



LEIS DO JOGO DE XADREZ DA FIDE

As Regras do Jogo de Xadrez da FIDE regulamentam o jogo no tabuleiro .O texto em inglês é a versão autêntica das regras do Xadrez adotadas no 77º Congresso da FIDE realizado em Dresden (Alemanha) em Novembro de 2008, que entrou em vigor em 1 de Julho de 2009.

CARLOS OLIVEIRA DIAS
INTERNATIONAL ARBITER
F.I.D.E. LECTURER

LEIS DO JOGO DE XADREZ DA FIDE

INDICE

PREFÁCIO	pág.3
REGRAS BÁSICAS DO JOGO	
Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez	pág.3
Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro	pág.4
Artigo 3: O movimento das peças:	pág.5
Artigo 4: O ato de mover as peças	pág.8
Artigo 5: O término da partida	pág.9
REGRAS DE COMPETIÇÃO	
Artigo 6: O relógio de xadrez	pág.9
Artigo 7: As Irregularidades	pág.11
Artigo 8: A anotação dos lances	pág.12
Artigo 9: As partidas empatadas	pág.13
Artigo 10: O final acelerado	pág.14
Artigo 11: Pontuação	pág.15
Artigo 12: A conduta dos jogadores	pág.15
Artigo 13: A função do árbitro	pág.16
Artigo 14: FIDE	pág.16
ANEXOS	
A. Partidas Semirápidas	pág.17
B. Rápidas / Blitz	pág.17
C. Notação Algébrica	pág.18
D. Finais acelerados quando o árbitro não está presente	pág.20
E. Regras de jogo com cegos e deficientes visuais	pág.21
F. Regras do Xadrez 960	pág.23
Linhas mestras no caso de uma partida necessitar de ser adiada	pág.24
Nestas Leis, as palavras "ele" e "seu" incluem "ela" e "sua".	

PREFÁCIO

As Regras do Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Nos casos que não sejam rigorosamente regulamentados por um Artigo das Regras, será possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas que são tratadas nas regras. As regras pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objectividade. 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 factores especiais.

A Fide apela a todos os xadrezistas e federações que aceitem este ponto de vista. Uma federação filiada tem liberdade para inserir regras mais detalhadas, desde que:

- a. Não entrem em conflito, de forma alguma, com as Leis do Xadrez oficiais da FIDE;
- b. Se limitem ao território da federação a que dizem respeito; e
- c. Não sejam válidas para qualquer competição, campeonato ou evento válido para obtenção de título ou rating FIDE.

REGRAS BÁSICAS DE JOGO

Artº 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez

- 1.1 O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem as 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. (Ver Artigo 6.7)
- 1.2 O objectivo 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 objectivo diz-se que deu xeque-mate ao rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, bem como capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.
- 1.3 A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate.

Artº 2: A posição inicial das peças no tabuleiro

- 2.1 O tabuleiro de xadrez é composto de uma grelha 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.
- 2.2 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, usualmente indicada pelo símbolo



Duas torres brancas, usualmente indicadas pelo símbolo



Dois bispos brancos, usualmente indicados pelo símbolo



Dois cavalos brancos, usualmente indicados pelo símbolo



Oito peões brancos, usualmente indicados pelo símbolo



Um rei preto, usualmente indicado pelo símbolo



Uma dama preta, usualmente indicada pelo símbolo



Duas torres pretas, usualmente indicadas pelo símbolo



Dois bispos pretos, usualmente indicados pelo símbolo



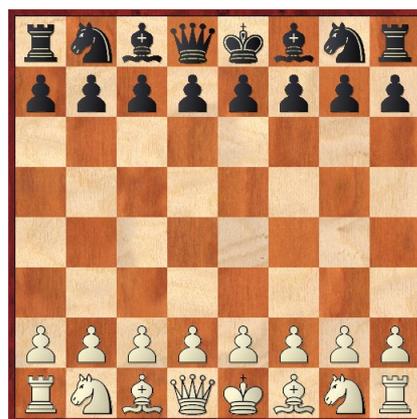
Dois cavalos pretos, usualmente indicados pelo símbolo



Oito peões pretos, usualmente indicados pelo símbolo



- 2.3 A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:

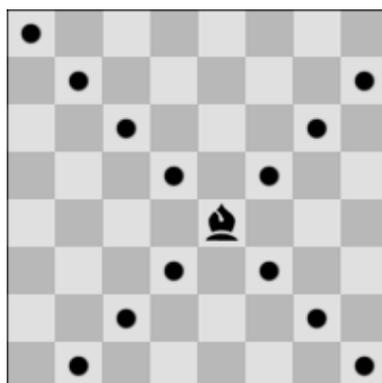


- 2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas "colunas". As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas "linhas". Uma linha recta de casas da mesma cor, movendo-se de uma ponta do tabuleiro a uma ponta adjacente, é chamada "diagonal".

