

Règle du Jeu d'Échecs

de la

Fédération Internationale des Echecs

Adoptée par l'Assemblée générale
à l'occasion du V^{me} Congrès de la Fédération
tenu à La Haye 1928.



*La force morale de la F. I. D. E.
sera faite de la discipline
des unités affiliées.*

Edition officielle

Tous droits réservés

Bruxelles 1930

Edition spéciale pour la revue internationale L'ECHIQUIER

Exemplaire n°

243

20,390

Règle du Jeu d'Échecs

de la

Fédération Internationale des Echecs

Adoptée par l'Assemblée générale
à l'occasion du V^{me} Congrès de la Fédération
tenu à La Haye 1928.



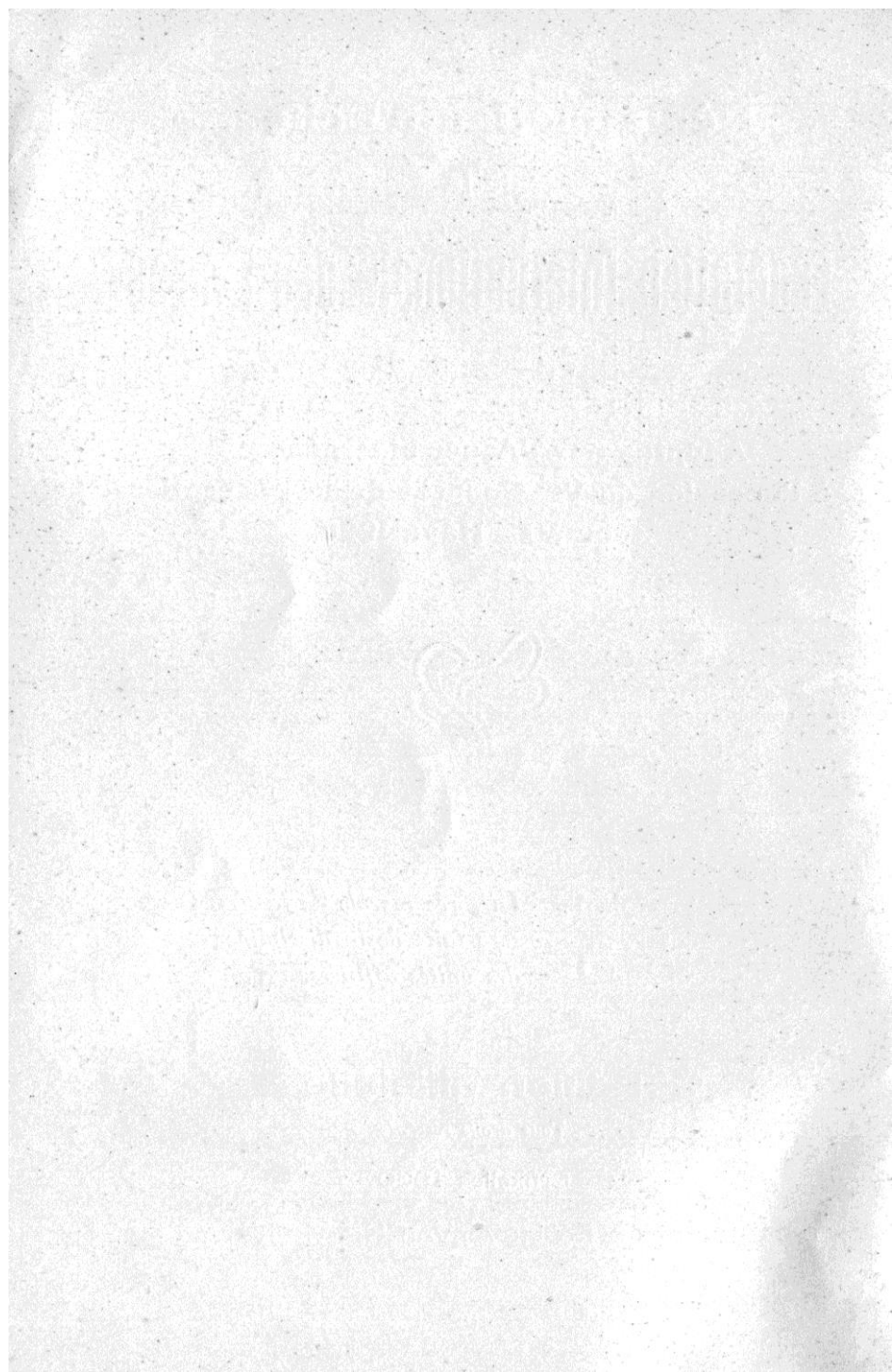
*La force morale de la F. I. D. E.
sera faite de la discipline
des unités affiliées.*

Edition officielle

Tous droits réservés

Bruxelles 1930

En vente à La Haye, van Speykstraat, 1



Règle du Jeu d'Échecs

de la F. I. D. E.



