

























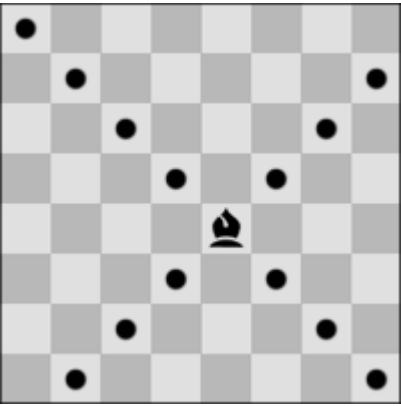
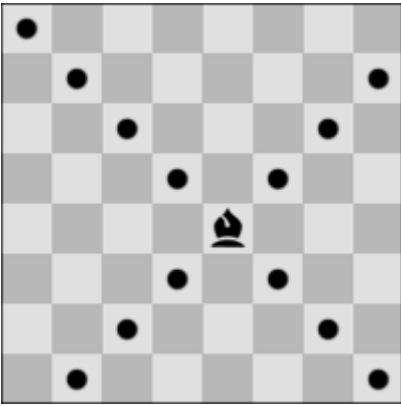
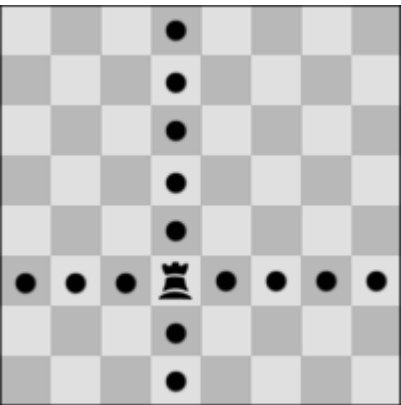
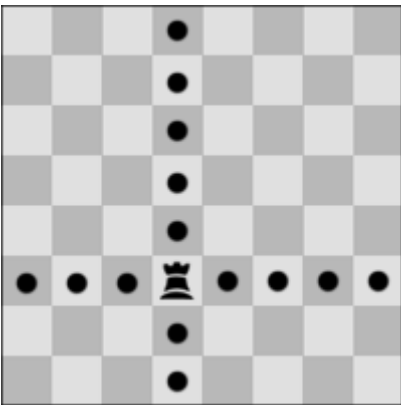


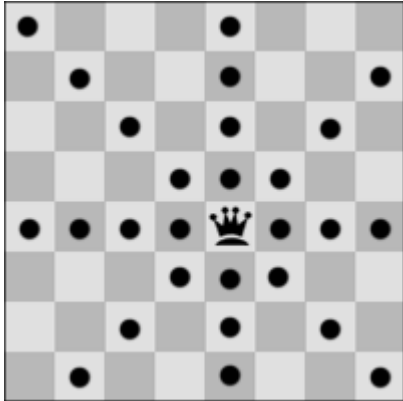
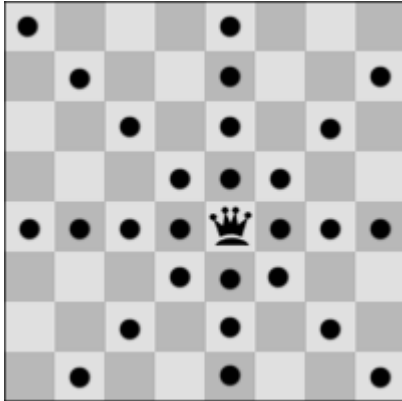
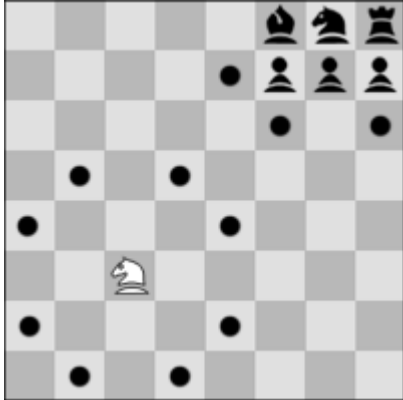
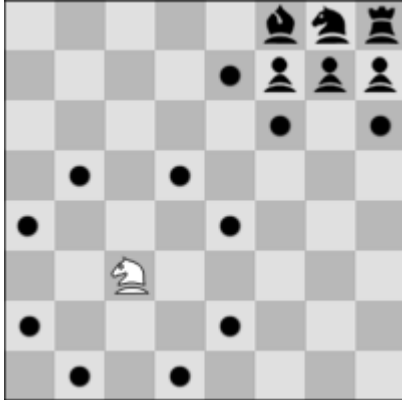
THE FIDE LAWS OF CHESS		AS REGRAS DO XADREZ DA FIDE
<p>The FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.</p> <p>The English text is the authentic version of the Laws of Chess, which was adopted at the 75th FIDE Congress at Calviá (Mallorca), October 2004, coming into force on 1 July 2005.</p> <p>In these Laws the words ‘he’, ‘him’ and ‘his’ include ‘she’ and ‘her’.</p>		<p>As Regras do Xadrez da FIDE regulamentam o jogo no tabuleiro.</p> <p>O texto em inglês é a versão autêntica das Regras do Xadrez, adoptada no 75º Congresso da FIDE realizado em Calviá (Mallorca) em Outubro de 2004, entrando em vigor em 1 de Julho de 2005.</p> <p>Nestas Regras, as palavras ‘ele’, ‘o’ e ‘seu’ incluem ‘ela’, ‘a’ e ‘sua’.</p>
PREFACE		PREFÁCIO
<p>The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>		<p>As Regras do Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que possam aparecer durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas.</p> <p>Nos casos que não sejam regulamentados com rigor por um Artigo das Regras, poder-se-ão sempre alcançar decisões correctas, analisando situações análogas que sejam tratadas nas Regras. As Regras pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objectividade.</p> <p>Demasiadamente detalhada, uma Regra pode privar o árbitro de sua liberdade de julgamento e assim impedi-lo de encontrar a solução para um problema ditado pela justiça, lógica e factores especiais.</p>
<p>FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.</p> <p>A member federation is free to introduce more detailed rules provided they:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. do not conflict in any way with the official FIDE Laws of Chess b. are limited to the territory of the federation in question; and c. are not valid for any FIDE match, championship or qualifying event, or for a FIDE title or rating tournament. 		<p>A FIDE apela a todos os xadrezistas e federações que aceitem este ponto de vista.</p> <p>Uma federação filiada tem liberdade para inserir Regras mais detalhadas, desde que:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. não entrem em conflito com as Regras do Xadrez da FIDE oficiais; b. se limitem ao território da federação em questão; e c. não sejam válidas para qualquer competição, campeonato ou evento válido para obtenção de rating ou título FIDE.

BASIC RULES OF PLAY	Art.	REGRAS BÁSICAS DO JOGO
The nature and objectives of the game of chess	1	A natureza e objectivos do jogo de xadrez
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'.	1.1	O jogo de xadrez é disputado entre dois adversários que movem peças alternadamente num 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 adversário tiver sido 'feita'.
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 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.	1.2	O objectivo de cada jogador é colocar o rei do adversário 'sob ataque' de tal forma que o adversário não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objectivo deu 'xeque-mate' ao adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem 'capturar' o rei do adversário. O jogador que sofreu xeque-mate perdeu a partida.
If the position is such that neither player can possibly checkmate, the game is drawn.	1.3	Se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem a possibilidade de dar xeque-mate, a partida está empatada.

