

A NOVA LEI DO XADREZ

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

O texto em inglês é a versão autêntica da Lei do Xadrez adotada no 75o. Congresso da FIDE realizado em Calviá (Mallorca-Espanha) em Outubro de 2004; estarão em vigor a partir de 1o. de julho de 2005.

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

PREFÁCIO

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que apareçam durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Há casos que não são precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, mas sempre será possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas que são tratadas nas Leis. As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objetividade. De masiadamente 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 fatores especiais.

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

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

REGRAS BASICAS DO JOGO

Artigo 1 - A natureza e objetivos do jogo de xadrez

1.1 - O jogo de xadrez é disputado entre dois adversários que movem peças alternadamente sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu adversário tiver sido feita

1.2 - O objetivo de cada jogador é colocar o rei do adversário 'sob ataque' de tal forma que o adversário não tenha lance legal que possa evitar a captura do seu rei no próximo lance. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque mate no rei do adversário e venceu a partida.

Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque bem como capturar o rei do adversário.

O adversário cujo rei sofreu xeque mate perdeu a partida.

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


Artigo 2 - Da posição inicial das peças no tabuleiro


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


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


2.2 - No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças brancas); o outro tem 16 peças de cor escura (as peças pretas).


Essas peças são as seguintes:


Um rei branco conforme o símbolo ao lado 


Uma dama branca 


Duas torres brancas 


Dois bispos brancos 


Dois cavalos brancos 


Oito peões brancos 

Um rei preto 

Uma dama preta 

Duas torres pretas 

Dois bispos pretos 

Dois cavalos pretos 

Oito peões pretos 

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



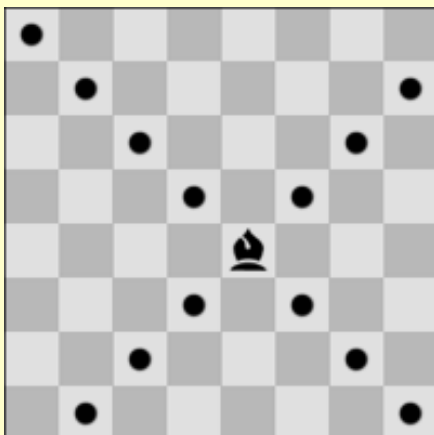
2.4 - Chama-se de 'coluna' uma seqüência de oito casas dispostas verticalmente. Chama-se de 'fileira' uma seqüência de oito casas dispostas horizontalmente. Chama-se de 'diagonal' uma seqüência de casas da mesma cor, dispostas no mesmo sentido.

Artigo 3 - O movimento das peças

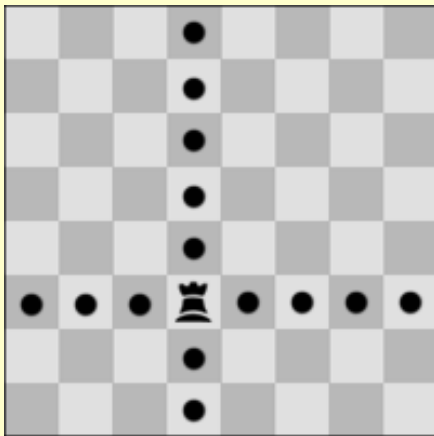
3.1 - Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por outra peça de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa já ocupada por uma peça do adversário, esta última é capturada e retirada do tabuleiro, como parte do mesmo movimento. Diz-se que uma peça está atacando uma peça do adversário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

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

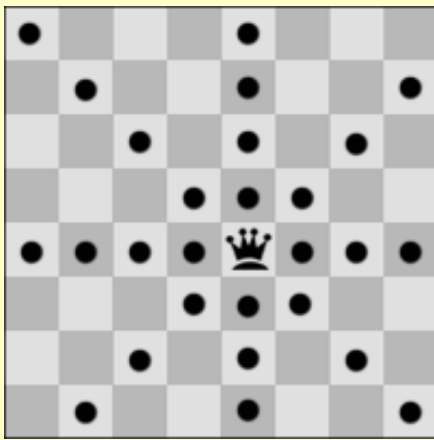
3.2 - O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal que ocupa.