Art. 1. — *Définition et but.*

1) Le jeu d'échecs est un jeu sans hasard qui se joue sur un carré de 64 cases, alternativement claires et foncées, nommé « échiquier », entre deux joueurs disposant chacun de 16 pièces, qui sont blanches pour l'un et noires pour l'autre.

2) Le but du jeu est de faire mat le Roi du camp opposé.

Le joueur qui fait mat gagne de ce fait la partie.

Art. 2. — *De l'Échiquier.*

1) L'échiquier doit être placé de façon à ce que chaque joueur ait une case d'angle inférieure blanche à sa droite.

2) Les huit lignes verticales sont dénommées : colonnes; les huit rangées horizontales : traverses.

Art. 3. — *Description des Pièces.*

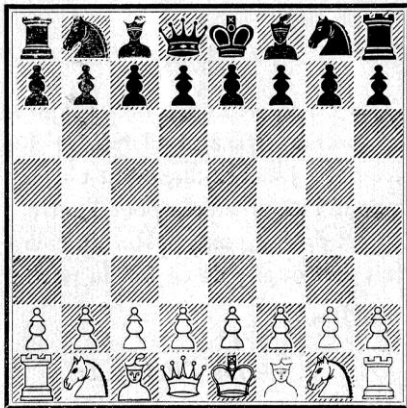
1) Les pièces sont :

Un Roi	de couleur blanche
Une Dame	»
Deux Tours	»
Deux Fous	»
Deux Cavaliers	»
Huit pions	»
Un Roi	de couleur noire
Une Dame	»
Deux Tours	»
Deux Fous	»
Deux Cavaliers	»
Huit pions	»

Art. 4. — *De la position des Pièces.*

1) Au début de la partie, les pièces doivent être disposées sur l'échiquier de la façon suivante :

Noirs



Blancs

2) Les Blancs ont toujours le trait, c'est-à-dire le premier coup de la partie.

3) Les deux partenaires jouent chacun à son tour et un seul coup à la fois.

4) Le partenaire ayant le trait est intitulé « le joueur », celui n'ayant pas le trait « l'adversaire ».

Art. 5. — *De la Notation.*

1) La règle de la F. I. D. E. ne reconnaît actuellement que les deux systèmes de notation les plus répandus : le système descriptif et le système algébrique.

2) Chaque unité affiliée est libre de se servir de celle des deux notations qui a ses préférences.

Le système descriptif.

3) Les pièces sont désignées par leur initiale.

On distingue entre la T, le C et le F du Roi et ceux de la Dame par l'adjonction des lettres R et D.

Les huit colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et inversement pour les Noirs) sont désignées ainsi :

Colonne de la T de la Dame (TD).

» du C de la Dame (CD).

» du F de la Dame (FD).

» de la Dame (D).

» du Roi (R).

» du F du Roi (FR).

» du C du Roi (CR).

» de la T du Roi (TR).

Les huit traverses sont numérotées de 1 à 8, en comptant de bas en haut, tant pour les Blancs que pour les Noirs.

Sont indiqués l'initiale de la pièce jouée et la case d'arrivée.

Exemple : D.4 FR = la D est jouée à la 4^e case de la colonne du F du Roi.

Lorsque deux pièces semblables peuvent se rendre à la même case, on indique la case de départ et celle d'arrivée. Ainsi T 4 CR — 2 CR = celle des deux T qui se trouve à la 4^e case de la colonne du CR est transférée à la 2^e case de la même colonne.

Abréviations.

Roq TR = roque avec la TR (petit roque).
Roq TD = roque avec la TD (grand roque).
pr. : = prend.
éch. ou + = échec.
mat ou x = échec et mat.

Le système algébrique.

