18.

De l'Abandon forcé.

Le comité décidera de l'abandon lorsque le joueur :

a) renverse volontairement l'échiquier ou dérange les pièces;

b) cesse le jeu et refuse de le reprendre dans un délai raisonnable;

c) refuse à se soumettre à une requête réglementaire de l'adversaire;

d) au cours de la partie refuse d'observer les règles ou les dispositions du comité.

Le concurrent présent ou absent qui dépasse le temps de réflexion perd la partie.

Par. 19.

Des Bienséances de l'Echiquier.

Les joueurs ne feront aucune remarque sur le coup fait d'un part et d'autre.

Il est défendu d'indiquer ou de toucher les cases de l'échiquier pour calculer les coups possibles d'un part et d'autre.

Par. 20.

De la Limite de Temps.

Si la partie est à jouer sous limite de temps, les règles suivantes sont à appliquer;

a) chaque joueur fera :

1) trente coups au minimum dans les premières deux heures, et quinze coups dans chaque heure suivante. Ou :

2) tout autre nombre de coups fixé par les règles régissant le tournoi auquel la partie appartient.

b) le temps découle contre le joueur, excepté lorsque l'adversaire est en train de penser à la pénalité qu'il a le droit d'exiger. Dans ce cas c'est la pendule de l'adversaire qui sera mise en mouvement.

c) Lorsqu'il est prouvé que le temps a été mal enregistré, mais qu'il n'y a pas eu négligence, l'erreur sera rectifiée.

d) Il est interdit au joueur d'arrêter la pendule avant qu'il ait achevé son coup, excepté dans les cas prévus par cette Règle.

Par. 21.

Des Parties suspendues.

Si la partie est sans limite de temps, c'est toujours aux noirs d'écrire le coup qui doit se faire à la reprise.

La notation du coup doit être renfermée dans une enveloppe et l'enveloppe sera signée par le joueur.

Si la partie est jouée sous limite de temps, le droit d'écrire le coup secret appartient à celui qui a le trait au moment de la suspension.

Dès que l'enveloppe qui le contient a été fermée par le joueur le coup secret est complet.

Pendant la durée de la suspension l'enveloppe qui contient le coup secret ne sera pas accessible aux joueurs.

Les deux joueurs ont le devoir de s'assurer au moment de la suspension que l'adresse de l'enveloppe contient la position exactement relevée et l'indication des temps employés.

Au moment de la reprise l'enveloppe sera ouverte par l'adversaire qui devra ajouter les temps, reconstruire la position, effectuer le coup secret sur l'échiquier et remettre en marche la pendule.

Si l'une partie est absente ces formalités seront accomplies en présence du comité.

Si la position et (dans le cas des parties jouées sous limite de temps) les temps indiqués au moment de la suspension, ne peuvent être rétablis, la partie sera annulée.

Si la position a été rétablie incorrectement tous les coups suivants seront annulés, et la position sera rétablie correctement. Si ce n'est pas possible, la partie sera annulée.

Si la notation du coup secret est susceptible de plusieurs interprétations, l'adversaire aura le choix à moins que, selon le jugement du comité, il ne soit possible de contrôler l'erreur matérielle évidente qui ait été commise.

Si aucun coup ne sera trouvé inséré par le joueur, la partie sera déclarée gagnée par l'adversaire.

Par. 22.

Des Parties à Avantage.

Dans une série de parties celui qui renonce au trait dans toutes les parties fait avantage à son adversaire.

Le joueur qui reçoit l'avantage d'un trait ou de plusieurs traits doit les faire au début de la partie, comme

premier trait. Mais les coups comptent pour deux ou plusieurs coups dans le calcul éventuel du temps; de même le premier coup de celui qui fait l'avantage compte pour deux ou plusieurs coups à cet effet.

Celui qui reçoit l'avantage de faire deux ou plusieurs coups au commencement de la partie, ne pourra franchir avec ces coups la moitié de l'échiquier.

Le joueur qui fait avantage d'une pièce a droit au trait, à moins que le trait ne soit compris dans l'avantage fait.

Dans les parties à avantage de pion ou de pion et trait, ou de pion et plusieurs traits, le pion à ôter de l'échiquier est celui du Fou du Roi.

Dans les parties à avantage d'une Tour ou d'un Cavalier la pièce offerte est de règle, et sans accord contraire, la tour et le cavalier de la Dame.

