

Tradução: Al Antonio Bento**NOVA LEI DO XADREZ**

As Leis do Xadrez da FIDE regulamentam o jogo no tabuleiro.

O texto em inglês é a versão autêntica da Lei do Xadrez adotada no 77º Congresso da FIDE realizado em Dresden (Alemanha) em Novembro de 2008, que entrará em vigor em 1 de julho de 2009.

Nestas Leis, as palavras "ele", "lhe" e "seu" incluem "ela" e "sua".

PREFÁCIO

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Há casos que não são precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, mas sempre será possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas que são tratadas nas Leis.

As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objetividade. Demasiadamente detalhada, uma regra pode restringir a liberdade de julgamento do árbitro e assim impedir-lhe de encontrar a solução ideal para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais.

A Fide apela a todos os enxadristas e federações que aceitem este ponto de vista.

Uma federação filiada tem liberdade para inserir regra mais detalhada, desde que:

- a. não conflite com as Leis do Xadrez oficiais da FIDE;
- b. limite-se ao território da federação concernente; e
- c. não seja válida para qualquer competição, campeonato ou evento válido para obtenção de rating ou título FIDE.

REGRAS BÁSICAS DO JOGO**Da natureza e objetivos do jogo de xadrez**

O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem peças alternadamente sobre um tabuleiro quadrado denominado tabuleiro de xadrez. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido feita. **(Veja Artigo 6.7)**

O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, bem

THE FIDE LAWS OF CHESS

The FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.

The English text is the authentic version of the Laws of Chess, which was adopted at the 77th FIDE Congress at Dresden (Germany) November 2008, coming into force on 1 July 2009.

In these Laws the words 'he', 'him' and 'his' include 'she' and 'her'.

PREFACE

The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations, which are discussed in the Laws.

The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding the solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors.

FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.

A member federation is free to introduce more detailed rules provided they:

- a. do not conflict in any way with the official FIDE Laws of Chess;
- b. are limited to the territory of the federation concerned; and
- c. are not valid for any FIDE match, championship or qualifying event, or for a FIDE title or rating tournament.

Art**BASIC RULES OF PLAY****1****The nature and objectives of the game of chess****1.1**

The game of chess is played between two opponents who move their pieces alternately on a square board called a 'chessboard'. The player with the white pieces commences the game. A player is said to 'have the move', when his opponent's move has been made. **(See Article 6.7)**

1.2

The objective of each player is to place the opponent's king 'under attack' in such a way that the opponent has no legal move. The player who achieves this goal is said to have 'checkmated' the opponent's king and to have won the game. Leaving one's own king under

como capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.

A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate.













Da posição inicial das peças no tabuleiro

O tabuleiro de xadrez é composto de uma rede de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas').

O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que seja branca a casa do canto à direita de cada jogador

No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); o outro tem 16 peças de cor escura (as peças pretas"):

Essas peças são as seguintes:

- Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo 
- Uma dama branca, indicada pelo símbolo 
- Duas torres brancas, indicadas pelo símbolo 
- Dois bispos brancos, indicados pelo símbolo 
- Dois cavalos brancos, indicados pelo símbolo 
- Oito peões brancos, indicados pelo símbolo 
- Um rei preto, indicado pelo símbolo 
- Uma dama preta, indicada pelo símbolo 
- Duas torres pretas, indicadas pelo símbolo 
- Dois bispos pretos, indicados pelo símbolo 
- Dois cavalos pretos, indicados pelo símbolo 
- Oito peões pretos, indicados pelo símbolo 

A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:



As oito casas dispostas verticalmente são chamadas de 'colunas'. As oito casas dispostas horizontalmente

attack, exposing one's own king to attack and also 'capturing' the opponent's king are not allowed. The opponent whose king has been checkmated has lost the game.

1.3 If the position is such that neither player can possibly checkmate, the game is drawn.













2 The initial position of the pieces on the chessboard

2.1 The chessboard is composed of an 8x8 grid of 64 equal squares alternately light (the 'white' squares) and dark (the 'black' squares).

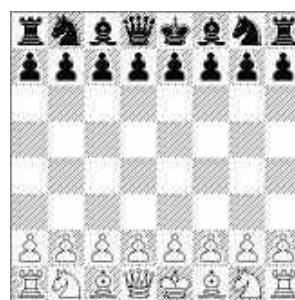
The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.

At the beginning of the game one player has 16 light-coloured pieces (the 'white' pieces); the other has 16 dark-coloured pieces (the 'black' pieces):

These pieces are as follows:

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

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



The eight vertical columns of squares are called 'files'. The eight horizontal rows of squares are

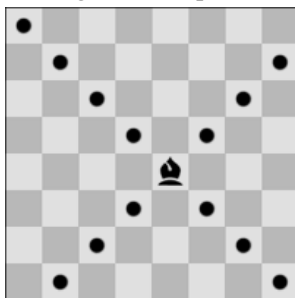
são chamadas de 'fileiras'. As linhas retas de casas da mesma cor, movendo-se de uma ponta do tabuleiro a uma ponta adjacente, é chamada de 'diagonal'.

Do movimento das peças

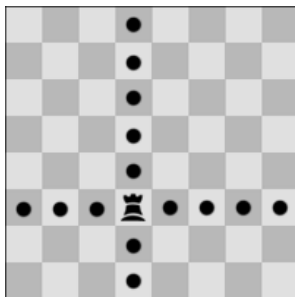
Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por outra peça de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa já ocupada por uma peça do oponente, esta última é capturada e retirada do tabuleiro, como parte do mesmo movimento. Diz-se que uma peça está atacando uma peça do oponente se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com o disposto nos Artigos 3.2 a 3.8

Considera-se que uma peça ataca uma casa, mesmo se tal peça está impedida de ser movida para esta casa, porque, conseqüentemente, deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.

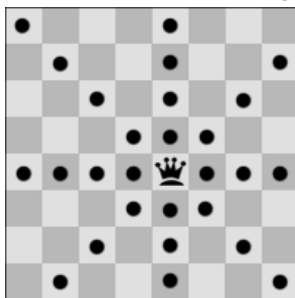
O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra



A torre pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna ou fileira, em que se encontra



A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal, em que se encontra.



Ao fazer esses movimentos, o bispo, torre ou dama não podem pular sobre qualquer peça que esteja em seu caminho.

O cavalo pode ser movido para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa. Note que a casa para a qual o cavalo pode mover-se não está na

2.4 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'.

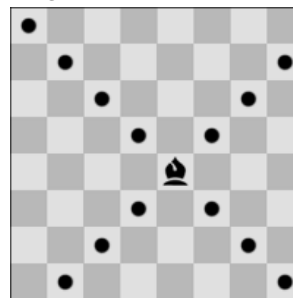
3 The moves of the pieces

3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move. A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.

A piece is considered to attack a square, even if such a piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.

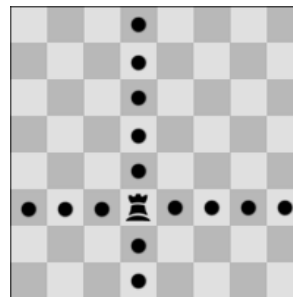
The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

3.2



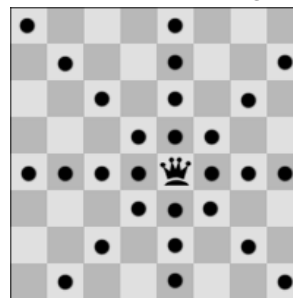
The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.

3.3



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

3.4

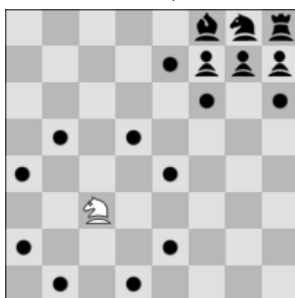


3.5

When making these moves the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.

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.

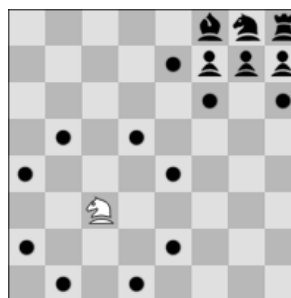
mesma coluna, fileira ou diagonal.



a. O peão pode ser movido para uma casa, imediatamente à sua frente, na mesma coluna, que não se encontre ocupada, ou

b. em seu primeiro lance o peão pode ser movido conforme mencionado em (a) acima; alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas, ou

c. o peão pode ser movido para uma casa ocupada por uma peça do oponente, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.