4) Les pièces, sauf les pions, sont désignées par leur initiale. Les pions ne sont pas spécialement indiqués.

Les huit colonnes (de gauche à droite pour les Blancs) sont désignées par les lettres de a à h.

Les huit traverses sont numérotées de 1 à 8, en comptant de la base des Blancs.

(Dans la position initiale, les pièces blanches se trouvent donc sur les traverses 1 et 2 et les pièces noires sur les traverses 7 et 8.)

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

A l'initiale de la pièce (sauf du pion) on ajoute la case de départ et la case d'arrivée. Dans la notation abrégée, la case de départ est omise.

Ainsi, Fc1 — f4 = le F sur la case c1 est joué à la case f4. En abrégé : Ff4.

Ou bien, é7 — é5 = le P sur la case e7 est joué à e5. En abrégé : e5.

Lorsque deux pièces semblables peuvent se rendre à la même case, la notation abrégée se complète de la façon suivante :

Si, par exemple, deux C se trouvent à g1 et d2, le coup Cg1 — f3 s'écrira en abrégé Cg—f3. Si les C se trouvent à g1 et g5, le coup Cg1 — f3 sera abrégé C1—f3.

Abréviations.

- 0 — 0 = roque avec la Th1 (petit roque).
0 — 0 — 0 = roque avec la Ta1 (grand roque).
: ou x = prend.
: + = prend et donne échec.
× = mat.
: × = prend et donne mat.

Abréviations communes.

- ! = bien joué.
? = mal joué.

Art. 6. — Expressions courantes.

Pièce = terme général comprenant dans sa signification le R, la D, la T, le F, le C et le Pion.

Figure = terme général comprenant dans sa signification toutes les pièces, sauf les pions.

Pièce clouée = pièce dont la liberté de mouvement est supprimée ou entravée par la nécessité de couvrir un échec au Roi ou d'empêcher la prise d'une figure de valeur supérieure à la figure adverse clouante.

Echec à la découverte = échec donné au Roi ennemi lorsque la pièce attaquante, dont le rayon d'action était interrompu par une pièce intermédiaire, est démasquée comme suite au déplacement de celle-ci.

Echec double = échec simultané par deux pièces et qui ne s'obtient que par un échec à la découverte.

Faire un échange = échanger des pièces identiques ou approximativement de même valeur (F et C).

Gagner, perdre la qualité = échanger un Fou ou un Cavalier contre une Tour, ou vice-versa.

Art. 7. — De la marche des Pièces en général.

1) Une pièce peut être jouée à une case vide ou occupée par une pièce adverse.

2) Aucune pièce ne peut se rendre à une case occupée par une autre pièce de même couleur.

3) Aucune pièce ne peut passer par une case occupée par une pièce quelconque.

4) Une pièce régulièrement dirigée vers une case occupée par une pièce adverse, prend celle-ci ; la pièce capturée doit être enlevée de l'échiquier par le joueur.

Art. 8. — *De la marche des Pièces individuelles.*

Le Roi.

Le Roi joue de sa case à une case voisine quelconque, exception faite du roque.

Le Roque est une marche combinée du Roi et d'une Tour ne comptant que pour un seul coup. Le Roi quittant sa case initiale se place sur la case la plus proche de même couleur et située sur la même traverse, puis la Tour vers laquelle il s'est dirigé vient se placer contre lui et de l'autre côté, toujours sur la même traverse.

Le Roque est définitivement impossible lorsque, soit le Roi, soit la Tour, a déjà joué ; il est momentanément impossible si une ou plusieurs des cases entre le R et la T sont occupées par une pièce quelconque, si le R est en échec, et enfin si, au cours du Roque, le Roi se voyait obligé de passer sous un échec.

La Dame.

La Dame joue à une case située sur la colonne, sur la traverse ou sur l'une des diagonales de sa case de départ.

La Tour.

La Tour joue à une case située sur la colonne ou sur la traverse de sa case de départ.

Le Fou

Le Fou joue à une case située sur l'une des diagonales de sa case de départ.

Le Cavalier.

Le Cavalier joue en faisant un pas vers la case voisine comme une Tour et ensuite un pas à une case suivante comme le Fou, toujours en s'éloignant de sa case de départ.

Le Pion.

