|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| English | French | Spanish | Portuguese |
| INTRODUCTION FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules.The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the 88th FIDE Congress at Goynuk, Antalya, Turkey) coming into force on 1 January 2018. In these Laws the words ‘he’, ‘him’, and ‘his’ shall be considered to include ‘she’ and ‘her’. | INTRODUCTION Les Règles du Jeu d’Échecs de la FIDE couvrent le jeu pratiqué de part et d'autre d'un échiquier.Les Règles du Jeu d’Échecs se divisent en deux parties : 1. Les règles fondamentales du Jeu et 2. les règles de compétition.Le texte anglais est la version officielle des Règles du jeu d'Échecs (qui ont été adoptées au 88e Congrès de la FIDE à Goynuk, Antalya, Turquie) et qui entreront en vigueur au 1er janvier 2018. Dans ces Règles du Jeu, les termes "il" et "lui" s'entendent aussi bien au masculin qu'au féminin | LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE Las Leyes del Ajedrez de la FIDE cubren el juego sobre el tablero. Las Leyes del Ajedrez se componen de dos partes: 1. Reglas básicas de juego y 2. Reglas de competición. El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el 88 Congreso de la Fide de Goynuk, Antalya (Turquia), entrando en vigor el 1 de Enero de 2018. En estas Leyes, las palabras “él”, “al” (a él), “su” (de él) y “suyo” incluyen a “ella”, “a ella”, “su” (de ella) y “suya”. En todos los casos “jugador” y “adversario” incluyen a “jugadora” y “adversaria”. | INTRODUÇÃO As Leis do Xadrez da FIDE regulamentam o jogo no tabuleiro. As Leis do Xadrez têm duas partes: 1. Regras Básicas de Jogo e 2. Regras de Competição. O texto em inglês é a versão autêntica das Leis do Xadrez (que foram adotadas no 87º Congresso da FIDE realizado em Baku, Azerbaijão e Conselho Presidencial da FIDE 2017) entrando em vigor em 1 de Julho de 2017, incluindo as alterações aprovadas no 88º congresso da FIDE em Goynuk, Antalya, Turquia, e entrando em vigor a 1 de janeiro de 2018. Nestas Leis, os termos "ele", "lhe" e "seu" são considerados como incluindo “ela” e "sua"., |
| PREFACE The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws. The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess.It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess. Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess. | PREAMBULE Les Règles du Jeu d’Échecs ne sauraient couvrir la totalité des situations pouvant survenir au cours d'une partie, pas plus qu'elles ne sauraient trancher toutes les questions d'ordre administratif. Lorsqu'une situation se présente qui ne se trouve décrite précisément par aucun des Articles des présentes Règles du Jeu, on devrait parvenir à une décision correcte en considérant les situations analogues traitées par ces mêmes Règles du Jeu. Ces Règles supposent que les arbitres possèdent ces qualités indispensables que sont la compétence, la faculté de discernement et une objectivité absolue. Des règles trop détaillées pourraient priver un arbitre de sa liberté de jugement et l'empêcher par là même d'apporter une solution à un problème qui lui soit dictée par l'équité, la logique et la prise en considération de circonstances particulières. La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les fédérations de bien vouloir accepter ce point de vue. Une condition nécessaire à la prise en compte d'une partie pour le classement de la FIDE est d'être jouée selon les Règles du Jeu de la FIDE.Il est recommandé que les parties non comptabilisées pour le classement de la FIDE soient jouées selon les Règles du Jeu d’Échecs de la FIDE.Une fédération affiliée peut demander à la FIDE de statuer sur les questions relatives aux Règles du Jeu d’Échecs. | PRÓLOGO Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas. Las Leyes presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio. Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se debe jugar de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la Fide. Se recomienda que las partidas no valoradas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE. Las Federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre las cuestiones relativas a las Leyes del Ajedrez. | PREFÁCIO As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Nos casos que não sejam rigorosamente regulamentados por um Artigo das Leis, deverá ser possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas reguladas nas Leis. As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objetividade. Uma regra muito detalhada pode restringir a liberdade de julgamento árbitro de sua e impedi-lo assim de encontrar uma solução para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os xadrezistas e federações que aceitem este ponto de vista. Para que uma partida seja classificada pela FIDE é condição necessária ser jogada de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE. Recomenda-se que os jogos competitivos não classificáveis pela FIDE sejam jogados de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE. As federações filiadas podem solicitar à FIDE que se pronuncie sobre questões relativas às Leis do Xadrez. |
| BASIC RULES OF PLAY Article 1: The nature and objectives of the game of chess | LES REGLES FONDAMENTALES DU JEU D'ECHECSArticle 1 : Nature et but d'une partie d'Échecs | REGLAS DE JUEGO Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez | REGRAS BÁSICAS DO JOGO Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez |
| 1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a ‘chessboard’. | 1.1 Le jeu d’échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". | 1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado “tablero de ajedrez”. | 1.1 O jogo de xadrez é disputado entre dois adversários que movem as suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. |
| 1.2 The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move | 1.2 Le joueur déplaçant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premiercoup, ensuite les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur déplaçant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectue le coup suivant. | 1.2 El jugador con las piezas claras (el Blanco) realiza el primer movimiento, y posteriormente los jugadores mueven alternativamente, con lo que el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realiza el siguiente movimiento. | 1.2 O jogador com as peças de cor clara (Brancas) faz o primeiro lance, em seguida os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças escuras (Pretas) a fazer o lance seguinte. |
| 1.3 A player is said to ‘have the move’ when his opponent’s move has been ‘made’ | 1.3 On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup. | 1.3 Se dice que un jugador “está en juego” cuando se ha realizado el movimiento de su adversario. | 1.3 Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu adversário tiver sido 'feita'. |
| 1.4 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. | 1.4 Le but de chacun des deux joueurs est d'"attaquer" le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose d'aucun coup légal pour répondre. | 1.4 El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no disponga de ningún movimiento legal | 1.4 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do adversário 'sob ataque' de tal forma que o adversário não tenha lance legal. |
| 1.4.1 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 is not allowed | 1.4.1 On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même que "prendre" le roi adverse. | 1.4.1 Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “mate” al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente | 1.4.1 O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate ao rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do adversário. |
| 1.4.2 The opponent whose king has been checkmated has lost the game. | 1.4.2 L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie. | 1.4.2 El adversario, cuyo rey ha recibido mate, pierde la partida. | 1.4.2 O adversário cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida. |
| 1.5 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent’s king, the game is drawn (see Article 5.2.2) | 1.5 Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle (cf. Article 5.2.2). | 1.5 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas. (Ver artículo 5.2.2) | 1.5 Uma partida diz-se empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem a possibilidade de dar xeque-mate ao rei do adversário (ver Artigo 5.2.2). |
| Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard | Article 2 : La position initiale des pièces sur l'échiquier | Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero | Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro |
| 2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the ‘white’ squares) and dark (the ‘black’ squares). The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white. | 2.1 L'échiquier est un tablrau de 64 cases égales (8x8) alternativement claires (les cases «blanches») et foncées (les casess «noires»). L'échiquier est placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche. | 2.1 El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”). El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca. | 2.1 O tabuleiro de xadrez é composto por uma grelha de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas'). O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que seja branca a casa do canto à direita de cada jogador. |
| 2.2 At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the ‘white’ pieces); Black has 16 dark-coloured pieces (the ‘black’ pieces).These pieces are as follows: A white king usually indicated by the symbol K A white queen usually indicated by the symbol Q Two white rooks usually indicated by the symbol R Two white bishops usually indicated by the symbol B Two white knights usually indicated by the symbol N Eight white pawns usually indicated by the symbol A black king usually indicated by the symbol K A black queen usually indicated by the symbol Q Two black rooks usually indicated by the symbol R Two black bishops usually indicated by the symbol B Two black knights usually indicated by the symbol N Eight black pawns usually indicated by the symbol | Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposant de 16 pièces de couleur sombre(les pièces "noires"). Ces pièces sont les suivantes : Un roi blanc habituellement représenté par le symbole R Une dame blanche habituellement représentée par le symbole D Deux tours blanches habituellement représentées par le symbole T Deux fous blancs habituellement représentés par le symbole F Deux cavaliers blancs habituellement représentés par le symbole C Huit pions blancs habituellement représentés par le symbole (P) Un roi noir habituellement représenté par le symbole R Une dame noire habituellement représentée par le symbole D Deux tours noires habituellement représentées par le symbole T Deux fous noirs habituellement représentés par le symbole F Deux cavaliers noirs habituellement représentés par le symbole C Huit pions noirs habituellement représentés par le symbole (P) | 2.2 Al comienzo de la partida, el Blanco dispone de 16 piezas de color claro (las piezas “blancas”); el Negro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas “negras”). Estas piezas son las siguientes: Un rey blanco, representado habitualmente por el símbolo R:  Una dama blanca, representada habitualmente por el símbolo D:  Dos torres blancas, representadas habitualmente por el símbolo T:  Dos alfiles blancos, representados habitualmente por el símbolo A:  Dos caballos blancos, representados habitualmente por el símbolo C:  Ocho peones blancos, representados habitualmente por el símbolo:  Un rey negro, representado habitualmente por el símbolo R:  Una dama negra, representada habitualmente por el símbolo D:  Dos torres negras, representadas habitualmente por el símbolo T:  Dos alfiles negros, representados habitualmente por el símbolo A:  Dos caballos negros, representados habitualmente por el símbolo C:  Ocho peones negros, representados habitualmente por el símbolo: | 2.2 No início da partida as Brancas têm 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'). As Pretas têm 16 peças de cor escura (as ‘peças pretas’). Estas peças são as seguintes: Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo R Uma dama branca, usualmente indicada pelo símbolo D Duas torres brancas, usualmente indicadas pelo símbolo T Dois bispos brancos, usualmente indicados pelo símbolo B Dois cavalos brancos, usualmente indicados pelo símbolo C Oito peões brancos, usualmente indicados pelo símbolo p Um rei preto, usualmente indicado pelo símbolo R Uma dama preta, usualmente indicada pelo símbolo D Duas torres pretas, usualmente indicadas pelo símbolo T Dois bispos pretos, usualmente indicados pelo símbolo B Dois cavalos pretos, usualmente indicados pelo símbolo C Oito peões pretos, usualmente indicados pelo símbolo p |
| 2.3 The initial position of the pieces on the chessboard is as follows: | 2.3 La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante | 2.3 La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente: | 2.3 A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte: |
| 2.4 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, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a ‘diagonal’. | 2.4 Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "colonnes". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "rangées". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale". | 2.4 Las ocho hileras verticales de casillas se denominan “columnas”. Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan “filas”. Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente, se denomina “diagonal”. | 2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas ‘colunas’. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas ‘linhas’. Uma linha reta de casas da mesma cor que se estende de um canto do tabuleiro a outro canto adjacente, chama-se uma ‘diagonal’. |
| Article 3: The moves of the pieces | Article 3 : Le déplacement des pièces | Artículo 3: El movimiento de las piezas | Artigo 3: O movimento das peças |
| 3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. | 3.1 Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleu | 3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. | 3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por uma peça de mesma cor. |
| 3.1.1 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. | 3.1.1 Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et ôtée de l'échiquier, au titre du même coup. | 3.1.1 Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. | 3.1.1 Se uma peça se mover para uma casa já ocupada por uma peça do adversário, esta última é capturada e retirada do tabuleiro como parte do mesmo movimento. |
| 3.1.2 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 | 3.1.2 On dit qu'une pièce attaque une pièce adverse lorsqu'elle peut la prendre sur la case occupée par la pièce adverse, confotmément aux Articles 3.2 à 3.8. | 3.1.2 Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los Artículos 3.2 a 3.8 | 3.1.2 Diz-se que uma peça ameaça uma peça do adversário se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8. |
| 3.1.3 A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack. | 3.1.3 On considère qu’une pièce attaque une case, même si cette pièce n'est pas en mesure de se déplacer sur cette case parce qu'elle laisserait ou mettrait le roi de son propre camp en prise | 3.1.3 Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque. | 3.1.3 Considera-se que uma peça ameaça uma casa, mesmo que esta peça esteja impedida de ser movida para essa casa por deixar ou colocar o seu próprio rei sob ameaça. |
| 3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands. | 3.2 Le fou peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve. | 3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra. | 3.2 O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra. |
| 3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands | 3.3 La tour peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve. | 3.3 La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra. | 3.3 A torre pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna ou linha em que se encontra. |
| 3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands. | 3.4 La dame peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve. | 3.4 La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra. | 3.4 A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, linha ou diagonal em que se encontra. |
| 3.5 When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces | 3.5 Lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouvent sur leur chemin. | 3.5 Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza. | 3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, a torre ou a dama não podem saltar sobre qualquer peça que esteja em casa contígua. |
| 3.6 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. | 3.6 Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve, sauf celles situées sur la même rangée, colonne ou diagonale | 3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal. | 3.6 O cavalo pode mover-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa que não esteja na mesma coluna, linha ou diagonal.  |
| 3.7.1 The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or | 3.7.1 Le pion se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que cette case soit vide. | 3.7.1 El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o | 3.7.1 O peão pode ser movido para a casa desocupada que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna, ou |
| 3.7.2 on its first move the pawn may move as in 3.7.1 or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or | 3.7.2 Lors de son premier déplacement, le pion peut se déplacer comme en 3.7.1, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que celles-ci soient vides. | 3.7.2 En su primer movimiento el peón puede ser movido como en 3.7(a); alternativamente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o | 3.7.2 o seu primeiro lance o peão pode ser movido conforme mencionado em 3.7.1 ou alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou |
| 3.7.3 the pawn may move to a square occupied by an opponent’s piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece. | 3.7.3 Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Il prend alors cette pièce. | 3.7.3 El peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante suyo, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza. | 3.7.3 o peão pode ser movido para uma casa ocupada por uma peça do adversário que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça. |
| 3.7.4.1 A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent’s pawn which has just 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. | 3.7.4.1 Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup, en provenance de sa case d'origine, peut prendre le pion adverse tout comme si celui-ci n'avait avancé que d'une seule case | 3.7.4.1 Un peón que ocupa una casilla en la misma fila y en una columna adyacente que un peón del adversario que acaba de avanzar dos casillas en un solo movimiento desde su casilla original, puede capturar este peón del adversario como si éste hubiera avanzado sólo una casilla.  | 3.7.4.1 Um peão que ocupa uma casa situada na mesma linha e coluna adjacente à de um peão do adversário que acaba de avançar duas casas num único lance vindo da sua casa original, pode capturar este peão do adversário como se se tivesse movido apenas uma casa. |
| 3.7.4.2 This capture is only legal on the move following this advance and is called an ‘en passant’ capture | 3.7.4.2 Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement après la poussée du pion adverse. Cela s'appelle "prise en passant". | 3.7.4.2 Esta captura es sólo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”. | 3.7.4.2 Esta captura só é legal no movimento subsequente ao referido avanço e chama-se captura ‘en passant’. |
| 3.7.5.1 When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of ‘promotion’. | 3.7.5.1 Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion – lors de ce coup - contre une dame ou une tour, un fou ou un cavalier de la même couleur sur cette case d'arrivée que l'on nomme case de "promotion". | 3.7.5.1 Cuando un jugador, que está en juego, mueve un peón a la fila más alejada desde su posición inicial, debe cambiarlo como parte del mismo movimiento por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón en la casilla de llegada. Esta se conoce como la casilla de “promoción”.  | 3.7.5.1 Quando um jogador, tendo a vez de jogar, joga um peão para a linha mais distante em relação à sua posição inicial, tem de trocar esse peão, como parte integrante da mesma jogada, por uma nova peça da mesma cor, dama, torre, bispo, ou cavalo e colocá-la na referida casa de chegada. Esta é chamada a casa de ‘promoção’. |
| 3.7.5.2 The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously | 3.7.5.2 Le choix du joueur ne se limite pas aux pièces précédemment capturées | 3.7.5.2 La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente | 3.7.5.2 A escolha do jogador não está restringida a peças capturadas durante a partida. |
| 3.7.5.3 This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate. | 3.7.5.3 Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion et la nouvelle pièce est immédiatement active. | 3.7.5.3 Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza | 3.7.5.3 Esta troca de peão por outra peça chama-se 'promoção' e a validade da nova peça é imediata. |
| 3.8. There are two different ways of moving the king: | 3.8 Le roi peut se déplacer de deux façons différentes : | 3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey: | 3.8 Há duas maneiras distintas de mover o rei: |
| 3.8.1 by moving to an adjoining square | 3.8.1 en se déplaçant sur une case adjacente | 3.8.1 Desplazándolo a cualquier casilla adyacente, | 3.8.1 movendo-o para uma casa vizinha |