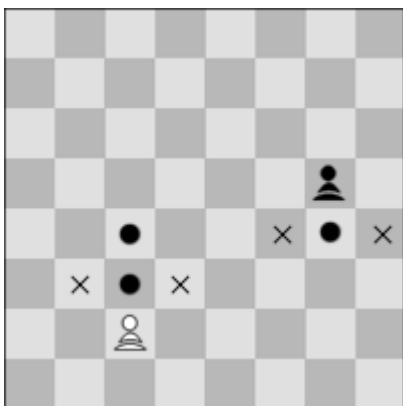
The initial position of the pieces on the chessboard	2	A posição inicial das peças no tabuleiro
<p>The chessboard is composed of an 8x8 grid of 64 equal squares alternately light (the 'white' squares) and dark (the 'black' squares).</p> <p>The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.</p>	2.1	<p>O tabuleiro de xadrez é composto de uma rede de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras ('casas brancas') e escuras ('casas pretas').</p> <p>O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que a casa do canto mais próximo, à direita de cada jogador, seja branca.</p>
<p>At the beginning of the game one player has 16 light-coloured pieces (the 'white' pieces); the other has 16 dark-coloured pieces (the 'black' pieces):</p> <p>These pieces are as follows:</p> <p>A white king, usually indicated by the symbol </p> <p>A white queen, usually indicated by the symbol </p> <p>Two white rooks, usually indicated by the symbol </p> <p>Two white bishops, usually indicated by the symbol </p> <p>Two white knights, usually indicated by the symbol </p> <p>Eight white pawns, usually indicated by the symbol </p> <p>A black king, usually indicated by the symbol </p> <p>A black queen, usually indicated by the symbol </p> <p>Two black rooks, usually indicated by the symbol </p> <p>Two black bishops, usually indicated by the symbol </p> <p>Two black knights, usually indicated by the symbol </p> <p>Eight black pawns, usually indicated by the symbol </p>	2.2	<p>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').</p> <p>Essas peças são as seguintes:</p> <p>Um rei branco, indicado pelo símbolo </p> <p>Uma dama branca, indicada pelo símbolo </p> <p>Duas torres brancas, indicadas pelo símbolo </p> <p>Dois bispos brancos, indicados pelo símbolo </p> <p>Dois cavalos brancos, indicados pelo símbolo </p> <p>Oito peões brancos, indicados pelo símbolo </p> <p>Um rei preto, indicado pelo símbolo </p> <p>Uma dama preta, indicada pelo símbolo </p> <p>Duas torres pretas, indicadas pelo símbolo </p> <p>Dois bispos pretos, indicados pelo símbolo </p> <p>Dois cavalos pretos, indicados pelo símbolo </p> <p>Oito peões pretos, indicados pelo símbolo </p>

<p>The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:</p> 	<p>2.3</p>	<p>A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:</p> 
<p>The eight vertical columns of squares are called 'files'. The eight horizontal rows of squares are called 'ranks'. A straight line of squares of the same colour, touching corner to corner, is called a 'diagonal'.</p>	<p>2.4</p>	<p>As oito casas dispostas na vertical, chamam-se 'coluna'. As oito casas dispostas na horizontal, chamam-se 'linha'. As casas da mesma cor, unidas pelos seus cantos e formando uma recta, chamam-se 'diagonal'.</p>

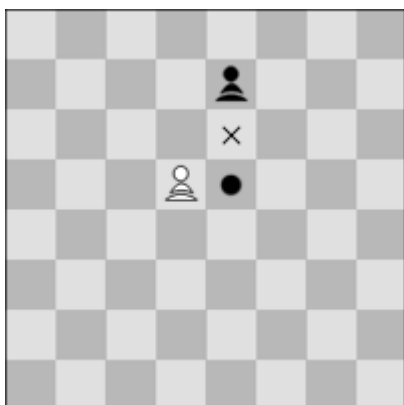
The moves of the pieces	3	O movimento das peças
<p>It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move.</p> <p>A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.</p> <p>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.</p>	<p>3.1</p>	<p>Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por outra peça da mesma cor. Se uma peça for movida para uma casa já ocupada por uma peça do adversário, esta é capturada e retirada do tabuleiro, como parte do mesmo movimento.</p> <p>Diz-se que uma peça está a atacar uma peça do adversário se puder capturar naquela casa, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8.</p> <p>Considera-se que uma peça ataca uma casa, mesmo que esteja impedida de ser movida para essa casa, porque deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.</p>
<p>The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.</p> 	<p>3.2</p>	<p>O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal que ocupa.</p> 
<p>The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.</p> 	<p>3.3</p>	<p>A torre pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna ou linha que ocupa.</p> 

<p>The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.</p> 	<p>3.4 A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, linha ou diagonal que ocupa.</p> 
<p>When making these moves the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.</p>	<p>3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, a torre ou a dama não podem saltar sobre qualquer peça que esteja no seu caminho.</p>
<p>The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.</p> 	<p>3.6 O cavalo move-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa, não estando na mesma coluna, linha ou diagonal.</p> 

- 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.



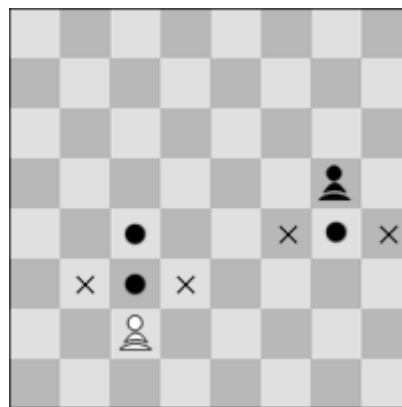
- d. A pawn attacking a square crossed by an opponent's pawn which has advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square. This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.



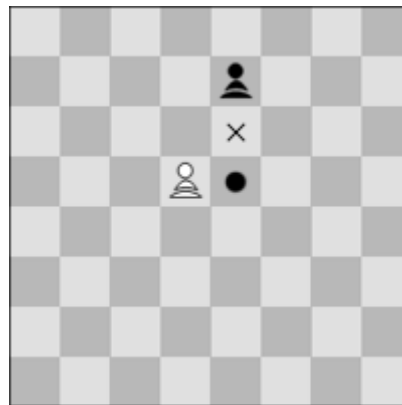
- e. When a pawn reaches the rank furthest from its starting position it must be exchanged as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour. The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously. This exchange of a pawn for another piece is called 'promotion' and the effect of the new piece is immediate.

3.7

- a. O peão pode-se mover para a casa não ocupada imediatamente à sua frente e ao longo da coluna, ou
- b. no seu primeiro lance o peão pode mover-se como em (a), ou pode avançar duas casas na mesma coluna, desde que estejam ambas desocupadas, ou
- c. o peão pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça do adversário, que esteja diagonalmente à sua frente, na coluna adjacente, capturando a peça.



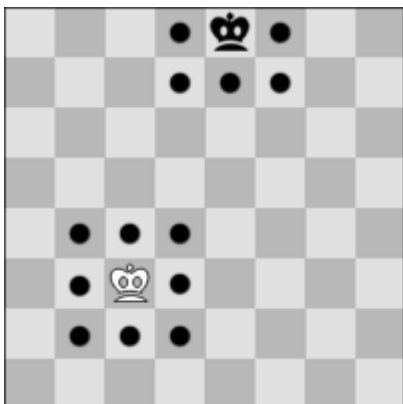
- d. Um peão atacando uma casa atravessada pelo peão do adversário que acaba de avançar duas casas no seu primeiro lance, pode capturar esse peão como se este tivesse avançado apenas uma casa. Esta captura só é legal no movimento imediato após o referido avanço e chama-se captura 'en passant'.



- e. Quando o peão chega à última casa da sua coluna tem de ser trocado, como parte da mesma jogada, por uma nova dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças já capturadas na partida. A troca de um peão por outra peça chama-se 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.

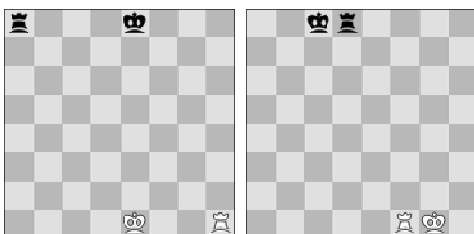
a. There are two different ways of moving the king, by:

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



or

- ii. 'castling'. This is a move of the king and either rook of the same colour on the same 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, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.