Le Pion, lors de son coup initial, et sous réserve de faire une capture, avance d'une ou de deux cases sur la colonne; ensuite, il avance d'une case sur la même colonne.

Le Pion prend une pièce adverse à condition que celle-ci se trouve diagonalement en avant de la case du Pion et sur une colonne voisine.

En passant. — Le Pion qui avance de deux cases lors de son coup initial peut être capturé au coup suivant par un pion ennemi comme s'il n'avait avancé que d'une case au lieu de deux. Cette capture s'appelle « prise en passant ».

Promotion. — Tout pion qui arrive à une huitième case doit être échangé sans autre par le joueur contre une figure (D, T, F ou C.) de la même couleur, sans tenir compte des autres figures demeurant encore sur l'échiquier.

Art. 9. — *De l'Échec.*

1) Le Roi est en échec lorsque sa case est battue par une pièce de l'adversaire, même si cette pièce est clouée.

2) Il est d'usage d'annoncer l'attaque contre le Roi ennemi en prononçant le mot « échec ».

3) Un joueur ne doit pas exposer son propre Roi à un échec.

4) Il ne peut donc pas jouer sur une case voisine du Roi ennemi.

5) Un échec doit toujours être paré au coup suivant.

6) Le joueur dont le Roi est en échec et qui fait un coup quelconque ne parant pas l'échec doit reprendre le coup et parer l'échec, si possible au moyen de la pièce touchée.

Art. 10. — *Du Mat.*

1) Le mat est un échec imparable et qui termine la partie.

2) Le fait d'annoncer le mat, mais de ne pas le donner immédiatement ou dans le nombre de coups annoncé, est sans conséquence.

Art. 11. — *Du trait.*

L'attribution de la couleur lors de la première partie se détermine par le sort ou par convention. Dès la partie suivante, les Blancs sont attribués alternativement aux deux partenaires, quel que soit le résultat des parties. Cependant, les parties annulées selon article 12 ne comptent pas dans ce calcul.

Art. 12. — *Des parties annulées.*

1) Si pendant ou après la partie, il est constaté que la position initiale des pièces était incorrecte ou que l'échiquier a été mal posé, la partie sera annulée.

2) Si au courant de la partie, le nombre ou la position des pièces est modifié de façon illégale, la partie doit être recommencée dès la position où cette modification a eu lieu.

3) Si la position correcte ne peut être reconstituée, la partie ne compte pas et doit être rejouée.

Art. 13. — *De l'exécution des coups.*

Le coup est exécuté :

a) en transférant la pièce d'une case à une autre, lorsque la main du joueur a lâché la pièce;

b) lors d'une capture, quand la pièce capturée a été enlevée de l'échiquier et que la main du joueur a lâché sa propre pièce;

c) lors du roque, quand la main du joueur a lâché la Tour;

d) lors de la promotion d'un pion, quand le joueur a posé sur la case la figure choisie par lui.

Art. 14. — *De l'ajustement des pièces sur leur case.*

1) Le joueur ayant le trait peut ajuster sur leur case une ou plusieurs de ses propres pièces, sous réserve de prévenir son partenaire. Il est de coutume d'employer l'expression : j'adoube.

2) Il est interdit d'adouber les pièces du partenaire. Celui-ci est cependant tenu de rectifier, sur demande, la position de ses pièces sur l'échiquier.

3) Si les pièces sont dérangées involontairement, les pendules doivent être arrêtées immédiatement et la position doit être rétablie avec le concours du directeur du tournoi. Si, d'autre part,

on constate soit au cours de la partie, soit après que la position a été incorrectement rétablie, la partie doit être reprise depuis la position correcte.

Art. 15. — *De la pièce touchée.*

Si le joueur ayant le trait touche :

- a) une de ses pièces, il doit la jouer ;
- b) une des pièces de l'adversaire, il doit la prendre ;
- c) une de ses pièces et une des pièces de l'adversaire, il doit prendre la pièce adverse avec la sienne.

Au cas où la prise est impossible, l'adversaire peut exiger soit que son partenaire joue la pièce touchée, soit qu'il prenne régulièrement la pièce adverse avec une de ses propres pièces. Le choix de cette dernière appartient au joueur fautif.

Si aucun des coups indiqués sous a) b) et c) ne peut se faire légalement, la faute commise n'entraînera aucune pénalité.

d) plusieurs de ses pièces, l'adversaire a le droit de désigner la pièce qui devra être jouée.