| 3.8.2 by ‘castling’. This is a move of the king and either rook of the same colour along the player’s first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed. | 3.8.2 en "roquant". Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et se joue de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour, elle aussi sur sa case initiale, puis cette tour est déplacée sur la dernière case que le roi a traversé | 3.8.2 “enrocando”. El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como un simple movimiento del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey | 3.8.2 ‘rocando’. Este é um lance do rei e uma das torres de mesma cor ao longo da primeira linha do jogador, contando como um simples movimento de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original para duas casas em direção à torre que está na sua casa original, em seguida a torre é transferida para a casa que o rei acabou de atravessar. |
| 3.8.2.1 The right to castle has been lost: | 3.8.2.1 Le droit de roquer est définitivement perdu : | 3.8.2.1 Se ha perdido el derecho al enroque: | 3.8.2.1 Perde-se o direito de rocar: |
| 3.8.2.1.1 if the king has already moved, or | 3.8.2.1.1 lorsque le roi s'est préalablement déplacé, ou | 3.8.2.1.1 si el rey ya ha sido movido, o | 3.8.2.1.1 se o rei já foi movido, ou |
| 3.8.2.1.2 with a rook that has already moved. | 3.8.2.1.2 avec une tour qui s'est préalablement déplacée | 3.8.2.1.2 con una torre que ya ha sido movida | 3.8.2.1.2 com a torre que já foi movida |
| 3.8.2.2 Castling is prevented temporarily: | 3.8.2.2 Le roque est temporairement impossible | 3.8.2.2 El enroque está temporalmente impedido: | 3.8.2.2 O roque não é permitido temporariamente: |
| 3.8.2.2.1 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, or | 3.8.2.2.1 si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, ou | 3.8.2.2.1 si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario, | 3.8.2.2.1 se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou a casa que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do adversário; ou |
| 3.8.2.2.2 if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected | 3.8.2.2.2 s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé | 3.8.2.2.2 si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque. | 3.8.2.2.2 se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque seja efetuado. |
| 3.9.1 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 the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check | 3.9.1 Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en échec le roi de leur propre camp. | 3.9.1 Se dice que el rey está “en jaque” si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas a la casilla ocupada por el rey porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque. | 3.9.1 Diz-se que o rei está ‘em xeque’ se estiver ameaçado por uma ou mais peças do adversário, mesmo que tais peças estejam impedidas de ser movidas para a casa ocupada pelo rei porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque. |
| 3.9.2 No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check. | 3.9.2 On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec. | 3.9.2 Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque | 3.9.2 Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o rei da mesma cor em xeque. |
| 3.10.1 A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled | 3.10.1 Un coup est dit légal lorsqu'il respecte tous les critères applicables fixés par les Articles 3.1 à 3.9. | 3.10.1 Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 - 3.9. | 3.10.1 Uma jogada é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 a 3.9 tiverem sido cumpridos. |
| 3.10.2 A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 | 3.10.2 Un coup est dit illégal quand il ne respecte pas les critères applicables fixés par les articles 3.1 à 3.9 | 3.10.2 Un movimiento es ilegal cuando no cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9  | 3.10.2 Uma jogada é ilegal quando falha ao satisfazer os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 a 3.9 |
| 3.10.3 A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves | 3.10.3 Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux. | 3.10.3 Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una serie de movimientos legales. | 3.10.3 Uma posição é ilegal quando não pode ser alcançada mediante qualquer série de lances legais. |
| Article 4: The act of moving the pieces | Article 4 : L'exécution du déplacement des pièces | Artículo 4: La acción de mover las pieza | Artigo 4: O ato de mover as peça |
| 4.1 Each move must be played with one hand only. | 4.1 Les coups doivent être exécutésà l'aide d'une seule main | 4.1 Cada movimiento debe ser jugado con una sola mano. | 4.1 Cada lance deve ser jogado apenas com uma das mãos. |
| 4.2.1 Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying “j’adoube” or “I adjust”). | 4.2.1 Seul le joueur ayant le trait peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leurs cases respectives, à la condition qu’il en exprime l’intention au préalable (par exemple en disant «j'adoube» ou «I adjust»). | 4.2.1 Sólo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “j’adoube” o “compongo”). | 4.2.1 Apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajeitar uma ou mais peças nas suas casas, desde que antes manifeste a sua intenção (por exemplo, dizendo "j’adoube", “ajeito” ou " componho"). |
| 4.2.2 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent | 4.2.2. Tout autre contact physique avec une pièce, à l’exception d’un contact clairement accidentel, doit être considéré comme intentionnel. | 4.2.2 Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado. | 4.2.2 Qualquer outro contato físico com a peça, exceto no caso de contato claramente acidental, deve ser considerado como intencional. |
| 4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing: | 4.3 En dehors du cadre précisé par l'Article 4.2.1 si un joueur au trait touche sur l'échiquier, avec l'intention de déplacer ou de prendre : | 4.3 Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar: | 4.3 Exceto o estipulado no Artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar tocar no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar: |
| 4.3.1 one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved | 4.3.1 une ou plusieurs de ses propres pièces,il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée | 4.3.1 una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover; | 4.3.1 uma ou mais das suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida. |
| 4.3.2 one or more of his opponent’s pieces, he must capture the first piece touched that can be captured | 4.3.2. une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise; | 4.3.2 una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada; | 4.3.2 uma ou mais peças do seu adversário, deve capturar a primeira peça tocada que possa ser capturada |
| 4.3.3 one or more pieces of each colour, he must capture the first touched opponent’s piece with his first touched piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that 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. | 4.3.3. une ou plusieurs pièces de chaque couleur, il doit prendre la première pièce touchée de l'adversaire avec sa première pièce touchée ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considèreque c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire. | 4.3.3 una o más piezas de cada color, debe capturar la primera pieza tocada del adversario con su primera pieza tocada o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada. | 4.3.3 uma ou mais peças de cada cor, deve capturar a primeira peça do adversário tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Em caso de dúvida, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu adversário. |
| 4.4 If a player having the move: | 4.4 Si un joueur au trait | 4.4 Si el jugador que está en juego | 4.4 Se um jogador com a vez de jogar: |
| 4.4.1 touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so | 4.4.1 touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal; | 4.4.1 toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o | 4.4.1 toca no seu rei e numa torre deve rocar nesta ala se o movimento for legal. |
| 4.4.2 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 4.3.1 | 4.4.2 touche délibérément une tour puis son roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce côté lors de ce coup, et la situation doit être traitée selon l'Article 4.3.1; | 4.4.2 toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.a, o | 4.4.2 deliberadamente toca numa torre e em seguida no seu rei não poderá rocar nessa ala nessa jogada e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3.1 |
| 4.4.3 intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move | 4.4.3 ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal | 4.4.3 con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, siendo ilegal el enroque con esa torre, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (lo que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal, o | 4.4.3 pretendendo rocar, toca no rei e em seguida numa torre, mas o roque com esta torre é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (o que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador tem a liberdade de fazer qualquer outra jogada legal. |
| 4.4.4 promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion. | 4.4.4 promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion. | 4.4.4 promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción | 4.4.4 promove um peão, a escolha da peça só está finalizada quando a peça tiver tocado na casa de promoção. |
| 4.5 If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move. | 4.5 Si aucune des pièces touchées au sens des Articles 4.3 ou 4.4 ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal | 4.5 Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con los artículos 4.3 o 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal. | 4.5 Se nenhuma das peças tocadas de acordo com o Artigo 4.3 ou Artigo 4.4 puder ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer jogada legal. |
| 4.6 The act of promotion may be performed in various ways: | 4.6 Lors de la promotion | 4.6 El acto de promoción puede realizarse de varias maneras:  | 4.6 O ato de promoção pode ser executado de várias maneiras: |
| 4.6.1 the pawn does not have to be placed on the square of arrival | 4.6.1 Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée | 4 .6.1 el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada, | 4.6.1 o peão não precisa de ser levado até a casa de chegada |
| 4.6.2 removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order. | 4.6.2 Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peuvent se faire dans n'importe quel ordre | 4.6.2 la retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden. | 4.6.2 retirar o peão e colocar a nova peça na casa de promoção pode ocorrer em qualquer ordem. |
| 4.6.3 If an opponent’s piece stands on the square of promotion, it must be captured | 4.6.3 Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise. | 4.6.3 Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de llegada, debe ser capturada. | 4.6.3 Se uma peça do adversário se encontrar na casa de chegada, deve ser capturada. |
| 4.7 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of: | 4.7 Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce se trouve lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants | 4.7 Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, ya no puede ser movida a otra casilla en este movimiento. Se considera realizado un movimiento: | 4.7 Quando uma peça for solta numa casa, em consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, não pode ser movida no mesmo momento para outra casa. A jogada é considerada como efetuada no caso de: |
| 4.7.1 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, | 4.7.1 s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main; | 4.7.1 en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o | 4.7.1 uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador, depois de colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça capturada. |
| 4.7.2 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. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move. | 4.7.2 S'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal; | 4.7.2 en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal. | 4.7.2 roque, quando o jogador tiver soltado da mão a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando o jogador solta o rei da mão, o lance ainda não está implementado, mas o jogador deixa de ter direito a fazer qualquer lance que não seja rocar nessa ala, se for legal. Se for ilegal rocar nessa ala o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (que pode incluir rocar com a outra torre). Se o rei não tiver lance legal, o jogador tem a liberdade de fazer qualquer outro lance legal; |
| 4.7.3 promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board. | 4.7.3 s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier. | 4.7.3 en el caso de la promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón se ha retirado del tablero. | 4.7.3 promoção, quando o peão tiver sido retirado do tabuleiro e a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção. |
| 4.8 A player forfeits his right to claim against his opponent’s violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it. | 4.8 Un joueur perd le droit de protester quant à la violation par son adversaire des Articles 4.1 à 4.7, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre. | 4.8 Una vez que un jugador toca una pieza con la intención de moverla o capturarla, pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario de los artículos 4.1 – 4.7. | 4.8 A partir do momento em que o jogador toque numa peça, com a intenção de movê-la ou capturá-la, perde o direito de reclamar contra uma violação dos Artigos 4.1 a 4.7 por parte do adversário. |
| 4.9 If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. | 4.9 Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération | 4.9. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación | 4.9 Se um jogador estiver incapacitado de mover as peças, deverá providenciar um assistente, aprovado pelo árbitro, para executar esta tarefa. |
| Article 5: The completion of the game | Article 5 : La fin de la partie | Artículo 5: La finalización de la partida | Artigo 5: O término da partida |
| 5.1.1 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 in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7. | 5.1.1. La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal et en accord avec l’Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7 | 5.1.1 La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de mate cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 - 4.7. | 5.1.1 A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate ao rei do adversário. Isto termina imediatamente a partida, desde que o lance que produziu a posição de xeque-mate tenha sido legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7. |
| 5.1.2 The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game. | 5.1.2. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie | 5.1.2 La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida. | 5.1.2 A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto termina imediatamente a partida. |
| 5.2.1 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 in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7 | 5.2.1. La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal et en accord avec l’Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7. | 5.2.1 La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está “ahogado”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de rey ahogado cumpla con el artículo 3 y los artículos 4.2 - 4.7. | 5.2.1 A partida está empatada quando o jogador que tiver a vez de jogar não tenha lance legal e o seu rei não esteja em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei ‘afogado’. Isto termina imediatamente a partida, desde que o lance que produziu a posição de afogado tenha sido legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 a 4.7. |
| 5.2.2 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 in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7. | 5.2.2. La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal et en accord avec l’Article 3 et les Articles 4.2 à 4.7 | 5.2.2 La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales. Se dice entonces que la partida termina en una “posición muerta”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó tal posición cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 a 4.7. | 5.2.2 A partida está empatada quando ocorrer uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto termina imediatamente a partida, desde que essa posição tenha resultado de um lance feito de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 a 4.7. |
| 5.2.3 The game is drawn upon agreement between the two players during the game, provided both players have made at least one move. This immediately ends the game. | 5.2.3. La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie, à condition que chaque joueur ait joué au moins un coup. Ceci met immédiatement fin à la partie. | 5.2.3 La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma, siempre y cuando ambos jugadores hayan efectuado al menos un movimiento. Esto finaliza inmediatamente la partida. | 5.2.3 A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida, desde que ambos os jogadores tenham feito pelo menos um lance. Isto termina imediatamente a partida |
| COMPETITION RULES | RÈGLES DU JEU DE COMPÉTITION | REGLAS DE COMPETICIÓN | REGRAS DE COMPETIÇÃO  |
| Article 6: The chessclock | Article 6: La pendule | Artículo 6: El reloj de ajedrez | Artigo 6: O relógio de xadrez  |
| 6.1 ‘Chessclock’ 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. ‘Clock’ in the Laws of Chess means one of the two time displays. Each time display has a ‘flag’. ‘Flag-fall’ means the expiration of the allotted time for a player. | 6.1 La “pendule d’échecs” est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon qu'un seul des deux puisse fonctionner à un moment donné. Dans les Règles du Jeu d’Échecs, le terme “pendule” désigne l’un des deux afficheurs. Chacun des afficheurs est muni d’un “drapeau”. La “chute du drapeau” matérialise la fin du temps imparti à un joueur. | 6.1 Se entiende por “reloj de ajedrez” un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento. En las presentes Leyes, el término “reloj” hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo. Cada pantalla del reloj cuenta con una “bandera”. Se entiende por “caída de bandera” la finalización del tiempo asignado a un jugador. | 6.1 ‘Relógio de xadrez’ significa um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que só um deles pode funcionar de cada vez. ‘Relógio’ nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo. Cada relógio tem uma ‘seta’.‘Queda de seta’ significa o término do tempo estipulado para um jogador. |
| 6.2.1 During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent’s clock (that is to say, he shall press his clock). This “completes” the move. A move is also completed if: | 6.2.1 Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l’échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci “achèvera” le coup. Un coup est également achevé si : | 6.2.1 Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, deberá pulsar su reloj). Esto “completa” el movimiento. También se completa un movimiento si: | 6.2.1 Durante a partida, cada jogador, depois de fazer o seu lance no tabuleiro, deverá parar o seu próprio relógio e accionar o relógio do seu adversário (isto é, ele deve pressionar o seu relógio). Isto 'completa' o lance. Um lance está também completado se:  |
| 6.2.1.1 the move ends the game (see Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 and 9.6.2), or | 6.2.1.1 le coup met fin à la partie (voir les Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 et 9.6.2), ou | 6.2.1.1 el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, 9.6.2), o  | 6.2.1.1 o lance termina a partida (ver Artigos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 e 9.6.2), ou  |
| 6.2.1.2 the player has made his next move, when his previous move was not completed | 6.2.1.2 le joueur a joué son prochain coup, alors que son coup précédent n’était pas achevé. | 6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, cuando no se haya completado su movimiento anterior. | 6.2.1.2 o jogador efetuou o lance seguinte, quando o seu lance anterior não foi completado. |
| 6.2.2 A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his next move. The time between making the move on the chessboard and pressing the clock is regarded as part of the time allotted to the player. | 6.2.2 Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l’adversaire a joué son coup suivant. Le temps compris entre l’exécution du coup sur l’échiquier et l’arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps imparti au joueur. | 6.2.2 A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su adversario haya realizado su siguiente movimiento. El tiempo transcurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador. | 6.2.2 Deve ser permitido a um jogador parar o seu relógio após fazer o seu lance, mesmo depois que o adversário tenha feito o seu lance seguinte. O tempo decorrido entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio é considerado como parte do tempo atribuído ao jogador. |
| 6.2.3 A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to ‘hover’ over it | 6.2.3 Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser “planer” au-dessus | 6.2.3 Un jugador debe pulsar su reloj con la misma mano con la que realizó su movimiento. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o “rondando” por encima del mismo. | 6.2.3 Um jogador deve parar o seu relógio com a mesma mão com que executou o seu lance. É proibido um jogador manter o dedo sobre o relógio ou “pairar” sobre ele. |
| 6.2.4 The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9. | 6.2.4. Les joueurs doivent manipuler la pendule d’échecs convenablement. Il est interdit de l’actionner avant de jouer son coup, de l’actionner de force, de s’en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée selon l’Article 12.9 | 6.2.4 Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 12.9. | 6.2.4 Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, levantá-lo, pressionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 12.9. |