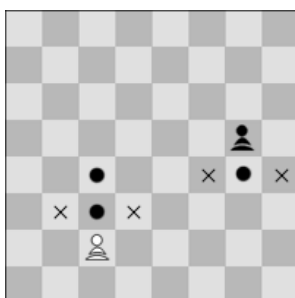


3.6

a. The pawn may move forward to the unoccupied square immediately in front of it on the same file, or

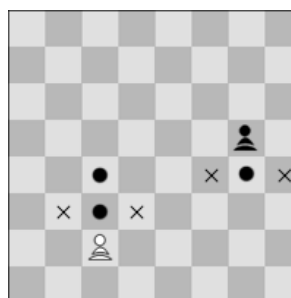
b. on its first move the pawn may move as in (a); alternatively it may advance two squares along the same file provided both squares are unoccupied, or

c. the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece, which is diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece



d. Um peão atacando uma casa atravessada pelo peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original, pode capturar este peão oponente como se aquele tivesse se movido apenas uma casa.

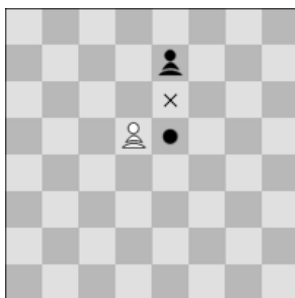
Esta captura pode ser feita apenas no movimento imediatamente após ao referido avanço e é chamada de tomada 'en passant'.



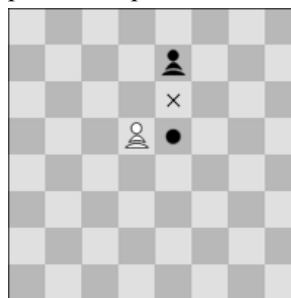
3.7

d. A pawn attacking a square crossed by an opponent's pawn which has advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square.

This capture may only be made on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.



e. Quando o peão alcança a última casa da sua coluna deve ser trocado, como parte de uma mesma jogada na mesma casa por uma nova dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor do peão. A escolha do jogador não está restrita a peças já capturadas na



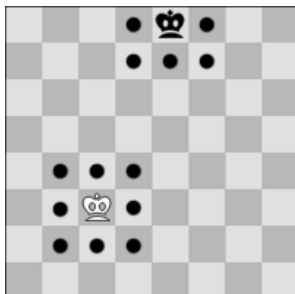
e. When a pawn reaches the rank furthest from its starting position it must be exchanged as part of the same move on the same square for a queen, rook, bishop or knight of the pawn's colour. The player's choice is not restricted to

partida.

Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e a ação da nova peça é imediata.

a. Há duas formas diferentes de mover o rei:

i. movendo-se o rei para qualquer casa vizinha não atacada por uma ou mais peças do oponente.



Considera-se que as peças do oponente atacam uma casa, mesmo que essas peças não possam ser movidas. ou

ii. 'rocando'. Este é um lance efetuado com o rei e uma das torres, de mesma cor ao longo da primeira fileira do jogador, considerado como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre que está em sua casa original, em seguida, a torre é transferida para a casa a que o rei acabou de atravessar.

(1) Roque não é permitido temporariamente:

- a. se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa a que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente.
- b. se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

(2) Perde-se o direito de rocar:

- a. se o rei já foi movido, ou
- b. com uma torre que já tenha se movido

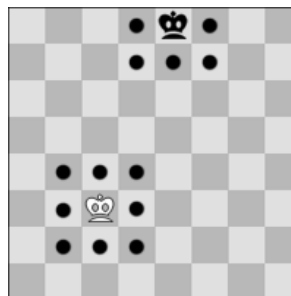
Diz-se que o rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente mesmo que tais peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de sair daquela casa, porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque. Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o rei da mesma cor em xeque.

pieces that have been captured previously.

This exchange of a pawn for another piece is called 'promotion' and the effect of the new piece is immediate.

a. There are two different ways of moving the king, by:

i. moving to any adjoining square not attacked by one or more of the opponent's pieces.



The opponent's pieces are considered to attack a square, even if such pieces cannot themselves move. or

ii. 'castling'. This is a move of the king and either rook of the same colour along the player's first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.

3.8

(1) Castling is prevented temporarily

- a. if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces.
- b. if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.

(2): The right to castle has been lost:

- a. if the king has already moved, or
- b. with a rook that has already moved

3.9

The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to that square because they would then leave or place their own king in check.

No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave

Do ato de mover as peças

Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos. Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo eu arrumo "j'adoube" ou "I adjust"), o jogador que tem a vez de jogar pode arrumar uma ou mais peças em suas casas.

Excetuado o disposto no artigo anterior, se o jogador que tem a vez de jogar toca deliberadamente no tabuleiro

- a. uma ou mais de suas próprias peças, deverá jogar a primeira peça tocada a qual possa ser movida, ou
- b. uma ou mais peças de seu adversário, deverá capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada.
- c. uma peça de cada cor, deverá capturar a peça do oponente com a sua peça ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada. Se não estiver claro qual peça foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.

Se o jogador tendo a vez de jogar

- a. deliberadamente toca no seu rei e numa de suas torres deverá rocar nesta ala se o movimento for legal.
- b. deliberadamente toca uma torre e em seguida em seu rei, não pode rocar nesta ala nesta jogada, e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3 (a)
- c. pretendendo rocar, toca seu rei ou seu rei e uma torre ao mesmo tempo, mas o roque neste lado é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei (inclusive o roque para o outro lado). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está liberado para fazer qualquer outra jogada legal.
- d. Se o jogador promove um peão, a escolha da nova peça somente está finalizada, quando a nova peça tiver tocado na casa de promoção.

Se nenhuma das peças tocadas pode ser movida ou capturada o jogador pode fazer qualquer jogada legal.

Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, ela não pode ser movida para outra casa neste lance. A jogada é então considerada como efetuada:

that king in check.

4 The act of moving the pieces

- 4.1 Each move must be made with one hand only. Provided that he first expresses his intention (e.g. by saying "j'adoube" or "I adjust"), the player having the move may adjust one or more pieces on their squares.
- 4.2

Except as provided in Article 4.2, if the player having the move deliberately touches on the chessboard

- a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched which can be moved, or
- b. one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched, which can be captured, or
- 4.3 c. one piece of each colour, he must capture the opponent's piece with his piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched which can be moved or captured. If it is unclear, whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.

If a player having the move

- a. deliberately touches his king and rook he must castle on that side if it is legal to do so.
- b. deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3(a).
- 4.4 c. intending to castle, touches the king or king and rook at the same time, but castling on that side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling on the other side). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.
- d. promotes a pawn, the choice of the new piece is finalised, when the new piece has touched the square of promotion.

- 4.5 If none of the pieces touched can be moved or captured, the player may make any legal move.

When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is then considered to have been made:

- a. no caso de uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador, após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça que capturou;
- b. caso de roque, quando o jogador tiver soltado da mão a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Após o jogador ter soltado da mão o rei, o lance não estaria implementado, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal;
- c. no caso de promoção de peão, quando o peão tiver sido removido do tabuleiro e a mão do jogador tiver soltado a nova peça, após colocá-la na casa de promoção. Se o jogador já tiver soltado de sua mão o peão que alcançou a casa de promoção, o movimento ainda não está efetuado, mas o jogador não tem mais o direito de jogar o peão para outra casa.

4.6

- a. in the case of a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand;
- b. in the case of castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal;
- c. in the case of the promotion of a pawn, when the pawn has been removed from the chessboard and the player's hand has released the new piece after placing it on the promotion square. If the player has released from his hand the pawn that has reached the promotion square, the move is not yet made, but the player no longer has the right to play the pawn to another square.

A jogada é considerada legal quando todos os requisitos relevantes do Artigo 3 tiverem sido cumpridos. Se a jogada não é legal, deve ser efetuado outro lance legal conforme mencionado no Artigo 4.5

O jogador perde o direito de reclamar de uma violação, por parte do oponente, das disposições do Artigo 4, a partir do momento em que tenha deliberadamente tocado numa peça.