3.3 - A torre pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna ou fileira que ocupa.



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



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

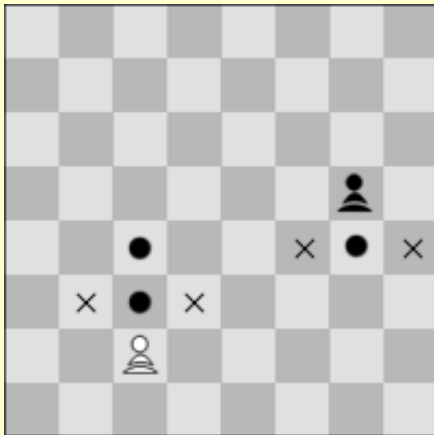
3.6 - O cavalo move-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa. Note que a casa para a qual o cavalo pode mover-se não está na mesma coluna, fileira ou diagonal.



3.7 - a. O peão pode mover-se para uma casa, imediatamente à sua frente, na mesma coluna, que não se encontre ocupada.

b. em seu primeiro lance o peão pode mover-se conforme mencionado em (3.7- a) alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas, ou

c. o peão pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça do adversário, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.



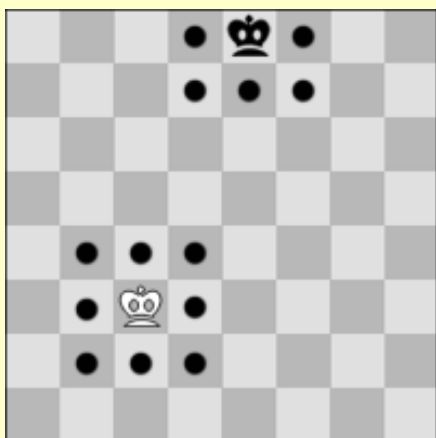
d. Um peão atacando uma casa atravessada pelo peão do adversário que acaba de avançar duas casas num único lance, vindo de sua casa original, pode interceptar capturando este peão adversário como se este tivesse se movido apenas uma casa. Esta captura pode ser feita apenas no movimento imediatamente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



e. Quando o peão alcança a última casa da sua coluna deve ser trocado, como parte de uma 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.. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de ‘promoção’ e a ação da nova peça é imediata.

3.8 - a. Há duas formas diferentes de mover o rei:

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



ii. ‘rocando’. Este é um movimento efetuado com o rei e uma das torres, de mesma cor na mesma fileira, que é considerado como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre; em seguida, a torre é transferida para a casa que o rei acabou de atravessar.

(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) Roque não é permitido temporariamente:

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

. 3.9 - 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.

Artigo 4 - O ato de mover as peças

4.1 - Cada lance deve ser feito somente com uma das mãos.

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

4.3 - Se o jogador que tem a vez de jogar não respeitar o ritual descrito no artigo anterior e tocar sobre o tabuleiro em:

- a. uma ou mais de suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida, ou
- b. uma ou mais peças de seu adversário, ele deve capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada.
- c. uma peça de cada cor, ele deve 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 estiver claro qual das duas peças foi tocada primeiro, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu adversário.

4.4

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

quando a mesma tiver sido solta na casa de promoção.

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

4.6 - Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, ela não pode no mesmo momento ser movida para outra casa. A jogada é considerada implementada quando todos os requisitos relevantes do Artigo 3 tiverem sido cumpridos

a. no caso de uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador, após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça capturada.

b. no caso de roque, quando o jogador tiver soltado da mão a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Após o jogador ter soltado da mão o rei, o lance não estaria implementado, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal;

c. no caso de promoção de peão, quando o peão tiver sido removido do tabuleiro e a mão do jogador tiver soltado a nova peça, após colocá-la na casa de promoção.

