

	English	German	Portuguese	Italian
	<p><b>INTRODUCTION</b>  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 was adopted at the 84<sup>th</sup> FIDE Congress at Tallinn, Estonia) coming into force on 1 July 2014.  In these Laws the words ‘he’, ‘him’, and ‘his’ shall be considered to include ‘she’ and ‘her’.</p>	<p><b>Einführung</b>  Die FIDE Schachregeln gelten für das Spielen am Brett.  Die Schachregeln bestehen aus zwei Teilen:  1. den Grundspielregeln und  2. den Turnierspielregeln.  Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE - Schachregeln, angenommen vom 84. FIDE-Kongress in Tallinn (Estland) im Oktober 2013. Sie treten am 1. Juli 2014 in Kraft.  In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht mit einschließen.</p>	<p><b>INTRODUÇÃO</b>  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 adotadas no 84º Congresso da FIDE realizado em Tallinn (Estônia) Outubro de 2013, entrando em vigor em 1º de julho de 2014. Nestas Leis, as palavras "ele", "lhe" e "seu" incluem "ela" e "sua"</p>	<p><b>INTRODUZIONE</b>  Le Regole FIDE degli scacchi governano il gioco sulla scacchiera.  Le Regole consistono di due parti: 1. Regole di base del gioco e 2. Regole per le competizioni.  Il testo inglese è la versione autentica delle Regole, che sono state adottate dall’84° Congresso FIDE a Tallinn (Estonia) con entrata in vigore il 1° Luglio 2014.  Nelle presenti Regole le parole ‘egli’, ‘lui’ e ‘suo’ si considerano includere anche ‘ella’, ‘lei’ e ‘sua’.</p>
	<p><b>PREFACE</b>  The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are discussed in the Laws. The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors.  FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.</p>	<p><b>Vorwort</b>  Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfasst werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen. Die Schachregeln setzen voraus, dass Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den</p>	<p><b>PREFACIO</b>  As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que podem surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Nos casos que não estejam precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, deve 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 privar o árbitro de sua liberdade de julgamento e assim impedir-lo de encontrar uma solução para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os enxadristas e federações que aceitem</p>	<p><b>PREFAZIONE</b>  Le Regole degli scacchi non possono coprire tutte le possibili situazioni che possono insorgere durante una partita, né può regolare tutte le questioni amministrative. Laddove un caso non sia esattamente regolato da un Articolo delle Regole, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nelle Regole. Le Regole presumono che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, capacità di giudizio ed obiettività assoluta. Norme troppo dettagliate potrebbero privare l’arbitro della sua libertà di giudizio, impedendogli di trovare una soluzione ad un problema dettata dall’imparzialità, dalla logica e dalla particolare situazione. La FIDE chiede a tutti i</p>

	<p>A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess.</p> <p>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</p>	<p>speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden. Die FIDE appelliert an alle Schachspieler und Föderationen sich dieser Auffassung anzuschließen. Damit ein Wettkampf von der FIDE gewertet wird, muss er nach den FIDE-Schachregeln gespielt werden. Es wird empfohlen, dass auch nicht von der FIDE gewertete Wettkampfpartien nach den FIDE-Schachregeln gespielt werden. Mitgliedsföderationen können die FIDE um eine Entscheidung die Schachregeln betreffend bitten.</p>	<p>este ponto de vista. A condição necessária para uma partida ter rating calculado pela FIDE é que o torneio deverá ser jogado de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE. Recomenda-se que mesmo os jogos competitivos não válidos para rating FIDE sejam jogados de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE.</p> <p>As federações filiadas podem solicitar à FIDE que se pronuncie sobre questões relativas às Leis do Xadrez.</p>	<p>giocatori ed alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista.</p> <p>Una condizione necessaria perché una partita sia ratificata dalla FIDE è che essa sia stata giocata secondo le Regole FIDE. Si raccomanda che anche le partite competitive non ratificate dalla FIDE siano giocate secondo le Regole FIDE. Le federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di pronunciarsi relativamente a questioni attinenti le Regole.</p>
	BASIC RULES OF PLAY	GRUNDSPIELREGELN	REGRAS BÁSICAS DO JOGO	REGOLE DI BASE DEL GIOCO
	<b>Article 1: The nature and objectives of the game of chess</b>	Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels	Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez	<b>ARTICOLO 1: LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI</b>
1.1	<p>The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a 'chessboard'. 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. A player is said to 'have the move' when his opponent's move has been 'made'.</p>	<p>Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen. Der Spieler mit den hellen Figuren (Weiß) macht den ersten Zug, dann ziehen die Spieler abwechselnd, wobei der Spieler mit den dunklen Figuren (Schwarz) den nächsten Zug ausführt. Ein Spieler "ist am Zug", sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.</p>	<p>O jogo de xadrez é disputado entre 2 oponentes que movem suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças de cor clara (Branças) faz o primeiro lance, então os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças escuras (Pretas) executando o próximo lance. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido 'feita'.</p>	<p>La partita di scacchi si gioca tra due avversari che muovono i propri pezzi su una tavola quadrata detta 'scacchiera'. Il giocatore che ha i pezzi di colore chiaro (Bianco) esegue la prima mossa; quindi i giocatori muovono alternativamente, con il giocatore che ha i pezzi di colore scuro (Nero) che esegue la mossa successiva. Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata 'eseguita'.</p>
1.2	<p>The objective of each player is to place the opponent's king 'under attack' in such a way that the opponent has no legal move. The player who achieves this goal is said to have 'checkmated' the opponent's king and to have won the game. Leaving one's own king under attack, exposing one's own king to attack and also 'capturing' the opponent's</p>	<p>Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat. Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König "matt gesetzt" und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König des Gegners zu schlagen. Der</p>	<p>O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.</p>	<p>L'obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario 'sotto attacco' in maniera tale che l'avversario non abbia più alcuna mossa legale. Il giocatore che raggiunge questo risultato è detto aver dato 'scaccomatto' al Re avversario ed ha vinto la partita. Non è consentito lasciare il proprio Re sotto attacco, esporre il proprio Re all'attacco e nemmeno 'catturare' il Re avversario.</p>

	king are not allowed. The opponent whose king has been checkmated has lost the game.	Gegner, dessen König matt gesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.		L'avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita.
1.3	If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent's king, the game is drawn (see Article 5.2 b).	Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist, ist das Spiel "remis" (unentschieden, - siehe Artikel 5.2.b).	A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate no rei do oponente (veja Artigo 5.2.b).	Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori possa in alcun modo dare scaccomatto al Re avversario, la partita è patta (vedi Articolo 5.2 b).
	<b>Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard</b>	<b>Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett</b>	Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro	ARTICOLO 2: LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA
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.	Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, die abwechselnd hell und dunkel sind (die „weißen“ und die „schwarzen“ Felder). Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.	O tabuleiro de xadrez é composto de uma grade 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.	La scacchiera è composta da una griglia 8 x 8 di 64 case uguali, alternativamente chiare (case 'bianche') e scure (case 'neri'). La scacchiera è collocata tra i giocatori in modo che la casa posta nell'angolo in basso alla destra del giocatore sia bianca.
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	Zu Beginn der Partie hat der eine Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren. Diese Figuren sind die folgenden: ein weißer König, mit dem gebräuchlichen Symbol K eine weiße Dame, mit dem gebräuchlichen Symbol D zwei weiße Türme, mit dem gebräuchlichen Symbol T zwei weiße Läufer, mit dem gebräuchlichen Symbol L zwei weiße Springer, mit dem gebräuchlichen Symbol S acht weiße Bauern, mit dem gebräuchlichen Symbol ein schwarzer König, mit dem gebräuchlichen Symbol K eine schwarze Dame, mit dem gebräuchlichen Symbol D	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'): As peças são as seguintes: Um rei branco usualmente indicado pelo símbolo R Uma dama branca indicada pelo símbolo D Duas torres brancas indicadas pelo símbolo T Dois bispos brancos indicados pelo símbolo B Dois cavalos brancos indicados pelo símbolo C Oito peões brancos indicados pelo símbolo Um rei preto usualmente indicado pelo símbolo R	All'inizio della partita il Bianco ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi 'bianchi'); il Nero ha 16 pezzi di colore scuro (i pezzi 'neri'). I pezzi sono i seguenti: un Re bianco solitamente indicato con il simbolo R una Donna bianca solitamente indicata con il simbolo D due Torri bianche solitamente indicate con il simbolo T due Alfieri bianchi solitamente indicati con il simbolo A due Cavalli bianchi solitamente indicati con il simbolo C otto pedoni bianchi solitamente indicati con il simbolo un Re nero solitamente indicato con il simbolo R una Donna nera solitamente indicata con il simbolo D