4.7

The move is called legal when all the relevant requirements of Article 3 have been fulfilled. If the move is not legal, another move shall be made instead as per Article 4.5.

A player forfeits his right to a claim against his opponent's violation of Article 4, once he deliberately touches a piece.

Do término da partida

- a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de xeque-mate.
- b. A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.
 - a. A partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de afogado.
 - b. a partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer sequência de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que não

5

The completion of the game

5.1

- a. The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was a legal move.
- b. The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.
 - a. The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was legal.
 - b. The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a 'dead position'. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was legal.

tenha sido ilegal o lance que produziu a posição.

- c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isto imediatamente termina a partida. (Veja Artigo 9.1)
- d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro. (Veja Artigo 9.2)
- e. A partida pode estar empatada se os últimos 50 lances consecutivos tiverem sido efetuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem qualquer captura. (Veja Artigo 9.3)

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Do relógio de xadrez

‘Relógio de xadrez’ quer dizer um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que só um deles pode funcionar de cada vez.

‘Relógio’ nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo. Cada relógio tem uma seta.

‘Queda de seta’ quer dizer o término do tempo estipulado para um jogador.

- a.
- a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve fazer um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período e/ou pode receber uma parcela adicional de tempo após cada lance. Todos estes fatores devem ser previamente especificados.
- b. O tempo poupado por um jogador durante um controle de tempo é adicionado ao tempo do próximo período, exceto no modo ‘tempo adicional’.
No modo ‘tempo adicional’ ambos os jogadores recebem um determinado ‘tempo de reflexão principal’. Também recebem um ‘tempo extra’, constante, para cada lance. A contagem regressiva do tempo principal começa somente depois de esgotado o tempo extra. Desde que o jogador pare seu relógio antes de esgotar-se o ‘tempo extra’, o ‘tempo principal’ não muda, independentemente da proporção do ‘tempo pré-determinado’ usado.

Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.2 (a) devem ser verificados.

Antes do início da partida cabe ao árbitro decidir onde o relógio é colocado.

O relógio do jogador que tiver as peças brancas deve ser posto em movimento na hora determinada para o início da partida

c. The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends the game. (See Article 9.1)

d. The game may be drawn if any identical position is about to appear or has appeared on the chessboard at least three times. (See Article 9.2)

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

5.2

COMPETITION RULES

6 The chess clock

‘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.

- 6.1 ‘Clock’ in the Laws of Chess means one of the two time displays. Each time display has a ‘flag’. ‘Flag fall’ means the expiration of the allotted time for a player.

a. When using a chess clock, each player must make a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time and/or may be allocated an additional amount of time with each move. All these factors must be specified in advance.

b. The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, except in the ‘time delay’ mode.

- 6.2 In the time delay mode both players receive an allotted ‘main thinking time’. Each player also receives a ‘fixed extra time’ with every move. The countdown of the main time only commences after the fixed time has expired. Provided the player stops his clock before the expiration of the fixed time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed time used.

- 6.3 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.2(a) must be checked.

- 6.4 Before the start of the game the arbiter decides where the chess clock is placed.

- 6.5 At the time determined for the start of the game the clock of the player who has the white pieces is started.

- a. Qualquer jogador que chegar ao tabuleiro após o início da sessão perderá a partida. Deste modo o período de ausência é 0 (zero) minutos. As regras da competição podem especificar de outra forma.
- b. Se as regras de uma competição especificarem um período de ausência diferente, aplica-se o seguinte:
Se nenhum dos jogadores chegou no horário de início, o jogador com as peças brancas deverá perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que o regulamento da competição especifique ou o árbitro decida de outra forma.
- a. Durante a partida cada jogador, depois de fazer seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio de seu oponente. Deve ser sempre permitido a um jogador acionar o pino de seu relógio. Seu lance não é considerado completo até que o tenha feito, a menos que o lance termine a partida (Veja Artigos 5.1a e 5.2a, 5.2b, 5.2c e 9.6).
O tempo decorrido entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio, bem como por em funcionamento o relógio do oponente, é considerado como parte do tempo alocado ao jogador.
- b. O jogador deve parar seu relógio com a mesma mão com a qual executou seu lance. É proibido manter a mão sobre o pino do relógio ou pairar sobre ele.
- c. Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 13.4.
- d. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, pode indicar um assistente para acioná-lo desde que aceite pelo árbitro. Os relógios devem ser corretamente ajustados pelo árbitro de modo justo.
- a. Any player who arrives at the chessboard after the start of the session shall lose the game. Thus the default time is 0 minutes. The rules of a competition may specify otherwise.
- b. If the rules of a competition specify a different default time, the following shall apply.
If neither player is present initially, the player who has the white pieces shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise
- a. During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent's clock. A player must always be allowed to stop his clock. His move is not considered to have been completed until he has done so, unless the move that was made ends the game. (See the Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c and 9.6)
The time between making the move on the chessboard and stopping his own clock and starting his opponent's clock is regarded as part of the time allotted to the player.
- b. A player must stop his clock with the same hand as that with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the button or to 'hover' over it.
- c. The players must handle the chess clock properly. It is forbidden to punch it forcibly, to pick it up or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 13.4.
- d. If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. The clocks shall be adjusted by the arbiter in an equitable way.

Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou, quando um dos jogadores acusar a queda de seta.

Exceto onde se aplicam uma das disposições contidas nos Artigos 5.1 (a), (b), 5.2 (a), (b), (c), perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer sequência de lances legais possíveis.

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.

Except where one of the Articles: 5.1 (a), (b), 5.2 (a), (b), (c) applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by the player. However, the game is drawn, if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

a. Qualquer indício dado pelos relógios será considerado conclusivo na ausência de qualquer defeito evidente. Deverá ser substituído qualquer relógio de xadrez que tenha defeito óbvio. O árbitro deverá substituir o relógio e valer-se de seu bom senso quando ajustar os tempos a serem mostrados pelos ponteiros do relógio que substituirá o que apresentava defeito.

b. Se durante a partida constatar-se que a regulação de qualquer um ou ambos os relógios estava incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá parar imediatamente os relógios. O árbitro deverá corrigir os tempos e o contador de lances. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento para determinar a regulação correta.

Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então

a. a partida deverá continuar se isso acontece em qualquer período do jogo, exceto no último período.

b. a partida está empatada se isso acontece no período do jogo, em que todos os lances remanescentes devem ser completados.

a. Se um jogo precisa ser interrompido, o árbitro deverá parar os relógios.

b. O jogador somente pode parar os relógios a fim de procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, quando ocorrer uma promoção e a peça requerida não estiver disponível.

c. O árbitro deverá decidir quando a partida deverá ser reiniciada.

d. Se o jogador parar os relógios a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se o jogador tem alguma razão válida para ter feito essa ação. Se for óbvio que não houve razão válida para parar os relógios, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o artigo 13.4

Se uma irregularidade ocorre e/ou as peças devam ser recolocadas numa posição anterior, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem disponibilizados nos relógios. O árbitro deverá também, se necessário, ajustar o contador do número de lances.

São permitidos no salão de jogos: telas, monitores ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos, e relógios que também mostrem o número de lances. Entretanto, o jogador não pode fazer qualquer reclamação baseada em informação exibida dessa

a. Every indication given by the clocks is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chess clock with an evident defect shall be replaced. The arbiter shall replace the clock and use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chess clock.

b. If during a game it is found that the setting of either or both clocks was incorrect, either player or the arbiter shall stop the clocks immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move counter. He shall use his best judgement when determining the correct settings.

If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then

a. the game shall continue if it happens in any period of the game except the last period.

b. the game is drawn if it happens in the period of a game, in which all the remaining moves must be completed.

a. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the clocks.

b. A player may stop the clocks only in order to seek the arbiter's assistance, for instance when promotion has taken place and the piece required is not available.

c. The arbiter shall decide when the game is to be restarted in either case.

d. If a player stops the clocks in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine if the player had any valid reason for doing so. If it is obvious that the player has no valid reason for stopping the clocks, the player shall be penalised according to article 13.4.

If an irregularity occurs and/or the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the clocks. He shall also, if necessary, adjust the clock's move counter.

Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall. However, the player may not make a claim based on

maneira.

Das Irregularidades

- a. Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava errada, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida.
- b. Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida continua mas a posição das peças deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.