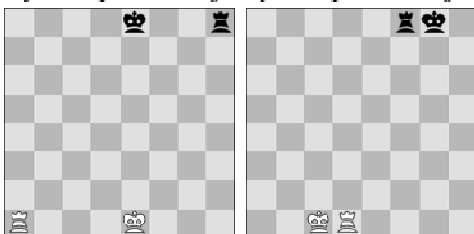


Before white kingside castling

After white kingside castling

Before black queenside castling

After black queenside castling



Before white queenside castling

After white queenside castling

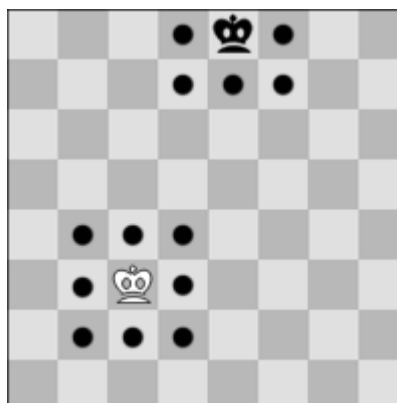
Before black kingside castling

After black kingside castling

- (1) The right to castle has been lost:
 - a. if the king has already moved, or
 - b. with a rook that has already moved

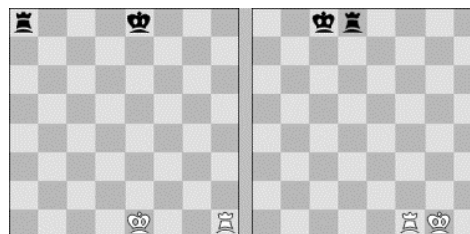
3.8 Há duas formas diferentes de mover o rei:

- i. movendo-o para qualquer casa vizinha não atacada por uma ou mais peças do adversário;



ou

- ii. 'rocando'. Este é um movimento do rei e de uma das torres da mesma cor na mesma linha, contando como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido da sua casa original para duas casas em direcção à torre; em seguida, a torre é transferida para a casa que o rei acabou de atravessar.

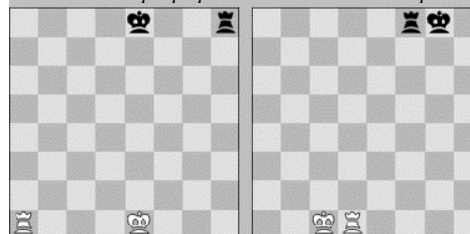


Antes - Roque grande das Pretas

- Depois

Antes - Roque pequeno das Brancas

- Depois



Antes - Roque pequeno das Pretas

- Depois

Antes - Roque grande das Brancas

- Depois

- (1) O jogador perde direito ao roque:
 - a. se o rei já foi movido, ou
 - b. com uma torre que já tenha sido movida
- (2) O roque não é permitido

<p>(2) Castling is prevented temporarily</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 		<p>temporariamente:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. se a casa que o rei ocupa, a casa pela qual tem de passar, ou a casa que ele passará a ocupar, estiverem atacadas por uma ou mais peças do adversário; b. se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efectuado.
<p>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 that king in check.</p>	<p>3.9</p>	<p>O rei está em 'xeque' se estiver atacado por uma ou mais peças do adversário 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.</p>

The act of moving the pieces	4	O acto de mover as peças
Each move must be made with one hand only.	4.1	Cada lance tem de ser feito só com uma mão.
Provided that he first expresses his intention (for example by saying ‘j’adoube’ or ‘I adjust’), the player having the move may adjust one or more pieces on their squares.	4.2	Desde que antes manifeste a sua intenção (por exemplo, dizendo ‘ajeito’), o jogador que tem a vez de jogar pode ajeitar uma ou mais peças nas suas casas.
<p>Except as provided in Article 4.2, if the player having the move deliberately touches on the chessboard</p> <ol style="list-style-type: none"> a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that 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 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. 	4.3	<p>Ao não respeitar o descrito no artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar, tocar sobre o tabuleiro em:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. uma ou mais das suas peças, tem de jogar a primeira peça tocada que possa ser movida, ou b. uma ou mais peças do seu adversário, tem de capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada, ou c. uma peça de cada cor, tem de capturar a peça do adversário com a sua peça ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada. Se não for claro qual das peças foi tocada primeiro, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do adversário.
<ol style="list-style-type: none"> a. If a player deliberately touches his king and rook he must castle on that side if it is legal to do so. b. If a player 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). c. If a player, 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. If a player promotes a pawn, the choice of the piece is finalised, when the piece has touched the square of promotion. 	4.4	<ol style="list-style-type: none"> a. Se o jogador deliberadamente toca no seu rei e numa das suas torres, tem de rocar nessa ala se for legal; b. Se o jogador deliberadamente toca numa torre e, em seguida no seu rei, não poderá rocar nesta jogada, e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3 (a); c. Se o jogador, pretendendo rocar, toca no seu rei ou no seu rei e numa torre ao mesmo tempo, mas o roque neste lado é ilegal, o jogador tem de fazer outro lance legal com o seu rei podendo optar inclusive por rocar para o outro lado. Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador pode fazer qualquer outra jogada legal; d. Se o jogador promove um peão, a escolha da peça só está finalizada, quando a mesma tiver tocado na casa de promoção.

<p>If none of the pieces touched can be moved or captured, the player may make any legal move.</p>	<p>4.5</p>	<p>Se nenhuma das peças tocadas poder ser movida ou capturada, o jogador pode então fazer qualquer outra jogada legal.</p>
<p>When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot then be moved to another square. The move is considered to have been made when all the relevant requirements of Article 3 have been fulfilled</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 	<p>4.6</p>	<p>Quando como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, uma peça for largada numa casa, não pode no mesmo lance ser movida para outra casa. O lance é considerado feito quando todos os requisitos relevantes do Artigo 3 tiverem sido cumpridos</p> <ol style="list-style-type: none"> 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, a tiver largado; b. no caso de roque, quando o jogador tiver largado a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Após o jogador ter largado o rei, o lance não estará feito, mas o jogador não pode fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isso for legal; c. no caso de promoção de um peão, quando o peão tiver sido removido do tabuleiro e a mão do jogador tiver largado a nova peça, após colocá-la na casa de promoção. Se o jogador já tiver largado o peão que alcançou a casa de promoção, o movimento não está feito, mas o jogador não pode jogar o referido peão para outra casa.
<p>A player forfeits his right to a claim against his opponent's violation of Article 4.3 or 4.4 once he deliberately touches a piece.</p>	<p>4.7</p>	<p>O jogador perde o direito a reclamar de uma violação, por parte do adversário, dos Artigos 4.3 ou 4.4, desde que tenha deliberadamente tocado numa peça.</p>

The completion of the game	5	O final da partida
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	5.1	<ul style="list-style-type: none"> a. A partida é ganha pelo jogador que der xeque-mate. 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 adversário declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.
<ul style="list-style-type: none"> 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. 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 at least the last 50 consecutive moves without the movement of any pawn and without any capture. (See Article 9.3) 	5.2	<ul style="list-style-type: none"> a. A partida está empatada quando o jogador que tem a vez de jogar não tem nenhum 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 o lance que produziu a posição de 'rei afogado' tenha sido legal. b. A partida está empatada quando aparecer uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate por qualquer sequência de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição tenha sido legal. 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 igual está por aparecer, ou apareceu no tabuleiro pelo menos três vezes. (ver Artigo 9.2) e. A partida pode estar empatada se os últimos 50 lances consecutivos tiverem sido efectuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem qualquer captura. (ver Artigo 9.3)

COMPETITION RULES		REGRAS DE COMPETIÇÃO
The chess clock	6	O relógio de xadrez
<p>‘Chess clock’ means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time.</p> <p>‘Clock’ in the Laws of Chess means one of the two time displays.</p> <p>‘Flag fall’ means the expiration of the allotted time for a player.</p>	6.1	<p>‘Relógio de xadrez’ é um relógio com dois mostradores de tempo, ligados entre si de tal modo que só um deles pode trabalhar de cada vez.</p> <p>Nas Regras do Xadrez, ‘Relógio’ significa um dos dois mostradores de tempo.</p> <p>‘Queda da seta’ é o fim do tempo estipulado para um jogador.</p>
<p>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 must be specified in advance.</p> <p>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. 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.</p>	6.2	<p>a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador tem de fazer um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período e/ou pode receber um tempo adicional após cada lance. Tudo isto tem de ser previamente especificado.</p> <p>b. O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo do próximo período, excepto no modo ‘tempo de espera’. No modo ‘tempo de espera’ ambos os jogadores recebem um determinado ‘tempo de reflexão principal’. Eles também recebem um ‘tempo extra’, para cada lance. A contagem regressiva do tempo principal só começa depois de esgotado o tempo extra. Desde que o jogador pare o seu relógio antes de se esgotar o ‘tempo extra’, o ‘tempo principal’ não muda, independentemente do valor do ‘tempo extra’ usado.</p>
<p>Each time display has a ‘flag’. Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.2 (a) must be checked.</p>	6.3	<p>Cada relógio tem uma ‘seta’. Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.2 (a) têm de ser verificados.</p>
<p>Before the start of the game the arbiter decides where the chess clock is placed.</p>	6.4	<p>Antes do início da partida cabe ao árbitro decidir onde o relógio é colocado (se possível do lado esquerdo das brancas).</p>
<p>At the time determined for the start of the game the clock of the player who has the white pieces is started.</p>	6.5	<p>Na hora determinada para o início da partida o relógio do jogador que tiver as peças brancas deve ser posto em movimento.</p>