	<p>A black queen usually indicated by the symbol Q</p> <p>Two black rooks usually indicated by the symbol R</p> <p>Two black bishops usually indicated by the symbol B</p> <p>Two black knights usually indicated by the symbol N</p> <p>Eight black pawns usually indicated by the symbol</p>	<p>zwei schwarze Türme, mit dem gebräuchlichen Symbol T</p> <p>zwei schwarze Läufer, mit dem gebräuchlichen Symbol L</p> <p>zwei schwarze Springer, mit dem gebräuchlichen Symbol S</p> <p>acht schwarze Bauern, mit dem gebräuchlichen Symbol</p>	<p>Uma dama preta indicada pelo símbolo D</p> <p>Duas torres pretas indicadas pelo símbolo T</p> <p>Dois bispos pretos indicados pelo símbolo B</p> <p>Dois cavalos pretos indicados pelo símbolo</p> <p>Oito peões pretos indicados pelo símbolo</p>	<p>due Torri nere solitamente indicate con il simbolo T</p> <p>due Alfieri neri solitamente indicati con il simbolo A</p> <p>due Cavalli neri solitamente indicati con il simbolo C</p> <p>otto pedoni neri solitamente indicati con il simbolo</p>
2.3	The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:	Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende	É a seguinte a posição inicial das peças no tabuleiro:	La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è la seguente:
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'.	Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien"; die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum benachbarten Rand verlaufend, heißt "Diagonale".	As oito casas dispostas verticalmente são chamadas 'colunas'. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas 'fileiras'. É denominada 'diagonal' a linha reta de casas de mesma cor que se estende de um canto do tabuleiro a outro canto adjacente.	Le otto file verticali di case sono dette 'colonne'. Le otto righe orizzontali di case sono dette 'traverse'. Una linea retta di case dello stesso colore che vada da un lato della scacchiera al lato adiacente è detta 'diagonale'.
	<b>Article 3: The moves of the pieces</b>	<b>Artikel 3: Die Gangart der Figuren</b>	<b>Artigo 3: O movimento das peças</b>	<b>ARTICOLO 3: IL MOVIMENTO DEI PEZZI</b>
3.1	It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move. A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8. A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.	Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt. Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte. Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zug gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.	Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, esta última é capturada e retirada do tabuleiro como parte do mesmo movimento. Diz-se que uma peça está atacando uma peça do oponente se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8. Considera-se que uma peça ataca uma casa, mesmo que esta peça esteja impedida de ser movida para esta casa, porque deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.	Non è permesso muovere un pezzo su una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. Se un pezzo viene mosso su una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e rimosso dalla scacchiera come parte della stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo può effettuare una cattura su quella casa secondo gli Articoli da 3.2 a 3.8. Si considera che un pezzo attacchi una casa anche qualora quel pezzo sia impossibilitato a muoversi verso quella casa perché così facendo lascerebbe o porrebbe sotto attacco il Re del proprio colore.

3.2	The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.	Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf der er steht.	O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.	L'Alfiere si può muovere su una qualunque casa lungo una diagonale su cui si trova.
3.3	The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands	Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen, auf der er steht	A torre pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna ou fileira em que se encontra.	La Torre si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna o la traversa sulle quali si trova.
3.4	The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.	Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf der sie steht.	A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal em que se encontra.	La Donna si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna, la traversa o una diagonale sulle quali si trova.
3.5	When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.	Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischen stehende Figuren hinweg ziehen.	Ao fazer esses movimentos, o bispo, a torre ou a dama não podem saltar sobre qualquer peça que esteja em casa contígua.	Nell'effettuare queste mosse, l'Alfiere, la Torre e la Donna non possono scavalcare alcun pezzo interposto.
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.	Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen.	O cavalo pode mover-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa que não esteja na mesma coluna, fileira ou diagonal	Il Cavallo si può muovere su ciascuna delle case più vicine a quella sulla quale si trova ma non poste sulla stessa colonna, traversa o diagonale.
3.7	a. The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or b. on its first move the pawn may move as in 3.7.a or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or c. 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. d. 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	a) Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt ist, oder b) in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.a) beschrieben ziehen oder um zwei Felder auf derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder nicht besetzt sind, oder c) auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt. d) Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Anfangsstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen ist nur in dem	a. O peão pode mover-se para uma casa desocupada que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna; ou b. o peão em seu primeiro lance pode mover-se conforme mencionado em 3.7.a ou alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou c. o peão pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça. d. Um peão ocupando uma casa na mesma coluna adjacente ao peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original pode capturar este peão	a. Il pedone si può muovere sulla casa ad esso immediatamente successiva sulla stessa colonna, a condizione che detta casa non sia occupata, ovvero b. alla sua prima mossa, il pedone si può muovere come in 3.7.a oppure, in alternativa, può avanzare di due case lungo la stessa colonna, a condizione che dette case non siano occupate, ovvero c. il pedone si può muovere su una casa posta diagonalmente di fronte ad esso su una colonna adiacente, occupata da un pezzo avversario, catturando il pezzo. d. un pedone che occupi la casa nella stessa traversa e sulla colonna adiacente di un pedone avversario il quale sia appena stato avanzato di due case dalla sua casa d'origine, può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo

	<p>only one square. This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture</p> <p>e. 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. The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously. This exchange of a pawn for another piece is called 'promotion', and the effect of the new piece is immediate.</p>	<p>unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird „Schlagen en passant“ genannt.</p> <p>e) Wenn ein Spieler, der am Zug ist, seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem Ankunftsfield austauschen. Dieses nennt man das Umwandlungsfeld. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.</p>	<p>oponente como se aquele tivesse se movido apenas uma casa. Esta captura somente é legal no lance seguinte deste avanço e é chamada de tomada 'en passant'.</p> <p>e. Quando um jogador, tendo a vez de jogar, joga um peão para a fileira mais distante em relação à sua posição inicial, ele deve trocá-lo como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor na referida casa de chegada. Esta é chamada a casa de 'promoção'.</p> <p>A escolha do jogador não está restrita a peças anteriormente capturadas. Esta troca de peão por outra peça é chamada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.</p>	<p>fosse stato avanzato di una sola casa. Questa cattura è legale solo nella mossa immediatamente successiva al suddetto avanzamento ed è detta cattura 'en passant' ('al varco').</p> <p>e. quando un giocatore, avendo il tratto, avanza un pedone alla traversa più lontana dalla sua posizione iniziale, come parte integrante della stessa mossa deve scambiare quel pedone con una nuova Donna, Torre, Alfiere o Cavallo dello stesso colore, ponendolo sulla prevista casa di destinazione. Quest'ultima è detta 'casa di promozione'. La scelta del giocatore non è limitata ai pezzi catturati in precedenza. Lo scambio del pedone con un altro pezzo è detto promozione, e l'effetto del nuovo pezzo è immediato.</p>
3.8	<p>There are two different ways of moving the king:</p> <p>a. by moving to an adjoining square-</p> <p>b. 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The right to castle has been lost: [a] if the king has already moved, or [b] with a rook that has already moved.</li> </ul> <p>Castling is prevented temporarily: [a] if the square on which the king</p>	<p>Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:</p> <p>a) durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld,</p> <p>b) durch Rochieren.</p> <p>Die Rochade ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der ersten Reihe des Spielers, der als ein Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: Der König wird von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung des Turmes, der auf seiner Anfangsstellung stehen muss, hin versetzt; dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.</p> <p>1) Das Recht zu rochieren ist verloren:</p> <p>a) wenn der König bereits gezogen hat, oder</p>	<p>Há duas maneiras diferentes de mover o rei:</p> <p>a. movendo-o para uma casa vizinha</p> <p>b. ou 'roccando'. Este é um lance de rei e uma das torres, de mesma cor ao longo da primeira fileira do jogador, contando como um simples lance de rei e executado como segue: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre que está em sua casa original, em seguida a torre é transferida para a casa a que o rei acabou de atravessar.</p> <p>Antes do roque branco na ala rei Após o roque branco na ala rei</p> <p>Antes do roque preto ala dama Após o roque preto na ala rei</p> <p>Antes do roque branco ala dama Após o roque branco ala dama</p>	<p>Ci sono due diversi modi di muovere il Re:</p> <p>a. muovendolo su una casa adiacente</p> <p>b. 'arroccando'. Questa è una mossa del Re e di una Torre dello stesso colore lungo la prima traversa del giocatore, che conta come una singola mossa del Re ed è eseguita come segue: dalla sua casa di origine, il Re viene trasferito due case verso la Torre che si trova ancora nella sua casa d'origine; quindi la Torre stessa viene trasferita sulla casa che il Re ha appena attraversato.</p> <p>Prima dell'arrocco corto del Bianco</p> <p>Dopo l'arrocco corto del Bianco</p> <p>Prima dell'arrocco lungo del Nero</p> <p>Dopo l'arrocco lungo del Nero</p> <p>Prima dell'arrocco lungo del Bianco</p> <p>Dopo l'arrocco lungo del Bianco</p>