| 6.2.5 Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces. | 6.2.5 Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces. | 6.2.5 Sólo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha. | 6.2.5 Só é permitido ajustar as peças no tabuleiro pelo jogador cujo relógio estiver em andamento. |
| 6.2.6 If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability. | 6.2.6 Si l’un des joueurs est dans l’incapacité d’utiliser la pendule, un assistant, devant être admis par l’arbitre, peut être désigné par le joueur pour actionner la pendule. Sa pendule devra être corrigée par l’arbitre d’une manière équitable. La correction de la pendule ne doit pas s’appliquer à celle d’un joueur porteur de handicap. | 6.2.6 Si un jugador es incapaz de utilizar el reloj, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará al reloj de un jugador discapacitado. | 6.2.6 Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, poderá providenciar um assistente, que deve ser aceite pelo árbitro, para executar esta tarefa. O seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de forma justa. Este ajuste do relógio não se aplica ao relógio de um jogador com uma deficiência. |
| 6.3.1 When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time including any additional amount of time with each move. All these must be specified in advance. | 6.3.1 Lorsqu’une pendule d’échecs est utilisée, chaque joueur doit achever un nombre minimum de coups, ou tous les coups en un temps imparti; pouvant inclureun temps additionnel avec chaque coup. Tous ces éléments devront être spécifiés à l’avance. | 6.3.1 Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado que incluye una cantidad de tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación. | 6.3.1 Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances num determinado período de tempo incluindo qualquer parcela adicional de tempo (incremento) após cada lance. Tudo isso deve estar especificado previamente. |
| 6.3.2 The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable. 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 thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used | 6.3.2. Le cas échéant,, le temps inutilisé par un joueur pour une des périodes de jeu est ajouté au temps imparti pour la période suivante Dans le mode temps différé les deux joueurs reçoivent un "temps de réflexion de base". Chaque joueur reçoit également un "temps additionnel fixe" à chaque coup. Le décompte du temps de base ne commence qu’après que le temps additionnel fixe est échu. A condition que le joueur appuie sur sa pendule avant l’expiration du temps additionnel fixe, le temps de base ne change pas, quelle que soit la proportion de temps additionnel consommée. | 6.3.2 El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, si lo hubiera. En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado “tiempo principal de reflexión”. Además, por cada movimiento reciben un “tiempo extra fijo”. El descuento del tiempo principal comienza sólo cuando el tiempo extra fijo se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia, siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado. | 6.3.2 O tempo poupado por um jogador durante um controle de tempo é adicionado ao tempo do período seguinte, quando aplicável. No modo ‘time delay’ (tempo adicional) ambos os jogadores recebem um determinado ‘tempo de reflexão principal’. Cada jogador recebe também um ‘tempo fixo extra’, após cada lance. A contagem regressiva do tempo de reflexão principal só começa depois de esgotado tempo fixo extra. Desde que o jogador pare o seu relógio antes de se esgotar o tempo fixo extra, o ‘tempo de reflexão principal’ não muda, independentemente da proporção do tempo fixo extra usado |
| 6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1 must be checked. | 6.4 Immédiatement après la chute d’un drapeau, les exigences de l’Article 6.3.1 doivent être contrôlées. | 6.4 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.3.1 | 6.4 Imediatamente após a queda de uma seta, devem ser verificados os requisitos do Artigo 6.3.1. |
| 6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed. | 6.5 Avant le début de la partie, l’arbitre décidera de l'emplacement de la pendule d’échecs. | 6.5 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá la ubicación del reloj de ajedrez. | 6.5 Antes do início da partida cabe ao árbitro decidir onde o relógio de xadrez deve ser colocado. |
| 6.6 At the time determined for the start of the game White’s clock is started | 6.6 À l’heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche. | 6.6 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco. | 6.6 Na hora determinada para o início da partida deve ser iniciado o relógio das Brancas. |
| 6.7.1 The regulations of an event shall specify a default time in advance. If the default time is not specified, then it is zero. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. | 6.7.1 Le règlement d’une manifestationdoit spécifier à l’avance un délai de forfait. Si aucun délai de forfait n’est indiqué, le délai est zéro.Tout joueur arrivant à l’échiquier après le délai de forfait perdra la partie, à moins que l’arbitre n’en décide autrement. | 6.7.1. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica, el tiempo de espera es cero. Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa | 6.7.1 Os regulamentos de um evento devem especificar previamente um período de ausência. Se o período de ausência não for especificado, então é igual a zero. Qualquer jogador que chegue atrasado, ou seja, após o período de ausência, deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma. |
| 6.7.2 If the regulations of an event specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise. | 6.7.2 Si le règlement d’une manifestation spécifie que le délai de forfait est différent de zéro et qu’aucun des deux joueurs n’est présent initialement, le joueur ayant les blancs perdra tout le temps écoulé jusqu’à son arrivée, à moins que les règles de la manifestationne spécifient ou que l’arbitre ne décide autrement. | 6.7.2 En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases del torneo o el árbitro decidan otra cosa. | 6.7.2 Se os regulamentos de um evento especificarem que o período de ausência não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças brancas deverá perder todo o tempo decorrido antes da sua chegada, a menos que os regulamentos do evento especifiquem ou o árbitro decida de outra forma. |
| 6.8 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. | 6.8 On considère qu’un drapeau est tombé quand l’arbitre constate le fait ou que l’un des deux joueurs l'ait signalé à cet effet. | 6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido. | 6.8 Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o facto ou quando um dos jogadores fizer uma reclamação válida para esse efeito. |
| 6.9 Except where one of Articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that 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 | 6.9 En dehors de l’application de l’un des articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 ou 5.2.3, si un joueur n’a pas achevé le nombre de coups prescrits dans le temps imparti, la partie est perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle quel’adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux | 6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los Artículos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 o 5.2.3, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales | 6.9 Com exceção das disposições contidas nos Artigos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, perderá a partida o jogador que não completar, no seu tempo, o número prescrito de lances. No entanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o adversário não pode dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer sequência de lances legais possíveis. |
| 6.10.1 Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock | 6.10.1. Toute indication donnée par la pendule est considérée comme régulière en l’absence de défaut évident. Une pendule d’échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée par l'arbitre qui fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement | 6.10.1 Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado por el árbitro, quien deberá hacer uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado. | 6.10.1 Qualquer indicação dada pelo relógio será considerada conclusiva na ausência de um defeito evidente. Um relógio com um defeito evidente deverá ser substituído pelo árbitro, que deverá valer-se do seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio substituído. |
| 6.10.2 If during a game it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings | 6.10.2 Si durant une partie, on constate que la programmation de l’une ou des deux afficheurs était incorrecte, l’un des joueurs ou l’arbitre arrêtera la pendule immédiatement. L’arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates. | 6.10.2 Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes es incorrecta, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj. | 6.10.2 Se durante a partida se constatar que a atribuição do tempo de qualquer um ou de ambos os relógios está incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá parar imediatamente o relógio. O árbitro deverá instalar a configuração correta e ajustar os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento para determinar a correta atribuição dos tempos. |
| 6.11.1 If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock. | 6.11.1 S’il est nécessaire d’interrompre la partie, l’arbitre arrêtera les pendules | 6.11.1 Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez. | 6.11.1 Se for necessário interromper o jogo, o árbitro deverá parar o relógio. |
| 6.11.2 A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter’s assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available. | 6.11.2 Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l’assistance de l’arbitre, par exemple lorsqu’une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n’est pas disponible. | 6.11.2 Un jugador puede detener el reloj de ajedrez sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo, cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida. | 6.11.2 Um jogador só pode parar o relógio para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo quando ocorrer uma promoção e a peça pretendida não estiver disponível. |
| 6.11.3 The arbiter shall decide when the game restarts | 6.11.3 L’arbitre décidera de la reprise de la partie. | 6.11.3 El árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida. | 6.11.3 O árbitro deverá decidir o reinício da partida. |
| 6.11.4 If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter’s assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9. | 6.11.4 Si un joueur arrête la pendule pour chercher l’assistance de l’arbitre, l’arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n’avait pas de raison valable d’arrêter les pendules, le joueur sera pénalisé selon l’article 12.9. | 6.11.4 Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detenerlo, será sancionado conforme al Artículo 12.9. | 6.11.4 Se um jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se o jogador tem alguma razão válida para fazê-lo. Se for óbvio que não houve razão válida para parar o relógio de xadrez, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9. |
| 6.12.1 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall. | 6.12.1 Ecrans, moniteurs ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués/achevés, sont autorisés dans la salle de jeuainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. | 6.12.1 En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de movimientos realizados o completados, así como relojes que muestren incluso el número de movimientos. | 6.12.1 São permitidos na sala de jogo telas, monitores, ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos ou completados, e relógios que também mostrem o número de lances |
| 6.12.2 The player may not make a claim relying only on information shown in this manner. | 6.12.2 Le joueur ne peut faire une réclamation en s’appuyant uniquement sur l’information montrée de cette façon. | 6.12.2 El jugador no puede realizar una reclamación basándose sólo en la información mostrada por este tipo de dispositivos. | 6.12.2 O jogador não pode fazer qualquer reclamação baseada apenas em informação exibida dessa maneira. |
| Article 7: Irregularities | Article 7: Des irrégularités | Artículo 7: Irregularidades | Artigo 7: Irregularidades |
| 7.1 If an irregularity occurs and 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 chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock’s move-counter. | 7.1 S'il apparaît une irrégularité, et que les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l’arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule. Ceci inclut le droit de ne pas changer les temps affichés. Il ajustera aussi, si nécessaire, le compteur de coups de la pendule | 7.1 Si se produce una irregularidad y las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Esto incluye el derecho de no cambiar el tiempo del reloj. También, en caso necesario, ajustará el contador de movimientos. | 7.1 Se ocorrer uma irregularidade e as peças tiverem de ser recolocadas numa posição anterior, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem disponibilizados no relógio de xadrez. Isto inclui o direito de não mudar os tempos dos relógios. Se necessário, o árbitro deverá ajustar o contador de lances. |
| 7.2.1 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 shall be played | 7.2.1 Si pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée. | 7.2.1 Si en el trascurso de la partida, se compruebe que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida se anulará y se jugará una nueva. | 7.2.1 Se durante uma partida se constatar que a posição inicial das peças estava errada, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida. |
| 7.2.2 If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard. | 7.2.2 Si pendant une partie, on constate que l’échiquier a été placé en contradiction avec l’article 2.1, la partie continuera, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé. | 7.2.2 Si en el trascurso de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el Artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente. | 7.2.2 Se durante uma partida se constatar que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida deverá continuar mas a posição alcançada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado. |
| 7.3 If a game has started with colours reversed then, if less than 10 moves have been made by both players, it shall be discontinued and a new game played with the correct colours. After 10 moves or more, the game shall continue. | 7.3 Si une partie a débuté avec des couleurs inversées et que les deux joueurs ont joués moins de dix coups chacun, alors la partie sera interrompue et une nouvelle partie sera jouée avec les couleurs correctes. Après dix coups ou plus, la partie continuera. | 7.3 Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará. | 7.3 Se uma partida tiver começado com as cores trocadas então, antes que tenham sido completados menos de 10 lances por ambos os jogadores, deverá ser interrompida e iniciada uma nova partida com as cores corretas. Após 10 ou mais lances, a partida deve continuar. |
| 7.4.1 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time. | 7.4.1 Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps | 7.4.1 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo | 7.4.1 Se um jogador deslocar uma ou mais peças, deverá restabelecer a posição correta no seu próprio tempo. |
| 7.4.2 If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter’s assistance. | 7.4.2 Si nécessaire, le joueur ou son adversaire arrêtera les pendules et demandera l’aide de l’arbitre | 7.4.2 Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener el reloj de ajedrez y solicitar la asistencia del árbitro. | 7.4.2 Se necessário, o jogador ou o seu adversário poderá parar o relógio de xadrez e pedir a ajuda do árbitro. |
| 7.4.3 The arbiter may penalise the player who displaced the pieces. | 7.4.3 L’arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces. | 7.4.3 El árbitro puede sancionar al jugador que desplazó las piezas. | 7.4.3 O árbitro poderá penalizar o jogador que deslocou as peças |
| 7.5.1 An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move 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. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position. | 7.5.1 Un coup illégal est achevé une fois que le joueur a appuyé sur la pendule. Si pendant une partie, on constate qu’un coup illégal a été achevé, la position précédant immédiatement l’irrégularité sera rétablie. Si la position immédiatement avant l’irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l’irrégularité. Les Articles 4.3 et 4.7 s'appliquent au coup remplaçant le coup illégal. La partie se poursuivra alors à partir de la positionr établie. | 7.5.1 Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si durante la partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida. | 7.5.1 Um lance ilegal está completado assim que o jogador aciona o seu relógio Se durante uma partida se descobrir que foi praticado um lance ilegal, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada que for feita em substituição do lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida. |
| 7.5.2 If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn. | 7.5.2 Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, appuyé sur la pendule, mais n’a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion. | 7.5.2 Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón se sustituye por una dama del mismo color que el peón. | 7.5.2 Se o jogador moveu um peão para a linha mais distante, acionou o relógio, mas não substituiu o peão com uma nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma dama da mesma cor do peão |
| 7.5.3 If the player presses the clock without making a move, it shall be considered and penalized as if an illegal move. | 7.5.3 Si le joueur appuie sur la pendule sans faire de coup, on en tiendra compte et on le pénalisera comme s'il s'agissait d'un coup illégal | 7.5.3 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal | 7.5.3 Se um jogador aciona o seu relógio sem efetuar o lance, deve ser considerado e penalizado como um lance ilegal. |
| 7.5.4 If a player uses two hands to make a single move (for example in case of castling, capturing or promotion) and pressed the clock, it shall be considered and penalized as if an illegal move. | 7.5.4 Si un joueur utilise deux mains pour effectuer un seul coup (par exemple en cas de roque, de capture ou de promotion) et qu'il appuie sur la pendule, on en tiendra compte et on le pénalisera comme s'il s'agissait d'un coup illégal. | 7.5.4 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un solo movimiento (por ejemplo en caso de enroque, captura o promoción), y presiono el reloj se considerará y penalizara como si fuera un movimiento ilegal. | 7.5.4 Se um jogador usa as duas mãos para fazer um simples lance (por exemplo no caso do roque, captura ou promoção), e pressiona o seu relógio, deve ser considerado e penalizado como um lance ilegal. |
| 7.5.5 After the action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4 for the first completed illegal move by a player, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player’s king by any possible series of legal moves. | 7.5.5 Après les mesures prises en vertu des articles 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 pour le premier mouvement illégal achevé par un joueur, l'arbitre accordera deux minutes supplémentaires à son adversaire; pour le deuxième mouvement illégal achevé par le même joueur, l'arbitre doit déclarer la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi adverse par une quelconque série de coups légaux. | 7.5.5 Después de actuar conforme al Artículo 7.5.1 o 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4 para el primer movimiento ilegal completado, el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completada del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales. | 7.5.5 Após a prática dos atos descritos nos Artigos 7.5.1 ou 7.5.2, para o primeiro lance ilegal completado por um jogador, o árbitro deverá conceder dois minutos extra ao seu adversário; para o segundo lance ilegal concluído pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador. Contudo, a partida está empatada se a posição alcançada não permitir que o adversário possa dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis. |
| 7.6 If, during a game it is found that any piece has been displaced from its correct square, 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 game shall then continue from this reinstated position. | 7.6 Si pendant une partie, on constate qu’une quelconque pièce a été dérangée de sa case, la position sera rétablie telle qu’elle était avant l’irrégularité. Si la position immédiatement avant l’irrégularité ne peut être déterminée, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l’irrégularité. La partie se poursuivra alors à partir de la position rétablie | 7.6 Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Después continuara la partida a partir de esta posición restablecida. | 7.6 Se, durante uma partida, se constatar que qualquer peça foi deslocada de sua casa correta, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida. |
| Article 8: The recording of the moves | Article 8 : De la notation des coups | Artículo 8: La anotación de los movimientos | Artigo 8: A anotação dos lances |
| 8.1.1 In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the ‘scoresheet’ prescribed for the competition. | 8.1.1 Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, de la bonne façon, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (Annexe C), sur la "feuille de partie" prévue pour la compétition. | 8.1.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propios movimientos y las de su adversario en la forma correcta, movimiento tras movimiento, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición. | 8.1.1 Durante a partida é exigido a cada jogador anotar os próprios lances e os do adversário, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, em notação algébrica (Apêndice C) na folha de registo de partida prescrita para a competição. |