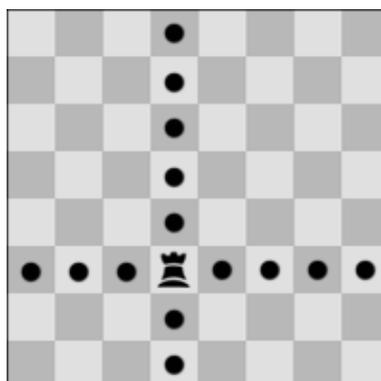
Artº 3: O movimento das peças

3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por outra peça de mesma cor. Se uma peça se mover 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 a atacar 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 estiver impedida de ser movida para essa casa, porque, conseqüentemente, deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.

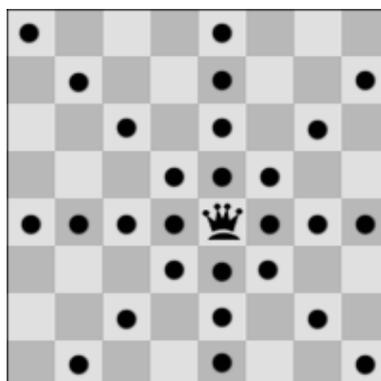
3.2 O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



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

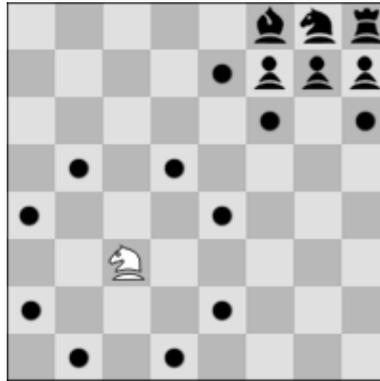


3.4 A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, linha ou diagonal, em que se encontra.

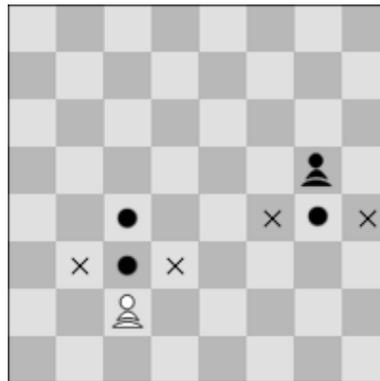


3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, torre ou dama não podem passar sobre qualquer peça que esteja no seu caminho.

- 3.6 O cavalo pode ser movido para uma das casas mais próxima em relação à qual se encontra sem ser na mesma coluna, linha ou diagonal.



- 3.7 a. O peão pode ser movido para uma casa, imediatamente à sua frente, na mesma coluna, que não se encontre ocupada, ou
 b. no 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.



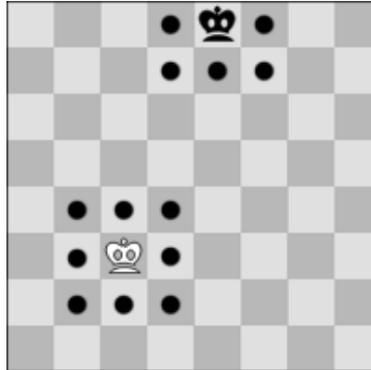
- d. Um peão atacando uma casa atravessada pelo peão do oponente que acaba de avançar duas casas num lance único vindo de sua casa original, pode capturar este peão oponente como se aquele tivesse se movido apenas uma casa. Esta captura pode ser feita apenas no movimento imediatamente após ao referido avanço e é chamada tomada **'na passagem'**, ou **'en passant'**.



- 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 partida.

Esta troca de um peão por outra peça é chamada de "promoção" e o efeito da nova peça é imediato.