	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 [b] if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.	b) mit einem Turm, der bereits gezogen hat. 2) Die Rochade ist vorübergehend verhindert, a) wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, b) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.	Antes do roque preto ala rei Após o roque preto ala do rei c. 1. Perde-se o direito de rocar: a. se o rei já foi movido, ou b. com a torre que já foi movida. 2. Temporariamente o roque não é permitido: a. se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa a que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente; ou b. se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.	Prima dell'arrocco corto del Nero Dopo l'arrocco corto del Nero (1) Il diritto all'arrocco è perduto: [a] se il Re è già stato mosso, ovvero [b] con una Torre che sia già stata mossa. (2) Il diritto all'arrocco è temporaneamente sospeso: [a] se la casa su cui il Re si trova o la casa che deve attraversare o la casa che deve occupare sono attaccate da uno o più pezzi avversari, ovvero [b] se tra il Re e la Torre con la quale l'arrocco deve essere eseguito si trova un qualsiasi pezzo.
3.9	The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check. No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.	Ein König "steht im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden. Keine Figur darf einen Zug machen, der entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.	Diz-se que o rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que referidas peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa ocupada pelo rei porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque. Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o seu próprio rei em xeque	Il Re si dice essere 'in scacco' quando è attaccato da uno o più pezzi avversari, anche qualora questi pezzi fossero impossibilitati a muoversi dalla casa che occupano in quanto così facendo lascerebbero o porrebbero il proprio Re sotto scacco. Non si può muovere alcun pezzo che esponga ad uno scacco il Re del proprio colore, o che lasci il Re stesso sotto scacco.
3.10	a. A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 — 3.9 have been fulfilled. b. A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 — 3.9 c. A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.	a) Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden. b) Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt. c) Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann.	a. Uma jogada é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 — 3.9 tiverem sido cumpridos. b. Uma jogada é ilegal quando falha ao satisfazer os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 — 3.9. c. Uma posição é ilegal quando não pode ser alcançada mediante qualquer série de lances legais.	a. Una mossa è legale quando sono state ottemperate tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 -3.9. b. una mossa è illegale quando non ottempera tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 -3.9 c. una posizione è illegale quando non può essere stata raggiunta con alcuna sequenza di mosse legali.

	<b>Article 4: The act of moving the pieces</b>	<b>Artikel 4: Die Ausführung der Züge</b>	<b>Artigo 4: O ato de mover as peças</b>	<b>ARTICOLO 4: L'ESECUZIONE DELLA MOSSA</b>
4.1	Each move must be made with one hand only.	Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.	Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos.	Ogni mossa deve essere eseguita con una sola mano.
4.2	Provided that he first expresses his intention (for example by saying "j'adoube" or "I adjust"), only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares.	Vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung "j'adoube" oder "ich korrigiere"), darf nur der Spieler, der am Zug ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.	Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo "eu arrumo" ou "eu ajusto"), apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas.	Il solo giocatore avente il tratto può aggiustare uno o più pezzi nelle loro case, a condizione che abbia precedentemente espresso la propria intenzione (per esempio dicendo 'j'adoube' o 'acconcio').
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: a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved b. one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched that can be captured c. one piece of each colour, he must capture the opponent's piece with his piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched 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.	Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, auf dem Schachbrett mit der Absicht diese zu ziehen oder zu schlagen a) eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann, b) eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann, c) je eine Figur beider Farben, muss er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.	Excetuado o estipulado no Artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar toca no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar: a. uma ou mais de suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida b. uma ou mais peças de seu oponente, deve capturar a primeira tocada que possa ser capturada c. uma peça de cada cor, deve capturar a peça do oponente com sua peça ou, se isso for legal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada Se não estiver claro se peça do próprio jogador ou do oponente foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.	Eccetto per quanto previsto nell'Articolo 4.2, se il giocatore avente il tratto tocca sulla scacchiera, con l'intenzione di muovere o catturare: a. uno o più dei propri pezzi, deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso b. uno o più pezzi avversari, deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato c. un pezzo di ciascun colore, deve catturare il pezzo avversario con il proprio pezzo oppure, qualora ciò sia illegale, muovere o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o catturato. Qualora non sia chiaro se sia stato toccato per primo il pezzo del giocatore o quello dell'avversario, si considererà che il pezzo del giocatore sia stato toccato prima di quello avversario.
4.4	If a player having the move: a. touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so b. deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and	Wenn der am Zug befindliche Spieler a) seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist, b) absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem	Se um jogador com a vez de jogar: a. toca no seu rei e uma torre deve rocar nesta ala se o movimento for legal b. deliberadamente toca a torre e em seguida seu rei não poderá rocar nesta ala nesta jogada e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3.a	Se un giocatore, avendo il tratto: a. tocca il Re ed una Torre, deve arroccare da quel lato, sempre che ciò sia legale b. tocca deliberatamente una Torre e quindi il proprio Re, non gli è consentito



	<p>the situation shall be governed by Article 4.3.a</p> <p>c. 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.</p> <p>d. promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.</p>	<p>Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3.a) geregelt, c) in der Absicht zu rochieren seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen, d) einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.</p>	<p>c. pretendendo rocar, toca o rei e em seguida uma torre, mas o roque com esta torre é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei (o que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está liberado para fazer qualquer outra jogada legal</p> <p>d. promove um peão, a escolha da peça somente está finalizada, quando a peça tiver tocado na casa de promoção.</p>	<p>arroccare da quel lato in quella mossa, e la situazione è regolata dall'Articolo 4.3.a</p> <p>c. volendo arroccare, tocca il Re e quindi una Torre, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve fare un'altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l'arrocco con l'altra Torre). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di eseguire una qualsiasi mossa legale.</p> <p>d. promuove un pedone, la scelta del pezzo è compiuta quando il pezzo ha toccato la casa di promozione.</p>
4.5	<p>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.</p>	<p>Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4.berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.</p>	<p>Se nenhuma das peças tocadas de acordo com o Artigo 4.3 ou Artigo 4.4 pode ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer jogada legal.</p>	<p>Se nessuno dei pezzi toccati secondo gli Articoli 4.3 o 4.4 può essere mosso o catturato, il giocatore può fare una qualsiasi mossa legale.</p>
4.6	<p>The act of promotion may be performed in various ways:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. the pawn does not have to be placed on the square of arrival,</li> <li>2. removing the pawn and putting the new piece on the square of arrival may occur in any order.</li> </ol> <p>If an opponent's piece stands on the square of arrival, it must be captured.</p>	<p>Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.</li> <li>2. Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld kann in beliebiger Reihenfolge geschehen.</li> </ol> <p>Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.</p>	<p>O ato de promoção pode ser executado de várias maneiras:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. o peão não precisa ser levado até a casa de chegada,</li> <li>2. retirando o peão e pondo a nova peça na casa de promoção que pode ocorrer em qualquer ordem.</li> </ol> <p>Se uma peça do oponente encontra-se na casa de chegada, deve ser capturada.</p>	<p>L'atto della promozione può essere eseguito in varie maniere:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. non è necessario che il pedone venga materialmente deposto sulla casa di arrivo,</li> <li>2. la rimozione del pedone e la collocazione del nuovo pezzo sulla casa di promozione possono avvenire in qualunque ordine.</li> </ol> <p>Se sulla casa di promozione c'è un pezzo avversario, questo deve essere catturato.</p>
4.7	<p>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:</p>	<p>Wenn als regelgemäßer Zug oder Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Ein Zug gilt als ausgeführt:</p>	<p>Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, não pode ser movida para outra casa neste lance. A jogada é considerada como efetuada nos casos de:</p>	<p>Quando, come mossa legale o parte di una mossa legale, un pezzo sia stato rilasciato su di una casa, per quella mossa non può essere spostato su un'altra casa. La mossa si considera eseguita:</p>

	<p>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.</p> <p>b. 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.</p> <p>c. 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.</p>	<p>a) im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat;</p> <p>b) im Fall der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite ausführen, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß. Falls die Rochade auf dieser Seite regelwidrig ist, muss der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.</p> <p>c) im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist.</p>	<p>a. uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador; após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça capturada.</p> <p>b. roque, quando o jogador tiver soltado a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando o jogador tiver soltado o rei, o lance não estaria implementado ainda, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar na naquela ala o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (o que pode incluir rocar com a outra torre). Se o rei não tiver lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer outro lance legal;</p> <p>c. promoção de peão, quando a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção e o peão tiver sido retirado do tabuleiro.</p>	<p>a. in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera ed il giocatore, dopo aver deposto il proprio pezzo sulla nuova casa, ha rilasciato il pezzo catturante dalla propria mano.</p> <p>b. in caso di arrocco, quando la mano del giocatore ha rilasciato la Torre sulla casa precedentemente attraversata dal Re. Quando il giocatore ha rilasciato il Re dalla propria mano, la mossa non è ancora eseguita ma il giocatore non ha più diritto di fare qualsiasi altra mossa diversa dall'arrocco su quel lato, se questo è legale. Se l'arrocco su quel lato è illegale, il giocatore deve fare una qualsiasi altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l'arrocco sull'altro lato). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa.</p> <p>c. in caso di promozione, quando la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo sulla casa di promozione ed il pedone è stato rimosso dalla scacchiera.</p>
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	Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.1.bis 4,7 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt, um diese zu ziehen oder zu schlagen.	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 – 4.7 por parte do oponente.	Non appena il giocatore abbia toccato un pezzo con l'intenzione di muoverlo o di catturarlo, il giocatore perde il diritto a reclamare contro le infrazioni da parte del suo avversario degli Articoli da 4.1 a 4.7.
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.	Wenn einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, stellen, um diese auszuführen.	Se um jogador estiver incapacitado de mover as peças, deverá providenciar um assistente, aprovado pelo árbitro, para executar esta tarefa.	Se un giocatore non è in grado di muovere i pezzi, il giocatore può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, per compiere l'operazione.
	<b>Article 5: The completion of the game</b>	<b>Artikel 5: Die Beendigung der Partie</b>	Artigo 5: O término da partida	<b>ARTICOLO 5: LA CONCLUSIONE DELLA PARTITA</b>