| 8.1.2 It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Guidelines I.1.1 | 8.1.2 Il est interdit d’inscrire ses coups à l'avance, sauf si le joueur demande la partie nulle selon l’article 9.2 ou 9.3, ou ajourne la partie en accord avec les directives I.1.1 | 8.1.2 Está prohibido anotar los movimientos antes de realizarlos, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según el Apéndice I.1.1. | 8.1.2 É proibido anotar antecipadamente o lance, exceto se o jogador estiver a reivindicar empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3 ou a adiar uma partida de acordo com Diretrizes I.1.1. |
| 8.1.3 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. | 8.1.3 Un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, s’il le souhaite. Il doit noter son coup précédent avant d’en jouer un autre. | 8.1.3 La planilla se utilizará únicamente para anotar los movimientos, los tiempos de los relojes, las ofertas de tablas, temas relacionados con una reclamación u otros datos relevantes. | 8.1.3 Um jogador pode responder ao lance do adversário antes de anotá-lo, se assim o desejar. Deve anotar seu lance anterior antes de fazer outro. |
| 8.1.4 The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data | 8.1.4 La feuille de partie ne sera utilisée que pour enregistrer les coups, les temps des pendules, les offres de nulle, les faits relatifs à une réclamation et les autres informations s’y rapportant. | 8.1.4 Un jugador puede replicar a un movimiento de su adversario antes de anotarlo, si así lo desea. Debe anotar su movimiento previo antes de realizar otra. | 8.1.4 A folha de registo de partida deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, oferta de empate, registos relacionados com reclamações e outros dados relevantes. |
| 8.1.5 Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=) | 8.1.5 Les deux joueurs doivent noter l’offre de nullité sur la feuille de partie à l'aide du symbole (=). | 8.1.5 Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=). | 8.1.5 Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na folha de registo de partida com um símbolo (=). |
| 8.1.6 If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability. | 8.1.6 Si un joueur est dans l’incapacité de noter, un assistant, agréé par l’arbitre, peut être nommé par le joueur pour écrire les coups. Sa pendule sera ajustée par l’arbitre d’une manière équitable. Cet ajustement de la pendule ne doit pas s’appliquer à un joueur handicapé. | 8.1.6 Si un jugador es incapaz de anotar, puede proporcionar un asistente, aceptable para el árbitro, para anotar los movimientos. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará a un jugador discapacitado. | 8.1.6 Se um jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que seja aceite pelo árbitro, pode ser providenciado pelo jogador para anotar os lances. O seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de uma maneira justa. Este ajustamento do relógio não é aplicável a um jogador com deficiência |
| 8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game. | 8.2 La feuille de partie doit être visible par l’arbitre pendant toute la partie. | 8.2 La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida. | 8.2 A folha de registo de partida deverá estar sempre ao alcance da vista do árbitro durante toda a partida. |
| 8.3 The scoresheets are the property of the organiser of the competition. | 8.3 Les feuilles de partie sont la propriété de l’organisateur de la compétition. | 8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo. | 8.3 As folhas de registo de partida são propriedade dos organizadores da competição. |
| 8.4 If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.1 | 8.4 Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule à un moment d’une période de jeu et ne bénéficie pas d’un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors pour le reste de la période il n’est pas obligé de respecter les conditions requises à l’Article 8.1.1 | 8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, no está obligado hasta el final del periodo a cumplir los requisitos del Artículo 8.1.1 | 8.4 Se um jogador tiver menos de cinco minutos no seu relógio nalguma fase de um período da partida e não receber tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentado em cada lance, não está obrigado a cumprir os requisitos do artigo 8.1.1 pelo tempo restante desse período. |
| 8.5.1 If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter’s or the opponent’s scoresheet. | 8.5.1 Si aucun des joueurs n’est dans l’obligation de noter en application de l’Article 8.4, l’arbitre ou un assistant devrait essayer d'être présent et de noter. Dans ce cas, immédiatement après la chute d’un drapeau, l’arbitre arrêtera les pendules. Ensuite, les deux joueurs devront mettre à jour leur feuille de partie, en utilisant celle de l’arbitre ou de l’adversaire | 8.5.1 Si ningún jugador anota la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurarán estar presentes y anotar los movimientos. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará el reloj de ajedrez y ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario. | 8.5.1 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. Neste caso, imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar o relógio de xadrez. Então, ambos os jogadores deverão atualizar as suas folhas de registo de partida, consultando a folha de registo de partida do árbitro ou a do adversário. |
| 8.5.2 If only one player has not kept 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 that player’s move, he may use his opponent’s scoresheet, but must return it before making a move. | 8.5.2 Si seul un des joueurs n’a pas noté en application de l’Article 8.4, il doit, dès la chute d’un des drapeaux, compléter sa feuille de partie avant de jouer une pièce sur l’échiquier. A condition que ce joueur ait le trait, il peut utiliser la feuille de partie de son adversaire, mais devra la rendre avant de jouer un coup. | 8.5.2 Si sólo un jugador ha dejado de anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero. Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer un movimiento. | 8.5.2 Se apenas um jogador estiver desobrigado de anotar, conforme Artigo 8.5, deverá atualizar inteiramente sua folha de registo de partida, logo que uma das setas tenha caído antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a folha de registo de partida do adversário, mas deve devolvê-la antes de fazer o seu lance. |
| 8.5.3 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, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place | 8.5.3 Si aucune feuille de partie complète n’est disponible, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l’arbitre ou d'un assistant. Il devra d’abord noter la position en cours, les temps indiqués par les pendules, quelle pendule tournait et le nombre de coups joués/achevés, si cette information est disponible, avant que la reconstitution n’ait lieu | 8.5.3 Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes, cuál estaba en marcha y el número de movimientos realizados o completados, si se dispone de tal información. | 8.5.3 Se não houver folha de registo de partida completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num segundo tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou de um assistente. Antes do início da reconstituição da partida, o árbitro deverá anotar a posição atual da partida, os tempos, cujos relógios estão em movimento, e o número de lances feitos ou concluídos, se esta informação estiver disponível. |
| 8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed. | 8.6 Si les feuilles de partie ne peuvent pas être mises à jour, montrant qu’un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s’il est évident que davantage de coups ont été joués ou achevés. | 8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, el siguiente movimiento realizado será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado o completado más movimientos. | 8.6 Se as folhas de registo de partida não estiverem atualizadas mostrando que um jogador ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deverá ser considerado como o primeiro do período de tempo seguinte, a menos que haja evidência de que mais lances foram feitos ou concluídos. |
| 8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise | 8.7 A la fin de la partie, les deux joueurs signeront les deux feuilles de partie, en indiquant le résultat de la partie. Même s’il est incorrect, le résultat sera maintenu, à moins que l’arbitre en décide autrement | 8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa. | 8.7 Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as folhas de registo de partida, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto, este resultado permanece, a menos que o árbitro decida de outra forma. |
| Article 9: The drawn game | Article 9 : La partie nulle | Artículo 9: La partida tablas | Artigo 9: A partida empatada |
| 9.1.1 The regulations of an event may specify that players cannot offer or agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter. | 9.1.1 Le règlement d’une manifestationpeut spécifier que les joueurs ne peuvent pas proposer ou conclure une partie nulle, soit en dessous d’un nombre défini de coups spécifié soit pas du tout, sans le consentement de l’arbitre. | 9.1.1 Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores ofrecer o aceptar tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro. | 9.1.1 Os regulamentos de um evento podem especificar que os jogadores não podem oferecer ou acordar um empate, a menos de um determinado número de lances ou em tudo, sem o consentimento do árbitro. |
| 9.1.2 However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply: | 9.1.2 Cependant, si le règlement de l’évènement permet les nulles par accord mutuel, la suite s’appliquera: | 9.1.2 Sin embargo, si las bases del torneo permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente: | 9.1.2 No entanto, se os regulamentos de um evento permitirem um empate de comum acordo deverá ser aplicado o seguinte: |
| 9.1.2.1 A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 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. | 9.1.2.1. Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l’échiquier et avant d’appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable, mais l’Article 11.5 doit être pris en compte. Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l’offre ne peut être retirée et reste valable jusqu’à ce que l’adversaire l’accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l’intention de la jouer ou de la prendre; ou bien si la partie se termine autrement. | 9.1.2.1 Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber realizado un movimiento sobre el tablero y antes de pulsar su reloj. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 11.5. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace, bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma. | 9.1.2.1 Um jogador que queira propor empate só deverá fazê-lo depois de executar um lance no tabuleiro e antes de parar o próprio relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, sem prejuízo do disposto no artigo 11.5. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos a oferta não pode ser retirada e contínua válida até que o adversário a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de movê-la ou capturá-la, ou a partida termine de alguma outra forma. |
| 9.1.2.2 The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=) | 9.1.2.2. L’offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie avec un symbole (=). | 9.1.2.2 La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=). | 9.1.2.2 A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores nas suas folhas de registo de partida com um símbolo (=). |
| 9.1.2.3 A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw. | 9.1.2.3. Une demande de nullité au titre des articles 9.2 ou 9.3 sera assimilée à une offre de nullité. | 9.1.2.3 Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2 o 9.3 tendrá la consideración de una oferta de tablas. | 9.1.2.3 Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 deverá ser considerada como uma oferta de empate. |
| 9.2.1 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves): | 9.2.1 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois au moins (pas nécessairement par une répétition de coups) | 9.2.1 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos) | 9.2.1 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 lances): |
| 9.2.1.1 is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or | 9.2.1.1 va apparaître, s’il écrit d’abord son coup, qui ne peut plus être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l’arbitre son intention de jouer ce coup, ou | 9.2.1.1 Va a producirse, si el jugador primero anota su movimiento, que no puede ser cambiada, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o | 9.2.1.1 está para aparecer, se antes anotar o seu lance, o qual não pode ser mudado, na folha de registo de partida e declarar ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou |
| 9.2.1.2 has just appeared, and the player claiming the draw has the move | 9.2.1.2 vient d’apparaître et le joueur réclamant la nulle a le trait. | 9.2.1.2 Acaba de producirse y el reclamante está en juego. | 9.2.1.2 acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar. |
| 9.2.2 Positions are considered the same if and only 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. Thus positions are not the same if: | 9.2.2. Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si: | 9.2.2 Se considera que las posiciones son la misma si y solo si el mismo jugador está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos. Por lo tanto, las posiciones no son la misma si: | 9.2.2 As posições são consideradas idênticas, se e só se o mesmo jogador tem a vez, as peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas. Portanto, as posições não são idênticas se: |
| 9.2.2.1 at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant | 9.2.2.1 au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant | 9.2.2.1 al principio de la secuencia un peón pudiera haber sido capturado al paso. | 9.2.2.1 no início da sequência um peão pudesse ter sido capturado ‘en passant’. |
| 9.2.2.2 a king had castling rights with a rook that has not been moved, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved. | 9.2.2.2 un roi avait le droit de roquer avec une tour qui n’avait pas bougé, mais l’a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n’est perdu qu’après le déplacement du roi ou de la tour. | 9.2.2.2 un rey tuviera derecho al enroque con una torre que no se ha movido, pero perdiera este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después de mover el rey o la torre. | 9.2.2.2 um rei ou torre teve direito a roques, mas perdeu o direito de rocar após mover. O direito de rocar somente é perdido depois de rei ou torre terem sido movidos. |
| 9.3 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if: | 9.3 La partie est nulle, sur une demande correcte du joueur ayant le trait, si: | 9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si: | 9.3 A partida está empatada, por uma correta reclamação de um jogador com a vez de jogar, se: |
| 9.3.1 he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or | 9.3.1 il écrit son coup, qui ne peut être changé, sur sa feuille de partie et déclare à l’arbitre son intention de jouer ce coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups ont été joués par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni aucune prise de pièce, ou | 9.3.1 escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarla, lo que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos por cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o | 9.3.1 anotar o seu lance, que não pode ser alterado, na sua folha de registo de partida, e declara ao árbitro a sua intenção de executar o lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou |
| 9.3.2 the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture. | 9.3.2 les 50 derniers coups ont été achevés par chacun des joueurs sans mouvement d’aucun pion et sans aucune prise de pièce | 9.3.2 se hayan completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas. | 9.3.2 os últimos 50 lances consecutivos foram concluídos por cada jogador sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura. |
| 9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move. | 9.4 Si le joueur touche une pièce comme dans l’Article 4.3, il perd le droit de réclamer la nulle selon l’Article 9.2 ou 9.3 lors de ce coup. | 9.4 Si un jugador toca una pieza según el Artículo 4.3, pierde el derecho a reclamar tablas en ese movimiento según los Artículos 9.2 y 9.3. | 9.4 Se o jogador tocar numa peça conforme o Artigo 4.3, perde o direito a reclamar empate, com base nos Artigos 9.2 ou 9.3, nesse lance. |
| 9.5.1 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12.1 or 6.12.2). He is not allowed to withdraw his claim | 9.5.1 Si un joueur réclame la nulle en application de l’Article 9.2 ou 9.3, lui ou l’arbitre arrêtera les pendules (voir Article 6.12.1 ou 6.12.2). Il n’a pas le droit de retirer sa demande | 9.5.1 Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 o 9.3, el jugador o el árbitro detendrá el reloj de ajedrez (ver Artículo 6.12.1 o 6.12.2). No se le permite retirar su reclamación | 9.5.1 Se um jogador reclamar um empate com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro deve parar o relógio de xadrez (Ver Artigos 6.12.1 ou 6.12.2). Não lhe é permitido retirar sua reclamação. |
| 9.5.2 If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn. | 9.5.2 Si la demande s’avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle | 9.5.2 Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata. | 9.5.2 Se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada. |
| 9.5.3 If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add two minutes to the opponent’s remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4. | 9.5.3 Si la demande s’avère incorrecte, l’arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l’adversaire. Ensuite la partie continuera. Si la demande était basée sur un coup prévu, ce coup doit être joué en respectant les Articles 3 et 4. | 9.5.3 Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo de reflexión restante de su adversario y continuará la partida. Si la reclamación se basaba en un movimiento anunciado, ésta habrá de realizarse de acuerdo con los artículos 3 y 4 | 9.5.3 Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do adversário. Então a partida deve continuar. Se a reclamação for feita com base num lance pretendido, este lance deverá ser feito de acordo com o disposto nos artigos 3 e 4. |
| 9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn: | 9.6 Si l’un ou les deux cas suivants se produisent, alors la partie est nulle | 9.6 La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos: | 9.6 Se uma ou ambas das hipóteses abaixo ocorrer(em) então a partida está empatada: |
| 9.6.1 the same position has appeared, as in 9.2.2 at least five times. | 9.6.1 la même position est apparue, comme en 9.2.2 au moins cinq fois | 9.6.1 la misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, al menos cinco veces | 9.6.1 a mesma posição apareceu, como em 9.2.2, pelo menos por cinco vezes. |
| 9.6.2 any series of at least 75 moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence. | 9.6.2 toute suite d’au moins 75 coups joués par chacun des deux joueurs, sans mouvement d’aucun pion ni prise. Si le dernier coup produit un mat, le mat prime | 9.6.2 se ha efectuado cualquier serie de al menos 75 movimientos realizados por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta en jaque mate, éste prevalecerá. | 9.6.2 quaisquer séries de pelo menos 75 lances tenham sido completadas por cada jogador sem qualquer movimento de peão nem qualquer captura. Se o último lance resultar em xequemate, deve ter precedência. |
| Article 10: Points | Article 10 : Les points | Artículo 10: Puntuación | Artigo 10: Pontuaçã |
| 10.1 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½). | 10.1 A moins que le règlement d’une manifestationne spécifie autre chose, un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui fait match nul marque un demi-point (½) | 10.1 A menos que las bases del torneo especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½) | 10.1 A menos que os regulamentos de um evento especifiquem de outra forma, um jogador que vence a sua partida, ou vence por ausência, recebe um ponto (1), um jogador que perde a sua partida, ou perde por ausência, recebe zero pontos (0), e um jogador que empata a sua partida recebe meio ponto (½). |
| 10.2 The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example a score of ¾ - ¼ is not allowed. | 10.2. Le total des points attribués durant une partie ne peut jamais excéder le score maximum normalement attribué lors d’une partie. Les scores donnés aux joueurs doivent correspondre aux scores normalement associés au jeu; par exemple, le score ¾ -¼ n’est pas autorisé. | 10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal. Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas normalmente asociadas con el juego, por ejemplo una puntuación de ¾ - ¼ no está permitida. | 10.2 A pontuação total de qualquer partida não pode exceder a pontuação máxima normalmente atribuída a essa partida. A pontuação atribuída a um determinado jogador deve ser a que normalmente é associada com a partida, por exemplo não é permitida uma pontuação de ¾ - ¼ . |
| Article 11: The conduct of the players | Article 11 : La conduite des joueurs | Artículo 11: La conducta de los jugadores | Artigo 11: A conduta dos jogadores |
| 11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute. | 11.1 Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d’échecs. | 11.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez. | 11.1 Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause desprestígio ao jogo de xadrez. |