Se uma partida tiver começado com as cores trocadas, deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma.

Se o jogador derruba ou desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se necessário, o jogador ou o oponente poderá parar o relógio e pedir a ajuda do árbitro. O árbitro poderá penalizar o jogador que deslocou as peças.

- a. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal, inclusive falha no ritual de promoção de um peão ou captura do rei do oponente, tiver sido completado, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.13. Os Artigos 4.3 e 4.6 aplicam-se à jogada que for feita em substituição ao lance impossível. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.
- b. Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.4(a), para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer sequência de lances legais possíveis.

Se durante uma partida descobrir-se que as peças foram deslocadas de suas casas, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.13. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida

information shown in this manner.

7 Irregularities

- a. If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game played.
- 7.1 b. If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game continues but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.

7.2 If a game has begun with colours reversed, then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.

7.3 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time. If necessary, either the player or his opponent shall stop the clocks and ask for the arbiter's assistance. The arbiter may penalise the player who displaced the pieces

- a. If during a game it is found that an illegal move, including failing to meet the requirements of the promotion of a pawn or capturing the opponent's king, has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The clocks shall be adjusted according to Article 6.13. Article 4.3 and 4.6 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.
- 7.4 b. After the action taken under Article 7.4 (a), for the first two illegal moves by a player the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent in each instance; for a third illegal move by the same player, the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn, if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

7.5 If during a game it is found that pieces have been displaced from their squares, the position before the irregularity shall be re-instated. If the position immediately before the irregularity cannot be identified, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The clocks shall be adjusted according to Article 6.13. The game shall then continue from this re-instated position.

Da anotação dos lances

No decorrer do jogo a cada jogador é requerido anotar na planilha prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice C), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível. É proibido anotar previamente o lance, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3 ou C.13.

O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Todavia não pode executar um lance se deixou de anotar o seu lance anterior. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha (Apêndice C.12).

Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador e aceito pelo árbitro, anotará os lances. Seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de uma maneira justa.

Durante a partida a planilha deverá estar sempre visível para o árbitro.

As planilhas são de propriedade dos organizadores do evento.

Quando o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio em algum estágio de um período da partida e não recebe bônus de 30 segundos ou mais após cada lance então pelo tempo remanescente do período não é obrigado a atender aos requisitos do Artigo 8.1. Imediatamente após a queda de uma das 'setas' o jogador deve atualizar a sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro.

- a. Se nenhum dos jogadores estiver obrigado a anotar, de acordo com o Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente, deve estar presente e anotar os lances. Nesse caso, imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar os relógios. Então ambos os jogadores deverão atualizar suas planilhas, usando a do árbitro ou a do oponente.
- b. Se apenas um jogador estiver desobrigado de anotar, de acordo com o Artigo 8.4, deverá atualizar sua planilha tão logo uma das setas tenha caído. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a planilha do oponente, mas deve devolvê-la antes de fazer o seu lance.
- c. Se não houver planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou assistente. Deverá primeiro anotar a posição atual, os tempos e o número de lances efetuados, se esta informação estiver disponível, antes de efetuar a reconstituição da

8 The recording of the moves

In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition. It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, 9.3 or C.13.

- 8.1 A player may reply to his opponent's move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet. (Appendix C.12) If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way.
- 8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.
- 8.3 The scoresheets are the property of the organisers of the event. If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1. Immediately after one flag has fallen the player must update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard.
 - a. If neither player is required to keep score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after one flag has fallen, the arbiter shall stop the clocks. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.
 - b. If only one player is not required to keep score under Article 8.4 he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is the player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move
 - c. If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times and the number of moves made, if
- 8.4
- 8.5

partida.

Se as planilhas não estiverem atualizadas mostrando que um jogador ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deverá ser considerado como sendo o primeiro do próximo período de tempo, a menos que haja evidência de que mais lances foram feitos.

Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto, este resultado permanece, a menos que o árbitro decida de outra forma.

Das partidas empatadas

a. As regras de uma competição podem especificar que os jogadores não podem concordar em empatar em menos de um determinado número de lances nem de jeito nenhum, sem o consentimento do árbitro.

b. Se as regras de uma competição permitem empate de comum acordo aplica-se:

1. O jogador que quiser propor empate deverá fazê-lo depois de executar o lance no tabuleiro, antes de parar o próprio relógio e por em movimento o do oponente. Uma oferta a qualquer outro tempo durante a partida é ainda válida, mas o Artigo 12.5 deve ser levado em consideração. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos, a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de mover ou capturar uma peça, ou se a partida terminar de alguma outra forma.
2. A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (Veja Apêndice C13).
3. Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2, 9.3 ou 10.2 deverá ser considerada como uma oferta de empate.

A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de jogadas)

- a. está por aparecer, se antes anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou
- b. acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.

As posições conforme (a) e (b) são consideradas idênticas, se o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas.

this information is available, before reconstruction takes place.

8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made.

8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.

9 The drawn game

a. The rules of a competition may specify that players cannot agree to a draw in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.

b. If the rules of a competition allow a draw agreement the following apply:

- 9.1 1. A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before stopping his clock and starting the opponent's clock. An offer at any other time during play is still valid, but Article 12.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way.
2. The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with a symbol (See Appendix C13).
3. A claim of a draw under 9.2, 9.3 or 10.2 shall be considered to be an offer of a draw.

The game is drawn, upon a correct claim by the player having the move, when the same position, for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves)

- 9.2 a. is about to appear, if he first writes his move on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or
- b. has just appeared, and the player claiming the draw has the move.

Positions as in (a) and (b) are considered the same, if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares, and the possible moves of all the pieces of both players are

As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado 'en passant' não mais pode ser capturado desta maneira. Quando um rei está em xeque, perde temporariamente o seu direito de rocar.

the same.

Positions are not the same if a pawn that could have been captured en passant can no longer be captured in this manner. When a king is in check, it only loses its castling rights after it is moved.

A partida está empatada, por uma correta reclamação do jogador que tem a vez de jogar, se

The game is drawn, upon a correct claim by the player having the move, if

- a. anota seu lance em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executar seu lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou
- b. os últimos 50 lances consecutivos foram feitos por ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura.

9.3

- a. he writes his move on his scoresheet, and declares to the arbiter his intention to make his move which will result in the last 50 moves having been made by each player without the movement of any pawn and without any capture, or
- b. the last 50 consecutive moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture.

Se o jogador toca numa peça conforme Artigo 4.3 sem ter reclamado o empate, perde o direito à reivindicação, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, naquele lance.

9.4

If the player touches a piece as in Article 4.3 without having claimed the draw, he loses the right to claim, as in Article 9.2 or 9.3, on that move.

Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, pode parar ambos os relógios (Veja Artigo 6.12.b). Não lhe é permitido retirar a reclamação

If a player claims a draw as in Article 9.2 or 9.3, he may stop both clocks (See Article 6.12.b). He is not allowed to withdraw his claim.

- a. Se a reclamação for considerada correta, a partida será imediatamente considerada empatada
- b. Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar três minutos ao tempo restante do oponente. Então a partida deverá continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, este lance deve ser feito de acordo com o disposto no artigo 4.

9.5

- a. If the claim is found to be correct the game is immediately drawn.
- b. If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add three minutes to the opponent's thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made as according to Article 4.

A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque-mate não pode ocorrer por qualquer sequência de lances legais possíveis. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo esta posição seja legal.

9.6

The game is drawn when a position is reached from which a checkmate cannot occur by any possible series of legal moves.—This immediately ends the game, provided that the move producing this position was legal.

Do final acelerado

O 'final acelerado' é a fase de uma partida, quando todos os lances (remanescentes) devem ser efetuados num determinado limite de tempo.

10

Quickplay Finish

Se o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Deverá chamar o árbitro e poderá parar os relógios (Veja Artigo 6.12.b).

10.1

A 'quickplay finish' is the phase of a game, when all the (remaining) moves must be made in a limited time.

- a. Se o árbitro estiver convencido de que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é

If the player, having the move, has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the clocks (See Article 6.12.b).

- a. If the arbiter agrees the opponent is making no effort to win the game by

possível o oponente vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Se não estiver convencido deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação

- b. Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão e a partida deverá continuar na presença do árbitro, se possível. O árbitro deverá declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida ou logo que possível depois de a seta ter caído. Deverá declarar a partida empatada se concordar que a posição final não pode ser ganha por meios normais, ou que o oponente não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.
- c. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão.
- d. A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto em 10.2 a, b, c.