5.1	<p>a. The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 — 4.7.</p> <p>b. The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game</p>	<p>a) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.</p> <p>b) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.</p>	<p>a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate seja legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.</p> <p>b. A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.</p>	<p>a. La partita è vinta da parte del giocatore che ha dato scaccomatto al Re avversario. Questo termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di scaccomatto rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.</p> <p>b. La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.</p>
5.2	<p>a. The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in 'stalemate'. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 — 4.7.</p> <p>b. The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent's king with any series of legal moves. The game is said to end in a 'dead position'. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 — 4.7.</p> <p>c. The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends the game.</p> <p>d. The game may be drawn if an identical position is about to appear or has appeared on the chessboard at least three times (see Article 9.2).</p>	<p>a) Die Partie ist remis, wenn der Spieler, der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "Pattstellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.</p> <p>b) Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge matt setzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.</p> <p>c) Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet.</p> <p>d) Die Partie darf remis gegeben werden, falls eine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett</p>	<p>a. A partida está empatada quando o jogador que tiver a vez não tenha lance legal e o seu rei não esteja em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição de afogado foi legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.</p> <p>b. A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição tenha sido legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.</p> <p>c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida. Isto imediatamente termina a partida.</p> <p>d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está prestes a aparecer ou apareceu no tabuleiro pelo menos por três vezes. (veja Artigo 9.2).</p>	<p>a. La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha alcuna mossa legale ed il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di stallo rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.</p> <p>b. La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all'avversario con una qualsiasi sequenza di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in 'posizione morta'. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione morta rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.</p> <p>c. La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita.</p> <p>d. La partita può essere dichiarata patta se un'identica posizione sta per apparire od è apparsa sulla scacchiera almeno tre volte (vedi Articolo 9.2).</p> <p>e. La partita può essere dichiarata patta se ciascun giocatore ha eseguito almeno</p>

	e. The game may be drawn if each player has made at least the last 50 moves without the movement of any pawn and without any capture (see Article 9.3).	entstanden ist oder sogleich entstehen wird (siehe Artikel 9.2). e) Die Partie darf remis gegeben werden, falls mindestens die letzten 50 Züge von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen wurde (siehe Artikel 9.3).	e. A partida pode estar empatada se os jogadores tiverem feito pelo menos seus últimos 50 lances sem movimentar qualquer peão nem qualquer captura.(veja Artigo 9.3).	le ultime 50 mosse senza alcuna mossa di pedone e senza alcuna cattura (vedi Articolo 9.3).
	<b>COMPETITION RULES</b>	<b>TURNIERSCHACHREGELN</b>	<b>REGRAS DE COMPETIÇÃO</b>	<b>REGOLE PER LE COMPETIZIONI</b>
	<b>Article 6: The chessclock</b>	<b>Artikel 6: Die Schachuhr</b>	Artigo 6: O relógio de xadrez	<b>ARTICOLO 6: L'OROLOGIO PER GLI SCACCHI</b>
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.	Eine "Schachuhr" ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann. "Uhr" bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen. Jede Zeitanzeige hat ein "Fallblättchen". Das Fallen des "Fallblättchens" bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.	'Relógio de xadrez' significa um dispositivo de tempo com dois monitores, conectados entre si de tal modo que só um deles pode funcionar de cada vez. 'Relógio' nas Leis do Xadrez significa um dos dois monitores de tempo. Cada relógio tem uma seta. 'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.	Con 'orologio per gli scacchi' s'intende un orologio con due quadranti, connessi l'un l'altro in maniera tale che in qualsiasi momento solo uno dei due possa avanzare. In queste Regole 'orologio' indica ciascuno dei due quadranti. Ciascun quadrante ha una 'bandierina'. 'Caduta della bandierina' significa l'esaurimento del tempo assegnato ad un giocatore.
6.2	a. 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: (1) the move ends the game (see Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c and 9.6), or (2) the player has made his next move, in case his previous move was not completed. A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his	a) Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang (d.h. er drückt seine Uhr). Damit wird der Zug „vollständig abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann vollständig abgeschlossen, wenn (1) der Zug die Partie beendet (siehe Artikel 5.1 a, 5.2 a, 5.2 b, 5.2 c, 9.6a, 9.6b und 9.7), oder (2) der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls sein vorhergehender Zug nicht vollständig abgeschlossen war. Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr nach seinem Zug	a. Durante a partida cada jogador, tendo feito seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio e seu oponente (isto significa dizer, ele deve acionar seu relógio). Isto 'completa' o lance. Um lance está também completo se: 1. o lance termina a partida (veja Artigos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b e 9.7), ou 2. o jogador efetuou seu próximo lance, caso seu lance prévio não tenha sido completado. Deve ser permitido a um jogador acionar seu relógio após fazer o seu lance mesmo depois que o seu	a. Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, dovrà fermare il proprio orologio ed avviare l'orologio dell'avversario (vale a dire, dovrà premere il proprio orologio). Ciò 'completa' la mossa. Una mossa è completata anche qualora: 1. la mossa termina la partita (vedi Articoli 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b e 9.7), ovvero 2. il giocatore ha eseguito la propria mossa successiva, nel caso in cui la sua mossa precedente non fosse stata completata.

	<p>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.</p> <p>b. 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.</p> <p>c. 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.</p> <p>d. Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.</p> <p>e. 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.</p>	<p>anzuhalten, auch wenn sein Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.</p> <p>b) Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der er seinen Zug gemacht hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über der Uhr zu behalten.</p> <p>c) Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, die Uhr vor dem Ziehen zu drücken oder umzuwerfen. Unangemessener Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.</p> <p>d) Nur dem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.</p> <p>e) Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.</p>	<p>oponente tiver feito o próximo lance. O tempo decorrido entre fazer o lance no tabuleiro e acionar o relógio, é considerado como parte do tempo atribuído ao jogador.</p> <p>b. O jogador deve acionar seu relógio com a mesma mão com a qual executou seu lance. É proibido para um jogador manter o dedo sobre o relógio ou pairar sobre ele.</p> <p>c. 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.</p> <p>d. Somente é permitido ajuste de peças no tabuleiro pelo jogador cujo relógio estiver em andamento.</p> <p>e. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deverá providenciar um assistente, que deve ser aceito pelo árbitro, para executar esta tarefa. Seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de modo justo. Este ajuste do relógio não se aplica ao relógio de um jogador com uma deficiência.</p>	<p>Ad un giocatore deve essere consentito di fermare il proprio orologio dopo aver eseguito la propria mossa, anche dopo che il suo avversario ha eseguito la propria mossa successiva. Il tempo intercorrente tra l’esecuzione della mossa sulla scacchiera e l’atto di premere l’orologio è considerato parte del tempo assegnato al giocatore.</p> <p>b. Il giocatore deve premere il proprio orologio con la stessa mano con la quale ha eseguito la propria mossa. Al giocatore è proibito tenere il dito sull’orologio o ‘indugiarvi’ sopra.</p> <p>c. I giocatori devono manovrare correttamente l’orologio per gli scacchi. È proibito premerlo con violenza, sollevarlo, premere l’orologio prima di aver mosso o rovesciarlo. L’uso improprio dell’orologio sarà penalizzato secondo l’Articolo 12.9.</p> <p>d. L’acconcio dei pezzi è consentito solo al giocatore il cui orologio è in moto.</p> <p>e. Se un giocatore non è in condizione di usare l’orologio può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all’arbitro, per compiere questa operazione. Il suo orologio sarà regolato dall’arbitro in maniera equa. Questa regolazione non si applica all’orologio di un giocatore portatore di disabilità.</p>
6.3	<p>a. When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time and/or may be allocated an additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.</p>	<p>a) Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode vollständig abgeschlossen haben und / oder es darf ihm pro Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden.</p>	<p>a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo e/ou pode receber uma parcela adicional de tempo após cada lance.</p>	<p>a. Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve completare un numero minimo di mosse, o tutte le mosse, in un periodo di tempo assegnato e/o può ricevere una quantità di tempo supplementare per</p>