| 11.2.1 The ‘playing venue’ is defined as the ‘playing area’, rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter. | 11.2.1. La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette, la zone réservée aux fumeurs, et d'autres emplacements désignés par l’arbitre. | 11.2.1 El “recinto de juego” se define como la “zona de juego”, aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro. | 11.2.1 O 'local de jogo’ é composto pela ‘área de jogo’, sala de descanso, casas de banho, área de refeições ligeiras, área reservada a fumadores e outros locais designados pelo árbitro. |
| 11.2.2 The playing area is defined as the place where the games of a competition are played | 11.2.2. La zone de jeu est définie comme étant l’emplacement où les parties d’une compétition sont jouées. | 11.2.2 La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición. | 11.2.2 A área de jogo é definida como o lugar onde as partidas de uma competição são disputadas. |
| 11.2.3 Only with the permission of the arbiter can: | 11.2.3. Il est possible uniquement avec la permission de l’arbitre | 11.2.3 Sólo con el permiso del árbitro puede: | 11.2.3 Somente com permissão do árbitro pode: |
| 11.2.3.1 a player leave the playing venue, | 11.2.3.1 à un joueur de quitter la salle de jeu | 11.2.3.1 Un jugador abandonar el recinto de juego. | 11.2.3.1 um jogador deixar o local de jogo. |
| 11.2.3.2 the player having the move be allowed to leave the playing area. | 11.2.3.2 au joueur au trait d’être autorisé à quitter la zone de jeu | 11.2.3.2 El jugador que está en juego salir de la zona de juego. | 11.2.3.2 o jogador com a vez de jogar sair da área de jogo |
| 11.2.3.3 a person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area | 11.2.3.3 à une personne n’étant ni joueur ni arbitre d’être autorisé à accéder à la zone de jeu | 11.2.3.3 Una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego. | 11.2.3.3 uma pessoa que não seja um jogador ou árbitro ter acesso à área de jogo. |
| 11.2.4 The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area | 11.2.4 Le règlement de l’évènement peut spécifier que l’adversaire d’un joueur au trait soit dans l’obligation de signaler à l’arbitre lorsqu’il souhaite quitter la zone de jeu. | 11.2.4 Las bases del torneo pueden especificar que el oponente de un jugador que esté en juego deba avisar al árbitro cuando desee abandonar la zona de juego. | 11.2.4 Os regulamentos de um evento podem especificar que o adversário do jogador que tem a vez de jogar deve avisar o árbitro quando pretender sair da área de jogo. |
| 11.3.1 During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard. | 11.3.1 Pendant une partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d’information ou de conseils, ou d’analyser une quelconque partie sur un autre échiquier | 11.3.1 Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero. | 11.3.1 Durante a partida os jogadores estão proibidos de usar quaisquer anotações, fontes de informação ou aconselhamento, ou analisar qualquer partida noutro tabuleiro. |
| 11.3.2.1 During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue. However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player’s bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without permission of the arbiter. | 11.3.2.1 Pendant une partie, il est interdit à un joueur d’avoir un quelconque appareil électronique non spécifiquement autorisé par l’arbitre dans la salle de jeu. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu’ils soient complètement éteints. Ce sac doit être rangé conformément aux directives de l’arbitre. Il est interdit aux deux joueurs d’utiliser ce sac sans la permission de l’arbitre. | 11.3.2.1 Durante la partida está prohibido que un jugador tenga cualquier dispositivo electrónico no aprobado específicamente por el árbitro en la sala de juego. Sin embargo, las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en la bolsa de los jugadores, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido utilizar esta bolsa sin el permiso del árbitro | 11.3.2.1 Durante uma partida, é proibido a um jogador ter qualquer dispositivo eletrónico no local de jogo sem aprovação específica do árbitro. Contudo, os regulamentos de um evento podem permitir que tais dispositivos sejam guardados numa bolsa do jogador, desde que completamente desligados. Esta bolsa deve ser guardada conforme instruções do árbitro. Ambos os jogadores ficam proibidos de usar esta bolsa sem a permissão do árbitro. |
| 11.3.2.2 If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The regulations of an event may specify a different, less severe, penalty | 11.3.2.2 S’il est évident qu’un joueur a apporté un tel appareil dans la salle de jeu, il perdra la partie. L’adversaire sera déclaré vainqueur. Le règlement d’un évènement peut spécifier une sanction différente, moins sévère. | 11.3.2.2 Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este tipo dentro del recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave. | 11.3.2.2 Se for evidente que um jogador tenha consigo tais dispositivos no local de jogo, deverá perder a partida. O adversário deverá vencer. Os regulamentos de um evento podem especificar penalidade diferente, menos severa. |
| 11.3.3 The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items or body to be inspected, in private. The arbiter or person authorised by the arbiter shall inspect the player, and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9. | 11.3.3. L’arbitre pourra exiger du joueur le droit d’inspecter en privé ses vêtements, sacs, autres objets ou son corps. L’arbitre, ou une personne mandatée par lui,inspectera le joueur et devra être du même sexe que le joueur. Si un joueur refuse de se soumettre à ces obligations, l’arbitre prendra des mesures conformément à l’article 12.9. | 11.3.3 El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y cuerpo en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9. | 11.3.3 O árbitro pode solicitar ao jogador que permita a revista das suas roupas, bolsas, outros itens ou corpo para serem inspecionados, em privado. O árbitro ou uma pessoa autorizada pelo árbitro deverá revistar o jogador, e deverá ser do mesmo género do jogador. Se um jogador se recusar a cooperar com estas obrigações, o árbitro deve tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9. |
| 11.3.4 Smoking, including e-cigarettes, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter. | 11.3.4 Fumer (y compris les cigarettes électroniques) est autorisé uniquement dans la section de la salle de jeu désignée par l’arbitre. | 11.3.4 Fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos, sólo estará permitido en la zona del recinto de juego designada por el árbitro. | 11.3.4 Fumar, inclusive e-cigarros, somente é permitido na área do local de jogo especificada pelo árbitro. |
| 11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators. | 11.4 Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs. | 11.4 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores. | 11.4 Os jogadores que tiverem terminado as suas partidas devem ser considerados como espectadores |
| 11.5 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area | 11.5 Il est interdit de distraire ou de déranger l’adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l’introduction d’une source de bruit dans la zone de jeu. | 11.5 Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego. | 11.5 É proibido distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira. Isto inclui reclamações sem cabimento, ofertas de empate também sem cabimento ou introdução de qualquer fonte de ruído na área de jogo. |
| 11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9. | 11.6 L’infraction à une partie quelconque des Articles 11.1 à 11.5 donnera lieu à des sanctions définies par l’Article 12.9. | 11.6 Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 11.1 a 11.5 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 12.9. | 11.6 Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 a 11.5 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 12.9. |
| 11.7 Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent. | 11.7 Le refus obstiné d’un joueur de respecter les Règles du Jeu d’Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L’Arbitre décidera du score de l’adversaire | 11.7 La persistente negativa de un jugador a cumplir con las Leyes del Ajedrez será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario. | 11.7 A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida. O árbitro deverá decidir a pontuação do adversário. |
| 11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players. | 11.8 Si les deux joueurs sont reconnus coupables en application de l’Article 11.7, la partie sera déclarée perdue pa les deux joueurs | 11.8 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 11.7, la partida se declarará perdida para ambos. | 11.8 Se ambos jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, a partida será declarada perdida para ambos os jogadores. |
| 11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess. | 11.9 Un joueur aura le droit de demander à l’arbitre l’explication d’un point particulier des Règles du Jeu d’Échecs. | 11.9 Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las Leyes del Ajedrez. | 11.9 Um jogador deve ter o direito de solicitar ao árbitro uma explanação sobre pontos específicos da Lei do Xadrez. |
| 11.10 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7). | 11.10 A moins que le règlement d’une manifestation spécifie autre chose, un joueur peut faire appel de toute décision de l’arbitre, même si le joueur a signé la feuille de partie (voirArticle 8.7) | 11.10 A menos que las bases del torneo especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la planilla (véase el Artículo 8.7) | 11.10 A menos que os regulamentos de um evento especifiquem de outra forma, um jogador pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que tenha assinado a folha de registo de partida (ver Artigo 8.7). |
| 11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims. | 11.11 Les deux joueurs doivent assister l’arbitre dans toutes les situations requérant la reconstitution de la partie, incluant les demandes de nulle. | 11.11 Ambos jugadores deben ayudar al árbitro en cualquier situación que requiera la reconstrucción de la partida incluidas las reclamaciones de tablas. | 11.11 Ambos os jogadores devem prestar assistência ao árbitro em qualquer situação que exija a reconstituição da partida, inclusive nas reivindicações de empate. |
| 11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of a the players, under supervision of the arbiter. | 11.12 La vérification des triples apparitions de position ou des demandes de nullité en application de la règle des 50 coups est du devoir des joueurs, sous la supervision de l’arbitre. | 11.12 La comprobación de la reclamación de triple repetición o 50 movimientos es un deber de los jugadores, bajo la supervisión del árbitro. | 11.12 A verificação da ocorrência da repetição de posição por três vezes ou regra dos 50 lances passa a ser tarefa dos jogadores, sob supervisão do árbitro. |
| Article 12: The role of the Arbiter (see Preface) | Article 12 : Du rôle de l’Arbitre (voir Préambule) | Artículo 12: El papel del árbitro (ver el Prólogo) | Artigo 12: A função do Árbitro (ver Prefácio) |
| 12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are observed. | 12.1 L’arbitre s’assurera de l’observation des Règles du Jeu d’Échecs. | 12.1 El árbitro velará por que se cumplan las Leyes del Ajedrez. | 12.1 O árbitro deverá observar se as Leis do Xadrez estão a ser cumpridas |
| 12.2 The arbiter shall | 12.2 L’arbitre devra | 12.2 El árbitro deberá: | 12.2 O árbitro deve: |
| 12.2.1 ensure fair play, | 12.2.1 assurer le fair-play | 12.2.1 Garantizar el juego limpio. | 12.2.1 assegurar o fairplay. |
| 12.2.2 act in the best interest of the competition | 12.2.2 agir dans le meilleur intérêt de la compétition | 12.2.2 Actuar en el mejor interés de la competición. | 12.2.2 agir no melhor interesse da competição. |
| 12.2.3 ensure that a good playing environment is maintained, | 12.2.3 s’assurer qu’un bon environnement de jeu soit maintenu | 12.2.3 Asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego. | 12.2.3 assegurar a existência de um bom ambiente de jogo. |
| 12.2.4 ensure that the players are not disturbed, | 12.2.4 s’assurer que les joueurs ne soient pas dérangés | 12.2.4 Asegurarse de que los jugadores no sean molestados. | 12.2.4 assegurar que os jogadores não são perturbados. |
| 12.2.5 supervise the progress of the competition, | 12.2.5 superviser le déroulement de la compétition | 12.2.5 Supervisar el desarrollo de la competición | 12.2.5 supervisionar o bom andamento da competição. |
| 12.2.6 take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention | 12.2.6 prendre les mesures spéciales nécessaires dans l’intérêt des joueurs handicapés et de ceux qui nécessitent un soutien médical. | 12.2.6 Tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica. | 12.2.6 adotar medidas especiais no que diz respeito aos jogadores deficientes e aqueles que necessitem de cuidados médicos. |
| 12.2.7 follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines | 12.2.7 suivre les règles et directives contre la tricherie | 12.2.7 Seguir las reglas o directrices anti-trampas | 12.2.7 observar as regras “Anti-Fraude” ou Diretrizes  |
| 12.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate | 12.3 L’arbitre surveillera les parties, surtout lorsque les joueurs seront à court de temps, fera appliquer les décisions qu’il a prononcées et infligera des sanctions aux joueurs si nécessaire. | 12.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores. | 12.3 O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem em apuros no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando apropriado, impor penalidades aos jogadores. |
| 12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time. | 12.4 L’arbitre peut désigner des assistants pour surveiller les parties, par exemple quand plusieurs parties sont à court de temps. | 12.4 El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay varios jugadores apurados de tiempo. | 12.4 O árbitro pode designar assistentes para observar partidas, por exemplo quando vários jogadores estiverem em apuros de tempo. |
| 12.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game | 12.5 L’arbitre peut attribuer à l’un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci | 12.5 El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida. | 12.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores no caso de perturbação externa da partida. |
| 12.6 The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, 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 | 12.6 L’arbitre ne doit pas intervenir dans une partie, excepté dans les cas décrits dans les Règles du Jeu d’Échecs. Il ne doit pas indiquer le nombre de coups achevés, excepté en application de l’Article 8.5 quand au moins un drapeau est tombé. Il s’abstiendra d’informer un joueur, que son adversaire a achevé un coup ou que le joueur n'a pas appuyé sur sa pendule. | 12.6 El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las Leyes del Ajedrez. No indicará el número de movimientos completados, excepto en aplicación del Artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado un movimiento o de que no ha pulsado su reloj. | 12.6 O árbitro não deve intervir num jogo exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances completados, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas tenha caído. O árbitro deverá abster-se de informar o jogador que o seu adversário completou um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio |
| 12.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games must not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue. | 12.7 Si quelqu’un observe une irrégularité, il peut uniquement en informer l’arbitre. Les joueurs d’autres parties ne doivent ni parler ni n’intervenir d’aucune façon dans une partie. Les spectateurs ne sont pas autorisés à interférer dans une partie. L’arbitre peut expulser les contrevenants de la salle de jeu. | 12.7 Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego. | 12.7 Se alguém observar uma irregularidade, deve informar apenas o árbitro. Os jogadores não devem falar ou de qualquer forma interferir num jogo que não seja o seu. Não é permitido aos espectadores interferir num jogo. O árbitro pode expulsar os infratores do local de jogo. |
| 12.8 Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous area designated by the arbiter | 12.8 A moins d’y être autorisé par l’arbitre, il est interdit à quiconque d’utiliser un téléphone mobile ou tout type d’appareil de communication dans la salle de jeu ainsi que dans toutes zones contiguës désignées par l’arbitre. | 12.8 Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización. | 12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar um telemóvel ou qualquer dispositivo de comunicação no local de jogo ou em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro. |
| 12.9 Options available to the arbiter concerning penalties | 12.9 Les options à disposition de l’arbitre pour sanctionner sont: | 12.9 El árbitro puede aplicar las siguientes sanciones: | 12.9 Opções disponíveis ao árbitro em matéria de sanções: |
| 12.9.1 warning, | 12.9.1 L’avertissement | 12.9.1 una advertencia; | 12.9.1 advertência, |
| 12.9.2 increasing the remaining time of the opponent, | 12.9.2 L’augmentation du temps restant à l’adversair | 12.9.2 aumentar el tiempo restante del adversario; | 12.9.2 aumentar o tempo remanescente do adversário, |
| 12.9.3 reducing the remaining time of the offending player | 12.9.3 réduction du temps restant au joueur incriminé | 12.9.3 reducir el tiempo restante del infractor; | 12.9.3 reduzir o tempo remanescente do jogador infrator, |
| 12.9.4 increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game, | 12.9.4 La hausse du nombre de point marqués par l’adversaire dans la partie jusqu’au maximum prévu pour cette partie, | 12.9.4 aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida; | 12.9.4 aumentar os pontos ganhos no jogo ao adversário até ao máximo possível para esse jogo, |
| 12.9.5 reducing the points scored in the game by the offending person, | 12.9.5 La réduction du nombre de points marqués dans la partie par le joueur incriminé, | 12.9.5 reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor; | 12.9.5 reduzir os pontos ganhos no jogo pelo jogador infrator, |
| 12.9.6 declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent’s score), | 12.9.6 La déclaration de perte de la partie par le joueur incriminé (l’arbitre décidera aussi du score de l’adversaire) | 12.9.6 declarar la partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario) | 12.9.6 declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir a pontuação do adversário), |
| 12.9.7 a fine announced in advance, | 12.9.7 Une amende définie à l’avance | 12.9.7 una multa anunciada con antelación. | 12.9.7 uma multa anunciada com antecedência, |
| 12.9.8 exclusion from one or more rounds, | 12.9.8 l’exclusion pour une ou plusieurs rondes | 12.9.8 exclusión de una o más rondas, | 12.9.8 exclusão de uma ou mais rondas, |
| 12.9.9 expulsion from the competition. | 12.9.9 L’expulsion de la compétition. | 12.9.9 la expulsión de la competición. | 12.9.9 expulsão da competição. |
| APPENDICES | Annexes | APÉNDICES | APÊNDICES |
| Appendix A. Rapid chess | Annexe A : Le jeu rapide | APENDICE A Ajedrez Rápido | APÊNDICE A - Partidas Semi-rápidas |
| A.1 A ‘Rapid chess’ game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player. | A.1 Une partie de “jeu rapide” est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur. | A.1 Una partida de “Ajedrez Rápido” es aquella en la que todos las movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador. | A.1 Uma ‘Partida Semi-rápida' é aquela em que todos os lances devem ser concluídos num limite de tempo pré-determinado de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo principal mais 60 vezes qualquer incremento seja de mais de 10 minutos mas inferior a 60 minutos para cada jogador. |
| A.2 Players do not need to record the moves, but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a scoresheet, in order to write the moves. | A.2 Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups mais ils ne perdent pas le droit d’effectuer une re clamation normalement basée sur la feuille de partie. Le joueur peut a tout moment, demander a l’arbitre de lui fournir une feuille de partie dans le but de noter les coups. | A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos, pero no pierden sus derechos a reclamar basándose en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, pedir al árbitro que le proporcione una planilla para anotar los movimientos. | A.2 Os jogadores não precisam anotar os lances, mas não perdem os seus direitos sobre reclamações normalmente baseadas numa folha de registo de partida. O jogador pode, a qualquer momento, pedir ao árbitro que lhe forneça uma folha de registo de partida para anotar os lances. |
| A.3.1 The Competition Rules shall apply if | A.3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si | A.3.1 Se aplicarán las Reglas de Competición si: | A.3.1 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se: |
| A.3.1.1 one arbiter supervises at most three games and | A.3.1.1 Un arbitre supervise au plus trois parties et | A.3.1.1 Un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y | A.3.1.1 um árbitro supervisiona no máximo três partidas e, |
| A.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means. | A.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques | A.3.1.2 Cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos. | A.3.1.2 cada partida é gravada pelo árbitro ou o seu assistente e, se possível, por meios eletrónicos. |
| A.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent | A.3.2 Le joueur au trait peut a tout moment demander a l’arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cette requête ne peut être émise que cinq fois au maximum, sinon elle sera considérée comme une tentative de distraction de l’adversaire. | A.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle en cualquier momento al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente. | A.3.2 O jogador pode a qualquer momento, quando tiver a vez de jogar, pedir ao árbitro ou ao seu assistente que lhe mostre a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado até um máximo de cinco vezes numa partida. Mais pedidos serão considerados como distração do adversário. |