Se o jogador já tiver soltado de sua mão o peão que alcançou a casa de promoção, o movimento não está completo, mas o jogador não tem mais o direito de jogar com o referido peão.

4.7 - O jogador perde seu direito de reclamar de uma violação, por parte do adversário, das disposições do Artigo 4, a partir do momento em que tenha deliberadamente tocado numa peça,

Art. 5 - Do término da partida

5.1

- a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque mate no rei do adversário com um lance legal. Isto imediatamente termina a partida, desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de xeque mate.
- b. A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.

5.2

- a. A partida está empatada quando o jogador que tem a vez de jogar não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição de afogado.
- b. a partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que não tenha sido ilegal o lance que produziu a posição.
- c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isto imediatamente termina a partida . (Veja Artigo 9.1)
- d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro. (Veja Artigo 9.2)
- e. A partida pode estar empatada se os últimos 50 lances consecutivos tiverem sido efetuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem a captura de qualquer peça. (Ver Artigo 9.3)

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Art. 6 - Do relógio de xadrez

6.1 - 'Relógio de xadrez' é um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que só um deles é ativado de cada vez..

'Relógio' nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo.

'Queda de seta' é o término do tempo estipulado para um jogador.

6.2

- a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve fazer um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período e/ou pode receber uma parcela adicional de tempo após cada lance. Tudo isso deve ser previamente especificado.
- b. O tempo poupado por um jogador durante um controle de tempo é adicionado ao tempo do próximo período ou controle de tempo, exceto no modo 'tempo adicional'.
No modo 'tempo adicional' ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo de reflexão principal'. Eles também recebem um 'tempo extra', constante, para

cada lance. A contagem regressiva do tempo principal começa somente depois de esgotado o tempo extra. Desde que o jogador pare seu relógio antes de esgotar-se o 'tempo extra', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo pré-determinado' usado.

6.3 - Cada relógio tem uma 'seta'. Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.2 (a) devem ser verificados.

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

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

6.6 - 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.

6.7 - Qualquer jogador perderá a partida se chegar atrasado mais de uma hora depois do horário previsto para o início da partida, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

6.8

a. Durante a partida cada jogador, depois de fazer seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio de seu adversário. Deve ser sempre permitido a um jogador acionar o pino de seu relógio. Seu lance não é considerado completo até que ele o tenha feito, a menos que o lance termine a partida (Veja Artigos 5.1 e 5.2).

O tempo decorrido entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio, bem como por em funcionamento o relógio do adversário, é considerado como parte do tempo alocado ao jogador.

b. O jogador deve parar seu relógio com a mesma mão com a qual executou seu lance. É proibido manter a mão sobre o pino do relógio ou pairar sobre ele.

c. Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 13.4.

d. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio pode indicar um assistente para acioná-lo desde que autorizado pelo árbitro. Os relógios devem ser corretamente ajustados pelo árbitro de modo justo.

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

6.10 - Exceto quando se aplicam as disposições contidas nos Artigos 5.1, 5.2 (a), (b) e (c), perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o adversário não pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo.

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

6.12 - Se ambas as setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu primeiro

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

b. a partida está empatada se isso acontece no período do jogo, em que todos os lances remanescentes devem ser efetuados num determinado limite de tempo.

6.13

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

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

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

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

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

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

Art. 7 - Irregularidades

7.1

- a. Se durante a partida descobrir-se que não estava correta posição inicial das peças, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida.
- b. Se durante uma partida descobrir-se que o único erro é o posicionamento inexato do tabuleiro, contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida continua, mas a posição alcançada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.

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

7.3 - Se o jogador derruba ou desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se necessário, o jogador ou o adversário poderá parar o relógio e pedir assistência do árbitro.

O árbitro poderá penalizar o jogador que deslocou as peças.

7.4

- a. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal foi feito, inclusive promoção de um peão e 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 ao lance impossível. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.
- b. Após a adoção das ações descritas no artigo 7.4 (a), para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao adversário, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador.