<p>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.</p>	<p>6.6</p>	<p>Se nenhum dos dois jogadores estiver presente no começo da partida, o jogador das brancas perderá todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que as Regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.</p>
<p>Any player who arrives at the chessboard more than one hour after the scheduled start of the session shall lose the game unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.</p>	<p>6.7</p>	<p>Qualquer jogador que chegue atrasado mais de uma hora depois do horário previsto para o início da jornada, perderá a partida, a menos que as Regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.</p>
<p>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 Articles 5.1, and 5.2). 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>d. If a player is unable to use the clock, an assistant, who is acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way.</p>	<p>6.8</p>	<p>a. Durante a partida cada jogador, depois de fazer o seu lance no tabuleiro, deverá parar o seu relógio e por em movimento o relógio do seu adversário. Tem de ser sempre permitido a um jogador parar o seu relógio. O lance não é considerado completo até que ele o tenha feito, a menos que o lance efectuado termine a partida (ver Artigos 5.1 e 5.2). O tempo decorrido entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio, pondo em funcionamento o relógio do adversário, é considerado como parte do tempo gasto pelo jogador.</p> <p>b. O jogador tem de parar o seu relógio com a mesma mão com a qual executou o seu lance. É proibido manter o dedo sobre o relógio ou a pairar sobre ele.</p> <p>c. Os jogadores têm de manusear o relógio de xadrez correctamente. É proibido accioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o Artigo 13.4.</p> <p>d. Se o jogador estiver incapacitado de manusear o relógio pode indicar um assistente para o accionar, depois de autorizado pelo árbitro. O tempo do seu relógio deve ser reduzido pelo árbitro de modo justo.</p>
<p>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.</p>	<p>6.9</p>	<p>Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o facto ou, quando um dos jogadores reclamar a queda de seta.</p>

<p>Except where Articles 5.1 or one of the Articles 5.2 (a), (b) and (c) apply, 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, even with the most unskilled counterplay.</p>	<p>6.10</p>	<p>Excepto quando se aplicam as disposições contidas nos Artigos 5.1 ou 5.2 (a), (b) e (c), o jogador que não completar, no seu tempo, o número prescrito de lances, perderá a partida. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o adversário não pode dar xeque-mate por qualquer sequência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo.</p>
<p>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.</p>	<p>6.11</p>	<p>Todas as indicações dadas pelos relógios serão consideradas conclusivas na ausência de qualquer defeito evidente. Qualquer relógio de xadrez com defeito óbvio 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 substituirá o que apresentava defeito.</p>
<p>If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 	<p>6.12</p>	<p>Se ambas as setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu primeiro:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. a partida deverá continuar se isso acontece em qualquer período do jogo, excepto no último período; b. a partida está empatada se isso acontece no período do jogo, em que todos os lances restantes têm de ser efectuados num determinado limite de tempo.
<ol style="list-style-type: none"> 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. 	<p>6.13</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Se o jogo precisa de ser interrompido, o árbitro deverá parar os relógios. b. O jogador somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, quando ocorrer uma promoção e a peça requerida não estiver disponível. c. O árbitro deve decidir quando reiniciar a partida em qualquer dos casos. d. Se o jogador parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, este deverá determinar se o jogador tem alguma razão válida para o ter feito. Se for óbvio que não houve motivo válido para parar os relógios, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o artigo 13.4.

<p>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.</p>	<p>6.14</p>	<p>Se ocorrer uma irregularidade e/ou as peças devam ser recolocadas numa posição anterior, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem mostrados pelos relógios. Ele deverá também, se necessário, ajustar o contador do número de lances.</p>
<p>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 relying solely on information shown in this manner.</p>	<p>6.15</p>	<p>São permitidos no salão de jogos: telas, monitores ou tabuleiros murais, mostrando a actual posição no tabuleiro, os lances e o número de lances feitos, e relógios que também mostrem o número de lances. Entretanto, o jogador não pode fazer nenhuma reclamação baseada em qualquer informação exibida dessa maneira.</p>

Irregularities	7	Irregularidades
<p>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.</p> <p>b. If during a game it is found that the only error is 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.</p>	7.1	<p>a. Se durante uma partida se descobrir que a posição inicial das peças estava incorrecta, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida.</p> <p>b. Se durante uma partida se descobrir que o único erro é o posicionamento do tabuleiro, contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida continua, mas a posição alcançada tem de ser transferida para um tabuleiro correctamente colocado.</p>
<p>If a game has begun with colours reversed, then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.</p>	7.2	<p>Se uma partida tiver começado com as cores trocadas, deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma.</p>
<p>If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position on 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.</p>	7.3	<p>Se um jogador derruba ou desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correcta posição no seu próprio tempo. Se necessário, o jogador ou o adversário deverão parar o relógio e pedir a ajuda do árbitro. O árbitro poderá penalizar o jogador que deslocou as peças.</p>
<p>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 6.14. Article 4.3 applies to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.</p> <p>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.</p>	7.4	<p>a. Se durante uma partida se descobrir que foi feito um lance ilegal, inclusive a promoção de um peão ou a captura do rei do adversário, 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 6.14. O Artigo 4.3 aplica-se à jogada que for feita em substituição do lance impossível. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.</p> <p>b. Após a adopção das acções descritas no artigo 7.4 (a), para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extra ao adversário, para cada ocasião; para o terceiro lance ilegal efectuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador.</p>

<p>If during a game it is found that pieces have been displaced from their squares, the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The clocks shall be adjusted according to Article 6.14. The game shall then continue from this re-instated position.</p>	<p>7.5</p>	<p>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 identificada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.14 A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.</p>
---	-------------------	---

The recording of the moves	8	A anotação dos lances
<p>In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix E), 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 or 9.3.</p> <p>A player may reply to his opponent's move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet. (Appendix E.12)</p> <p>If a player is unable to keep score, an assistant, who is 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.</p>	8.1	<p>Durante o decurso da partida é obrigatório a cada jogador registar em anotação algébrica (Apêndice E), os próprios lances e os do adversário, de maneira correcta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, no registo de partida fornecido. É proibido anotar o lance ainda não feito, a não ser que o adversário esteja a reclamar um empate de acordo com os Artigos 9.2 ou 9.3.</p> <p>O jogador pode responder ao lance do adversário antes de o anotar, se o desejar. Tem de anotar o seu lance anterior antes de executar outro lance. Ambos os jogadores têm de anotar a oferta de empate no registo de partida (Apêndice E.12).</p> <p>Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, arranjado pelo jogador e autorizado pelo árbitro, anotará os lances. O tempo do seu relógio deve ser reduzido pelo árbitro de modo justo.</p>
<p>The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.</p>	8.2	<p>O registo de partida deverá estar sempre visível para o árbitro durante a partida.</p>
<p>The scoresheets are the property of the organisers of the event.</p>	8.3	<p>Os registos de partida são propriedade dos organizadores da competição.</p>
<p>If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then 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.</p>	8.4	<p>Quando um jogador tiver menos de cinco minutos no seu relógio no decorrer de um período da partida e não receber bônus de 30 segundos ou mais após cada lance, ele não é obrigado a atender aos requisitos do Artigo 8.1. Imediatamente após a queda de uma das 'setas' o jogador tem de actualizar o seu registo de partida antes de fazer novo lance.</p>