| A.4 Otherwise the following apply: | A.4 Autrement, ce qui suit s'applique: | A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente: | A.4 Caso contrário devem ser aplicáveis as seguintes regras: |
| A.4.1 From the initial position, once 10 moves have been completed by each player, | A.4.1 A partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs, | A.4.1 Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador, | A.4.1 Da posição inicial, uma vez completados os dez primeiros lances por cada jogador, |
| A.4.1.1 no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affecte | A.4.1.1 aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule, sauf si la planification de la compétition serait compromise. | A.4.1.1 No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente. | A.4.1.1 nenhuma alteração pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja afetada desfavoravelmente. |
| A.4.1.2 no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed. | A.4.1.2 aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d’un placement incorrect du roi, le roque n’est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d’une tour, le roque avec cette tour n’est pas autorisé. | A.4.1.2 no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de ubicación incorrecta del rey, no se permitirá el enroque. En el caso de la colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido. | A.4.1.2 nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei. No caso de incorreta colocação de torre, não é permitido rocar com esta torre. |
| A.4.2 If the arbiter observes an action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4, he shall act according to Article 7.5.5, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim, provided the opponent has not made his next move. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter. | A.4.2 Si l'arbitre observe un acte relevant de l'article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, il doit agir conformément à l'article 7.5.5, à condition que l'adversaire n'ait pas effectué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire a le droit de réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs, sans l'intervention de l'arbitre. | A.4.2 Si el árbitro observa una acción del Artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, actuará de acuerdo con el Artículo 7.5.5, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro. | A.4.2 Se o árbitro observar uma ação segundo Artigos7.5.1, 7.5.2, 7.5.3, ou 7.5.4 deverá atuar de acordo com o Artigo 7.5.5, desde que o oponente não tenha efetuado o seu próximo lance. Se o árbitro não intervier, o oponente tem o direito a reclamar, desde que não tenha efetuado o seu próximo lance. Se o oponente não reclamar e se o árbitro não intervier, o lance ilegal deve permanecer e o jogo deve continuar. Um lance ilegal não pode ser corrigido logo que o adversário tenha efetuado o lance seguinte, a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção do árbitro. |
| A.4.3 To claim a win on time, the claimant may stop the chessclock and notify the arbiter. However, the game is drawn if the position is such that the claimant cannot checkmate the player’s king by any possible series of legal moves | A.4.3 Pour re clamer un gain au temps, le demandeur peut arre ter la pendules et avertir l’arbitre. Toutefois, la partie est nulle si la position est telle que l’adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une quelconque série de coups le gaux. | A.4.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante puede detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales. | A.4.3 Para reclamar uma vitória por tempo, o reclamante pode parar o relógio e notificar o árbitro. Contudo o jogo está empatado se a posição é tal que o adversário não possa dar xeque-mate ao rei por uma qualquer série de lances legais. |
| A.4.4 If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if an illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn. | A.4.4 Si l’arbitre aperçoit deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu’à ce que le coup suivant soit achevé . Ensuite, si la position sur l’échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle. | A.4.4 Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo movimiento. Entonces, si la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas. | A.4.4 Se o árbitro observar que ambos os reis estão em xeque, ou um peão permanece na casa de promoção, deverá aguardar até que o próximo lance seja completado. Então, se a posição ilegal ainda existir no tabuleiro, deverá declarar a partida empatada. |
| A.4.5 The arbiter shall also call a flag fall, if he observes it | A.4.5 L’arbitre peut également signaler la chute du drapeau, s’il constate ce fait | A.4.5 El árbitro también debe cantar una caída de bandera si lo observa. | A.4.5 O árbitro também deve assinalar a queda de seta, se observar. |
| A.5 The regulations of an event shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event. | A.5 Le règlement d’une manifestation préciseraera si l’Article A.3 ou l’Article A.4 s’applique pour l’intégralite de la manifestation | A.5 Las bases del torneo deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición. | A.5 Os regulamentos de um evento deverão especificar se o artigo A.3 ou A.4 se aplica a todo o evento. |
| Appendix B. Blitz | Annexe B: le Blitz | B Ajedrez Relámpago | APÊNDICE B - Blitz |
| B.1 A ‘blitz’ game is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player; or the allotted time plus 60 times any increment is 10 minutes or less | B.1. Une partie de “Blitz” est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur | B.1 Una partida de “Ajedrez Relámpago” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador. | B.1 A ‘partida rápida’ é aquela em que todos os lances devem ser completados num tempo predeterminado de 10 minutos ou menos para cada jogador; ou o tempo principal mais 60 vezes qualquer incremento seja de 10 minutos ou menos. |
| B.2 The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes. | B.2. Les pénalités mentionnées aux articles 7 et 9 des Règles de Compétition sont d’une minute au lieu de deux minutes. | B.2 Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos. | B.2 As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de Competição deverão ser de um minuto em vez de dois minutos. |
| B.3.1 The Competition Rules shall apply if: | B3.1 Les Règles de Compétition s'appliquent si | B.3.1 Las Reglas de Competición se aplicarán si: | B.3.1 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se: |
| B.3.1.1 one arbiter supervises one game and | B.3.1.1 Un arbitre supervise une partie et | B.3.1.1 Cada arbitro supervisa una partida y, | B.3.1.1. um árbitro supervisiona uma partida e |
| B.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means. | B.3.1.2 Chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques. | B.3.1.2 Cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos. | B.3.1.2 cada partida for gravada pelo árbitro ou seu assistente e, se possível, por meios eletrónicos |
| B.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent | B.3.2 Le joueur au trait peut a tout moment demander a l’arbitre ou son assistant de lui montrer la feuille de partie. Cela ne peut se produire que cinq fois au maximum, sinon on considèrera cela comme une tentative de distraction de l’adversaire. | B.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla de la partida. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente. | B.3.2 O jogador pode a qualquer momento, quando tiver a vez de jogar, pedir ao árbitro ou ao seu assistente que lhe mostre a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado até um máximo de cinco vezes numa partida. Mais pedidos serão considerados como distração do adversário |
| B.4 Otherwise, play shall be governed by the Rapid chess Laws as in Article A.2 and A.4. | B.4. Autrement, le jeu sera régi par les Règles du Jeu Rapide comme dans l’article A.4 | B.4 De lo contrario la partida se regirá por las Leyes de Ajedrez Rápido como en los Art. A.2 y A.4. | B.4 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Xadrez Semi-Rápido conforme previsto nos artigos A.2 e A4. |
| B.5 The regulations of an event shall specify whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event. | B5 Le règlement d’une compétition spécifiera si l’Article B.3 ou l’Article B.4 s’applique pour l’intégralité de la manifestation. | B.5 Las bases del torneo deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición. | B.5 Os regulamentos de um evento deverão especificar se o artigo A.3 ou A.4 se aplica a todo o evento. |
| Appendix C. Algebraic notation | Annexe C. La notation algébrique | C Notación Algebraica | APÊNDICE C - Notação Algébrica |
| FIDE recognises 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. 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 of this requirement. | La FIDE ne reconnaît qu’un seul système de notation pour ses propres tournois et pour ses matches : le Système Algébrique. Elle préconise l’utilisation de cette notation uniforme dans la littérature et les périodiques échiquéens. Les feuilles de notation utilisant un autre système que la notation algébrique ne peuvent pas être utilisées comme preuve dans le cas où ces feuilles sont normalement utilisées à cet effet. Un arbitre qui constate qu’un joueur utilise un autre système de notation que le système algébrique devrait avertir ce joueur de cette obligation. | La FIDE sólo reconoce para sus propios torneos y encuentros un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico, podrán no ser utilizadas como prueba en casos en los que la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador acerca de este requisito. | A FIDE reconhece para os seus próprios torneios e jogos apenas um sistema de notação, o Sistema Algébrico, e recomenda a uniformização desta notação de xadrez também para a literatura xadrezística e jornais e revistas. Registos de partida com outra anotação que não seja a algébrica não podem ser usados como prova nos casos em que normalmente a registo de partida de um jogador é usado para tal propósito. O árbitro que observar um jogador utilizando outro sistema de anotação que não seja o algébrico deverá alertá-lo sobre esta recomendação.  |
| Description of the Algebraic System | Description du Système Algébrique | Descripción del Sistema Algebraico | Descrição do Sistema Algébrico |
| C.1 In this description, ‘piece’ means a piece other than a pawn. | C.1 Dans cette description, le mot “pièce” indique une pièce autre que le pion. | C.1 En esta descripción, pieza significa cualquier pieza excepto un peón. | C.1 Nesta descrição "peça" significa qualquer peça exceto o peão. |
| C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.) | C.2 Chaque pièce est désignée par une abréviation. En Français, l’abréviation employée est la première lettre, en majuscule, du nom de la pièce. Exemple : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier. | C.2 Cada pieza es indicada por una abreviatura. Es la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo, en español: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo | C.2 Cada peça é indicada por uma abreviatura. Na língua portuguesa é a primeira letra, maiúscula, do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo. |
| C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use 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 is recommended. | C.3 Pour l’abréviation du nom des pièces, chaque joueur est libre d’employer celle qui est communément utilisée dans son pays. Exemples : B = Bishop (anglais pour fou), L = Loper (néerlandais pour fou). Dans la presse, l’utilisation des figurines est recommandée. | C.3 Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: F = fou (alfil en francés); L = loper (alfil en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras. | C.3 Para a abreviatura do nome das peças, cada jogador tem liberdade de usar a abreviatura do nome como é normalmente usado no seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso do figurino para as peças. |
| C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5. | C.4 Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre mais se reconnaissent par l’absence de celle-ci. Exemples: les coups sont notés e5, d4, a5 et non pe5, Pd4, pa5. | C.4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce por la ausencia de la misma. Por ejemplo: los movimientos se escriben e5, d4, a5, no pe5, Pd4, pa5. | C.4 Os peões não são indicados pela sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: os lances escrevem-se e5, d4, a5, e não pe5, pd4, pa5. |
| C.5 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 | C.5 Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h. | C.5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para el Blanco y de derecha a izquierda para el Negro) son indicadas por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente. | C.5 As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respetivamente. |
| C.6 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, 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 | C.6 Les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotés respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Par conséquent, dans la position initiale, les pièces et les pions blancs sont sur la première et deuxième rangée. Les pions et les pièces noirs sont sur la septième et huitième rangée. | C.6 Las ocho filas (de abajo arriba para el Blanco y de arriba abajo para el Negro) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas. | C.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, respetivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas nas primeira e segunda linhas; as peças pretas são colocadas na oitava e sétima linha. |
| C.7 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. | C.7 En conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases de l’échiquier est indiquée de manière invariable comme une combinaison unique d’une lettre et d’un chiffre. | C.7 Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número. | C.7 Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada somente pela combinação de uma letra com um número. |
| C.8 Each move of a piece is indicated by the abbreviation of the name of the piece in question and the square of arrival. There is no need for a hyphen between name and square. Examples: Be5, Nf3, Rd1. In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5. A longer form containing the square of departure is acceptable. Examples: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5. | C.8 Chaque mouvement de pièce est indiqué par (a) l’abréviation du nom de la pièce en question et (b) la case d’arrivée. Il n’y a pas de trait d’union entre (a) et (b). Exemples: Fe5, Cf3, Td1. Dans le cas d’un pion, seule la case d’arrivée est indiquée. Exemples: e5, d4, a5. Une forme de notation plus longue contenant la case de dépaer est acceptable. Par exemple Fb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5. | C.8 Cada movimiento de una pieza se indica por (a) la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y la casilla de llegada. No hay necesidad de un guion entre nombre de pieza y casilla. Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1. En el caso de peones, sólo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5. Se acepta una forma más larga que contiene la casilla de salida. Ejemplos: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5. | C.8 Cada lance é indicado pela abreviatura do nome da peça em questão e pela casa de chegada. Não há hífen entre o nome da peça e a casa de chegada. Exemplos: Be5, Cf3, Td1. No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5. É aceitável a forma extensa contendo a casa de partida e a de chegada. Ex: Bb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4 e a6a5. |
| C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between: | C.9 Quand une pièce effectue une prise, un “x” peut être intercalé entre : | C.9 Cuando una pieza realiza una captura, puede insertarse una x entre  | C.9 Quando uma peça faz uma captura, deve ser inserido um x entre: |
| C.9.1 the abbreviation of the name of the piece in question and | C.9.1 l’abréviation de la pièce en question et | C.9.1 La abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y | C.9.1 a abreviatura do nome da peça em questão e |
| C.9.2 the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C.10. | C.9.2 la case d’arrivée de cette pièce. Exemple : Fxe5, Cxf3, Txd1. Voir aussi C.10 | C.9.2 La casilla de llegada. Por ejemplo: Axe5, Cxf3,Txd1. Véase también C10 | C.9.2 a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1, ver também C.10 |
| C.9.3 When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an ‘en passant’ capture, ‘e.p.’ may be appended to the notation. Example: exd6 e.p. | C.9.3 Quand un pion effectue une prise, la colonne de départ doit être indiquée, puis un “x” peut être inséré et enfin la case d’arrivée. Exemples: dxe5, gxf3, axb5. Dans le cas de la prise “en passant”, “e.p.” peut être rajouté à la suite de la notation. Exemple: exd6 e.p. | C.9.3 Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego puede insertarse una x y finalmente la casilla de llegada. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura al paso, se pone como casilla de llegada la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, pudiéndose añadir la anotación “a.p.”. Ejemplo: exd6 a.p. | C.9.3 Quando um peão faz uma captura, deve ser indicada a coluna de partida, em seguida deve ser inserido um 'x' e depois a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura ‘en passant’, devem ser acrescentadas à notação as letras ‘e.p.’. Exemplo: exd6 e.p. |
| C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows: | C.10 Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, alors la pièce qui est déplacée est indiquée comme suit: | C.10 Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica como sigue: | C.10 Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada da seguinte forma: |
| C.10.1 If both pieces are on the same rank by: | C.10.1 Si les deux pièces sont sur la même rangée: par | C.10.1 Si ambas piezas están en la misma fila: | C.10.1 Se ambas as peças estiverem na mesma linha por: |
| C.10.1.1 the abbreviation of the name of the piece | C.10.1.1 l’abréviation du nom de la pièce, | C.10.1.1 la abreviatura del nombre de la pieza, | C.10.1.1 a abreviatura do nome da peça, |
| C.10.1.2 the file of departure, and | C.10.1.2 la colonne de la case de départ et | C.10.1.2 la columna de la casilla de salida y | C.10.1.2 a coluna da casa de partida, e |
| C.10.1.3 the square of arrival | C.10.1.3la case d’arrivée. | C.10.1.3 la casilla de llegada. | C.10.1.3 a casa de chegada. |
| C.10.2 If both pieces are on the same file by | C.10.2 Si les deux pièces sont sur la même colonne: par | C.10.2 Si ambas piezas están en la misma columna: | C.10.2 Se ambas peças estiverem na mesma coluna por: |
| C.10.2.1 the abbreviation of the name of the piece | C.10.2.1l’abréviation du nom de la pièce | C.10.2.1 la abreviatura del nombre de la pieza, | C.10.2.1 a abreviatura do nome da peça, |
| C.10.2.2 the rank of the square of departure, and | C.10.2.2la rangée de la case de départ et | C.10.2.2 la fila de la casilla de salida y | C.10.2.2 a linha da casa de partida, e |
| C.10.2.3 the square of arrival | C.10.2.3la case d’arrivée. | C.10.2.3 la casilla de llegada. | C.10.2.3 a casa de chegada. |
| C.10.3 If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred. Examples | C.10.3 Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la méthode (1) est privilégiée. Exemples: | C.10.3 Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método 1. Ejemplos: | C.10.3 Se as peças estiverem em linhas e colunas diferentes, é preferível o método 1. Exemplos: |
| C.10.3.1 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. | C.10.3.1Il y a deux cavaliers sur les cases g1 et e1, et l’un d’eux est déplacé sur la case f3: soit Cgf3 soit Cef3, selon le cas | C.10.3.1 Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Cgf3 o Cef3. | C.10.3.1 Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles move-se para a casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso. |
| C.10.3.2 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 | C.10.3.2Il y a deux cavaliers sur les cases g5 and g1, et l’un d’eux est déplacé sur la case f3: soit C5f3 soit C1f3, selon le cas. | C.10.3.2 Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser C5f3 o C1f3. | C.10.3.2 Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles move-se para a casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso. |
| C.10.3.3 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. | C.10.3.3 Il y a deux cavaliers sur les cases h2 and d4, et l’un d’eux est déplacé sur la case f3: soit Chf3 soit Cdf3, selon le cas. | C.10.3.3 Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Chf3 o Cdf3. | C10.3.3 Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles move-se para a casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso |
| C.10.3.4 If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndxf3, as the case may be. | C.10.3.4S’il y a une prise de pièce sur la case f3, la notation des exemples précédents est toujours d’application, mais un “x” peut être inséré: 1) soit Cgxf3 soit Cexf3, 2) soit C5xf3 soit C1xf3, 3) soit Chxf3 soit Cdxf3, selon le cas. | C.10.3.4 Si se da una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores pudiéndose insertar una x: según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdxf3. | C.10.3.4 No caso de uma captura na casa f3, é ainda aplicável a anotação dos exemplos anteriores, mas deve ser inserido um ‘x’: 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdxf3, conforme o caso. |