Pontuação

A menos que anunciada, previamente, de outra forma, o jogador que vence sua partida, ou vence por ausência do adversário (WO), recebe o escore de um ponto (1), o jogador que perde sua partida, ou perde por ausência do adversário (WO), recebe o escore de (0) ponto e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio ponto (½)..

A conduta dos jogadores

Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez.

Não é permitido aos jogadores deixar o 'ambiente de jogo' sem a permissão do árbitro. O ambiente de jogo é composto pela sala de jogo, banheiros, área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. Não é permitido ao jogador, que tem a vez de jogar, deixar a sala de jogo sem a permissão do árbitro.

- a. Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos, ou analisar em outro tabuleiro.
- b. Sem a permissão do árbitro é proibido ao jogador portar celular ou outro meio de comunicação eletrônicos no salão de jogos, a menos que esteja completamente desligado. Se qualquer dispositivo produzir ruído o jogador deverá perder a partida. O oponente deverá vencer. Entretanto, se o oponente não puder vencer a partida por qualquer série de lances legais, seu escore deverá ser considerado como um empate.

normal means, or that it is not possible to win by normal means, then he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.

- b. If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes thinking time and the game shall continue in the presence of an arbiter, if possible. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after a flag has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the final position cannot be won by normal means, or that the opponent was not making sufficient attempts to win by normal means.
- c. If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes thinking time.
- d. The decision of the arbiter shall be final relating to 10.2 a, b, c.

10.2

11 Points

- 11.1 Unless announced otherwise in advance, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits scores no points (0) and a player who draws his game scores a half point (½).

12 The conduct of the players

- 12.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.
Players are not allowed to leave the 'playing venue' without permission from the arbiter. The playing venue is defined as the playing area, rest rooms, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.
- 12.2 The player having the move is not allowed to leave the playing area without permission of the arbiter.
a. During play the players are forbidden to make use of any notes, sources of information, advice, or analyse on another chessboard.
- 12.3 b. Without the permission of the arbiter a player is forbidden to have a mobile phone or other electronic means of communication in the playing venue, unless they are completely switched off. If any such device produces a sound, the player shall lose the game. The opponent shall win. However, if the opponent cannot win the game by any series of

c. Fumar é permitido somente na área determinada pelo árbitro.

A planilha deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, da oferta de empate, registros relacionados com reclamações e outros dados relevantes.

Jogadores que tiverem terminado suas partidas devem ser considerados como espectadores.

É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações sem cabimento, ofertas de empate também sem cabimento ou qualquer fonte de ruído na área de jogo.

Infrações a qualquer dos Artigos 12.1 a 12.6 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 13.4.

A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida. O árbitro deverá decidir o escore do oponente.

Se ambos os jogadores forem julgados culpados de acordo com o Artigo 12.8, a partida deverá ser declarada perdida para ambos.

No caso do art. 10.2d. ou Apêndice D o jogador não pode apelar contra decisão do árbitro. Entretanto um jogador pode apelar contra qualquer decisão de um árbitro, a menos que as regras da competição especifiquem de outra forma.

A função do árbitro (Veja Prefácio)

O árbitro deverá verificar se as Leis do Xadrez estão sendo estritamente observadas.

O árbitro deverá atuar no melhor interesse da competição. Deverá assegurar a existência de um bom ambiente de jogo, de modo que os jogadores não sejam perturbados. Deverá também supervisionar o bom andamento da competição.

O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e impor penalidades aos jogadores, quando apropriado.

O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a. advertência,
- b. aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c. reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d. declarar a perda da partida,
- e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,

legal moves, his score shall be as a draw.

- c. Smoking is permitted only in the area designated by the arbiter.

12.4 The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, the offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data.

12.5 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.

12.6 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.

12.7 Infraction of any part of the Articles 12.1 to 12.6 shall lead to penalties in accordance with Article 13.4.

12.8 Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.

12.9 If both players are found guilty according to Article 12.8, the game shall be declared lost by both players

12.10 In the case of Art. 10.2d. or Appendix D a player may not appeal against the decision of the arbiter. Otherwise a player may appeal against any decision of the arbiter, unless the rules of the competition specify otherwise.

13 **The role of the arbiter (see Preface)**

13.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.

13.2 The arbiter shall act in the best interest of the competition. He should ensure that a good playing environment is maintained and that the players are not disturbed. He shall supervise the progress of the competition.

13.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made and impose penalties on players where appropriate.

The arbiter can apply one or more of the following penalties:

- a. warning,
- b. increasing the remaining time of the opponent,
- c. reducing the remaining time of the offending player,
- d. declaring the game to be lost,
- e. reducing the points scored in the game by the offending party,

f. aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,

g. expulsão do evento

O árbitro pode conceder a um ou a ambos jogadores tempo adicional no caso de distúrbio externo durante a partida.

O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances feitos, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas tenha caído. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente fez um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.

a. Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir numa partida de qualquer forma. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo. Se alguém observa uma irregularidade, poderá informar somente para o árbitro.

b. Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telefone celular ou qualquer dispositivo de comunicação no local de jogos e em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.

FIDE

As federações filiadas podem solicitar à FIDE que forneça uma decisão oficial sobre problemas relacionados com as Leis do Xadrez.

APÊNDICES

Do Xadrez Rápido

A 'Partida de xadrez rápido' é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo predeterminado de pelo menos 15 minutos, mas menos de 60 minutos para cada jogador; ou se o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de pelo menos 15 minutos, mas menos de 60 minutos para cada jogador.

Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.

Quando houver adequada supervisão de jogo, (por exemplo um árbitro para no máximo três partidas) aplicam-se as Regras de Competição.

Onde a supervisão for inadequada, aplicam-se as Regras de Competição, exceto onde forem regidos pelas seguintes Leis de Xadrez Rápido.

a. Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei.

b. O árbitro deverá intervir de acordo com o disposto

f. increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game,

g. expulsion from the event.

13.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.

13.6 The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves made, except in applying Article 8.5, when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.

13.7 a. Spectators and players in other games are not to speak about or otherwise interfere in a game. If necessary, the arbiter may expel offenders from the playing venue. If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter.

b. Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue and any contiguous area designated by the arbiter.

14 : **FIDE**

14.1 Member federations may ask FIDE to give an official decision about problems relating to the Laws of Chess.

APPENDICES

A Rapidplay

A1 A 'Rapidplay' game is one where either all the moves must be made in a fixed time of at least 15 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted + 60 times any increment is at least 15 minutes, but less than 60 minutes for each player.

A2 Players do not need to record the moves.

A3 Where there is adequate supervision of play, (for example one arbiter for at most three games) the Competition Rules shall apply.

Where supervision is inadequate the Competition Rules shall apply, except where they are overridden by the following Laws of Rapidplay:

a. Once each player has completed three moves, no claim can be made regarding incorrect piece placement, orientation of the chessboard or clock setting.

In case of reverse king and queen placement castling with this king is not allowed.

b. The arbiter shall make a ruling according to

no Art. 4 (Ato de mover as peças), somente se for requerido por um ou ambos os jogadores.

c. Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. O oponente tem então o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal, desde que não tenha feito seu lance. Apenas após tal reclamação é que o árbitro deverá fazer uma intervenção. Entretanto se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.

d. 1. A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta, mas poderá intervir se ambas as setas caírem.

d. 2. Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro.

Para a reclamação ser bem sucedida, depois que os relógios tiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar 'em pé', e a de seu oponente caída após os relógios terem sido parados.

d. 3. Se ambas as setas estiverem caídas como descrito em (1) e (2), o árbitro deverá declarar a partida empatada.

Do Xadrez Relâmpago

A 'Partida de xadrez relâmpago' é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo predeterminado inferior a 15 minutos para cada jogador; ou se o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é menor que 15 minutos para cada jogador.

Quando houver adequada supervisão de jogo (um árbitro para uma partida) aplica-se o disposto no Artigo A2.