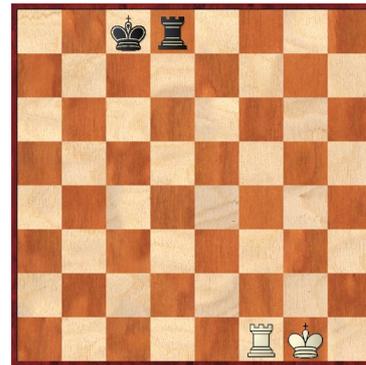
- 3.8 a. Há duas formas diferentes de mover o rei:
 Movendo-se para qualquer casa vizinha não atacada por uma ou mais peças do oponente.



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



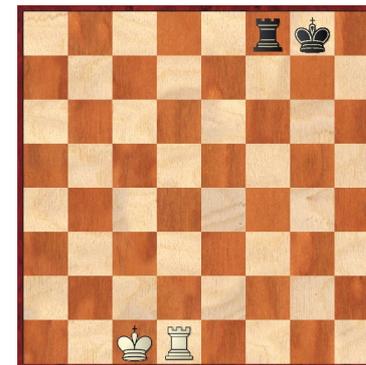
Antes das brancas rocarem para o lado do rei
Antes das negras rocarem para o lado da dama



Depois das brancas rocarem para o lado do rei
Depois das negras rocarem para o lado da dama



Antes das brancas rocarem para o lado da dama
Antes das negras rocarem para o lado do rei



Depois das brancas rocarem para o lado da dama
Depois das negras rocarem para o lado do rei

- b. (1) Perde-se o direito de rocar:
 a) Se o rei já foi movido, ou
 b) Com uma torre que já tenha sido movida
 (2) O 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.

3.9 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.

Artº 4: O ato de mover as peças

4.1 Cada lance deve ser feito apenas com uma mão.

4.2 Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo: "**ajeito**", "j'adoube" ou "I adjust"), o jogador que tem a vez de jogar pode arrumar uma ou mais peças nas suas casas.

4.3 Excepto o disposto no artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar toca deliberadamente no tabuleiro:

- a. Uma ou mais das suas próprias peças, terá de jogar a primeira peça tocada que possa ser movida, ou

- b. Uma ou mais peças do seu adversário, terá de capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada.

- c. Uma peça de cada cor, terá de 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. Em caso de dúvida, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.

4.4 Se um jogador tendo a vez de jogar:

- a. Deliberadamente tocar no seu rei e numa das suas torres deverá rocar nessa ala se o movimento for legal.

- b. Deliberadamente tocar numa torre e em seguida no seu rei, não pode rocar nessa ala nessa jogada, e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3 (a)

- c. Pretender rocar, tocar o seu rei ou o rei e uma torre ao mesmo tempo, mas o roque nesse lado for ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (inclusive o roque para o outro lado). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer outra jogada legal.

- a. Promovendo um peão, a escolha da nova peça somente está finalizada, quando a nova peça tiver tocado na casa de promoção.

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

4.6 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:

- 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. No 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 está terminado, mas o jogador não tem mais 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 da 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.

A jogada é considerada legal quando todos os requisitos relevantes do Artigo 3 tiverem sido cumpridos. Se a jogada não é legal, outra jogada deverá ser efetuada conforme mencionado no Artigo 4.5

4.7 O jogador perde o direito de reclamar de uma infração, por parte do oponente, das disposições do Artigo 4, uma vez que tenha deliberadamente tocado numa peça.

Artº 5: O término da partida

- 5.1
 - a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate ao rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance que produziu a posição de xeque-mate tenha sido legal.
 - b. A partida é ganha pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.
- 5.2
 - a. A partida está empatada quando o jogador que tem a vez de jogar não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com a posição de 'rei afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição de afogado tenha sido legal.
 - b. A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate ao 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 tenha sido legal o lance que produziu a posição. (Ver Artigo 9.6)
 - c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isto imediatamente termina a partida. (Ver Artigo 9.1)
 - d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro. (Ver 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. (Ver Artigo 9.3)

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artº 6: O relógio de xadrez

- 6.1 '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 bandeira/seta.
'Queda de seta' quer dizer o término do tempo estipulado para um jogador.
- 6.2 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 factores devem ser previamente especificados.
b. O tempo poupado por um jogador durante um controle de tempo é adicionado ao tempo do próximo período, excepto 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.
- 6.3 Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.2 (a) devem ser verificados.
- 6.4 Antes do início da partida cabe ao árbitro decidir onde o relógio é colocado.
- 6.5 O relógio do jogador que tiver as peças brancas deve ser posto em movimento à hora determinada para o início da partida.
- 6.6 a. Qualquer jogador que chegar ao tabuleiro após o início da sessão deverá perder a partida.