| C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R | C.11 Dans le cas de la promotion d’un pion, le déplacement du pion est indiqué, suivi immédiatement de l’abréviation de la nouvelle pièce. Exemples: d8D, exf8C, b1F, g1T. | C.11 En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Por ejemplo: d8D, exf8C, b1A, g1T. | C.11 No caso da promoção de um peão, é indicado o lance desse peão, imediatamente seguido da abreviatura da nova peça. Exemplos: d8D, exf8C, b1B, g1T. |
| C.12 The offer of a draw shall be marked as (=) | C.12 On notera une offre de nulle ainsi : (=). | C.12 La oferta de tablas se anotará como (=). | C.12 A oferta de empate deve ser sinalizada como (=). |
| C.13 Abbreviations 0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling) 0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling) x = captures + = check ++ or # = checkmate e.p. = captures ‘en passant’ The last four are optional.Sample game: 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 (=) Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) Or: 1. e2e4 e7e5 2.Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=) | C.13 Principales abréviations: 0-0 = roque avec la tour en h1 pour les Blancs ou la tour en h8 pour les Noirs (petit roque) 0-0-0 = roque avec la tour en a1 pour les Blancs ou la tour en a8 pour les Noirs (grand roque) x = prise + = échec ++ ou # = échec et mat e.p. = prise “en passant” Les quatre dernières sont optionnelles. Exemple de partie: 1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=) Ou: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Fg5 Cc6 8. De3 Fe7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=) Ou: 1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ce4xd6 7. Fc1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Ff8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=) | C.13 Abreviaturas: 0-0 enroque con la torre de h1 o de h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto). 0-0-0 enroque con la torre de a1 o de a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo). x captura + jaque ++ o # mate a.p. captura al paso Las últimas cuatro son opcionales Ejemplo de partida: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 a.p. Cxd6; 7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=). O: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 CCe4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=) O: 1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 a.p. Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=) | C.13 Abreviaturas 0-0= roque com a torre h1 ou torre h8 (roque na ala do rei) 0-0-0= roque com a torre a1 ou torre a8 (roque na ala da dama) x = capturas + = xeque ++ ou # = xeque-mate e.p. = capturas ‘en passant’ As últimas quatro são opcionais. Amostra de partida: 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 (=) Ou: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Bg5 Cc6 8. De3 Be7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=) |
| Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players | Annexe D. Règles du Jeu pour des parties avec des joueurs aveugles et handicapés visuels | D Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales | APÊNDICE D - Regras de jogo com cegos e jogadores com deficiência visual |
| D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements: | D.1 L’organisateur, après consultation de l’arbitre, aura la possibilité d’adapter les règles suivantes en fonction des circonstances locales. Durant les compétitions d’échecs entre joueurs voyants et joueurs handicapés visuels (légalement aveugles) chaque joueur peut demander l’utilisation de deux échiquiers : le joueur voyant jouant sur un échiquier standard, le joueur handicapé visuel jouant sur un échiquier spécial. L’échiquier spécial doit répondre aux critères suivants : | D.1 La organización, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos: | D.1 O Diretor de Torneio, após consultar o árbitro, deve ter o poder de adaptar as regras abaixo relacionadas de acordo com as circunstâncias locais. No xadrez competitivo entre jogadores videntes e jogadores deficientes visuais (oficialmente cegos) qualquer jogador pode exigir o uso de dois tabuleiros, o jogador vidente usando um tabuleiro normal e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente construído. Este tabuleiro deve preencher os seguintes requisitos: |
| D.1.1 measure at least 20 cm by 20 cm, | D.1.1 mesurer au moins 20 cm sur 20 cm | D.1.1 un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros; | D.1.1 medir pelo menos 20 cm por 20 cm, |
| D.1.2 have the black squares slightly raised, | D.1.2 les cases noires doivent être légèrement surélevées | D.1.2 las casillas negras ligeramente elevadas; | D.1.2 ter as casas pretas levemente em relevo, |
| D.1.3 have a securing aperture in each square | D.1.3 chaque case doit contenir une ouverture de fixation | D.1.3 un agujero de seguridad en cada casilla; | D.1.3 ter um pequeno orifício de segurança em cada casa |
| D.1.4 The requirements for the pieces are: | D.1.4 les critères pour les pièces sont : | D.1.4 Los requisitos para las piezas son: | D.1.4 Os requisitos para as peças são: |
| D.1.4.1 all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board, | D.1.4.1 chaque pièce doit contenir une tige s’encastrant dans l’ouverture de fixation | D.1.4.1 Cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad; | D.1.4.1 terem todas um pequeno pino que se encaixe perfeitamente no orifício de segurança do tabuleiro, |
| D.1.4.2 all are of Staunton design, the black pieces being specially marked. | D.1.4.2 pièces de modèle Staunton, les pièces noires comportant une marque spécifique | D.1.4.2 Piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas. | D.1.4.2 serem todas de modelo Stauton, sendo as peças pretas especialmente marcadas. |
| D.2 The following regulations shall govern play: | D2 Les règles suivantes régiront le jeu: | D.2 El juego se regirá por las siguientes reglas: | D.2 Os seguintes regulamentos deverão regular o jogo |
| D.2.1 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: A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H - Hector Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fuenf 6 - sechs 7 - sieben 8 - acht Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling). The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer. | D.2.1 Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l’adversaire et joués sur son échiquier. Lors d’une promotion, le joueur doit annoncer la pièce choisie. Pour rendre les annonces aussi claires que possible, l’utilisation des noms suivants est suggérée pour remplacer les lettres correspondantes : A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H - Hector A moins que l’arbitre en décide autrement, les rangées devront être énoncées en allemand 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fünf 6 - sechs 7 - sieben 8 – acht Le roque est annoncé “Lange Rochade” (grand roque en allemand) et “Kurze Rochade” (petit roque en allemand). Les pièces portent les noms: Koenig (Roi), Dame (Dame), Turm (Tour), Laufer (Fou), Springer (Cavalier), Bauer (pion). | D.2.1 Los movimientos se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Cuando se promocione un peón, el jugador debe anunciar qué pieza elige. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico: A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H - Hector A menos que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, serán numeradas en alemán: 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fuenf 6 - sechs 7 - sieben 8 - acht El enroque se anuncia “Lange Rochade” (en alemán para el enroque largo) y “Kurze Rochade” (en alemán para el enroque corto). Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeufer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón). | D.2.1 Os lances deverão ser anunciados claramente, repetidos pelo adversário e executados no seu tabuleiro. Quando promover um peão, o jogador deve anunciar qual a peça escolhida. Para que o referido anúncio seja o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes em vez das correspondentes letras algébricas: A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H – Hector Exceto se o árbitro decidir de outra forma, as linhas das brancas até às 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: "Koenig" (Rei), "Dame" (Dama), "Turm" (Torre), "Laeufer" (Bispo), "Springer" (Cavalo) e "Bauer" (Peão). |
| D.2.2 On the visually disabled player's board a piece shall be considered ‘touched’ when it has been taken out of the securing aperture. | D.2.2 Sur l’échiquier du joueur handicapé visuel, une pièce est considérée comme « touchée » lorsque la tige de celle-ci est retirée de l’ouverture de fixation. | D.2.2 En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad. | D.2.2 No tabuleiro do jogador deficiente visual, considera-se tocada a peça quando ela tiver sido retirada do orifício de fixação. |
| D.2.3 A move shall be considered ‘made’ when: | D.2.3 Un coup est considéré comme « joué » lorsque : | D .2.3 Se considerará un movimiento “realizado” cuando: | D.2.3 Um lance considera-se “executado” quando: |
| D.2.3.1 in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move, | D.2.3.1 dans le cas d’une prise de pièce, la pièce a été retirée de l’échiquier du joueur dont c’est le tour de jouer | D.2.3.1 en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar; | D.2.3.1 no caso de uma captura, a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tem vez de jogar; |
| D.2.3.2 a piece has been placed into a different securing aperture, | D.2.3.2 une pièce a été placée dans une autre ouverture de fixation | D.2.3.2 una pieza ha sido colocada en un agujero de seguridad distinto; | D.2.3.2 uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação; |
| D.2.3.3 the move has been announced | D.2.3.3 le coup a été annoncé | D.2.3.3 el movimiento ha sido anunciado. | D.2.3.3 tiver sido anunciado o lance. |
| D.2.4 Only then shall the opponent's clock be started. | D.2.4 Ce n’est qu’à partir de ce moment que la pendule adverse peut être enclenchée. | D.2.4 Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario | D.2.4 Só então o relógio do adversário será posto em movimento. |
| D.2.5 As far as points D.2.2 and D.2.3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player. | D.2.5. Concernant les points D.2.2 et D.2.3, les Règles du Jeu classiques s’appliquent pour le joueur valide. | D.2.5 En lo que se refiere a los puntos D.2.2 y D.2.3 (consideración de pieza tocada y movimiento realizado), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales. | D.2.5 Assim que os pontos D.2.2 e D.2.3 estiverem consubstanciados, as regras normais são válidas para o jogador vidente |
| D.2.6.1 A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It should be able to announce the time and number of moves to the visually disabled player. | D.2.6.1 Une pendule spécialement conçue pour les joueurs handicapés visuels doit être acceptée. Celle-ci doit être en mesure d’annoncer le temps et le nombre de coups au joueur déficient visuel | D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Deben poder anunciar el tiempo y el número de movimientos al jugador deficiente visual. | D.2.6.1 É admitida a utilização de um relógio de xadrez especialmente construído para o jogador deficiente visual. Tal relógio deverá ser capaz de anunciar ao jogador deficiente visual os tempos e o número de lances. |
| D.6.2.2 Alternatively an analogue clock with the following features may be considered: | .D.2.6.2 Une pendule analogique avec les caractéristiques suivantes est une alternative autorisée: | D.2.6.2 Como alternativa, se puede considerar un reloj analógico con las siguientes características: | D.2.6.2 Em alternativa poderá ser considerado um relógio análogo com as seguintes características: |
| D.2.6.2.1 a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and | D.2.6.2.1 Un cadran muni d’aiguilles renforcées. Chaque période de 5 minutes marquées par un point en relief et chaque période de 15 minutes marquées par 2 points en relief. | D.2.6.2.1 una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince; | D.2.6.2.1 um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto e cada 15 minutos marcados por dois pontos; e |
| D.2.6.2.2 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 five minutes of the full hour | D.2.6.2.2 Un drapeau facilement palpable. Il faut s’assurer que le drapeau n’empêche pas le joueur de sentir la grande aiguille durant les 5 dernières minutes d’une heure. | D.2.6.2.2 una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora. | D.2.6.2.2 uma seta que possa ser facilmente sentida pelo tato; devem ser tomados cuidados especiais para que as setas sejam bem ajustadas de modo a permitir ao jogador sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa. |
| D.2.7 The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device. | D.2.7 Le joueur handicapé visuel doit enregistrer ses coups en Braille, en écriture courante ou sur un appareil d’enregistrement. | D.2.7 El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar los movimientos mediante un aparato de grabación. | D.2.7 O jogador deficiente visual deverá anotar a partida em Braille ou escrever os lances à mão, ou gravá-los em fita magnética |
| D.2.8 A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started. | D.2.8 Un lapsus durant l’annonce d’un coup doit être immédiatement corrigé et cela avant de déclencher la pendule de l’adversaire. | D.2.8 Un lapsus linguae en el anuncio de un movimiento debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario. | D.2.8 Qualquer engano no anúncio de um lance deverá ser imediatamente corrigido antes que se ponha em movimento o relógio do adversário. |
| D.2.9 If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter 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 made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly. | D.2.9 Si, au cours d’une partie, la position diffère entre les deux échiquiers, elle doit être corrigée avec l’assistance de l’arbitre et en consultant les deux feuilles de notation. Si les deux feuilles de notation correspondent, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais coup sur son échiquier doit corriger la position sur son échiquier pour que celle-ci corresponde au coup enregistré. Si les deux feuilles de notations diffèrent, la partie sera reconstituée aussi loin que les deux notations correspondent et l’arbitre réajustera les pendules en conséquence. | D.2.9 Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien el movimiento pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito. Cuando las anotaciones en las planillas difieren, se retrocederán los movimientos hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes. | D.2.9 Se durante uma partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, deverão ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das folhas de registo de partida dos dois jogadores. Se as duas folhas de registo de partida coincidirem, o jogador que tiver escrito o lance corretamente, mas o tenha executado incorretamente, deverá corrigir a sua posição para que corresponda com o movimento indicado nas folhas de registo de partida. Quando tais diferenças ocorrerem, deverá ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas folhas de registo de partida coincidirem e o árbitro reajustará adequadamente os relógios. |
| D.2.10 The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties: | D.2.10 Le joueur handicapé visuel a le droit d’avoir un assistant qui remplira tout ou partie des tâches suivantes : | D.2.10 El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes: | D.2.10 O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações |
| D.2.10.1 making either player's move on the board of the opponent, | D.2.10.1 Jouer les coups de chacun des joueurs sur l’échiquier de l’adversaire | D.2.10.1 Realizar el movimiento de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario. | D.2.10.1 executar o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário, |
| D.2.10.2 announcing the moves of both players, | D.2.10.2 Annoncer les coups de chacun des deux joueurs | D.2.10.2 Anunciar los movimientos de ambos jugadores. | D.2.10.2 anunciar os lances de ambos os jogadores, |
| D.2.10.3 keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock | D.2.10.3Mettre à jour la feuille de notation du joueur handicapé visuel et enclencher la pendule adversaire | D.2.10.3 Encargarse de anotar la partida del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c). | D.2.10.3 anotar os lances na folha de registo de partida do jogador deficiente visual e pôr em movimento o relógio do adversário, |
| D.2.10.4 informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players, | D.2.10.4Informer le joueur handicapé visuel, uniquement à sa demande, sur le nombre de coups achevés et le temps employé par chacun des joueurs | D.2.10.4 Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de movimientos completados y del tiempo empleado por ambos jugadores. | D.2.10.4 informar o jogador deficiente visual, somente a pedido deste, do número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores, |
| D.2.10.5 claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces | D.2.10.5 Revendiquer la victoire dans le cas où la limite de temps est dépassée et informer l’arbitre que le joueur voyant a touché l’une de ses pièces. | D.2.10.5 Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas. | D.2.10.5 reclamar a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informar o árbitro quando o jogador vidente tiver tocado numa das suas peças. |
| D.2.10.6 carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned. | D.2.10.6 Remplir les formalités nécessaires au cas où la partie est ajournée | D.2.10.6 Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplace la partida. | D.2.10.6 executar as necessárias formalidades no caso de a partida ser adiada. |
| D.2.11 If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points D.2.10.1 and D.2.10.2. An assistant must be used in the case of a visually disabled player paired with a hearing impaired player | D.2.11 Si le joueur handicapé visuel ne fait pas usage d’un assistant, le joueur voyant peut en employer un qui remplira les tâches D.2.10.1 et D.2.10.2. Un assistant doit être employé dans le cas où le joueur déficient visuel est apparié avec un joueur malentendant. | D.2.11 Si el jugador discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos D.2.10.1 y D.2.10.2. Se debe usar un asistente en el caso de un jugador discapacitado visualmente emparejado con un jugador con discapacidad auditiva | D.2.11 Se o jogador deficiente visual não fizer uso de um assistente, o jogador vidente pode pedir a alguém que se responsabilize em executar as obrigações mencionadas nos pontos D.2.10.1 e D.2.10.2. Deve ser designado um assistente caso um jogador deficiente visual seja emparceirado com um jogador surdo. |
| Guidelines I. Adjourned games | I - Directives sur les parties ajournées | DIRECTRICES I Aplazamiento de partidas | DIRETRIZES I - Partidas adiadas |
| I.1.1 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 the chessclock. Until he has stopped the chessclock 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 | I.1.1 Si à l'issue du temps de jeu alloué, une partie n'est pas terminée, l'arbitre demandera au joueur au trait de "mettre son coup sous enveloppe". Le joueur doit écrire son coup sur sa propre feuille de partie, sous une forme qui ne souffre aucune ambiguïté, mettre sa feuille de partie accompagnée de celle de son adversaire dans une enveloppe, la sceller avant d'arrêter la pendule. Tant qu'il n'a pas arrêté la pendule, le joueur conserve le droit de modifier le coup mis sous enveloppe. Si, après que l'arbitre lui a demandé de mettre son coup sous enveloppe, le joueur effectue un coup sur l'échiquier, il doit écrire ce même coup sur sa feuille de partie : c'est ce coup qui sera mis sous enveloppe. | I.1.1 Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que “selle” su jugada. El jugador debe anotar su jugada de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parara el reloj de ajedrez. Hasta que no haya parado el reloj de ajedrez, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta. | I.1.1 Se uma partida não terminar até ao final do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá intimar o jogador que tem vez de jogar a ‘selar’ o próximo lance. O jogador deve anotar sem ambiguidades o seu lance na folha de registo de partida, colocá-la com a do adversário num envelope, lacrá-lo, e só então parar o relógio. Enquanto não parar o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de alterar o seu lance secreto. Se, depois de ter sido informado pelo árbitro para selar o seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deverá anotá-lo na folha de registo de partida como o seu lance secreto. |
| I.1.2 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. | I.1.2 Un joueur au trait qui ajourne la partie avant la fin de la session de jeu sera considéré comme ayant ajourné à l'heure prévue pour la fin de ladite session. Son temps restant à la reprise sera calculé en fonction | I.1.2 Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante. | I.1.2 Um jogador que tem a vez de jogar, que quiser adiar a partida antes do final da sessão de jogo, será considerado como tendo utilizado todo o tempo que falta para o término da sessão, e o seu tempo remanescente deverá então ser registado. |
| I.2. The following shall be indicated upon the envelope: | I.2 Les indications suivantes figureront en intégralité sur l'enveloppe : | I.2 En el sobre se escribirán los siguientes datos: | I.2. No envelope deverá ser indicado o seguinte: |
| I.2.1 the names of the players, | I.2.1 les noms des deux joueurs, | I.2.1 los nombres de los jugadores; | I.2.1 os nomes dos jogadores, |
| I.2.2 the position immediately before the sealed move | I.2.2 la position précédant immédiatement le coup mis sous enveloppe, | .2.2 la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta; | I.2.2 a posição imediatamente anterior ao lance secreto,  |
| I.2.3 the time used by each player, | I.2.3 le temps de réflexion utilisé par chacun des deux joueurs | I.2.3 el tiempo empleado por cada jugador; | I.2.3 o tempo utilizado por cada jogador, |