Quando supervisão for inadequada deverá ser aplicado o seguinte:

a. Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez Rápido conforme o disposto no Apêndice B, exceto onde forem regidos pelas seguintes Leis de Relâmpago.

b. Não se aplica o disposto nos artigos 10.2 e A4c.

c. Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. Antes de fazer o seu próprio lance, o oponente tem o direito de reclamar a vitória. Entretanto, o jogador tem o direito de reivindicar empate antes de fazer seu próprio lance, se o oponente não puder lhe dar xeque-mate por qualquer série de lances legais possíveis. Após o oponente completar o seu lance, um lance ilegal não pode ser corrigido, a menos que haja comum acordo sem intervenção de um árbitro.

Descrição do Sistema Algébrico

Nesta descrição "peça" significa qualquer peça, exceto peão

Article 4 (The act of moving the pieces), only if requested to do so by one or both players

c. An illegal move is completed once the opponent's clock has been started. The opponent is then entitled to claim that the player completed an illegal move before the claimant has made his move. Only after such a claim, the arbiter shall make a ruling. However, if both Kings are in check or the promotion of a pawn is not completed, the arbiter shall intervene, if possible.

A4 d.1. The flag is considered to have fallen when a player has made a valid claim to that effect. The arbiter shall refrain from signalling a flag fall, but he may do so if both flags have fallen.

d. 2. To claim a win on time, the claimant must stop both clocks and notify the arbiter. For the claim to be successful the claimant's flag must remain up and his opponent's flag down after the clocks have been stopped.

d. 3. If both flags have fallen as described in (1) and (2), the arbiter shall declare the game drawn.

B Blitz

B1 A 'blitz' game is one where all the moves must be made in a fixed time of less than 15 minutes for each player; or the allotted time + 60 times any increment is less than 15 minutes for each player.

B2 Where there is adequate supervision of play, (one arbiter for one game) the Article A2 shall apply:

Where supervision is inadequate the following shall apply.

a. Play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Appendix B except where they are overridden by the following Laws of Blitz.

b. The Articles 10.2 and A4.c do not apply

B3 c. An illegal move is completed once the opponent's clock has been started. The opponent is entitled to claim a win before he has made his own move. However, if the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves, then the claimant is entitled to claim a draw before he has made his own move. Once the opponent has made his own move, an illegal move cannot be corrected unless mutually agreed without intervention of an arbiter

Description of the Algebraic System

C1 In this description, "piece" means a piece other than a pawn.

Cada peça é indicada pela primeira letra, maiúscula, do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo

Para primeira letra do nome das peças, o jogador está livre para usar a primeira letra do nome como é normalmente usado em seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em periódicos impressos, recomenda-se o uso do figurino para as peças.

Peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: e5, d4, a5.

As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.

As oito fileiras (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas na primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima fileiras.

Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada por uma única combinação de uma letra com um número

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

Cada lance de uma peça é indicado pela (a) primeira letra do nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Não há hífen entre (a) e (b). Exemplos: Be5, Cf3, Td1.

No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5.

Quando uma peça faz uma captura, um x é inserido entre (a) a primeira letra e o nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1. Quando o peão faz uma captura, não apenas a casa de chegada é indicada, mas também a coluna de saída, seguida por um 'x'. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', a casa de destino é dada, indicando onde o peão ficou e as letras 'e.p.' são acrescentadas à notação.

Each piece is indicated by the first letter, a capital letter, of its name. Example: K = king, Q = queen, R = rook, B = bishop, N = knight. (In the case of the knight, for the sake of convenience, N is used.)

For the first letter of the name of the pieces, each player is free to use the first letter of the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines for the pieces is recommended.

Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: e5, d4, a5.

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.

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 and 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.

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.

C2

C3

C4

C5

C6

C7

C8

C9

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

Each move of a piece is indicated by (a) the first letter of the name of the piece in question and (b) the square of arrival. There is no hyphen between (a) and (b). Examples: Be5, Nf3, Rd1.

In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.

When a piece makes a capture, an x is inserted between (a) the first letter of the name of the piece in question and (b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1.

When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an "en passant" capture, the square of arrival is given as the square on which the capturing pawn finally rests and "e.p." is

Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada como segue:

1. Se ambas as peças estão na mesma fileira: por a) a primeira letra do nome da peça, b) a coluna da casa de saída, e c) a casa de chegada.

2. Se as duas peças estão na mesma coluna: por a) a primeira letra do nome da peça, b) a fileira da casa de saída, e c) a casa de chegada

Se as peças estão em diferentes colunas e fileiras, o método (1) é preferível. No caso de uma captura, um 'x' **pode** ser acrescentado entre (b) e (c).

Exemplos:

Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles se move à casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso. C10

Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles se move à casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.

Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles se move à casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.

Se uma captura acontece na casa f3, os exemplos prévios são mudados pelo acréscimo de um 'x':

1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdx3, conforme o caso.

Se dois peões podem capturar a mesma peça do oponente, o peão que se moveu é indicado por (a) a letra da coluna de saída, (b) um 'x', c) a casa de chegada. Exemplo: se há peões brancos nas casas c4 e e4 e uma peça preta em d5, a anotação do lance branco é ou cxd5 ou exd5, conforme o caso. C11

No caso de uma promoção de peão, o lance de peão é indicado, seguido imediatamente pela primeira letra da nova peça. Exemplos: d8D, f8C, b1B, g1T. C12

A oferta de empate deve ser sinalizada como (=) C13

Abreviações Essenciais:

0-0 roque com torre h1 ou torre h8 (roque pequeno)

roque com torre a1 ou torre a8

appended to the notation. Example: exd6 e.p

If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:

1. If both pieces are on the same rank: by (a) the first letter of the name of the piece, (b) the file of the square of departure, and (c) the square of arrival.

2. If both pieces are on the same file: by (a) the first letter of the name of the piece, (b) the rank of the square of departure, and (c) the square of arrival.

If the pieces are on different ranks and files, method (1) is preferred. In the case of capture, an x may be inserted between (b) and (c).

Examples:

There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be.

There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be.

There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.

If a capture takes place on the square f3, the previous examples are changed by the insertion of an x: (1) either Ngxf3 or Nexf3, (2) either N5xf3 or N1xf3, (3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.

If two pawns can capture the same piece or pawn of the opponent, the pawn that is moved is indicated by (a) the letter of the file of departure, (b) an x, (c) the square of arrival. Example: If there are white pawns on squares c4 and e4 and a black pawn or piece on the square d5, the notation for White's move is either cxd5 or exd5, as the case may be.

In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the first letter of the new piece. Examples: d8Q, f8N, b1B, g1R.

The offer of a draw shall be marked as (=)

Essential abbreviations:

0-0 castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)

0-0- castling with rook a1 or rook a8 (queenside

0-0-0 (roque grande)

x capturas

+ xeque

++ ou # xeque-mate

e.p. captura "en passant"

Não é obrigatória anotar xeque, xeque-mate e capturas na planilha.

Exemplo de partida: 1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.d4 exd4 4.e5 Ne4 5.Qxd4 d5 6.exd6e.p. Nxd6 7.Bg5 Nc6 8.Qe3+ Be7 9.Nbd2 0-0 10.0-0-0 Re8 11.Kb1(=)

Do final acelerado sem árbitro presente durante a partida

Nos casos em que as partidas forem regidas pelo disposto no Artigo 10 o jogador poderá reclamar empate quando tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes que sua seta caia. Isto termina a partida. Pode reclamar baseado em:

- a. que seu oponente não pode vencer por meios normais, ou
 - b. que o seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais
- Na hipótese (a) o jogador deve anotar a posição final, e seu oponente verificá-la.
Na hipótese (b) o jogador deve anotar a posição final em uma planilha atualizada, que deve ser completada antes de a partida ter parado. O oponente deverá verificar tanto a posição final quanto a planilha. A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro, cuja decisão será definitiva.

Regras de jogo com Cegos e Deficientes Visuais

Os Diretores de Torneios devem ter o poder de adaptar as regras abaixo relacionadas de acordo com as circunstâncias locais.