Si aucune de ces pièces ne peut être jouée légalement, aucune pénalité ne sera exigée ;

e) plusieurs des pièces de l'adversaire, celui-ci déterminera laquelle sera prise.

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

Art. 16. — *De la partie nulle.*

1) La partie est nulle :

a) Lorsque, n'ayant pas son Roi en échec, le joueur qui a le trait ne peut faire aucun coup régulier. On dit alors que le Roi est « pat ».

b) Lorsque le joueur démontre qu'il peut donner échec perpétuel ;

c) Par retour de position, lorsque la même position se reproduit trois fois, le même joueur ayant le trait. A l'effet de cette disposition, il n'y a pas lieu de distinguer entre les deux T, les deux F, ni les deux C, ni enfin entre deux figures, dont l'une est le résultat de la promotion d'un pion.

La nullité devra être réclamée à ce moment là et ne saurait être revendiquée si les joueurs continuent en modifiant la position.

d) Par convention mutuelle, après le 30ème coup des Noirs.

e) La partie sera déclarée nulle au cas où un joueur démontrera que 50 coups ont été faits de part et d'autre sans que le mat soit intervenu et sans qu'une capture de pièce ni un mouvement de pion aient eu lieu.

f) Chacun des joueurs peut, à n'importe quel moment de la partie, exiger de son adversaire de le faire mat en 50 coups, selon les conditions énoncées sous e). Si le mat n'est pas donné en 50 coups, la partie sera déclarée nulle. Toutefois, on recommencera à compter les 50 coups après chaque prise d'une pièce quelconque et après chaque mouvement de pion.

Exception sera faite pour certaines positions où la théorie a démontré que plus de 50 coups sont nécessaires pour forcer la décision. Dans ce dernier cas, il sera accordé un nombre de coups double du nombre établi comme nécessaire par la théorie.

2) La nullité doit être réclamée à l'instant où les conditions envisagées sous e) et f) sont réalisées ; elle ne saurait être revendiquée plus tard.

Art. 17. — *Des coups irréguliers.*

Si un joueur fait un coup irrégulier et que son adversaire le remarque avant de toucher lui-même une pièce pour y répondre, le coup faux doit être repris et on procédera comme suit :

a) Au cas où il ne s'agit pas d'une capture, le joueur qui est en faute devra jouer de façon régulière la pièce faussement jouée.

Si cette pièce ne peut exécuter aucun coup légal, le coup erroné demeure sans conséquence.

b) S'il s'agit d'une capture, le joueur devra ou bien prendre la pièce adverse de façon régulière, ou faire un autre coup légal avec la pièce touchée, au choix de l'adversaire.

Si ni l'un ni l'autre n'est possible, l'erreur n'entraînera aucune suite.

c) Lorsqu'un coup irrégulier est mis sous enveloppe et que l'erreur ne peut être réparée avec certitude absolue par le direc-

teur de la rencontre, la partie sera considérée comme perdue pour l'auteur du coup.

d) Si au cours d'une partie on constate qu'un coup irrégulier a été joué et non rectifié, la position au moment de l'irrégularité sera rétablie et la partie recommencera dès cet instant.

Si la position ne peut être reconstituée, la partie sera annulée.

Art. 18. — *Des pénalités.*

1) Un joueur ne peut exiger une pénalité que tant qu'il n'a touché aucune de ses pièces.

2) Le coup prescrit comme pénalité ne sera jamais le roque.

3) Si l'adversaire exige comme pénalité un coup illégal, sa demande sera traitée comme non avenue et il perdra le droit de réclamer la pénalité pour l'erreur commise.

4) Avant d'exécuter une pénalité quelconque, on devra rétablir la position qui précédait l'erreur commise.

Art. 19. — *De l'abandon obligatoire.*

La partie sera déclarée perdue pour le joueur :

1^o) qui, délibérément, renverse l'échiquier ou déränge les pièces ;

2^o) qui refuse de reprendre une partie suspendue dans un délai raisonnable et conformément au règlement habituel des tournois et rencontres individuelles ;

3^o) qui refuse de donner suite à une requête réglementaire de son adversaire ;

4^o) qui, au cours de la partie, refuse d'obéir aux règles ou aux dispositions de la direction du tournoi ;

5^o) qui, présent ou absent, dépasse le délai régulier de réflexion.