	<p>b. The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable.</p> <p>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.</p>	<p>All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.</p> <p>b) Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet. Im Aufschub-Modus erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.</p>	<p>Tudo isso deve estar previamente especificado.</p> <p>b. O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo disponível do próximo período, quando aplicável.</p> <p>c. No modo 'time delay' ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo de reflexão principal'. Cada jogador também recebe um 'tempo fixo extra', após cada lance. A contagem regressiva do tempo principal começa somente depois de esgotado tempo fixo extra. Desde que o jogador pare seu relógio antes de se esgotar o 'tempo fixo extra', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo fixo extra' usado.</p>	<p>ciascuna mossa. Tutto ciò deve essere specificato in anticipo.</p> <p>b. Il tempo risparmiato da un giocatore nel corso di un periodo viene aggiunto al suo tempo disponibile per il periodo successivo, ove ciò sia applicabile. Nelle cadenze a tempo dilazionato, ciascun giocatore riceve un 'tempo di riflessione principale' prestabilito. Ciascun giocatore riceve anche un 'tempo supplementare prefissato' per ciascuna mossa (bonus). Il tempo di riflessione principale comincia a diminuire solo dopo che è stato esaurito il bonus. Qualora il giocatore prema il proprio orologio prima dell'esaurimento del bonus, il tempo principale di riflessione non cambia, indipendentemente dalla porzione di bonus utilizzata.</p>
6.4	Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3 a. must be checked	Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.a) überprüft werden.	Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.3.a devem ser verificados.	Immediatamente dopo la caduta di una bandierina, devono essere verificate le prescrizioni dell'Articolo 6.3 a.
6.5	Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.	Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wohin die Schachuhr zu stehen kommt.	Antes de iniciada a partida o árbitro deverá decidir onde o relógio de xadrez deve ser colocado.	Prima dell'inizio della partita, l'arbitro decide dove vada collocato l'orologio per gli scacchi.
6.6	At the time determined for the start of the game White's clock is started.	Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.	Na hora determinada para o início da partida deve ser iniciado o relógio das Brancas.	All'ora stabilita per l'inizio della partita, viene avviato l'orologio del Bianco.
6.7	<p>a. The rules of a competition shall specify in advance a default time. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.</p> <p>b. If the rules of a competition specify that the default time is not</p>	<p>a) Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.</p> <p>b) Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt und zu</p>	<p>a. As regras da competição devem especificar previamente um horário 'default'. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o horário default deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.</p> <p>b. Se as regras de uma competição especificarem que o horário 'default'</p>	<p>a. Le regole della competizione dovranno specificare in anticipo un tempo di tolleranza. Qualunque giocatore giunga alla scacchiera oltre il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l'arbitro decida diversamente.</p> <p>b. Se le regole della competizione specificano un tempo di tolleranza</p>

	zero and if neither player is present initially. White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.	Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.	não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.	diverso da zero e nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, il Bianco perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, salvo qualora le regole della competizione specifichino, o l'arbitro decida, diversamente.
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.	Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.	Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou quando um dos jogadores tiver feito uma reclamação válida nesse sentido.	Una bandierina si considera caduta quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno dei giocatori presenta una valida richiesta in questo senso.
6.9	Except where one of Articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c 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.	Außer in den Fällen, die durch einen der Artikel 5.1.a), 5.1.b), 5.2 a), 5.2.b), 5.2.c) erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen.	Exceto onde se aplica uma das disposições contidas nos Artigos: 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série possível de lances legais.	Eccetto quando si applica uno degli Articoli 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, se un giocatore non completa il prescritto numero di mosse nel tempo assegnato, quel giocatore perde la partita. Tuttavia la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con alcuna possibile sequenza di mosse legali.
6.10	a. 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. b. 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	a) Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Schachuhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch den Schiedsrichter ersetzt werden, der nach bestem Ermessen die Zeitanzeigen der Ersatzuhr einstellt. b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch ist, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Schachuhr anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und ggf. die Zeiten und den Zugzähler	a. Qualquer indício dado pelo relógio de xadrez será considerado conclusivo na ausência de um defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deverá ser substituído pelo árbitro, que deverá valer-se de seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio de xadrez substituído. b. Se durante a partida constatar-se que a configuração de qualquer um ou ambos os relógios estiver incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deverá instalar a	a. In assenza di difetti evidenti, ogni indicazione data dall'orologio per gli scacchi si considera conclusiva. Un orologio per gli scacchi evidentemente difettoso sarà sostituito dall'arbitro, che userà il suo migliore discernimento nel determinare i tempi che saranno indicati sull'orologio per gli scacchi sostitutivo. b. Se durante una partita si riscontra che la regolazione di uno od entrambi gli orologi non è corretta, uno dei giocatori o l'arbitro fermeranno immediatamente l'orologio per gli scacchi. L'arbitro dovrà applicare le corrette impostazioni e

	times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings.	anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Uhren.	correta configuração, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento quando determinar a configuração dos relógios.	regolare, se necessario, i tempi ed il contamosse. Nel determinare le impostazioni dell'orologio, l'arbitro dovrà usare il proprio migliore discernimento.
6.11	If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then: a. the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period. b. the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed	Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst, a) wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht, b) ist die Parte remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in der alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.	Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então: a. a partida deverá continuar se isso ocorre em qualquer período do jogo exceto no último período. b. a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos lances restantes devem ser completados.	Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima: a. se ciò accade in qualsiasi periodo eccetto l'ultimo, la partita continua. b. se ciò accade nel periodo della partita in cui devono essere completate tutte le rimanenti mosse, la partita è patta.
6.12	a. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock. b. 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. c. The arbiter shall decide when the game restarts. d. 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.	a) Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr vom Schiedsrichter angehalten. b) Ein Spieler darf die Schachuhr nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist. c) In allen Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen wird. d) Wenn ein Spieler die Schachuhr anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Schachuhr anzuhalten, wird er gemäß Artikel 12.9 bestraft.	a. Se um jogo precisa ser interrompido, o árbitro deverá parar o relógio de xadrez. b. O jogador somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, por ocasião de uma promoção em andamento e a peça requerida não estiver disponível. c. O árbitro deverá decidir quando a partida será reiniciada. d. Se o jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se ele tem alguma razão válida para fazê-lo. Se for óbvio que não houve razão válida para pausar o relógio de xadrez, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9.	a. Se la partita deve essere interrotta, l'arbitro dovrà fermare l'orologio per gli scacchi. b. Un giocatore può fermare l'orologio per gli scacchi solo allo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, ad esempio quando abbia avuto luogo una promozione ed il pezzo richiesto non sia disponibile. c. L'arbitro deciderà quando la partita deve ricominciare. d. Se un giocatore ferma l'orologio per gli scacchi allo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, l'arbitro determinerà se il giocatore avesse una valida ragione per farlo. Se il giocatore non aveva una ragione valida per fermare l'orologio per gli scacchi, il giocatore sarà penalizzato secondo l'Articolo 12.9.
6.13	Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position	Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die	São permitidos no salão de jogos, telas, monitores, ou tabuleiros murais,	Schermi, monitor o scacchiere dimostrative che mostrino l'attuale



	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. However, the player may not make a claim relying only on information shown in this manner.	aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.	mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos/completados, e relógios que também mostrem o número de lances. Entretanto, o jogador não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa maneira.	posizione sulla scacchiera, le mosse ed il numero di mosse eseguite o completate, ed orologi che mostrino anche il numero di mosse, sono consentiti nell'area di gioco. Però il giocatore non può avanzare alcuna richiesta che si basi solo su informazioni esposte in questo modo.
	<b>Article 7: Irregularities</b>	<b>Artikel 7: Regelverstöße</b>	<b>Artigo 7: Irregularidades</b>	<b>ARTICOLO 7: IRREGOLARITÀ</b>
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.	Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern. Er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.	Se uma irregularidade ocorre e as peças têm de ser recolocadas em posição prévia, 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 do número de lances.	Se si verifica un'irregolarità ed i pezzi devono essere riportati ad una posizione precedente, l'arbitro dovrà usare il proprio migliore discernimento per determinare i tempi che dovranno essere indicati dall'orologio per gli scacchi. Questo include la facoltà di non modificare i tempi sugli orologi. Dovrà anche, se necessario, regolare il contatore di mosse dell'orologio.
7.2	a. If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played. b. 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.	a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine Neue gespielt. b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.	a. Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava incorreta, o jogo deverá ser anulado e uma nova partida deverá ser jogada. b. Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida deverá continuar mas a posição já jogada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.	a. Se durante una partita si riscontra che la posizione iniziale dei pezzi era sbagliata, la partita sarà annullata e sarà giocata una nuova partita. b. Se durante una partita si riscontra che la scacchiera è stata collocata contrariamente a quanto disposto dall'Articolo 2.1, la partita continuerà ma la posizione raggiunta dovrà essere trasferita su una scacchiera correttamente posizionata.
7.3	If a game has begun with colours reversed then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.	Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.	Se uma partida tiver começado com as cores invertidas, então deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma.	Se una partita è iniziata a colori invertiti, dovrà continuare, salvo qualora l'arbitro decida diversamente.
7.4	If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time. If necessary, either the player or his	Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. Falls nötig hält der	Se o jogador desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se necessário, o jogador ou o oponente poderá parar o	Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, dovrà ristabilire la posizione corretta con il proprio tempo. Se necessario, o il giocatore od il suo

	opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance. The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.	Spieler oder sein Gegner die Schachuhr an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.	relógio de xadrez e pedir a assistência do árbitro. O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou as peças.	avversario fermeranno l'orologio per gli scacchi e chiederanno l'assistenza dell'arbitro. L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha messo fuori posto i pezzi.
7.5	<p>a. 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. 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.</p> <p>b. After the action taken under Article 7.5.a, 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.</p>	<p>a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug vollständig abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt. Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.</p> <p>b) Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.a) erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den</p>	<p>a. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal tiver sido completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deverá ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não pode ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada feita em substituição ao lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida. Se o jogador moveu um peão para a mais distante fileira, acionou o relógio, mas não substituiu o peão pela nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma dama de mesma cor do peão.</p> <p>b. Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.a, para o primeiro lance ilegal completado por um jogador o árbitro deverá dar dois minutos extras ao seu oponente; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis.</p>	<p>a. Se durante una partita si riscontra che è stata completata una mossa illegale, verrà ripristinata la posizione immediatamente precedente l'illegalità. Se non è possibile determinare la posizione immediatamente precedente l'illegalità, la partita dovrà continuare dall'ultima posizione identificabile prima dell'illegalità. Alla mossa che sostituisce la mossa illegale si applicano gli Articoli 4.3 e 4.7. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata. Se il giocatore ha mosso un pedone alla traversa più distante ed ha premuto l'orologio, ma non ha sostituito il pedone con un nuovo pezzo, la mossa è illegale. Il pedone sarà sostituito da una Donna dello stesso colore del pedone.</p> <p>b. Dopo le azioni intraprese in base all'Articolo 7.5.a, per la prima mossa illegale completata da un giocatore l'arbitro darà due minuti di tempo addizionale al suo avversario; per la seconda mossa illegale completata dallo stesso giocatore, l'arbitro dovrà dichiarare la partita persa per quel giocatore. La partita però è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali.</p>

		König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.		
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.	Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt.	Se durante a partida, descobrir-se 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.	Se durante una partita si riscontra che un qualunque pezzo è stato spostato dalla sua casa corretta, sarà ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se non è possibile determinare la posizione immediatamente precedente l'irregolarità, la partita dovrà continuare dall'ultima posizione identificabile prima dell'irregolarità. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata.
	<b>Article 8: The recording of the moves</b>	<b>Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge</b>	Artigo 8: O registro dos lances	<b>ARTICOLO 8: LA REGISTRAZIONE DELLE MOSSE</b>
8.1	<p>a. In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition. It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Appendix E.1 a.</p> <p>b. 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.</p> <p>c. 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.</p>	<p>a) Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C) auf dem für das Turnier vorgeschriebenen "Partieformular" aufzuzeichnen. Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3 oder bei einer Hängepartie gemäß Anhang E 1 a.</p> <p>b) Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag im Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.</p> <p>c) Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug</p>	<p>a. Durante a partida é requerido a cada jogador anotar na 'planilha' prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice C), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível. É proibido anotar o lance antes de efetuá-lo no tabuleiro, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3 ou adiando uma partida de acordo com o Apêndice E.1.a.</p> <p>b. A planilha deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, oferta de empate, registros relacionados com reclamações e outros dados relevantes.</p> <p>c. O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Deve anotar seu lance anterior antes de fazer outro.</p>	<p>a. Nel corso del gioco, ciascun giocatore è tenuto a registrare le proprie mosse e quelle del suo avversario nella maniera corretta, mossa dopo mossa, nel modo più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (vedi Appendice C), sul 'formulario' prescritto per la competizione. È proibito scrivere le mosse in anticipo, salvo qualora il giocatore stia richiedendo una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, ovvero aggiornando la partita secondo l'Appendice E.1 a.</p> <p>b. Il formulario dovrà essere usato solo per la registrazione delle mosse, dei tempi degli orologi, delle offerte di patta, di questioni relative ad una richiesta all'arbitro ed altre informazioni attinenti.</p> <p>c. Un giocatore può, se lo desidera, rispondere alla mossa del suo avversario</p>

	<p>d. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).</p> <p>e. 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.</p>	<p>aufzeichnen, bevor er einen neuen ausführt.</p> <p>d) Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit einem Symbol (=) vermerken.</p> <p>e) Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.</p>	<p>d. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha com um símbolo (=).</p> <p>e. Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador e que seja aceito pelo árbitro, anotará os lances. Seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de uma maneira justa. Não é aplicável tal ajustamento de relógio para jogador com deficiência.</p>	<p>prima di registrarla, ma deve registrare la sua mossa precedente prima di farne un'altra.</p> <p>d. Entrambi i giocatori devono registrare sul formulario ogni offerta di patta, usando il simbolo (=).</p> <p>e. Se un giocatore non è in grado di registrare le mosse, può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, che scriva le mosse. Il suo orologio sarà regolato dall'arbitro in maniera equa. Questa regolazione non si applica all'orologio di un giocatore portatore di disabilità.</p>
8.2	The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.	Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.	A planilha deverá estar sempre ao alcance da vista do árbitro durante toda a partida.	Il formulario dovrà essere visibile all'arbitro durante tutto il corso della partita.
8.3	The scoresheets are the property of the organiser of the competition.	Die Partieformulare gehören dem Turnierveranstalter.	As planilhas são de propriedade dos organizadores da competição.	I formulari sono proprietà dell'organizzatore della competizione.
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.	Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen.	Se o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio em algum momento de um período da partida e não recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentado após cada lance, então pelo tempo restante do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.	Se ad un certo momento di un periodo un giocatore ha meno di cinque minuti rimanenti sull'orologio e non ha un tempo addizionale di 30 o più secondi aggiunti ad ogni mossa, allora per il resto di quel periodo non è obbligato ad adempiere alle prescrizioni dell'Articolo 8.1.
8.5	<p>a. 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.</p> <p>b. If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as</p>	<p>a) Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreibt, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Schachuhr an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.</p>	<p>a. Se nenhum dos jogadores estiver anotando, conforme Artigo 8.5, o árbitro ou o assistente, deve tentar presenciar e anotar os lances. Imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar o relógio de xadrez. Então ambos os jogadores deverão atualizar suas planilhas, consultando a planilha do árbitro ou a do oponente.</p> <p>b. Se apenas um jogador deixou de anotar, conforme Artigo 8.5, tão logo</p>	<p>Se, in base all'Articolo 8.4, nessuno dei due giocatori sta registrando le mosse, l'arbitro od un assistente dovrebbero cercare di essere presenti e registrare le mosse. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l'arbitro dovrà fermare l'orologio per gli scacchi, quindi entrambi i giocatori dovranno aggiornare i propri formulari, usando i formulari dell'arbitro o dell'avversario.</p>

	<p>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.</p> <p>c. If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place</p>	<p>b) Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht mitgeschrieben hat, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt dass der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.</p> <p>c) Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser zeichnet als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Bedenkzeiten und - falls bekannt, die Zahl der vollständig abgeschlossenen Züge auf und vermerkt, wessen Uhr zuletzt lief.</p>	<p>qualquer seta tenha caído, deverá atualizar inteiramente sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a planilha do oponente, mas deve devolvê-la antes de fazer o seu lance.</p> <p>c. Se não houver planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou assistente. Antes do início da reconstituição, o árbitro deverá anotar a posição atual da partida, os tempos, os relógios que estão em movimento, e o número de lances feitos/completados, se esta informação estiver disponível.</p>	<p>b. Se, in base all'Articolo 8.4, solo uno dei due giocatori non ha registrato le mosse, non appena una delle due bandierine cade questi deve aggiornare completamente il proprio formulario prima di muovere un pezzo sulla scacchiera. Verificato che il giocatore abbia il tratto, può usare il formulario del suo avversario, ma deve restituirlo prima di eseguire una mossa.</p> <p>c. Se non è disponibile un formulario completo, i giocatori devono ricostruire la partita su una seconda scacchiera, sotto il controllo dell'arbitro o di un suo assistente. Prima che la ricostruzione abbia luogo, questi dovrà innanzitutto registrare la posizione raggiunta nella partita, i tempi sugli orologi, quale orologio fosse in moto ed il numero di mosse eseguite e completate, se questa informazione è disponibile.</p>
8.6	<p>If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed.</p>	<p>Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, außer in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge gespielt oder vollständig abgeschlossen worden sind.</p>	<p>Se as planilhas não estiverem atualizadas mostrando que um jogador ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deverá ser considerado como sendo o primeiro do próximo período de tempo, a menos que haja evidência de que mais lances foram feitos ou completados.</p>	<p>Se non è possibile aggiornare i formulari e così dimostrare che un giocatore ha superato il tempo assegnato, la successiva mossa eseguita sarà considerata essere la prima del periodo di tempo seguente, salvo qualora ci siano prove che altre mosse siano state eseguite o completate.</p>
8.7	<p>At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.</p>	<p>Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.</p>	<p>Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto este resultado permanece a menos que o árbitro decida de outra forma.</p>	<p>Alla conclusione della partita entrambi i giocatori dovranno firmare entrambi i formulari, indicando l'esito della partita. Questo risultato resterà valido anche se è errato, salvo qualora l'arbitro decida diversamente.</p>