No xadrez competitivo entre jogadores videntes e jogadores deficientes visuais (oficialmente cegos) qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando um tabuleiro normal e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente construído. O tabuleiro especialmente construído deve preencher os seguintes requisitos:

- a.
- a. dimensões mínimas 20 x 20 cm;
- b. as casas pretas levemente em relevo;
- c. um pequeno orifício em cada casa;
- d. cada peça deve ter um pequeno pino que se

0 castling)

x captures

+ check

++ or # checkmate

e.p. captures "en passant"

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

Sample game: 1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.d4 exd4 4.e5 Ne4 5.Qxd4 d5 6.exd6e.p. Nxd6 7.Bg5 Nc6 8.Qe3+ Be7 9.Nbd2 0-0 10.0-0-0 Re8 11.Kb1(=)

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

Where games are played as in Article 10, a player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game.

He may claim on the basis

- a. that his opponent cannot win by normal means, and
- b. that his opponent has been making no effort to win by normal means.

D1

In (a) the player must write down the final position and his opponent verify it.

In (b) the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet, which must be completed before play has ceased. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.

The claim shall be referred to an arbiter whose decision shall be the final one.

E Rules for play with Blind and Visually Handicapped

Tournament directors shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances.

In competitive chess between sighted and visually handicapped players (legally blind) either player may demand the use of two chessboards, the sighted players using a normal chessboard, the visually handicapped player using one specially constructed. The specially constructed chessboard must meet the following requirements:

E1

- a. at least 20 by 20 centimetres;
- b. the black squares slightly raised;
- c. a securing aperture in each square;
- d. every piece provided with a peg that fits into the securing aperture;

encaixe perfeitamente no orifício das casas ;

- e. peças modelo "Staunton", sendo as peças pretas especialmente marcadas.

As seguintes regras deverão regular o jogo:

- Os lances deverão ser anunciados claramente, repetidos pelo adversário e executados no seu tabuleiro. Quando promover um peão, o jogador deve anunciar qual peça foi escolhida. Para que o referido anúncio seja o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes ao invés das correspondentes letras algébricas
A-Anna
B-Bella
C-Cesar
D-David
E-Eva
F-Felix
G-Gustav
H-Hector

As fileiras das brancas até as pretas devem receber os algarismos em alemão:

- 1-eins (um)
- 2-zwei (dois)
- 3-drei (três)
- 4-vier (quatro)
- 5-fuenf (cinco)
- 6-sechs (seis)
- 7-sieben (sete)
- 8-acht (oito)

O roque é anunciado "Lange Rochade" (Grande Roque em idioma alemão) e "Kurze Rochade" (Pequeno roque em idioma alemão).

As peças usam os nomes em idioma alemão:
"Koenig" (Rei), "Dame" (Dama),
"Turm" (Torre), "Laeufer" (Bispo),
"Springer" (Cavalo) e "Bauer" (Peão).

- No tabuleiro do jogador deficiente visual, considera-se tocada a peça quando ela tiver sido retirada do orifício de fixação.

- Considera-se executado um lance quando:

- no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar;
- uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação;
- tiver sido anunciado o lance.
Somente então, o relógio do oponente será posto em movimento.

Tão logo os pontos 2 e 3 acima estejam

- e. pieces of Staunton design, the black pieces being specially marked.

The following regulations shall govern play:

- The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his board. When promoting a pawn, the player must announce which peace is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters, algebraic

- A-Anna
- B-Bella
- C-Cesar
- D-David
- E-Eva
- F-Felix
- G-Gustav
- H-Hector

Ranks from white to black shall receive the German numbers:

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

Castling is announced "Lange Rochade" (German for long castling) and "Kurze Rochade" (German for short castling).

The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

- On the visually handicapped player's board a piece shall be considered "touched" when it has been taken out of the securing aperture.

- A move shall be considered "executed" when:

- in the case of a capture, the captured piece has been removed from the chessboard of the player whose turn it is to move;
- a piece is placed into a different securing aperture;
- the move has been announced.
Only then the opponent's clock

consubstanciados as regras normais são válidas para o jogador vidente.

4. É admitida a utilização de um relógio especialmente construído para o jogador deficiente visual. O relógio deverá ter inclusive as seguintes características:

a. um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto e cada 15 minutos por dois pontos;

b. uma seta que possa ser facilmente sentida pelo tato. Cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.

5. O jogador deficiente visual deverá anotar a partida em Braille, ou escrever os lances à mão, ou gravá-los em fita magnética.

6. Qualquer engano no anúncio de um lance deverá ser imediatamente corrigido antes que se ponha em movimento o relógio do oponente.

7. Se durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas deverão ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das planilhas dos dois jogadores. Se as duas planilhas coincidirem, o jogador que haja escrito o lance corretamente, mas o tenha executado incorretamente, deverá corrigir sua posição para que corresponda com o movimento indicado nas planilhas.

8. Na hipótese de ocorrer uma divergência nas duas planilhas, deverá ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas planilhas coincidam e o árbitro reajustará adequadamente os relógios se for necessário.

9. O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:

a. Efetuar o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário;

b. Anunciar os lances de ambos os jogadores;

c. Anotar os lances na planilha do jogador deficiente visual e por em movimento o relógio do adversário (levando em conta a regra 3.c);

shall be started.

As far as points 2 and 3 are concerned the normal rules are valid for the sighted player.

4. A specially constructed chess clock for the visually handicapped shall be admissible. It shall incorporate the following features:

a. A dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one dot, and every 15 minutes by two raised dots.

b. A flag which can be easily felt. Care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last 5 minutes of the full hour.

5. The visually handicapped player must keep score of the game in Braille or longhand or record the moves on a tape recorder.

6. A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.

7. If during a game different positions should arise on the two chessboards, they must be corrected with the assistance of the controller and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but executed the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores.

8. If, when such differences occur and the two game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree and the controller shall readjust the clock accordingly.

9. The visually handicapped player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:

a. Make either player's move on the chessboard of the opponent.

d. informar ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores;

e. requerer a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informar ao árbitro quando o jogador vidente tiver tocado uma de suas peças.

f. Executar as necessárias formalidades no caso de suspensão de partida. Se o jogador deficiente visual não utilizar-se do assistente, o jogador vidente poderá recorrer a um assistente que leve a cabo as obrigações mencionados nos itens 9 "a" e 9 "b" acima.

Regras do Xadrez960

Antes do início de uma partida de Chess960, a posição inicial é randomicamente colocada, sujeitas a algumas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez clássico. Particularmente, peças e peões têm seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate no rei do oponente.

Exigências para a posição inicial

a. A posição inicial para o Chess960 deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda fila como no xadrez usual. Todas as peças brancas remanescentes são colocadas randomicamente na primeira fila, mas com as seguintes restrições:

b. O rei é colocado em algum ponto entre as duas torres.
Os bispos são colocados em casas de cores opostas.
As peças pretas são colocadas exatamente na posição oposta das peças brancas.

c. A posição inicial pode ser gerada antes da partida tanto por um programa de computador ou usando dados, moeda ou cartas, etc.

Regras de roque no Chess960

a. Chess960 permite a cada jogador rocar uma vez por partida, um movimento conjunto de rei e torre numa única jogada. Entretanto, algumas interpretações do jogo de xadrez clássico são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para rei e torre que não são aplicáveis com frequência ao

b. Announce the moves of both players.

c. Keep the game score of the visually handicapped player and start his opponent's clock, (keeping rule 3.c in mind).

d. Inform the visually handicapped player only at his request of the number of moves completed and the time used up by both players.

e. Claim the game in cases where the time limit has been exceeded and inform the controller when the sighted player has touched one of his pieces.

f. Carry out the necessary formalities in case the game is adjourned. If the visually handicapped player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned under point 9a and b.

F Chess960 Rules

Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules. After this, the game is played in the same way as standard chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each players' objective is to checkmate the opponent's king

F1

Starting position requirements

a. The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:

F2

b. The king is placed somewhere between the two rooks.

The bishops are placed on opposite-colored squares.

The black pieces are placed equal-and-opposite to the white pieces.

c. The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.

Chess960 Castling rules

a. Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of standard chess games rules are needed for castling, because the standard rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.

xadrez960.

b. Como efetuar o roque

No Xadrez960, dependendo da posição do rei e da torre anteriormente ao roque, a manobra de roque é executada por um dos quatro métodos:

1. Roque de duplo movimento: um lance com o rei seguido de um lance com a torre.
2. Roque por transposição: Trocando a posição do rei com a da torre.
3. Roque com um único lance de rei: Fazendo somente um lance de rei.
4. Roque de um só lance de torre: Fazendo somente um lance de torre.