Deste modo o período de ausência (default time) 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.
- 6.7 a. Durante a partida cada jogador, depois de fazer seu lance no tabuleiro, deverá parar o seu próprio relógio e accionar o relógio do seu oponente. Deve ser sempre permitido a um jogador parar o seu relógio. O seu lance não é considerado completo até que o tenha feito, a menos que o lance termine a partida (Ver 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 pôr em funcionamento o relógio do oponente, é considerado como parte do tempo atribuído ao jogador.
b. O jogador deve parar o seu relógio com a mesma mão com a qual executou o 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 accioná-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 accioná-lo desde que aceite pelo árbitro. Os relógios devem ser corretamente ajustados pelo árbitro de modo justo.

- 6.8 Uma bandeira/seta é considerada caída quando o árbitro observa o facto ou, quando um dos jogadores fizer uma reclamação válida para esse efeito.
- 6.9 Excepto 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, no 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 ao rei do adversário por qualquer sequência de lances legais possíveis.
- 6.10 a. Qualquer indicação dada pelos relógios será considerada conclusiva na ausência de qualquer defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deverá ser substituído. O árbitro deverá substituir o relógio e valer-se do seu bom senso quando ajustar os tempos a serem mostrados pelo relógio que substituiu.
- b. Se durante a partida se constatar que a atribuição do tempo de qualquer um ou de ambos os relógios está 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 o seu melhor julgamento para determinar a correta atribuição dos tempos.
- 6.11 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então:
- a. a partida deverá continuar se isso acontecer em qualquer período do jogo, excepto no último período.
- b. a partida está empatada se isso acontecer no período do jogo, em que todos os lances remanescentes devem ser completados.
- 6.12 a. Se um jogo precisa de 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 em ambos os casos.
- 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
- 6.13 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.
- 6.14 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 maneira.

Artº 7: As Irregularidades

- 7.1 a. Se durante a partida se descobrir que a posição inicial das peças estava errada, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida.
- b. Se durante uma partida se descobrir 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.
- 7.2 Se uma partida tiver começado com as cores trocadas, deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma.
- 7.3 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.
- 7.4 a. Se durante uma partida se descobrir 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, em 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 ao rei do adversário por qualquer sequência de lances legais possíveis.
- 7.5 Se durante uma partida se descobrir que as peças foram deslocadas das 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.

Artº 8: A anotação dos lances

- 8.1 No decorrer do jogo, a cada jogador é requerido anotar, na folha de registo de partida prescrita para a competição, os seus próprios lances e os do seu oponente de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, em notação algébrica (Ver Apêndice C). É proibido anotar previamente o lance, excepto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3, ou adiando um jogo de acordo com o prescrito para os Jogos Adiados ponto 1.a. O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Terá obrigatoriamente de registar o seu lance anterior antes de executar um novo lance. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na folha de registo/planilha (Ver Apêndice C.13).

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

- 8.2 Durante a partida a folha de registo/planilha deverá estar sempre visível para o árbitro.
- 8.3 As folhas de registo de partida são propriedade dos organizadores do evento.
- 8.4 Quando o jogador tiver menos de cinco minutos no seu relógio, nalguma fase 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 o seu registo de partida antes de mover uma peça no tabuleiro.
- 8.5
- 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 as suas folhas de registo de partida, 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 folha de registo tão logo uma das setas tenha caído. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a folha/planilha do oponente, mas tem de devolvê-la antes de fazer o seu lance.
 - c. Se não houver folha de registo de partida 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 partida.
- 8.6 Se as folhas de registo de partida 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.
- 8.7 Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as folhas/planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto, este resultado permanece, a menos que o árbitro decida de outra forma.

Artº 9: As partidas empatadas

- 9.1
- 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 pôr em movimento o do oponente. Uma oferta a qualquer outro tempo durante a partida é ainda válida, mas o Artigo 12.6 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 nas suas folhas de registo de partida com um símbolo (Ver 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.