<p>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.</p> <p>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</p> <p>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 this information is available, before reconstruction takes place.</p>	8.5	<p>a. Se nenhum dos jogadores estiver obrigado a anotar, de acordo com o Artigo 8.4, o árbitro ou um 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 devem actualizar os registos de partida, usando o registo do árbitro ou o registo do adversário;</p> <p>b. Se apenas um jogador estiver desobrigado de anotar, de acordo com o Artigo 8.4, tem de actualizar o seu registo de partida antes de fazer novo lance, logo que uma das setas tenha caído. Desde que seja a sua vez de jogar, o jogador pode usar o registo de partida do adversário, mas tem de devolvê-lo antes de fazer o seu lance;</p> <p>c. Se não houver registo de partida completo disponível, os jogadores têm de reconstituir a partida noutro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou de um assistente. Ele deverá primeiro anotar a posição actual, os tempos e o número de lances efectuados, se esta informação estiver disponível, antes de efectuar a reconstituição da partida.</p>
<p>If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made.</p>	8.6	<p>Se os registos de partida não estiverem actualizados demonstrando 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.</p>
<p>At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.</p>	8.7	<p>Terminada a partida, os dois jogadores devem assinar ambos os registos de partida, indicando o resultado do jogo. Mesmo que incorrecto, este resultado deve permanecer, a menos que o árbitro decida de outra forma.</p>

The drawn game	9	As partidas empatadas
<p>a. 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.</p> <p>b. The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with a symbol (See Appendix E13).</p> <p>c. A claim of a draw under 9.2, 9.3 or 10.2 shall be considered to be an offer of a draw.</p>	<p>9.1</p>	<p>a. O jogador que quiser propor empate deve fazê-lo depois de executar o seu lance no tabuleiro, antes de parar o próprio relógio e por em movimento o do adversário. Uma oferta a qualquer outro tempo durante a partida é ainda válida, mas o Artigo 12.5 tem de 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 adversário a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de a mover ou capturar, ou se a partida terminar de alguma outra forma.</p> <p>b. A oferta de empate deverá ser anotada por cada jogador no seu registo de partida com um símbolo (Ver Apêndice E13).</p> <p>c. Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2, 9.3 ou 10.2 deverá ser considerada como uma oferta de empate.</p>
<p>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)</p> <p>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</p> <p>b. has just appeared, and the player claiming the draw has the move.</p> <p>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 the same.</p> <p>Positions are not the same if a pawn that could have been captured en passant can no longer in this manner be captured or if the right to castle has been changed temporarily or permanently.</p>	<p>9.2</p>	<p>A partida está empatada, após uma reclamação correcta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de jogadas):</p> <p>a. está por aparecer, se ele primeiro anota o lance no seu registo de partida e declara ao árbitro a intenção de fazer o lance anotado, ou</p> <p>b. acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.</p> <p>As posições conforme (a) e (b) são consideradas as mesmas, se o jogador tem a vez de jogar, 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.</p> <p>As posições não são as mesmas se um peão que pudesse ter sido capturado 'en passant' não pode mais ser capturado ou se o direito de rocar foi alterado temporária ou permanentemente.</p>

<p>The game is drawn, upon a correct claim by the player having the move, if:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. he writes his move on his scoresheet, and declares to the arbiter his intention to make this move which shall 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. 	9.3	<p>A partida está empatada, por uma correcta reclamação do jogador que tem a vez de jogar, se:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. ele anota no seu registo de partida, e declara ao árbitro a intenção de executar o lance, que resultará nos últimos 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 ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura.
<p>If the player makes a move without having claimed the draw he loses the right to claim, as in Article 9.2 or 9.3, on that move.</p>	9.4	<p>Se o jogador fizer um lance sem ter reclamado o empate, perde o direito a reclamar, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, nessa jogada.</p>
<p>If a player claims a draw as in Article 9.2 or 9.3, he shall immediately stop both clocks. He is not allowed to withdraw his claim.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 remaining time. Additionally, if the claimant has more than two minutes on his clock the arbiter shall deduct half of the claimant's remaining time up to a maximum of three minutes. If the claimant has more than one minute, but less than two minutes, his remaining time shall be one minute. If the claimant has less than one minute, the arbiter shall make no adjustment to the claimant's clock. Then the game shall continue and the intended move must be made. 	9.5	<p>Se o jogador reclama empate, com base nos Artigo 9.2 e 9.3, deverá imediatamente parar ambos os relógios. Não lhe é permitido retirar a reclamação:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Se a reclamação for considerada correcta, a partida será imediatamente dada como empatada; b. Se a reclamação for considerada incorrecta, o árbitro deverá adicionar três minutos ao tempo restante do adversário. Adicionalmente, se o reclamante tem mais de dois minutos no seu relógio, o árbitro deverá deduzir metade do tempo restante, até um máximo de três minutos. Se o reclamante tiver mais de um minuto, mas menos de dois minutos, o seu tempo restante deverá passar a ser de um minuto. Se o reclamante tiver menos de um minuto, o árbitro não deverá fazer qualquer ajuste no relógio. A partida deverá prosseguir e o lance pretendido terá de ser executado.
<p>The game is drawn when a position is reached from which a checkmate cannot occur by any possible series of legal moves, even with the most unskilled play. This immediately ends the game, provided that the move producing this position was legal.</p>	9.6	<p>A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque-mate não pode ocorrer por qualquer sequência de lances legais, mesmo com o mais inábil contra-jogo. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu esta posição seja legal.</p>

Quickplay Finish	10	Final acelerado
A 'quickplay finish' is the phase of a game, when all the (remaining) moves must be made in a limited time.	10.1	O 'final acelerado' é a fase de uma partida, quando todos os (restantes) lances têm de ser efectuados num determinado limite de tempo.
<p>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 stop the clocks and summon the arbiter.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. If the arbiter agrees the opponent is making no effort to win the game by 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 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 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 time. d. The decision of the arbiter shall be final relating to 10.2 a, b, c. 	10.2	<p>Se o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar empate antes da queda da sua seta. Ele deverá parar os relógios e chamar o árbitro.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Se o árbitro concorda que o adversário não está a fazer esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível ao adversário vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Caso contrário deverá adiar a sua decisão ou rejeitar a reclamação; b. Se o árbitro adiar a sua decisão, o adversário pode receber dois minutos de tempo de reflexão extra e a partida deverá continuar na presença do árbitro, se possível. O árbitro deverá declarar o resultado final mesmo depois de a seta ter caído. Ele deverá declarar a partida empatada se concordar que a posição final não pode ser ganha por meios normais, ou que o oponente não estava a fazer suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais; c. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o adversário deverá receber dois minutos de tempo de reflexão extra; d. A decisão do árbitro deverá ser definitiva quanto ao disposto em 10.2 (a), (b) e (c).

Scoring	11	Pontuação
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 ($\frac{1}{2}$).	11.1	A menos que previamente anunciado de outra forma, o jogador que vence a partida, ou vence por falta do adversário (FC), recebe um ponto (1), o jogador que perde a partida, ou falte (FC), recebe zero pontos (0) e o jogador que empate a partida recebe meio ponto ($\frac{1}{2}$).

The conduct of the players	12	A conduta dos jogadores
The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.	12.1	Os jogadores não deverão praticar nenhuma acção que cause má reputação ao jogo de xadrez.
<p>a. During play the players are forbidden to make use of any notes, sources of information, advice, or analyse on another chessboard.</p> <p>b. It is strictly forbidden to bring mobile phones or other electronic means of communication, not authorised by the arbiter, into the playing venue. If a player's mobile phone rings in the playing venue during play, that player shall lose the game. The score of the opponent shall be determined by the arbiter.</p>	12.2	<p>a. Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos, ou analisar noutro tabuleiro.</p> <p>b. É expressamente proibido trazer telemóveis ou outros meios de comunicação electrónicos para a área de jogo, a não ser com autorização do árbitro. Se o telemóvel de um jogador tocar na área de jogo, durante a partida, o jogador deverá perder o jogo. A pontuação do adversário deverá ser determinada pelo árbitro.</p>
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.	12.3	O 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.
Players who have finished their games shall be considered to be spectators.	12.4	Os jogadores que tenham terminado as suas partidas, devem ser considerados espectadores.
<p>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.</p> <p>The player having the move is not allowed to leave the playing area without permission of the arbiter.</p>	12.5	<p>Os jogadores não podem deixar a 'área de jogo' sem a permissão do árbitro. A área de jogo é composta pela sala de jogo, casa de banho, área de refeição leve, área reservada para fumadores e outros locais designados pelo árbitro.</p> <p>O jogador que tem a vez de jogar, não pode deixar a sala de jogo sem a autorização do árbitro.</p>
It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims or unreasonable offers of a draw.	12.6	É proibido distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira. Isto inclui reclamações ou ofertas de empates sem cabimento.
Infraction of any part of the Articles 12.1 to 12.6 shall lead to penalties in accordance with Article 13.4.	12.7	As infracções a qualquer um dos Artigos 12.1 a 12.6 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 13.4.
<p>Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game.</p> <p>The arbiter shall decide the score of the opponent.</p>	12.8	<p>A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Regras do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida.</p> <p>O árbitro deverá decidir a pontuação do adversário.</p>
If both players are found guilty according to Article 12.8, the game shall be declared lost by both players.	12.9	Se ambos os jogadores forem julgados culpados do incumprimento do Artigo 12.8, a partida deverá ser declarada perdida para ambos.