	<b>Article 9: The drawn game</b>	<b>Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)</b>	<b>Artigo 9: A partida empatada</b>	<b>ARTICOLO 9: LA PARTITA PATTA</b>
9.1	<p>a. The rules of a competition may specify that players cannot agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.</p> <p>b. However, if the rules of a competition allow a draw agreement the following shall apply:  (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.  (2) The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=).  (3) A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.</p>	<p>a) Das Turnierreglement darf bestimmen, dass Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht remis vereinbaren dürfen.</p> <p>b) Falls jedoch das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:  (1) Ein Spieler, der Remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 11.5 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird.  (2) Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (=) auf dem Partieformular notiert.  (3) Ein Antrag auf Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot.</p>	<p>a. O regulamento de uma competição pode vedar que os jogadores empatem de comum acordo em menos de um determinado número de lances ou de jeito nenhum, sem o consentimento do árbitro.</p> <p>b. Entretanto, se o regulamento de uma competição permitir empate de comum acordo deverá ser aplicado o que segue:  1. O jogador que quiser propor empate deverá fazê-lo depois de fazer o lance no tabuleiro, antes pressionar o seu relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, levando em conta o disposto no artigo 11.5. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite, tocando uma peça com a intenção de mover ou capturar uma peça, ou a partida termine de alguma outra forma.  2. A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (=).  3. Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 deverá ser considerada como uma oferta de empate.</p>	<p>a. Il regolamento di una competizione può specificare che i giocatori non possono concordare una patta, prima di un certo numero di mosse o del tutto, senza il consenso dell'arbitro.</p> <p>b. Quando il regolamento della competizione permette la patta d'accordo, si applicherà quanto segue:  1. Un giocatore che desideri offrire la patta lo farà dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera e prima di premere il proprio orologio. Un'offerta fatta in qualsiasi altro momento durante il gioco è ancora valida ma si deve considerare l'Articolo 11.5. Nessuna condizione può essere associata all'offerta. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la respinge verbalmente, la respinge toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita è terminata in qualche altra maniera.  2. L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con il simbolo (=).  3. Una richiesta di patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3 sarà considerata essere un'offerta di patta.</p>
9.2	<p>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):</p>	<p>Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)</p>	<p>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):</p>	<p>La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, quando per almeno la terza volta la stessa posizione (non necessariamente a causa di una ripetizione di mosse):</p>

	<p>(a) 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</p> <p>b. has just appeared, and the player claiming the draw has the move. 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:</p> <p>(1) at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant.</p> <p>(2) a king or rook had castling rights, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.</p>	<p>a) sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder</p> <p>b) soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist. Stellungen gelten nur dann als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn</p> <p>(1) ein Bauer zu Beginn der Zugfolge en passant geschlagen werden konnte, oder</p> <p>(2) ein König oder Turm das Recht zur Rochade hatte, dieses aber nach dem Zug verloren hat. Das Rochaderecht geht erst verloren, nachdem der König oder Turm gezogen hat.</p>	<p>a. está por aparecer, se antes anota seu lance, o qual não pode ser mudado, na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou</p> <p>b. acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar. As posições são consideradas idênticas, se e só o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas. Portanto, as posições não são idênticas se:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. no início da sequência um peão pudesse ter sido capturado 'en passant'.</li> <li>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.</li> </ol>	<p>a. sta per apparire, se il giocatore scrive prima sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all'arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, oppure</p> <p>b. è appena apparsa, ed il giocatore richiedente la patta ha il tratto. Le posizioni sono considerate uguali se e solo se lo stesso giocatore ha il tratto, pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case e le mosse possibili per tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse. Perciò due posizioni non sono uguali se:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. all'inizio della sequenza un pedone avrebbe potuto essere catturato en passant.</li> <li>2. un Re o una Torre avevano il diritto all'arrocco, ma l'hanno perduto dopo essere stati mossi. Il diritto all'arrocco si perde solo dopo che il Re o la Torre sono stati mossi.</li> </ol>
9.3	<p>The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:</p> <p>(a) 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</p> <p>b. the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.</p>	<p>Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, falls</p> <p>a) er einen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder</p> <p>b) die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spielers abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer</p>	<p>A partida está empatada, por uma correta reclamação de um jogador com a vez de jogar, se:</p> <p>a. anota seu lance, o qual não pode ser mudado, em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executar seu lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou</p> <p>b. os últimos 50 lances consecutivos foram completados por ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura.</p>	<p>La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, se:</p> <p>a. questi scrive sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all'arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, in seguito alla quale le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state eseguite senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura, oppure</p> <p>b. le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state completate senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura.</p>

		gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.		
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.	Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.	Se o jogador toca numa peça conforme Artigo 4.3, perde o direito à reivindicação, com base nos Artigos 9.2 ou 9.3, nesse lance.	Se il giocatore tocca un pezzo come da Articolo 4.3, per quella mossa perde il diritto di richiedere una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3.
9.5	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 b). He is not allowed to withdraw his claim. a. If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn. b. If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add 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.	Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält er oder der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Artikel 6.12a oder 6.12.b). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen. a) Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis. b) Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 3 und 4 ausgeführt werden.	Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro deve parar o relógio. (Veja Artigos 6.12.a e 6.12.b) Não lhe é permitido retirar sua reclamação. a. se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada. b. se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do oponente. Então a partida deverá continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, este lance deverá ser feito de acordo com o disposto nos artigos 3 e 4.4.	Se un giocatore richiede una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, egli o l'arbitro dovranno fermare l'orologio per gli scacchi (vedi Articoli 6.12a o 6.12b). Non gli è consentito ritirare la propria richiesta. a. Se si verifica che la richiesta è corretta, la partita è immediatamente patta. b. Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere due minuti al tempo di riflessione rimasto all'avversario, dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita secondo gli Articoli 3 e 4.
9.6	If one or both of the following occur(s) then the game is drawn: a. the same position has appeared, as in 9.2b, for at least five consecutive alternate moves by each player. b. any consecutive series of 75 moves have been completed by each player without the movement of any pawn and without any capture.	Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis: a) sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2 b, in wenigstens fünf aufeinanderfolgenden Zügen beider Spieler entstanden ist, b) sobald wenigstens 75 aufeinander folgende Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug mattsetzt, hat dies Vorrang.	Se uma ou ambas das hipóteses abaixo ocorrer (em) então a partida está empatada: a. a mesma posição apareceu, conforme em 9.2, pelo menos por cinco lances consecutivos ou alternados por cada jogador. b. qualquer série consecutiva de 75 lances tenha sido completada por ambos os jogadores sem qualquer movimento de peão e captura. Se o último lance for xeque-mate, este deve ter precedência.	Se si verifica una od entrambe tra le seguenti condizioni, la partita è patta: a. la stessa posizione è apparsa, come in 9.2 b, per almeno cinque mosse alternate consecutive di ciascun giocatore. b. una qualsiasi sequenza di 75 mosse consecutive è stata completata da ciascun giocatore senza la spinta di alcun pedone e senza alcuna cattura. Se l'ultima mossa ha prodotto uno scaccomatto, quest'ultimo avrà la precedenza.
9.7	The game is drawn when a position is reached from which a checkmate	Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt	A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque-	La partita è patta quando si raggiunge una posizione dalla quale con nessuna