Qui fait l'avantage d'une tour peut roquer du côté où la Tour manque, comme si elle y était à condition que la case de la Tour ne soit occupée par une autre pièce.

Par. 23.

De la Notation des Parties.

Chaque joueur est tenu à faire la notation des parties d'une façon claire et intelligible.

En cas de différence entre le nombre de coups enregistrés par les deux joueurs, il sera permis d'arrêter la pendule pendant qu'ils s'occupent de la rectification; pour se prévaloir de ce droit il faut qu'ils aient noté le dernier coup de part et d'autre.

Le gagnant et en cas de nullité les deux joueurs, doivent, après la fin de la partie, remettre une copie correcte et lisible au comité.

Par. 24.

Des Contestations.

Lorsqu'une contestation ressortissante d'une question de fait est soumise de commun accord au jugement d'un spectateur désintéressé, les joueurs sont tenus à en accepter la décision qui est inappellable.

Lorsqu'il s'agit d'un cas spécial qui n'est pas envisagé par les Règles présentes ou qu'il y a des accords entre les intéressés sur l'interprétation ou l'application des Règles, la question sera déferée :

- a) à l'arbitre, qui décidera sur le champ et sans appel ;
- b) au comité (si la partie est jouée dans un tournoi).

Dans ces cas la partie ne sera pas reprise avant la décision de l'arbitre ou du comité.

Par. 25.

Du Rôle de la Galerie.

Il est interdit de se servir au cours de la partie de notations écrites ou imprimées ayant trait à la partie, et de recourir au conseil ou à l'avis des tiers.

Lorsque la partie est suspendue, aucune analyse n'est permise dans les salles du tournoi.

Il est défendu au spectateur de relever toute violation des Règles qu'il puisse observer et d'intervenir d'aucune manière dans la conduite du jeu à moins qu'il ne soit directement interpellé pour déterminer une question de fait spécifique.

Par. 26.

Interprétation et Application de la Règle.

Toute question concernant l'interprétation et l'application de cette Règle est à diriger au bureau de la F. I. D. E. pour décision officielle et finale.

Par. 27.

Etiquette du Jeu.

1) L'échiquier ne rend pas un coup régulier.

2) Tout coup est exécuté en dirigeant la pièce à jouer sans délai à sa case nouvelle; la pièce jouée doit immédiatement être lâchée.

En cas de roque le déplacement du roi faut être suivi sans délai de celui de la tour.

En cas de promotion de pion, la nouvelle pièce est à substituer sans délai après la promotion.

En cas de prise, la pièce adverse est à écarter sans délai de l'échiquier par le joueur.

3) Il est interdit d'ajouter des remarques au coup secret ou d'y joindre l'abandon de la partie ou la proposition de la nullité.

4) Le joueur qui s'aperçoit que le temps découle contre l'adversaire se doit sentir appelé à le prévenir.

5) Les joueurs doivent se garder de chanter, siffler ou distraire d'autre façon quelconque l'attention de l'adversaire.

INDEX.

	Page
Par. 1. Définition et But	1
Par. 2. De l'Échiquier	1
Par. 3. Description des Pièces	1
Par. 4. Position des Pièces	3
Par. 5. De la Notation	4
Par. 6. Expressions de coutume	6
Par. 7. De la Marche des Pièces en général	7
Par. 8. De la Marche des Pièces diverses	7
Par. 9. De l'Échec	9
Par. 10. Du Mat	9
Par. 11. Du Trait.	9
Par. 12. De l'Achèvement des Coups	11
Par. 13. Ajustement des Pièces	11
Par. 14. De la Pièce touchée.	11
Par. 15. De la Partie nulle	12
Par. 16. Des Coups irréguliers	13
Par. 17. Des Pénalités	14
Par. 18. Des l'Abandon forcé.	15
Par. 19. Des Bienséances de l'Échiquier	15
Par. 20. De la Limite de Temps	16
Par. 21. Des Parties suspendues.	16

	Page
Par. 22. Des Parties à Avantage	17
Par. 23. De la Notation des Parties	18
Par. 24. Des Contestations.	19
Par. 25. Du Rôle de la Galerie	19
Par. 26. Interprétation et Application de la Règle.	19
Par. 27. Etiquette du Jeu	20