9.2 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 em vias de aparecer, se antes anotar o seu lance na folha de registo de partida e declarar 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, as 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. As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado na passagem 'en passant' não mais pode ser capturado desta maneira ou se o direito de rocar foi alterado temporária ou permanentemente.

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

- a. Anotar o seu lance na folha de registo de partida, e declarar ao árbitro a intenção de executar o seu lance, que resultará em 50 lances feitos por cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou
- b. Os últimos 50 lances consecutivos foram feitos por cada jogador, sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura.

9.4 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.

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

- 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 num lance pretendido, este lance deve ser feito de acordo com o disposto no artigo 4.

9.6 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 que produziu esta posição seja legal.

Artº 10: O final acelerado / "Quick-play finish"

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

- 10.2 Se o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda da sua seta. Deverá chamar o árbitro e poderá parar os relógios (Ver Artigo 6.12.b).
- a. Se o árbitro estiver convencido de que o oponente não se está a esforçar para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é 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 deverá ser definitiva quanto ao disposto em (a), (b), (c).

Artº 11: Pontuação

- 11.1 A menos que anunciado, previamente, de outra forma, o jogador que vence sua partida, ou vence por ausência do adversário recebe a pontuação/'score' de um ponto (1), o jogador que perde sua partida, ou perde por falta de comparência, recebe a pontuação de (0) ponto e o jogador que empata sua partida recebe meio ponto (1/2).

Artº 12: A conduta dos jogadores

- 12.1 Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez.
- 12.2 Não é permitido aos jogadores deixar a 'área de jogo' sem a permissão do árbitro. A área de jogo é composta pela sala de jogo, casas de banho, área de descanso, área reservada para fumadores 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.
- 12.3
- a. Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos, ou analisar noutro tabuleiro.
 - b. Sem a permissão do árbitro é proibido ao jogador ter telemóvel ou outros meios de comunicação eletrónica na área dos jogos, a menos que estejam completamente desligados. 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, o seu score deverá ser considerado como um empate.
 - c. Fumar é permitido somente na área determinada pelo árbitro.
- 12.4 A planilha/folha de registo de partida deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, das ofertas de empate, registos relacionados com reclamações e outros dados relevantes.
- 12.5 Os jogadores que tenham terminado as suas partidas devem ser considerados como espectadores.

- 12.6 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações sem cabimento, ofertas de empate também sem cabimento ou introdução de qualquer fonte de ruído na área de jogo.
- 12.7 Infracções a qualquer dos Artigos 12.1 a 12.6 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 13.4.
- 12.8 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 a pontuação do oponente.
- 12.9 Se ambos os jogadores forem julgados culpados de acordo com o Artigo 12.8, a partida deverá ser declarada perdida para ambos.
- 12.10 No caso do art. 10.2.d. 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.

Artº 13: A função do árbitro (Ver Prefácio)

- 13.1 O árbitro deverá verificar se as Leis do Xadrez estão a ser estritamente observadas.
- 13.2 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.
- 13.3 O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem em apuros de tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e impor penalidades aos jogadores, quando apropriado.
- 13.4 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 infractor,
 - d. Declarar a perda da partida,
 - e. Reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infractor,
 - f. Aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até ao máximo possível para aquela partida,
 - g. Expulsão do evento
- 13.5 O árbitro pode conceder a um ou a ambos jogadores tempo adicional no caso de distúrbio externo durante a partida.
- 13.6 O árbitro não deve intervir numa partida, excepto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances feitos, excepto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas tenha caído. O árbitro deverá abster-se de informar o jogador que o seu oponente fez um lance ou que o jogador não accionou o seu relógio.
- 13.7 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 infractores do ambiente de jogo. Se alguém observar uma irregularidade, poderá informar apenas o árbitro.
- b. Excepto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telemóvel

ou qualquer dispositivo de comunicação no local dos jogos e em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.