The role of the arbiter (see Preface)	13	A função do árbitro (ver Prefácio)
The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.	13.1	O árbitro deverá verificar se as Regras do Xadrez estão a ser estritamente observadas.
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.	13.2	O árbitro deverá actuar no melhor interesse da competição. Deverá assegurar a existência de um bom ambiente de jogo e que os jogadores não sejam perturbados. Deverá também supervisionar o bom andamento da competição.
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.	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.
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 a game by the offending party, f. increasing the points scored in a game by the opponent to the maximum available for that game, g. expulsion from the event.	13.4	O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades: a. advertência; b. aumentar o tempo restante do adversário; c. reduzir o tempo restante do jogador infractor; d. declarar a partida perdida; e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infractor; f. aumentar os pontos ganhos na partida pelo adversário até ao máximo possível para aquela partida; g. expulsão do torneio.
The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.	13.5	O árbitro pode conceder a um ou a ambos os jogadores tempo adicional na eventualidade de ocorrer algum distúrbio externo durante a partida.
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.	13.6	O árbitro não pode intervir numa partida, excepto nos casos previstos nas Regras 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 estiver caída. O árbitro deverá abster-se de informar um jogador que o seu adversário completou um lance ou que o jogador não accionou o seu relógio.
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. b. It is forbidden for anybody to use a mobile phone in the playing venue and any area designated by the arbiter	13.7	a. Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir de qualquer forma numa partida. Se necessário, o árbitro pode expulsar os infractores da área de jogo. b. É proibido a qualquer pessoa o uso de telemóvel na área de jogo ou outro local designado pelo árbitro.

FIDE	14	FIDE
Member federations may ask FIDE to give an official decision about problems relating to the Laws of Chess.	14.1	As federações filiadas podem solicitar à FIDE que forneça uma decisão oficial sobre problemas relacionados com as Regras do Xadrez.

APPENDICES		ANEXOS
Adjourned games	A	As partidas suspensas
<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A.1</p>	<p>a. Se uma partida não terminar até ao fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá dizer ao jogador que tem a vez de jogar, para ‘selar’ o seu lance. O jogador tem de anotar o seu lance no registo de partida em anotação não ambígua, colocar o seu registo de partida e o do adversário num envelope, lacrá-lo, e só depois parar o seu relógio, sem por em funcionamento o relógio do adversário. 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, ele tem de o anotar no seu registo de partida como sendo o lance secreto.</p> <p>b. O jogador com a vez de jogar, se quiser suspender a partida antes do final da sessão de jogo, deverá ser considerado como tendo despendido todo o tempo que falta para o término da sessão, e deverá ser esse o tempo a registar.</p>
<p>The following shall be indicated upon the envelope:</p> <ol style="list-style-type: none"> the names of the players the position immediately before the sealed move the time used by each player the name of the player who has sealed the move the number of the sealed move the offer of a draw, if the proposal is current. the date, time and venue of resumption of play. 	<p>A.2</p>	<p>Deverão ser indicados no envelope os seguintes dados:</p> <ol style="list-style-type: none"> os nomes dos jogadores; a posição imediatamente anterior ao lance secreto; os tempos utilizados por cada jogador; o nome do jogador que fez o lance secreto; o número do lance secreto; a oferta de empate, se a proposta foi feita antes da suspensão da partida; a data, hora e o local de reinício da partida.
<p>The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for the safe-keeping of it.</p>	<p>A.3</p>	<p>O árbitro deverá verificar a exactidão das informações contidas no envelope e é responsável pela custódia do mesmo.</p>

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.	A.4	Se o jogador propuser empate após o adversário ter feito o lance secreto, a proposta permanece válida até que o adversário a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 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.	A.5	Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro e os relógios deverão ser ajustados com o tempo utilizado pelos jogadores, quando a partida foi suspensa.
If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.	A.6	Se antes do reinício da partida, os jogadores acordarem empatar, ou um dos jogadores avisar o árbitro que abandona, a partida está terminada.
The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.	A.7	O envelope deverá ser aberto somente quando o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente.
Except in the cases mentioned in Article 6.10 and 9.6, the game is lost by a player whose recording of his sealed move <ul style="list-style-type: none"> a. is ambiguous, or b. is recorded such that its true significance is impossible to establish, or c. is illegal. 	A.8	Excepto nos casos mencionados nos Artigos 6.10 e 9.6, a partida está perdida para o jogador cuja anotação do lance secreto <ul style="list-style-type: none"> a. é ambígua, ou b. está feita, de tal forma que o seu verdadeiro significado é impossível de ser estabelecido, ou c. é ilegal.

<p>If, at the agreed resumption time</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 	<p>A.9</p>	<p>Se no momento do reinício da partida</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 adversário tem o direito de responder no seu registo de partida, selar o seu registo de partida num novo envelope, parar o seu relógio e accionar o do adversário, 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 adversário.
<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 chessboard, or c. the player present at the chessboard has lost the game according to Article 6.10. 	<p>A.10</p>	<p>O jogador que chegar mais de uma hora atrasado após o reinício da sessão, deverá perder a partida (a não ser que as Regras da competição ou o Árbitro decidam de outra forma). Entretanto, se esse jogador for o que selou o lance secreto, a partida termina de outro modo, nos seguintes casos, se:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. o jogador ausente seja o vencedor devido ao facto do seu lance secreto ter dado xeque-mate, ou b. o jogador ausente produziu um empate devido ao facto do seu lance ter 'afogado' o rei do adversário, ou uma posição como a descrita no Artigo 9.6 resultou no tabuleiro, ou c. o jogador presente perdeu a partida de acordo com o disposto no Artigo 6.10.

<p>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.</p> <p>b. If it is impossible to re-establish the position, the game is annulled and a new game must be played.</p>	A.11	<p>a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá continuar a partir da posição, e com os 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’.</p> <p>b. Se for impossível restabelecer a posição, a partida é anulada e um novo jogo tem de ser disputado.</p>
<p>If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game continues without correction unless the arbiter feels that the consequences will be too severe.</p>	A.12	<p>Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorrectamente em qualquer dos relógios e se qualquer dos jogadores aponta esse facto antes de fazer o seu primeiro lance, o erro tem de ser corrigido. Se o erro não for detectado, a partida deve continuar sem correcção, a menos que o árbitro sinta que as consequências serão muito graves.</p>
<p>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.</p>	A.13	<p>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.</p>

Rapidplay	B	Xadrez semi-rápido
A 'Rapidplay' game is one where either all the moves must be made in a fixed time from 15 to 60 minutes; or the time allotted + 60 times any increment is from 15 to 60 minutes.	B.1	A 'Partida de xadrez semi-rápido' é aquela onde todos os lances têm de ser feitos num limite de tempo fixado de 15 a 60 minutos para cada jogador; ou se o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de 15 a 60 minutos.
Play shall be governed by the FIDE Laws of Chess, except where they are overridden by the following Laws of Rapidplay.	B.2	Os jogos deverão ser regidos pelas Regras de Xadrez da FIDE, excepto onde forem regidos pelas Regras de Xadrez Semi-rápido, a seguir especificadas.
Players do not need to record the moves.	B.3	Os jogadores não precisam de anotar os lances da partida.
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.4	Uma vez que cada jogador tenha completado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorrecta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não será permitido o roque com o referido rei.
The arbiter shall make a ruling according to Article 4 (The act of moving pieces), only if requested to do so by one or both players.	B.5	O árbitro deverá fazer uma intervenção relacionada com o disposto no Artigo 4 (acto de mover as peças), somente se for chamado por um ou ambos os jogadores.
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, shall the arbiter 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.	B.6	Um lance ilegal está completo assim que o relógio do adversário for posto em movimento. O adversário 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 intervir. Entretanto se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.
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.	B.7	A seta é considerada caída quando um dos jogadores fizer uma reclamação válida neste sentido. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta.
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.	B.8	Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente tem de parar ambos os relógios e chamar o árbitro. Para a reclamação ser bem sucedida, a seta do reclamante tem de estar 'em pé', e a de seu adversário caída, depois de os relógios terem sido parados.
If both flags have fallen, the game is drawn.	B.9	Se ambas as setas estiverem caídas, a partida está empatada.