7.5 - Se durante uma partida descobrir-se que as peças foram deslocadas de suas casas, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser identificável, 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

Art. 8 - A anotação dos lances

8.1 - Durante o andamento da partida a cada jogador é requerido anotar na planilha prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice E), os próprios lances e os do adversário, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível. É proibido anotar previamente o lance ainda não feito..

O jogador pode responder ao lance do adversário antes de anotá-lo. Tem de anotar seu lance prévio antes de executar sua nova jogada. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha (Apêndice E.12).

Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, providenciado pelo jogador e autorizado pelo árbitro, anotará os lances.

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

8.3 - As planilhas são de propriedade dos organizadores do evento.

8.4 -

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

b. Se um jogador tiver menos de cinco minutos e recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais após cada lance, ambos os jogadores tem de anotar o lance do adversário antes de fazer o seu lance.

8.5

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

8.6 - Se as planilhas não estiverem atualizadas 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.

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

Artigo 9 - As partidas empatadas

9.1

- a. O jogador que quiser propor empate poderá fazê-lo depois de executar o 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 deve ser levado em consideração. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos, a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o adversário a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de mover ou capturar uma peça, ou se a partida terminar de alguma outra forma.
- b. A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (Veja Apêndice E).
- c. Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2, 9.3 ou 10.2 deverá ser considerada como uma oferta de empate.

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

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

As posições conforme (a) e (b) são consideradas idênticas, se o mesmo jogador tem a vez 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.

As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado 'en passant' não mais pode ser capturado ou se o direito de rocar foi alterado temporária ou permanentemente.

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

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

9.4 - Se o jogador fizer um lance sem ter reclamado o empate, perde, nesta jogada, o direito à reivindicação, com base nos Artigos 9.2 e 9.3.

9.5 - Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, deverá imediatamente parar ambos os relógios. Não lhe é permitido retirar a reclamação

- a. Se a reclamação for considerada correta, a partida será imediatamente considerada empatada
- b. Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar três minutos ao tempo remanescente do adversário. Adicionalmente, se o reclamante tem mais de dois minutos em seu relógio, o árbitro deverá deduzir metade do tempo restante do reclamante, até um máximo de três minutos. Se o reclamante tiver mais de um minuto, mas menos de dois minutos, seu tempo remanescente passa a ser de um minuto. Se o reclamante tiver menos de um minuto, o árbitro não poderá fazer qualquer ajuste no relógio do reclamante. A partida deverá prosseguir e o lance pretendido deverá ser executado.

9.6 - A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque mate não pode ocorrer por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo com o mais inábil contra-jogo. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo esta posição seja legal.

10 - Final acelerado

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

10.2 - Se o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá parar os relógios e chamar o árbitro.

- a. Se o árbitro estiver convencido de que o adversário não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o adversário vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Se não estiver convencido deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação
- b. Se o árbitro adia sua decisão, o adversário pode receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão e a partida deverá continuar na presença do árbitro, se possível. O árbitro poderá declarar o empate mesmo depois de a seta ter caído. Ele poderá declarar a partida empatada se concorda que a posição final não pode ser ganha por meios normais, ou que o oponente não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.
- c. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o adversário deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão
- d. A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas a, b, c.

Artigo 11 - Escore

11.1 - A menos que anunciada de outra forma previamente, o jogador que vence sua partida, ou vence por falta do adversário (WO), recebe o escore de (1) ponto, o jogador que perde sua partida, ou perde por falta (WO), recebe o escore de (0) pt. e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio (1/2) ponto

Artigo 12 - A conduta dos jogadores

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

12.2 -

- a. Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos, ou analisar em outro tabuleiro.
- b. É expressamente proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação eletrônicos na salão de jogos, a não ser com autorização pelo árbitro. Se o celular de um jogador tocar no salão de jogos, durante a partida, o jogador perderá o jogo. O escore do adversário será determinado pelo árbitro.