Recomendação:

1. Quando rocar num tabuleiro físico com um adversário humano, é recomendado que o rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro junto à sua posição final, a torre então será movida da sua posição inicial para a posição final, e finalmente o rei sendo colocado na sua casa destino.
2. Após o roque, as posições finais da torre e do rei seriam exatamente as mesmas do xadrez clássico.

Esclarecimento

Deste modo, após o grande roque (anotado como 0-0-0 e conhecido como roque do lado da dama no xadrez ortodoxo, o rei está na casa c (c1 para o branco e c8 para o preto) e a torre está na casa d (d1 para o branco e d8 para o preto). Após o roque na casa g (anotado como 0-0 e conhecido como roque do lado do rei no xadrez ortodoxo), o rei está na casa g (g1 para o branco e g8 para o preto) e a torre estará na casa f (f1 para o branco e f8 para o preto).

Notas:

1. Para evitar qualquer engano, é conveniente falar "Vou rocar" antes de efetuar o lance.
2. Em certas posições iniciais, o rei ou a torre (mas, não ambos) não se movem durante o roque.
3. Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.
4. Todas as casas entre as casas iniciais e finais do rei (incluindo a casa final), e todas as casas entre as casas iniciais e finais da torre (incluindo a casa final), devem estar vagas exceto as casas do rei e da torre.
5. Em algumas posições iniciais, algumas casas - que deveriam estar vagas no xadrez tradicional - poderão estar ocupadas durante o roque. Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas a, b ou e ainda estarem ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas e/ou h estejam ocupadas.

Linhas Mestras no caso de uma partida que

b. How to castle

In Chess960, depending on the pre-castling position on the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

1. Double-move castling: By on one turn making a move with the king and a move with the rook.
2. Transposition castling: By transposing the position of the king and the rook.
3. King-move-only castling: By making only a move with the king.
4. Rook-move-only castling: By making only a move with the rook

Recommendation:

1. When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting to ending position, and then the king be placed on his final square
2. After castling, the rook and king's final positions are exactly the same positions as they would be in standard chess.

Clarification

F3 Thus, after c-side castling (notated as O-O-O and known as queen-side castling in orthodox chess), the King is on the c-square (c1 for White and c8 for Black) and the Rook is on the d-square (d1 for White and d8 for Black). After g-side castling (notated as O-O and known as king-side castling in orthodox chess), the King is on the g-square (g1 for White and g8 for Black) and the Rook is on the f-square (f1 for White and f8 for Black).

Notes:

1. To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.
2. In some starting positions, the king or rook (but not both) do not move during castling.
3. In some starting positions, castling can take place as early as the first move.
4. All the squares between the king's initial and final squares (including the final square), and all of the squares between the rook's initial and final squares (including the final square), must be vacant except for the king and castling rook.
5. In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in standard chess. For example, after c-side castling (O-O-O), it's possible for to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (O-O), it's possible to have e and/or h filled.

Guidelines in case a game needs to be

necessite ser adiada

a. Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá determinar ao jogador que tem vez de jogar, 'selar' o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio, sem por em funcionamento o relógio do oponente. Enquanto não parar o próprio relógio, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro que o próximo lance será o secreto, o jogador fizer o lance no tabuleiro, deverá anotá-lo em sua planilha como seu lance secreto.

b. O jogador que tem a vez de jogar, que quiser suspender a partida antes do final da sessão de jogo, será considerado pelo árbitro, como tendo utilizado todo o tempo que falta para o término da sessão.

Deverão ser indicados no envelope:

- a. os nomes dos jogadores;
- b. a posição imediatamente anterior ao lance secreto;
- c. os tempos utilizados pelos jogadores;
- d. o nome do jogador que fez o lance secreto;
- e. o número do lance secreto;
- f. a oferta de empate, se a proposta foi feita antes da suspensão da partida;
- g. a data, hora e o local de reinício da partida

O árbitro deverá verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela custódia do mesmo.

Se o jogador propõe empate após o oponente fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que o jogador a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.

Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro e, além disso, deverá ser indicado nos relógios o tempo utilizado pelos jogadores, quando a partida foi suspensa.

Se antes do reinício da partida, os jogadores empatam por comum acordo, ou um dos jogadores

adjourned

a. If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop his clock without starting the opponent's clock. Until he has stopped the clocks, the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard, he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.

b. A player having the move, who adjourns the game before the end of the playing session, shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded.

The following shall be indicated upon the envelope:

- a. the names of the players
- b. the position immediately before the sealed move
- c. the time used by each player
- d. the name of the player who has sealed the move
- e. the number of the sealed move
- f. the offer of a draw, if the proposal is current.
- g. the date, time and venue of resumption of play.

The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for the safe-keeping of it.

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.

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.

If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the

avisa ao árbitro que abandona, a partida está terminada.

O envelope deverá ser aberto somente quando o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente.

Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.9 e 9.6, a partida está perdida para o jogador cuja anotação do lance secreto

a. é ambíguo, ou

b. é falso, de tal forma que seu verdadeiro significado é impossível de ser estabelecido, ou

c. é ilegal.

Se no reinício da partida

a. o jogador a responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e seu relógio acionado.

b. o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, seu relógio deverá ser acionado. Após a sua chegada, o jogador pode parar o seu relógio e chamar o árbitro. O envelope é aberto em seguida e o lance secreto executado no tabuleiro. Seu relógio é então acionado.

c. O jogador que fez o lance secreto não estiver presente, seu oponente tem o direito de responder na sua planilha, selar sua planilha num novo envelope, parar seu relógio e acionar o do oponente, ao invés de responder da maneira normal. Nesse caso, o novo envelope deverá ficar sob a custódia do árbitro e aberto após a chegada do oponente.

O jogador deverá perder a partida se chegar ao tabuleiro mais de uma hora atrasado para o reinício de uma partida adiada (a menos que as regras da competição ou árbitro decida de outra forma)

Entretanto, se o jogador que selou o lance secreto, for o jogador atrasado, a partida termina de outro modo, se:

a. o jogador ausente seja o vencedor devido ao fato de seu lance secreto ter dado mate no oponente, ou

b. o jogador ausente produziu um empate devido ao fato de seu lance ter 'afogado' o rei do oponente, ou uma posição como a descrita no Artigo 9.6 resultou no tabuleiro, ou

c. o jogador presente ao tabuleiro perdeu a partida

arbiter that he resigns, the game is concluded.

The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.

Except in the cases mentioned in Article 5, 6.9 and 9.6, the game is lost by a player whose recording of his sealed move

a.

a. is ambiguous, or

b. is recorded such that its true significance is impossible to establish, or

c. is illegal.

If, at the agreed resumption time

a. the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move made on the chessboard and his clock started.

b. the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started. On his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter. The envelope is then opened and the sealed move made on the chessboard. His clock is then restarted.

c. the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner. If so, the envelope shall be handed to the arbiter for safe-keeping and opened on the absent player's arrival.

The player shall lose the game if he arrives at the chessboard more than one hour late for the resumption of an adjourned game (unless the rules of the competition or the arbiter decides otherwise).

However, if the player who made the sealed move is the late player, the game is decided otherwise, if:

a. the absent player has won the game by virtue of the fact that the sealed move is checkmate, or

b. the absent player has produced a drawn game by virtue of the fact that the sealed move is stalemate, or a position as described in Article 9.6 has arisen on the

de acordo como disposto no Artigo 6.9.

a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá ser reiniciada da posição no momento da suspensão e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos jogadores não puder ser restabelecido, os relógios deverão ser ajustados a critério do árbitro. O jogador que selou o lance secreto, executa no tabuleiro o lance que afirma ser o 'secreto'.

b. Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e um novo jogo deve ser disputado.

Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer dos jogadores aponta esse fato antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro perceba que as consequências serão muito graves.

A duração de cada sessão de partidas suspensas deverá ser controlada pelo relógio do árbitro. Os horários de início e término deverão ser anunciados previamente.

chessboard, or

c. the player present at the chessboard has lost the game according to Article 6.9.

a. If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move makes the move he states he sealed on the chessboard.

b. If it is impossible to re-establish the position, the game is annulled and a new game must be played.

If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game continues without correction unless the arbiter feels that the consequences will be too severe.

The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time and finishing time shall be announced in advance.

11

12

13

Revisão: AN Igor Lutz