Artº 14: FIDE

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

ANEXOS

A. Partidas Semirápidas

- A.1 A 'Partida de xadrez semi-rápida' 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.
- A.2 Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.
- A.3 Quando houver adequada supervisão de jogo, (por exemplo um árbitro para no máximo três partidas) aplicam-se as Regras de Competição.
- A.4 Onde a supervisão for inadequada, aplicam-se as Regras de Competição, excepto onde forem regidas pelas seguintes Leis de Xadrez Semi-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 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 o 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 bandeira/seta é considerada caída quando for feita uma reclamação Válida nesse sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta, mas poderá intervir se ambas as setas caírem.
 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 do seu oponente caída após os relógios terem sido parados.
 3. Se ambas as setas estiverem caídas como descrito em (1) e (2), o árbitro deverá declarar a partida empatada.

B. Partidas Rápidas / "Blitz"

- B.1 A 'Partida de Xadrez Rápido' também designada 'Blitz' ou '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.
- B.2 Quando houver adequada supervisão de jogo (um árbitro para uma partida) aplicam-se as Regras de Competição e o disposto no Artigo A2.
- B.3 Quando a supervisão for inadequada deverá ser aplicado o seguinte:
- Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez Semirápido conforme o disposto no Apêndice A, excepto onde forem regidos pelas seguintes Leis de Xadrez Rápido/Blitz.
 - Não se aplica o disposto nos artigos 10.2 e A4c.
 - 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 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.

C. Notação Algébrica

A FIDE reconhece para as suas provas oficiais apenas um sistema de anotação, o sistema algébrico, e recomenda o seu uso também para a literatura xadrezística e publicações periódicas. Registos de partida com outra anotação que não seja a algébrica não podem ser usados como prova nos casos em que normalmente o registo de partida de um jogador é usado para tal propósito. Um árbitro que observe que um jogador está a usar outro sistema de anotação que não o algébrico deverá chamar a atenção do jogador sobre essa exigência.

Descrição do Sistema Algébrico

- C1. Nesta descrição "peça" significa qualquer peça, excepto peão
- C2. Cada peça é indicada pela primeira letra, maiúscula, do seu nome.
Exemplo: R = rei, D = dama, T = torre, B = bispo, C = cavalo
- C3. Para primeira letra do nome das peças, o jogador está livre para usar a primeira letra do nome como é normalmente usado no 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.
- C4. Os peões não são indicados pela sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: e5, d4, a5.
- C5. 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, h, respectivamente.
- C6. As oito linhas (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 linhas; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima linhas.
- C7. Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariá-

velmente 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

C8. 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.

C9. 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 anotação. Exemplo: exd6 e.p.

C10. 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 linha: 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 linha da casa de saída, e c) a casa de chegada

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

Exemplos:

1. Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles move-se para a casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.
2. Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles move-se para a casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.

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

Se uma captura acontecer 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.

C11. 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.

C12. 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.

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

Abreviaturas Essenciais:

O-O	= roque com torre h1, ou torre h8 (roque pequeno)
O-O-O	= roque com torre a1, ou torre a8 (roque grande)
X	= capturas
+	= xeque
++, ou #	= Xeque-mate
e.p.	= captura na passagem "en passant"

Não é obrigatório anotar o xeque, xeque-mate e capturas na folha de registo de partida. 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(=)

D. Finais Acelerados quando o árbitro não está presente

- D.1 Nos casos em que as partidas forem regidas pelo disposto no Artigo 10 o jogador poderá reclamar empate quando tiver menos de dois minutos no seu relógio e antes que a sua seta caia. Isto termina a partida. Pode reclamar baseado em:
- que o seu oponente não pode vencer por meios normais, ou
 - que o seu oponente não está a fazer esforço para vencer por meios normais.

Na hipótese (a) o jogador deve anotar a posição final, e o seu oponente verificá-la.

Na hipótese (b) o jogador deve anotar a posição final numa folha de registo de partida atualizada, que deve ser completada antes de a partida ter parado. O oponente deverá verificar tanto a folha de registo/planiha como a posição final. A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro, cuja decisão será definitiva.

E. Regras de jogo com cegos e deficientes visuais

- E.1 Os Diretores de Torneio devem ter o poder de adaptar as seguintes regras 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. dimensões mínimas 20 x 20 cm;
 - b. as casas pretas levemente em relevo;
 - c. um pequeno orifício de segurança em cada casa;
 - d. cada peça deve ter um pino que se encaixe perfeitamente no orifício de segurança;
 - e. peças modelo "Staunton", sendo as peças pretas especialmente marcadas.