Blitz	C	Xadrez rápido
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.	C.1	A 'Partida de Xadrez rápido' é aquela onde todos os lances têm de ser feitos num limite de tempo fixado inferior a 15 minutos para cada jogador; ou se o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é menor que 15 minutos.
Play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Appendix B except where they are overridden by the following Laws of Blitz. The Articles 10.2 and B.6 do not apply.	C.2	Os jogos deverão ser regidos pelas Regras de Xadrez semi-rápido conforme o disposto no Apêndice B, excepto onde eles forem regidos pelas Regras do Xadrez rápido a seguir. Os Artigos 10.2 e B.6 não se aplicam.
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 with the most unskilled counterplay, 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.	C.3	Um lance ilegal está completo assim que o relógio do adversário for posto em movimento. O adversário tem o direito de reclamar vitória antes de fazer o seu lance. Entretanto, se o adversário não lhe puder dar xeque-mate por qualquer série de lances legais possíveis, mesmo com o mais inábil contra-jogo, o jogador tem o direito de reivindicar empate antes de fazer o seu lance. Após o adversário completar o seu lance, um lance ilegal não pode ser corrigido.

<p align="center">Quickplay finishes where no arbiter is present in the venue.</p>	<p align="center">D</p>	<p align="center">Final acelerado sem árbitro presente durante a partida</p>
<p>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.</p> <p>He may claim on the basis</p> <ul style="list-style-type: none"> a. that his opponent cannot win by normal means, and/or b. that his opponent has been making no effort to win by normal means. <p>In (a) the player must write down the final position and his opponent verify it.</p> <p>In (b) the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.</p> <p>The claim shall be referred to an arbiter whose decision shall be the final one.</p>	<p align="center">D.1</p>	<p>Nas partidas regidas pelo disposto no Artigo 10, o jogador pode reclamar empate quando tiver menos de dois minutos no seu relógio e antes que a sua seta caia. Isto termina a partida.</p> <p>Ele pode reclamar baseado em:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. que o seu adversário não pode vencer por meios normais, e/ou b. que o seu adversário não está a fazer esforço para vencer por meios normais. <p>Na hipótese (a) o jogador tem de anotar a posição final, e o seu adversário verificá-la.</p> <p>Na hipótese (b) o jogador tem de anotar a posição final num registo de partida actualizado. O adversário deve verificar o registo de partida e a posição final.</p> <p>A reclamação deve ser encaminhada para um árbitro, cuja decisão deverá ser final.</p>

Algebraic notation	E	Anotação Algébrica
<p>FIDE recognizes for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals.</p> <p>Scoresheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the scoresheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player about of this requirement.</p>		<p>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.</p> <p>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. O árbitro que observe um jogador a utilizar outro sistema de anotação que não seja o algébrico, deverá alertá-lo sobre a referida exigência.</p>

Description of the Algebraic System		Descrição do Sistema Algébrico
In this description, ‘piece’ means a piece other than a pawn.	E.1	Nesta descrição ‘peça’ significa qualquer peça, excepto peão.
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.)	E.2	Cada peça é indicada pela primeira letra, maiúscula, do seu nome. Exemplo: R = rei, D = dama, T = torre, B = bispo, C = cavalo. (Em inglês, respectivamente K, Q, R, B, N)
For the first letter of the name of a piece, 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.	E.3	Para a primeira letra do nome da peça, o jogador é livre de 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 literatura e publicações periódicas, recomenda-se o uso de figuras para representar as peças.
Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: e5, d4, a5.	E.4	Os peões não são indicados pela sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: 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.	E.5	As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas pelas letras minúsculas a, b, c, d, e, f, g, h, respectivamente.
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.	E.6	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, e as peças pretas na oitava e sétima linhas.

<p>As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.</p> <table border="1" data-bbox="183 302 622 750"> <tr><td>8</td><td>a8</td><td>b8</td><td>c8</td><td>d8</td><td>e8</td><td>f8</td><td>g8</td><td>h8</td></tr> <tr><td>7</td><td>a7</td><td>b7</td><td>c7</td><td>d7</td><td>e7</td><td>f7</td><td>g7</td><td>h7</td></tr> <tr><td>6</td><td>a6</td><td>b6</td><td>c6</td><td>d6</td><td>e6</td><td>f6</td><td>g6</td><td>h6</td></tr> <tr><td>5</td><td>a5</td><td>b5</td><td>c5</td><td>d5</td><td>e5</td><td>f5</td><td>g5</td><td>h5</td></tr> <tr><td>4</td><td>a4</td><td>b4</td><td>c4</td><td>d4</td><td>e4</td><td>f4</td><td>g4</td><td>h4</td></tr> <tr><td>3</td><td>a3</td><td>b3</td><td>c3</td><td>d3</td><td>e3</td><td>f3</td><td>g3</td><td>h3</td></tr> <tr><td>2</td><td>a2</td><td>b2</td><td>c2</td><td>d2</td><td>e2</td><td>f2</td><td>g2</td><td>h2</td></tr> <tr><td>1</td><td>a1</td><td>b1</td><td>c1</td><td>d1</td><td>e1</td><td>f1</td><td>g1</td><td>h1</td></tr> <tr><td></td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> </table>	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		a	b	c	d	e	f	g	h	<p>E.7</p>	<p>Como consequência das Regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada por uma única combinação de uma letra com um número.</p> <table border="1" data-bbox="869 302 1308 750"> <tr><td>8</td><td>a8</td><td>b8</td><td>c8</td><td>d8</td><td>e8</td><td>f8</td><td>g8</td><td>h8</td></tr> <tr><td>7</td><td>a7</td><td>b7</td><td>c7</td><td>d7</td><td>e7</td><td>f7</td><td>g7</td><td>h7</td></tr> <tr><td>6</td><td>a6</td><td>b6</td><td>c6</td><td>d6</td><td>e6</td><td>f6</td><td>g6</td><td>h6</td></tr> <tr><td>5</td><td>a5</td><td>b5</td><td>c5</td><td>d5</td><td>e5</td><td>f5</td><td>g5</td><td>h5</td></tr> <tr><td>4</td><td>a4</td><td>b4</td><td>c4</td><td>d4</td><td>e4</td><td>f4</td><td>g4</td><td>h4</td></tr> <tr><td>3</td><td>a3</td><td>b3</td><td>c3</td><td>d3</td><td>e3</td><td>f3</td><td>g3</td><td>h3</td></tr> <tr><td>2</td><td>a2</td><td>b2</td><td>c2</td><td>d2</td><td>e2</td><td>f2</td><td>g2</td><td>h2</td></tr> <tr><td>1</td><td>a1</td><td>b1</td><td>c1</td><td>d1</td><td>e1</td><td>f1</td><td>g1</td><td>h1</td></tr> <tr><td></td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> </table>	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		a	b	c	d	e	f	g	h
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8																																																																																																																																																												
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7																																																																																																																																																												
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6																																																																																																																																																												
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5																																																																																																																																																												
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4																																																																																																																																																												
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3																																																																																																																																																												
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2																																																																																																																																																												
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1																																																																																																																																																												
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																																																																																																												
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8																																																																																																																																																												
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7																																																																																																																																																												
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6																																																																																																																																																												
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5																																																																																																																																																												
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4																																																																																																																																																												
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3																																																																																																																																																												
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2																																																																																																																																																												
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1																																																																																																																																																												
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																																																																																																												
<p>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.</p>	<p>E.8</p>	<p>Cada lance de uma peça é indicado (a) pela 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.</p>																																																																																																																																																																		
<p>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 appended to the notation. Example: exd6 e.p..</p>	<p>E.9</p>	<p>Quando uma peça faz uma captura, um 'x' é inserido entre (a) a letra do nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1. Quando o peão faz uma captura, tem de ser indicada a coluna de saída, seguida por um 'x'. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', a casa de destino é mencionada, indicando onde o peão ficou e as letras 'e.p.' são acrescentadas à anotação. Exemplo: exd6 e.p. .</p>																																																																																																																																																																		