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

12.4 - Devem ser considerados, como meros espectadores, jogadores que tiverem terminado suas partidas

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

12.6 - É proibido distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira. Isto inclui reclamações ou ofertas de empate sem cabimento.

12.7 - Infrações a qualquer dos Artigos 12.1 a 12.5 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 13.4.

12.8 - A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida..
Compete ao árbitro decidir o escore do adversário.

12.9 - Se ambos os jogadores forem julgados culpados de acordo com o Artigo 12.7, a partida deverá ser declarada perdida para ambos.

Artigo 13 - A função do árbitro (Veja Prefácio)

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

13.2 - O árbitro deverá atuar 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.

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

13.4 - O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

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

- f. aumentar os pontos ganhos na partida pelo adversário até o máximo possível para aquela partida,
- g. expulsão do evento

13.5 - O árbitro pode conceder a um ou a ambos jogadores tempo adicional na eventualidade de ocorrer distúrbio externo durante a partida.

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

13.7 -

a. Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir numa partida de qualquer forma. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.

b. É proibido a qualquer pessoa a utilização de telefone celular no local de jogos ou em qualquer local designado pelo árbitro.

Artigo 14 - FIDE

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

APÊNDICES

Das partidas Suspensas

a. Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá determinar ao jogador que tem vez de jogar, 'selar' o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do adversário num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o 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 deve anotá-lo em sua planilha como sendo o lance secreto.

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

. Deverão ser indicados no envelope:

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

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

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

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

Se antes do reinício da partida, os jogadores empatam por comum acordo, ou um dos jogadores avisa ao árbitro que abandona, a partida está terminada.

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

Exceto nos casos mencionados nos Artigos 6.10 e 9.6, a partida está perdida para o jogador cuja anotação do lance secreto

- a. é ambíguo, ou
- b. é falso, de tal forma que seu verdadeiro significado é impossível de ser estabelecido, ou
- c. é ilegal.

Se no reinício da partida

- a. o jogador a responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e seu relógio acionado.
 - b. o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, seu relógio deverá ser acionado. Após a sua chegada, o jogador pode parar o seu relógio e chamar o árbitro. O envelope é aberto em seguida e o lance secreto executado no tabuleiro. Seu relógio é então acionado.
 - c. O jogador que fez o lance secreto não estiver presente, seu adversário tem o direito de responder na sua planilha, selar sua planilha num novo envelope, parar seu relógio e acionar 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.
- A partida está perdida para o jogador que chegar mais de uma hora atrasado após o reinício da sessão. Entretanto, se esse jogador for o que selou o lance secreto, a partida termina de outro modo, nos seguintes casos:

- a. o jogador ausente seja o vencedor devido ao fato de seu lance secreto ter dado mate no adversário, ou
- b. o jogador ausente produziu um empate devido ao fato de 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 ao tabuleiro perdeu a partida de acordo como disposto no Artigo 6.10.
 - a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá ser reiniciada da posição no momento da suspensão e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos jogadores não puder ser restabelecido, os relógios deverão ser ajustados a critério do árbitro. O jogador que selou o lance secreto, executa no tabuleiro o lance que afirma ser o ‘secreto’.
 - b. Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e um novo jogo deve ser disputado.

Se, na reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer dos jogadores aponta esse fato antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro sinta que as consequências serão muito graves.

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

Apêndice B - Xadrez Rápido

B1 - A 'Partida de xadrez rápido' é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo pré-determinado de 15 a 60 minutos para cada jogador; ou se o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de 15 a 60 minutos.
(TP + 60 x bônus >15 <60 minutos)

B2 - Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez da FIDE, exceto onde forem regidos pelas Leis de Xadrez Rápido, adiante especificadas.

B3 - Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.

B4- Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não será permitido o roque com o referido rei .

B5 - O árbitro poderá intervir de acordo com o disposto no Artigo 4 (Ato de mover as peças) somente se for requerido por um ou ambos os jogadores.

B6 - 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 seu lance. Apenas após tal reclamação é que o árbitro poderá intervir. Entretanto se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.