| I.2.4 the name of the player who has sealed the move | I.2.4 le nom du joueur dont le coup est mis sous enveloppe, | I.2.4 el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta; | I.2.4 o nome do jogador que fez o lance secreto, |
| I.2.5 the number of the sealed move, | I.2.5 le numéro du coup mis sous enveloppe, | I.2.5 el número de la jugada secreta; | I.2.5 o número do lance secreto, |
| I.2.6 the offer of a draw, if the proposal is current, | I.2.6 une éventuelle proposition de nulle en vigueur lors de la mise sous enveloppe, | I.2.6 la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente; | I.2.6 a oferta de empate, se a proposta se mantiver, |
| I.2.7 the date, time and venue of resumption of play | I.2.7 la date, l'heure et le lieu de reprise du jeu | I.2.7 la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida. | I.2.7 a data, hora e o local de reinício da partida. |
| I.3 The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping. | I.3 L'arbitre vérifiera les indications portées sur l'enveloppe. Il garde celle-ci par-devers lui et en est responsable. | I.3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia. | I.3 O árbitro deverá verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela sua guarda. |
| I.4 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. | I.4 Si un joueur propose la nulle après que son adversaire a mis son coup sous enveloppe, la proposition reste valide tant que l'adversaire ne l'a ni acceptée ni rejetée selon les termes de l'Article 9.1. | I.4 Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el Artículo 9.1. | I.4 Se um jogador propuser empate depois do adversário fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que este a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1. |
| I.5 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. | I.5 Avant que la partie ne reprenne, la position qui précédait immédiatement le coup mis sous enveloppe est rétablie sur l'échiquier et la pendule réglée de telle manière qu'elle indique les temps de réflexion restant lors de l'ajournement | I.5 Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento. | I.5 Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro e indicado nos relógios o tempo utilizado por cada jogador quando a partida foi suspensa. |
| I.6 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 | I.6 Si la nulle par consentement mutuel intervient avant la reprise, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée. | I.6 Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida. | I.6 Se antes do reinício da partida os jogadores empatarem por comum acordo, ou um dos jogadores avisar o árbitro que abandona, a partida está terminada |
| I.7 The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present. | I.7 L'enveloppe ne sera ouverte qu'en présence du joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe. | I.7 El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta. | I.7 O envelope só deverá ser aberto somente quando o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente. |
| I.8 Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9, 9.6 and 9.7, the game is lost by a player whose recording of his sealed move: | I.8 En dehors des cas dont il est fait mention dans les Articles 5, 6.9, 9.6 et 9.7, la partie est perdue par un joueur dont le coup mis sous enveloppe est : | I.8 Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.9, 9.6 y 9.7, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta: | I.8 Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.9, 9.6 e 9.7, perde a partida o jogador cuja anotação do lance secreto: |
| I.8.1 is ambiguous, or | I.8.1 ambigu, ou | I.8.1 sea ambigua; o | I.8.1 seja ambígua, ou |
| I.8.2 is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or | I.8.2 inscrit de telle façon qu'il est impossible d'établir sa véritable signification, ou | I.8.2 esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien | I.8.2 esteja anotado de tal forma que é impossível determinar o seu verdadeiro significado, ou |
| I.8.3 is illegal. | I.8.3 illégal | I.8.3 resulte ser una jugada ilegal. | I.8.3 seja ilegal. |
| I.9 If, at the agreed resumption time: | I.9 Si, à l’heure fixée pour la reprise du jeu, | I.9 Si a la hora acordada para la reanudación: | I.9 Se, no momento acordado para o reinício da partida: |
| I.9.1 the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started | I.9.1 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est présent, l'enveloppe est ouverte, le coup mis sous enveloppe est effectué sur l'échiquier, et la pendule du joueur en question est mise en marche;  | I.9.1 Está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero y se pone en marcha su reloj. | I.9.1 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 acionado. |
| I.9.2 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 is made on the chessboard; his clock is then restarted | I.9.2 le joueur devant répondre au coup mis sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il arrêtera la pendule et appellera l'arbitre. L'enveloppe sera alors ouverte et le coup sous enveloppe effectué sur l'échiquier, après quoi la pendule du joueur sera remise en marche; | I.9.2 No está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj. | I.9.2 o jogador que tiver de responder ao lance secreto não estiver presente, o seu relógio deverá ser acionado; após a sua chegada, pode parar o seu relógio e chamar o árbitro; o envelope é então aberto e o lance secreto executado no tabuleiro; o seu relógio é então acionado. |
| I.9.3 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 safekeeping and opened on the absent player’s arrival. | I.9.3 le joueur ayant mis son coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit de noter son coup sur la feuille de partie, puis de sceller cette feuille de partie dans une nouvelle enveloppe, arrêter sa propre pendule et démarrer celle de son adversaire, au lieu de répondre de la manière normale. Dans ce cas, la nouvelle enveloppe doit être remise à l'arbitre qui la conserve par-devers lui pour l'ouvrir à l'arrivée du joueur absent. | I.9.3 No está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente. | I.9.3 o jogador que fez o lance secreto não estiver presente, o seu adversário tem o direito de anotar a sua resposta na folha de registo de partida, selar a sua folha de registo de partida num novo envelope, parar o seu relógio e acionar o do adversário ausente, em vez de responder da forma usual; nesse caso, o novo envelope deverá ficar à guarda do árbitro e aberto após a chegada do adversário ausente. |
| I.10 Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply. | I.10 Tout joueur arrivant à l’échiquier après le délai de forfait perdra la partie à moins que l’arbitre en décide autrement. Cependant, si le coup sous enveloppe concluait la partie, cette conclusion s’appliquera. | I.10 Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia, perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa. Sin embargo, si la jugada secreta acaba la partida, este resultado prevalecerá. | I.10 Qualquer jogador que chegar ao tabuleiro depois da hora estipulada deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma. Contudo, se do lance secreto resultar a conclusão do jogo, deverá ser aplicada essa conclusão |
| I.11 If the regulations of an event specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has to reply to the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise. | I.11 Lorsque le règlement de la manifestation prévoit un délai de forfait différent de zéro, ce qui suit s’applique : si aucun des joueurs n’est présent à la reprise, le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe perdra tout le temps écoulé jusqu’à son arrivée, à moins que le règlement de la manifestation n’en dispose autrement ou l'arbitre n'en décide autrement. | I.11 Si las bases de un torneo especifican que el tiempo de incomparecencia no es cero, se aplicará lo siguiente: si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el jugador que tiene que responder a la jugada sellada pierde todo el tiempo que transcurre hasta que llega, a menos que las bases del torneo especifiquen o el árbitro decida otra cosa. | I.11 Se os regulamentos de um evento especificarem que o horário determinado não é zero, deverá ser aplicado o seguinte: Se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, o jogador que tem de responder ao lance secreto deverá perder todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que os regulamentos de um evento especifiquem ou o árbitro decida de outra forma. |
| I.12.1 If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned 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 shall make the move he states he sealed on the chessboard. | I.12.1 Si l'enveloppe contenant le coup mis sous enveloppe est manquante, la partie continue depuis la position avant ajournement, les pendules étant réglées pour indiquer les temps de réflexion restant au moment de l'ajournement. Lorsqu'on ne peut rétablir les temps restant à la pendule, l'arbitre règle cette dernière. Le joueur ayant mis son coup sous enveloppe doit de bonne foi jouer le coup qu'il indique avoir mis sous enveloppe. | I.12.1 Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición aplazada y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los relojes. El jugador que hizo la jugada secreta, ejecutará sobre el tablero la jugada que declare ser la que selló. | I.12.1 Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá continuar a partir da posição no momento do adiamento, com os tempos nos relógios colocados como no momento do adiamento. Se o tempo usado por cada jogador não puder ser restabelecido, os relógios deverão ser ajustados pelo árbitro. O jogador que selou o lance secreto deverá executar no tabuleiro o lance que afirma ser o lance secreto. |
| I.12.2 If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played. | I.12.2 Lorsqu'il est impossible de rétablir la position avant ajournement, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée. | I.12.2 Si es imposible restablecer la posición, se anulará la partida y deberá jugarse una nueva. | I.12.2 Se for impossível restabelecer a posição, a partida é anulada e disputado um novo jogo. |
| I.13 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 shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise. | I.13 Lorsqu'à la reprise, avant d'avoir effectué son premier coup, l'un des deux joueurs signale une erreurdans le réglage des pendules, cette erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas signalée à temps,la partie continue sans correction, à moins que l'arbitre n'en décide autrement. | I.13 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro decida otra cosa. | I.13 Se, no reinício do jogo, qualquer dos jogadores acusar, antes de efetuar o seu primeiro lance, que o tempo utilizado foi incorretamente indicado em qualquer dos relógios, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for então determinado, a partida deve continuar sem correção a menos que o árbitro decida de outra forma. |
| I.14 The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter’s timepiece. The starting time shall be announced in advance. | I.14 La durée de chaque session de reprise est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure de reprise doit être annoncée au préalable. | I.14 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. La hora de comienzo será anunciada con antelación. | I.14 A duração de cada reinício de partida suspensa deverá ser controlada pelo relógio do árbitro. A hora de início deverá ser previamente anunciada. |
| Guidelines II. Chess960 Rules | II - Directives sur les règles du Chess960 | DIRECTRICES II Reglas de Ajedrez960 | . II - Regras do Xadrez960 |
| Guidelines III. Games without increment including Quickplay Finishes | III - Directives sur les parties sans incrément et !es fins de partie au KO | DIRECTRICES III Partidas sin incremento incluido Final a caída de bandera | . II - Regras do Xadrez960 |
| III.1 A ‘quickplay finish’ is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time. | III.1. Une "fin de partie au KO" est la phase d’une partie où tous les coups restant à jouer doivent être achevés dans un temps défini. | III.1 Un “final a caída de bandera” es la última fase de una partida, cuando todos los movimientos (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado. | III.1 O ‘final acelerado’ é a fase do jogo em que todos os lances restantes devem ser concluídos num limite finito de tempo. |
| III.2.1 The Guidelines below concerning the final period of the game including Quickplay Finishes, shall only be used at an event if their use has been announced beforehand. | III.2.1 Les directives ci-dessous concernant la dernière période d’une partie, incluant les fins de partie au KO, ne doivent s’appliquer à une manifestation que si leur utilisation a été annoncée au préalable. | III.2.1 Las directrices que se indican a continuación sobre el último período de la partida, incluidos los finales a caída de bandera, sólo se utilizarán en un evento si su uso se ha anunciado de antemano. | III.2.1 As Diretrizes abaixo indicadas relativas ao período final do jogo, incluindo os Finais Acelerados, só podem ser utilizadas numa competição se for previamente anunciado. |
| III.2.2 These Guidelines shall apply only to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games | III.2.2 Ces directives ne s’appliquent qu’aux échecs standards et aux échecs rapides sans incrément et non aux parties de blitz | III.2.2 Estas directrices sólo se aplicarán a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz. | III.2.2 Este Anexo só poderá ser aplicado a xadrez em ritmo clássico e em partidas semi-rápidas sem incremento e não a partidas rápidas. |
| III.3.1 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then: | III.3.1 La partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière | III.3.1 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces  | III.3.1 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então: |
| III.3.1.1 the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period | III.3.1 La partie continuera si cela se produit dans toute période de jeu autre que la dernière. | III.3.1.1 continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último. | III.3.1.1 a partida deverá continuar se isso ocorrer em qualquer período do jogo exceto no último período. |
| III.3.1.2 the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed. | III.3.2 La partie est nulle si cela se produit dans une période de jeu où tous les coups restants doivent être achevés | III.3.1.2 la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes. | III.3.1.2 a partida está empatada se isso ocorrer no período do jogo em que todos os lances remanescentes devam ser completados. |
| III.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that an increment extra five seconds be introduced for both players. This constitutes the offer of a draw. If the offer refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue | III.4 Si le joueur au trait a moins de 2 minutes restantes à sa pendule, il peut demander qu’un incrément de 5 secondes par coup soit introduit pour les deux joueurs, si possible. Ceci représente une proposition de nulle. Si la proposition de nulle est refusée et que l’arbitre accepte la requête, les pendules seront ensuite programmées avec l’ajout de temps; l’adversaire recevra deux minutes de temps additionnel et la partie continuera. | III.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar un incremento adicional de 5 segundos por jugada para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si esta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustarán con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará. | III.4 Se o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode solicitar que seja inserido um tempo extra de cinco segundos para ambos os jogadores. Isto constitui oferta de empate. Se a oferta for recusada, e o árbitro deferir o solicitado, os relógios serão então ajustados com o tempo extra; o adversário será contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deverá continuar. |
| III.5 If Article III.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chessclock (see Article 6.12.2). He may claim on the basis that his opponent cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means: | III.5 Si l’article III.4 ne s’applique pas et que le joueur au trait a moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nulle avant que son drapeau ne tombe. Il appellera l’arbitre et peut arrêter la pendule (voir Article 6.11.2). Il peut réclamer sur la base que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux et/ou que son adversaire n’a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux. | III.5 Si el artículo III.4 no es aplicable y el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Llamará al árbitro y puede detener el reloj (véase el artículo 6.12.1). Puede reclamar sobre la base de que su adversario no puede ganar por medios normales, y/o que su oponente no hace ningún esfuerzo para ganar por medios normales | III.5 Se o Artigo III.4 não for aplicável e o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Deve chamar o árbitro e pode parar o relógio de xadrez (ver Artigo 6.12.2). Poderá reclamar com base em que o seu adversário não pode vencer por meios normais, ou que o seu adversário não se está a esforçar para vencer por meios normais: |
| III.5.1 If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim | III.5.1 Si l’arbitre est d’accord que l’adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu’il ne fait aucun effort pour gagner la partie par des moyens normaux, il déclarera la partie nulle. Sinon, il remettra sa décision à plus tard ou rejettera la demande. | III.5.1 Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación. | III.5.1 Se o árbitro concordar que o adversário não pode vencer por meios normais, ou que o adversário não se está a esforçar para ganhar a partida, por meios normais, deverá declarar a partida empatada. Caso contrário deverá adiar a sua decisão ou rejeitar a reclamação. |
| III.5.2 If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means | III.5.2 Si l’arbitre remet sa décision, l’adversaire peut recevoir deux minutes de réflexion supplémentaires et la partie continuera, si possible, en présence d’un arbitre. L’arbitre déclarera le résultat final plus tard dans la partie ou aussi tôt que possible après la chute d’un des drapeaux. Il déclarera la partie nulle s’il est d’accord que l’adversaire du joueur dont le drapeau est tombé ne peut pas gagner par des moyens normaux ou qu’il ne faisait pas suffisamment d’efforts pour gagner par des moyens normaux. | III.5.2 Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales. | III.5.2 Se o árbitro adiar a sua decisão, o adversário pode ser contemplado com dois minutos extra e a partida deverá continuar, se possível, na presença do árbitro. O árbitro deverá declarar o resultado final mais tarde durante a partida ou logo que possível após a queda de seta de qualquer dos jogadores. Deverá declarar a partida empatada se concordar que o adversário do jogador cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que não estava a fazer suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais. |
| III.5.3 If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes. | III.5.3 Si l’arbitre a rejeté la demande, l’adversaire recevra deux minutes supplémentaires. | III.5.3 Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario. | III.5.3 Se o árbitro rejeitar a reclamação, o adversário deverá ser contemplado com dois minutos extra. |
| III.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter: | III.6 Ce qui suit s’applique quand la compétition n’est pas supervisée par un arbitre: | III.6 Lo que sigue es aplicable cuando la competición no está supervisada por ningún árbitro: | III.6 As seguintes regras devem ser aplicadas quando a competição não for supervisionada por um árbitro: |
| III.6.1 A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game. He may claim on the basis: | III.6.1 Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu’il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe. Ceci termine la partie. Il peut réclamer sur la base: | III.6.1 Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto concluye la partida. Puede reclamar en base a que: | III.6.1 Um jogador pode reivindicar empate quando tiver menos de dois minutos no seu relógio e antes da sua seta cair. Isto determina o término da partida. Pode reivindicar com base em:  |
| III.6.1.1 that his opponent cannot win by normal means, and/or | III.6.1.1 que son adversaire ne peut pas gagner par des moyens normaux | III.6.1.1 Su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o | III.6.1.1 que o adversário não pode vencer por meios normais ou |
| III.6.1.2 that his opponent has been making no effort to win by normal means. In III.6.1.1 the player must write down the final position and his opponent must verify it. In III.6.1.2 the player must write down the final position and submit an upto-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position. | III.6.1.2 que son adversaire n’a fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux. En III.6.1.1, le joueur doit écrire la position finale et son adversaire doit la vérifier. En III.6.1.2, le joueur doit écrire la position finale et fournir une feuille de partie à jour. L’adversaire vérifiera la feuille et la position finale | III.6.1.2 Su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales. En III.6.1.1 El jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla. En III.6.1.2 El jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final. | III.6.1.2 que o seu adversário não se está a esforçar para vencer por meios normais. Na hipótese III.6.1.1 o jogador deve anotar a posição final numa folha de registo de partida atualizada e o adversário tem de verificá-la. Na hipótese III.6.1.2 o jogador deve anotar a posição final numa folha de registo de partida atualizada. O adversário deverá verificar quer a folha de registo de partida quer a posição final. |
| III.6.2 The claim shall be referred to the designated arbiter. | III.6.2 La réclamation sera transmise à l’arbitre désigné. | III.6.2 La reclamación será remitida a un árbitro designado. | III.6.2 A reclamação deverá ser encaminhada ao árbitro designado. |