Sauf cas de force majeure, les joueurs dans un tournoi sont tenus de demeurer à la disposition du directeur.

Art. 20. — *De l'emploi de la pendule.*

1) Si la partie se joue avec une limite de temps, les règles suivantes sont à appliquer :

a) Chaque joueur fera trente coups au minimum dans les deux premières heures et quinze coups dans chaque heure suivante.

b) Ces chiffres pourront être modifiés par le règlement de la rencontre ou du tournoi auquel les joueurs participent.

c) Lorsqu'il est démontré qu'il y a eu erreur, mais non pas négligence, dans l'enregistrement du temps écoulé, l'erreur sera rectifiée.

d) Il est interdit au joueur d'arrêter sa pendule avant d'avoir exécuté son coup, sauf dans les cas prévus dans la présente Règle.

e) Lorsqu'il y a motif à réclamation basé sur les articles de la présente Règle, les deux pendules seront arrêtées et remises en marche par le directeur du tournoi, dès qu'il aura fait connaître sa décision.

2) Si un joueur dépasse le temps de réflexion autorisé, le directeur du tournoi est tenu, sans exception aucune, de déclarer la partie perdue pour lui — même si les deux partenaires s'y opposent.

3) Au cas où, soit par inadvertance, soit de propos délibéré, on laisse marcher la pendule aux dépens de l'un des partenaires alors qu'il n'a pas le trait, il sera interdit de distraire les adversaires en leur signalant le fait. D'autre part, le témoin sera libre de prévenir le directeur du tournoi ou son remplaçant, qui fera le nécessaire.

4) Si un participant à une rencontre ou à un tournoi est absent à l'heure fixée pour le jeu, sa pendule sera mise en marche aussitôt venu son tour de jouer et le délai écoulé jusqu'à son arrivée comptera comme temps de réflexion.

5) Le joueur qui, sans motif valable, arrive au lieu de rendez-vous avec plus d'une heure de retard, perd la partie.

6) Si les deux partenaires arrivent avec plus d'une heure de retard, toujours sans motif valable, la partie sera déclarée perdue pour tous les deux.

Art. 21. — *Des parties interrompues.*

1) Lorsqu'on suspend une partie jouée avec ou sans limite de temps, le droit d'inscrire son coup appartient à celui qui a le trait au moment de la suspension.

2) Le joueur doit inscrire lui-même le coup et le placer dans une enveloppe qu'il fermera ensuite ; après y avoir apposé sa signature il la remettra immédiatement au directeur du tournoi. Sa pendule ne devra être arrêtée qu'une fois l'enveloppe fermée.

3) Tant que la partie demeurera en suspens, les joueurs ne pourront pas consulter l'enveloppe renfermant le coup inscrit.

4) Au moment de l'interruption, il sera du devoir des partenaires de s'assurer que le relevé exact de la position, ainsi que l'indication du temps écoulé de part et d'autre, ont été reportés sur l'enveloppe.

5) Au moment de la reprise, il appartiendra à l'adversaire de reconstituer la position, mettre au point les pendules, ouvrir l'enveloppe, exécuter le coup inscrit et enfin, mettre en marche la pendule de son partenaire.

6) L'enveloppe renfermant le coup inscrit ne peut être ouverte si l'adversaire appelé à y répondre est absent. D'autre part, si ce dernier ne se présente pas à l'heure fixée pour la reprise, le directeur du tournoi mettra sa pendule en marche.

7) Si la position ou (dans le cas d'une partie jouée à la pendule) les temps écoulés au moment de l'interruption ne peuvent être rétablis, la partie sera annulée.

8) Si la partie est rétablie incorrectement, tous les coups suivants seront annulés et la position juste reconstituée. Au cas où ceci ne serait pas possible, la partie sera annulée.

Art. 22. — *Des parties à avantage.*

1) Dans une série de parties, un joueur peut faire avantage à son partenaire en renonçant au trait dans toutes les parties.

2) Le joueur qui reçoit l'avantage d'un ou de plusieurs traits doit les exécuter au début de la partie, à son premier tour de jouer.

3) Si l'avantage est de plusieurs coups, ceux-ci comptent pour un nombre égal de coups dans le calcul éventuel du temps ; de même le premier coup de celui qui fait l'avantage compte pour deux ou plusieurs coups dans le même but.