B7 - A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta.

B8 - Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro. Para a reclamação ser bem sucedida, depois que os relógios tiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar 'em pé', e a de seu adversário caída.

B9 - Se ambas as setas estiverem caídas, a partida está empatada.

Apêndice C - Relâmpago

C1 - A 'Partida de xadrez relâmpago' é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo pré-determinado inferior a 15 minutos para cada jogador; ou se o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é menor que 15 minutos (TP + 60 x bônus < 15 minutos)

C 2 - Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez Rápido conforme o disposto no Apêndice B, exceto onde eles forem regidos pelas Leis de Relâmpago a seguir especificadas.

C3 - Um lance ilegal está completo assim que o relógio do adversário for posto em movimento. De qualquer forma, antes de fazer o seu próprio lance, o adversário tem o direito de reclamar a vitória. O jogador tem o direito de reivindicar empate antes de fazer seu próprio lance se o adversário não puder lhe dar xeque mate por qualquer serie de lances legais possíveis mesmo com o mais inábil contra-jogo. Após o adversário completar o seu lance, o lance ilegal não pode ser corrigido.

Do final acelerado sem árbitro presente durante a partida

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

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

Da anotação Algébrica

A FIDE reconhece para suas competições válidas para rating apenas um sistema de notação, o sistema algébrico, e recomenda o uso deste sistema de notação também para a literatura enxadrística e publicações periódicas.

Planilhas com outra notação que não seja a algébrica, não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente a planilha de um jogador é usada para tal propósito. O árbitro que observar um jogador utilizando outro sistema de notação que não seja o algébrico, deverá alertá-lo sobre a questão da referida exigência.

Apêndice D - Descrição do Sistema Algébrico

D1 - Nesta descrição "peça" significa qualquer peça, exceto peão.

D2 - Cada peça é indicada pela primeira letra, maiúscula, do seu nome. Exemplo: R = rei, D = dama, T = torre, B = bispo, C = cavalo

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

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

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

As oito fileiras (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente.

Conseqüentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas na primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas na oitava e sétima fileiras.

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

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

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

Exemplos: Be5, Cf3, Td1.

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

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

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

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

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

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

Exemplos:

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

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

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

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

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

Se dois peões podem capturar a mesma peça do 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.

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.

A oferta de empate deve ser sinalizada como (=)

Abreviações Essenciais:

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

0-0-0 roque com torre a1 ou torre a8 (roque grande)

x captura

+ xeque mate

e.p. captura "en passant"

Exemplo de partida: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Bb4 4.Bd2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Bxc3 8.Bxc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Be2 cxd4 13.Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15.a4 Cc5 16.Db4 Bb7 17.a5 ... etc

Apêndice F - Regras de jogo com Cegos e Deficientes Visuais

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

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

- a. dimensões mínimas 20 x 20 cm;
- b. as casas pretas levemente em relevo;
- c. um pequeno orifício em cada casa;
- d. cada peça deve ter um pequeno pino que se encaixe perfeitamente no orifício das casas ;
- e. peças modelo "Staunton", sendo as peças pretas especialmente marcadas.

As seguintes regras deverão regular o jogo:

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

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

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

8-acht (oito)

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

As peças usam os nomes em idioma alemão:

"Koenig" (Rei), "Dame" (Dama), "Turm" (Torre), "Laeufer" (Bispo), "Springer" (Cavalo) e "Bauer" (Peão).

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

3. Considera-se executado um lance quando:

a. no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar;

b. uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação;

c. tiver sido anunciado o lance.

Somente então, o relógio do adversário será posto em movimento.

Tão logo os pontos 2 e 3 acima estejam consubstanciados as regras normais são válidas para o jogador vidente.

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

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

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

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

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

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

planilhas.

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

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

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

b. Anunciar os lances de ambos os jogadores;

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

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

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

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

Source (fonte): [Fide Laws of Chess](#) (Julho/2004)