- E.2 As seguintes regras deverão regular o jogo:

1. 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 alfabéticas

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

As linhas a partir 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).

2. No tabuleiro do jogador deficiente visual, considera-se tocada a peça quando ela tiver sido retirada do orifício de fixação.
3. Considera-se executado um lance quando:
 - a. no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido retirada do

- tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar;
- b. uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação;
- c. tiver sido anunciado o lance.

Somente então, o relógio do oponente será posto em movimento. Tão logo os pontos 2 e 3 acima estejam 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 incorporar 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 salientes;
 - b. uma bandeira/seta que possa ser facilmente sentida ao tacto. Cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador sentir bem as agulhas durante os 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 uma partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas deverão ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das folhas de registo de partida dos dois jogadores. Se as duas folhas/planilhas coincidirem, o jogador que tenha escrito o lance corretamente, mas o tenha executado incorretamente, deverá corrigir a sua posição para que corresponda com o movimento indicado nas folhas de registo de partida.
8. Na hipótese de ocorrer uma divergência nas duas folhas de registo de partida, deverá ser reconstituída a posição até ao ponto em que as duas folhas de registo 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 folha de registo de partida do jogador deficiente visual e pôr em movimento o relógio do adversário (levando em conta a regra 3.c);
 - 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 da partida ser adiada.

10. Se o jogador deficiente visual não utilizar um assistente, o jogador vidente poderá recorrer a um assistente que leve a cabo as obrigações mencionados nos itens 9 "a" e 9 "b".

F. Regras do Xadrez 960

- F.1 Antes do início de uma partida de "Chess960", a posição inicial é aleatoriamente colocada, mas sujeita a algumas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez clássico. Particularmente, peças e peões têm os seus movimentos normais, e o objectivo de cada jogador é dar xeque-mate ao rei do oponente.

F.2 Requisitos para a posição inicial

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 aleatoriamente na primeira fila, mas com as seguintes restrições:

- a. O rei é colocado em qualquer casa que se situe entre as duas torres.
- b. Os bispos são colocados em casas de cores opostas.
- c. As peças pretas são colocadas exactamente na posição oposta das peças brancas.

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

F.3 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 xadrez960.
- b. Como efectuar 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 serão exactamente 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 as brancas e c8 para as pretas) e a torre está na casa d (d1 para as brancas e d8 para as pretas).

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 as brancas e g8 para as pretas) e a torre estará na casa f (f1 para as brancas e f8 para as pretas).

Notas:

1. Para evitar qualquer mal entendido, é conveniente afirmar "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 excepto 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 necessitar de ser adiada

1.
 - 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 folha de registo de partida em anotação não ambígua, colocar a sua folha/planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio, sem pôr 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 na sua folha de registo de partida como sendo o 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.
2. No envelope deverá ser indicado o seguinte:
 - 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.
3. O árbitro deverá verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela custódia do mesmo.
 4. 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.
 5. 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.
 6. Se antes do reinício da partida, os jogadores empatam por comum acordo, ou um dos jogadores avisa ao árbitro que abandona, a partida está terminada.
 7. O envelope deverá ser aberto somente quando o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente.
 8. Excepto 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 registado de tal forma que o seu verdadeiro significado é impossível de ser estabelecido, ou
 - c. é ilegal.
 9. Se no reinício da partida:
 - a. o jogador que tiver de responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e o seu relógio accionado.
 - b. o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, o seu relógio deverá ser accionado. 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. O seu relógio é então accionado.
 - c. o jogador que fez o lance secreto não estiver presente, o seu oponente tem o direito de responder na sua planilha, selar sua planilha num novo envelope, parar o seu relógio e accionar 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.
 10. 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 o árbitro decidam de outra forma).
Contudo, 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 facto de seu lance secreto ter dado mate no oponente, ou
 - b. o jogador ausente produziu um empate devido ao facto 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 de acordo como disposto no Artigo 6.9.
- 11.
 - a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá continuar a partir 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 a posição, a partida é anulada e um novo jogo deve ser disputado.
 - 12. Se, no reinício do jogo, qualquer dos jogadores chamar à atenção, antes de efetuar o seu primeiro lance, que o tempo utilizado foi incorretamente indicado em qualquer dos relógios, 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.
 - 13. 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.

**Official translation in Portuguese, issued by the Portuguese
Chess Federation.**