<p>If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 3. If the pieces are on different ranks and files, method (1) is preferred. In the case of capture, an 'x' must be inserted between (b) and (c). <p>Examples:</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>E.10</p>	<p>Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada como segue:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se ambas as peças estão na mesma linha: por (a) a 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 letra do nome da peça, (b) a linha da casa de saída, e (c) a casa de chegada; 3. Se as peças estão em diferentes colunas e linhas, o método (1) é preferível. No caso de uma captura, um 'x' tem de ser acrescentado entre (b) e (c). <p>Exemplos:</p> <p>Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles move-se para a casa f3: anota-se Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.</p> <p>Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles move-se para a casa f3: anota-se C5f3 ou C1f3, conforme o caso.</p> <p>Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles move-se para a casa f3: anota-se Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.</p> <p>Se acontece uma captura 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.</p>
<p>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.</p>	<p>E.11</p>	<p>Se dois peões podem capturar a mesma peça do adversário, 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.</p>
<p>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.</p>	<p>E.12</p>	<p>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.</p>

<p>The offer of a draw shall be marked as (=).</p> <p>Essential abbreviations:</p> <p>0-0 castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)</p> <p>0-0-0 castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)</p> <p>x captures</p> <p>+ check</p> <p>++ or # checkmate</p> <p>e.p. captures ‘en passant’</p> <p>Sample game:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1(=) 	<p>E.13</p>	<p>A oferta de empate deve ser sinalizada como (=).</p> <p>Abreviaturas essenciais:</p> <p>0-0 roque com torre h1 ou torre h8 (roque pequeno)</p> <p>0-0-0 roque com torre a1 ou torre a8 (roque grande)</p> <p>x captura</p> <p>+ check</p> <p>++ ou # xeque-mate</p> <p>e.p. captura ‘en passant’</p> <p>Exemplo de partida:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Bg5 Cc6 8. De3+ Be7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=)
---	--------------------	--

<p align="center">Rules for play with Blind and Visually Handicapped Players</p>	<p align="center">F</p>	<p align="center">Regras de jogo com Jogadores Cegos e Deficientes Visuais</p>
<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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; e. pieces of Staunton design, the black pieces being specially marked. 	<p>F.1</p>	<p>Os Directores de Torneios devem adaptar as Regras seguintes de acordo com as circunstâncias locais.</p> <p>No xadrez competitivo entre jogadores com visão normal e jogadores deficientes visuais (oficialmente cegos) um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, o jogador com visão normal usa um tabuleiro normal e o jogador deficiente visual usa um tabuleiro especialmente construído. Este tabuleiro tem de preencher os seguintes requisitos:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. pelo menos 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 encaixe perfeitamente no orifício das casas; e. peças modelo "Staunton", sendo as peças pretas especialmente marcadas.
<p>The following regulations shall govern play:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters, algebraic <ul style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> 1-eins 2-zwei 3-drei 4-vier 5-fuenf 6-sechs 	<p>F.2</p>	<p>As seguintes Regras deverão regular o jogo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Os lances deverão ser anunciados de forma clara, repetidos pelo adversário e executados no seu tabuleiro. Quando da promoção de um peão, o jogador tem de anunciar a peça escolhida. Para que o referido anúncio seja o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes ao invés das correspondentes letras algébricas: <ul style="list-style-type: none"> A-Anna B-Bella C-Cesar D-David E-Eva F-Felix G-Gustav H-Hector Para as linhas das brancas até as pretas devem ser usados os algarismos em alemão: <ul style="list-style-type: none"> 1-eins 2-zwei 3-drei 4-vier

<p>7-sieben 8-acht</p> <p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. On the visually handicapped player’s chessboard a piece shall be considered “touched” when it has been taken out of the securing aperture. 3. A move shall be considered “executed” when: <ol style="list-style-type: none"> a. in the case of a capture, the captured piece has been removed from the chessboard of the player whose turn it is to move; b. a piece is placed into a different securing aperture; c. the move has been announced. <p>Only then the opponent’s clock shall be started. As far as points 2 and 3 are concerned the normal rules are valid for the sighted player.</p> 4. A specially constructed chess clock for the visually handicapped shall be admissible. It shall incorporate the following features: <ol style="list-style-type: none"> 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. 	<p>5-fuenf 6-sechs 7-sieben 8-acht</p> <p>O roque é anunciado ‘Lange Rochade’ (grande roque em alemão) e ‘Kurze Rochade’ (pequeno roque em alemão). As peças usam os nomes em alemão: ‘Koenig’ (Rei), ‘Dame’ (Dama), ‘Turm’ (Torre), ‘Laeufer’ (Bispo), ‘Springer’ (Cavalo) e ‘Bauer’ (Peão).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. No tabuleiro do jogador deficiente visual, deve ser considerada tocada a peça quando ela tiver sido retirada do orifício de fixação. 3. Deve ser considerado executado um lance quando: <ol style="list-style-type: none"> a. no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tem a vez de jogar; b. uma peça tiver sido colocada num orifício de fixação diferente; c. tiver sido anunciado o lance. Só depois disso, o relógio do adversário deve ser posto em movimento. Mal os pontos 2 e 3 acima estejam concretizados as Regras normais são válidas para o jogador com visão normal. 4. É admitida a utilização de relógios especialmente construídos para o jogador deficiente visual. O relógio deverá ter as seguintes características: <ol style="list-style-type: none"> a. um mostrador 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 tacto. Devem ser tomados cuidados especiais para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao
--	---

<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> Make either player's move on the chessboard of the opponent. Announce the moves of both players. Keep the game score of the visually handicapped player and start his opponent's clock, (keeping rule 3.c in mind). Inform the visually handicapped player only at his request of the number of moves completed and the time used up by both players. 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. Carry out the necessary formalities in case the game 	<p>jogador sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.</p> <ol style="list-style-type: none"> O jogador deficiente visual terá de anotar a partida em Braille, escrever os lances à mão, ou utilizar um gravador. Qualquer engano no anúncio de um lance deverá ser imediatamente corrigido antes que se ponha em movimento o relógio do adversário. Se durante o decorrer da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas terão de ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta dos registos de partida dos dois jogadores. Se os dois registos de partida coincidirem, o jogador que tenha escrito o lance correctamente, mas o tenha executado incorrectamente, deverá corrigir a sua posição para que corresponda ao movimento indicado nos registos de partida. Na hipótese de ocorrer uma divergência nos dois registos de partida, terá de ser reconstituída a posição até o ponto em que os dois registos de partida coincidam e o árbitro deverá reajustar adequadamente os relógios se for necessário. O jogador deficiente visual deverá ter o direito de recorrer a um assistente que deverá executar qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações: <ol style="list-style-type: none"> Efectuar o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário; Anunciar os lances de ambos os jogadores; Anotar os lances no registo de partida do jogador deficiente visual e por em movimento o relógio do adversário (levando em conta a Regra 3.c); informar o jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo
--	--

<p>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 9.a and b.</p>		<p>gasto por ambos os jogadores;</p> <p>e. requerer a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informar o árbitro quando o jogador com visão normal tiver tocado uma das suas peças;</p> <p>f. Executar as necessárias formalidades no caso de suspensão de partida. Se o jogador deficiente visual não utilizar um assistente, o jogador com visão normal poderá recorrer a um assistente que leve a cabo as obrigações mencionados nos itens 9.a e 9.b.</p>
---	--	---

<p>Versão Oficial da FIDE.</p>		<p>Versão Oficial da Federação Portuguesa de Xadrez (Tradução do Conselho Nacional de Arbitragem).</p>
--------------------------------	--	--