4) Celui qui reçoit l'avantage de deux ou plusieurs coups ne doit pas, en les faisant, dépasser la ligne médiane de l'échiquier.

5) Celui qui fait l'avantage d'une pièce a droit au trait, à moins que ce dernier ne soit compris dans l'avantage accordé.

6) Si on concède l'avantage d'un pion, ou d'un pion et d'un ou plusieurs traits, on enlèvera de l'échiquier le pion du Fou du Roi.

7) Si on fait l'avantage d'une Tour, d'un Fou ou d'un Cavalier, la pièce offerte est, en règle générale, et sauf accord contraire, la Tour, le Fou ou le Cavalier de la Dame.

8) Celui qui fait l'avantage de la Tour peut roquer du côté de la Tour enlevée, comme si celle-ci se trouvait encore sur sa case, à condition toutefois que cette case ne soit occupée par aucune autre pièce.

Art. 23. — *De l'inscription des parties.*

1) Chaque joueur est tenu d'inscrire sa partie d'une façon claire et intelligible.

2) En cas d'écart entre le nombre de coups noté de part et d'autre, les partenaires peuvent arrêter les pendules pendant qu'ils s'occupent de rectifier l'erreur. Pour user de ce droit, il faut qu'ils aient noté chacun leur dernier coup.

3) Le gagnant et, en cas de nullité, les deux partenaires, sont tenus, aussitôt la partie terminée, de remettre une copie correcte et lisible de la partie au directeur.

Art. 24. — *Des contestations.*

1) Une contestation se rapportant à une question de fait peut être soumise d'un commun accord à la décision d'un spectateur désintéressé, auquel cas les partenaires seront tenus d'accepter son jugement qui sera sans appel.

2) Lorsqu'il s'agit d'un cas spécial et non prévu par la présente Règle, ou s'il y a désaccord entre les partenaires quant à l'interprétation et l'application de la Règle, la question sera soumise :

- a) à un arbitre, qui décidera sur-le-champ et sans appel ;
- b) au comité directeur, si la partie a lieu dans un tournoi.

Dans l'un et l'autre cas, la partie sera suspendue jusqu'à décision de l'arbitre ou du comité.

Art. 25. — *De l'interprétation et de l'application de la Règle.*

En cas de doute quant à l'application et à l'interprétation de la présente Règle, le Bureau de la F. I. D. E. se déclare qualifié pour exprimer, en réponse à une demande, une décision officielle et définitive à ce sujet.

ANNEXE.

De la conduite des joueurs.

- 1) Au cours d'une partie, il est interdit de se servir de notes manuscrites ou imprimées se rapportant à la partie ; il est également défendu de recourir aux conseils ou à l'avis de tiers.
- 2) Aucune analyse n'est permise dans les salles de tournoi.
- 3) Les joueurs doivent s'abstenir de toute remarque au sujet des coups faits de part et d'autre.
- 4) Il est défendu d'indiquer du doigt ou de toucher les cases de l'échiquier afin de faciliter le calcul des coups possibles.
- 5) On ne reprend jamais un coup aux échecs.
- 6) Le coup s'exécute en transportant la pièce touchée directement vers la nouvelle case ; la pièce jouée doit être immédiatement lâchée.

En cas de roque, le déplacement du Roi sera suivi de celui de la Tour.

En cas de promotion de pion, la nouvelle pièce sera immédiatement substituée au pion.

En cas de prise, le joueur enlèvera immédiatement la pièce capturée de l'échiquier.

7) Il est interdit d'ajouter des remarques au coup mis sous enveloppe, ainsi que d'y joindre l'abandon de la partie ou une proposition de nullité.

8) Le partenaire qui s'aperçoit que le temps s'écoule au détriment de son adversaire, doit se sentir appelé à l'en prévenir.

9) Il est interdit de distraire ou d'incommoder son adversaire, de quelle façon que ce soit.

FIN.

Chargé par l'Assemblée Générale de la F. I. D. E. de la publication de la Règle, le soussigné déclare ce texte présent conforme à la rédaction finale, homologuée par l'Assemblée Générale du VI^e Congrès de Venise 1929.

La Haye, le 10 décembre 1929.

Le Président,
A. RUEB.