	cannot occur by any possible series of legal moves. This immediately ends the game, provided that the move producing this position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 — 4.7.	durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der diese Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.	mate não pode ocorrer por qualquer série possível de lances legais. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo esta posição foi de acordo com Artigo 3 e Artigos 4.2 - 4.7.	possibile serie di mosse legali può scaturire uno scaccomatto. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.
	<b>Article 10: Points</b>	<b>Artikel 10: Punkte</b>	<b>Artigo 10: Pontuação</b>	<b>ARTICOLO 10: PUNTEGGI</b>
10.1	Unless the rules of a competition 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).	Außer nach anders lautender Bestimmung in dem Turnierreglement gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1), der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) und der remis spielt, einen halben Punkt (1/2) erzielt.	A menos que o regulamento de uma competição especifique de outra forma, o jogador que vence sua partida, ou vence por ausência, recebe um ponto (1), o jogador que perde sua partida, ou perde por ausência recebe zero ponto (0), e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio ponto (½).	A meno che il regolamento di una competizione specifichi diversamente, un giocatore che vinca la partita, o vinca per forfait, si aggiudica un (1) punto; un giocatore che perda la partita, o perda per forfait, si aggiudica zero (0) punti; ed un giocatore che pareggi la propria partita si aggiudica mezzo (½) punto.
	<b>Article 11: The conduct of the players</b>	<b>Artikel 11: Das Verhalten der Spieler</b>	<b>Artigo 11: A conduta dos jogadores</b>	<b>ARTICOLO 11: LA CONDOTTA DEI GIOCATORI</b>
11.1	The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.	Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.	Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause desprestígio ao jogo de xadrez.	I giocatori non devono assumere comportamenti che portino discredito al gioco degli scacchi.
11.2	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. The playing area is defined as the place where the games of a competition are played. Only with the permission of the arbiter can a. a player leave the playing venue. b. the player having the move be allowed to leave the playing area. c. A person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area.	Das „Turnierareal“ umfasst den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche. Der Spielbereich ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden. Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters darf a) ein Spieler das Turnierareal verlassen, b) der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen, c) jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.	O 'ambiente de jogo' é composto pela área de jogo, banheiros, toaletes área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. A área de jogo é definida como o lugar onde as partidas de uma competição são disputadas. Somente com permissão do árbitro pode a. um jogador deixar o ambiente de jogo. b. O jogador com a vez de jogar sair da área de jogo c. pessoa que não seja jogador ou árbitro ter acesso à área de jogo.	L'area della competizione è definita come l'insieme dell'area di gioco, i bagni e servizi igienici, i salotti per il relax dei giocatori, l'area ristoro, l'area riservata ai fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro. L'area di gioco è definita come il luogo in cui vengono giocate le partite di una competizione. Solo con il permesso dell'arbitro: a. un giocatore può lasciare l'area della competizione. b. il giocatore che ha il tratto può essere autorizzato a lasciare l'area di gioco.

				c. una persona che non sia né un giocatore né un arbitro può essere autorizzata ad accedere all'area di gioco.
11.3	<p>a. During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.</p> <p>b. During play, a player is forbidden to have a mobile phone and/or other electronic means of communication in the playing venue. If it is evident that a player brought such a device into the playing venue, he shall lose the game. The opponent shall win. The rules of a competition may specify a different, less severe, penalty. The arbiter may require the player to allow his clothes, bags or other items to be inspected, in private. The arbiter or a 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.</p> <p>c. Smoking is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.</p>	<p>a) Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren.</p> <p>b) Während des Spiels ist es einem Spieler verboten, ein Mobiltelefon und/oder ein anderes elektronisches Kommunikationsmittel im Turnierareal bei sich zu haben. Wenn es erwiesen ist, dass ein Spieler ein solches Gerät in das Turnierareal gebracht hat, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen. Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke oder anderer Gegenstände zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen.</p> <p>c) Rauchen ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.</p>	<p>a. Durante a partida os jogadores estão proibidos de usar qualquer anotação, fontes de informação ou conselhos, ou mesmo "analisar" qualquer partida em outro tabuleiro.</p> <p>b. Durante a partida, é proibido ao jogador portar celular e/ou outro meio eletrônico de comunicação no ambiente de jogo. Se é evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo, deverá perder a partida. O oponente deverá vencer. O regulamento de uma competição pode especificar penalidade diferente, menos severa. O árbitro pode solicitar ao jogador que permita a revista de suas roupas, bolsas ou outros itens pessoais a serem inspecionados, em revista privada. O árbitro ou pessoa -do mesmo gênero do jogador -autorizada pelo árbitro, deverá revistar o jogador. Se o jogador recusar-se a cooperar com estas obrigações, o árbitro poderá tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9. que permita a revista de suas roupas, bolsas ou outros itens pessoais a serem inspecionados, em revista privada. O árbitro ou pessoa -do mesmo gênero do jogador -autorizada pelo árbitro, deverá revistar o jogador. Se o jogador recusar-se a cooperar com estas obrigações, o árbitro poderá tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9.</p>	<p>a. Durante la partita, ai giocatori è proibito far uso di qualsiasi nota, fonte d'informazione o consiglio, o analizzare qualsiasi partita su un'altra scacchiera.</p> <p>b. Durante la partita, a un giocatore è proibito avere un apparecchio telefonico portatile e/o altro dispositivo elettronico di comunicazione nell'area della competizione. Qualora sia evidente che un giocatore ha introdotto un tale dispositivo nell'area della competizione, perderà la partita. L'avversario vincerà. Le regole della competizione possono specificare una penalità diversa e meno severa. L'arbitro può richiedere al giocatore di consentire che i suoi abiti, borse od altri oggetti personali siano ispezionati in privato. L'arbitro, o una persona autorizzata dall'arbitro, ispezionerà il giocatore e dovrà essere dello stesso sesso del giocatore. Se un giocatore rifiuta di cooperare con questo obbligo, l'arbitro dovrà prendere misure in base all'Articolo 12.9.</p> <p>c. È permesso fumare solo nella sezione dell'area della competizione stabilita dall'arbitro.</p>

			c. Fumar somente é permitido na área do evento designada pelo árbitro.	
11.4	Players who have finished their games shall be considered to be spectators.	Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.	Jogadores que tiverem terminado suas partidas devem ser considerados como espectadores.	I giocatori che hanno finito la propria partita saranno considerati come spettatori.
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.	Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von Remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal.	É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações sem cabimento, ofertas de empate também sem cabimento ou apresentação de fonte de ruído na área de jogo.	È proibito distrarre od infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Questo include reclami irragionevoli, offerte di patta irragionevoli o l'introduzione di una fonte di rumore nell'area di gioco.
11.6	Infraction of any part of Articles 11.1 — 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.	Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.	Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 a 11.5 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 12.9.	L'infrazione di qualunque comma degli Articoli da 11.1 a 11.5 comporterà la penalizzazione secondo l'Articolo 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.	Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.	A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida. O árbitro deverá decidir o escore do oponente.	Il rifiuto persistente da parte di un giocatore di attenersi alle Regole sarà penalizzato con la perdita della partita. L'arbitro deciderà il punteggio dell'avversario.
11.8	If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.	Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.	Se ambos jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, a partida será declarada perdida para ambos.	Se entrambi i giocatori sono colpevoli secondo l'Articolo 11.7, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori.
11.9	A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.	Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.	O jogador deve ter o direito de solicitar ao árbitro explanação sobre pontos específicos da Lei do Xadrez	Un giocatore ha il diritto di chiedere all'arbitro spiegazioni su punti particolari delle Regole.
11.10	Unless the rules of the competition specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).	Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7).	Exceto se as regras de competição especificarem de outra forma, um jogador pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que ele tenha assinado a planilha (veja Artigo 8.7).	Salvo quando le regole della competizione specificano diversamente, un giocatore può ricorrere in appello contro qualsiasi decisione dell'arbitro, anche se il giocatore ha firmato il formulario (vedi Articolo 8.7).
	<b>Article 12: The role of the Arbiter (see Preface)</b>	<b>Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)</b>	<b>Artigo 12: O papel do Árbitro (veja Prefácio)</b>	<b>ARTICOLO 12: IL RUOLO DELL'ARBITRO (VEDI PREFAZIONE)</b>

12.1	The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.	Der Schiedsrichter achtet auf strikte Einhaltung der Schachregeln.	O árbitro deverá observar se as leis do xadrez estão sendo estritamente observadas.	L'arbitro deve controllare che le Regole siano pienamente osservate.
12.2	The arbiter shall a) ensure fair play. b) act in the best interest of the competition. c) ensure that a good playing environment is maintained. d) ensure that the players are not disturbed. e) supervise the progress of the competition. f) take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention.	Der Schiedsrichter, a) sorgt für faires Spiel, b) handelt im besten Interesse der Veranstaltung, c) sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen, d) sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden, e) überwacht den Fortgang der Veranstaltung und f) ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen.	O árbitro deve a. assegurar fairplay. b. agir no melhor interesse da competição. c. assegurar que vem sendo mantido um bom ambiente de jogo. d. assegurar que os jogadores não sejam perturbados. e. supervisionar o bom andamento da competição. f. adotar medidas especiais no que diz respeito aos jogadores deficientes e aqueles que necessitem de cuidados médicos.	L'arbitro deve: a. assicurare il 'fair play'. b. agire nel miglior interesse della competizione. c. assicurare che sia mantenuto un buon ambiente di gioco. d. assicurare che i giocatori non vengano disturbati. e. supervisionare il procedere della competizione. f. prendere misure particolari nell'interesse dei giocatori disabili e di coloro che necessitano di particolari attenzioni mediche.
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.	Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.	O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando apropriado, impor penalidades aos jogadores.	L'arbitro deve osservare le partite, specialmente quando i giocatori siano a corto di tempo, far osservare le decisioni da lui assunte, ed imporre ai giocatori le penalità quando ciò sia appropriato.
12.4	The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.	Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spieler knappe Restbedenkzeit haben.	O árbitro pode designar assistentes para observar partidas por exemplo quando vários jogadores estiverem em apuro de tempo.	L'arbitro può designare degli assistenti che osservino le partite, ad esempio quando molti giocatori sono a corto di tempo.
12.5	The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.	Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren.	O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores no caso de perturbação externa da partida.	L'arbitro può assegnare del tempo addizionale ad uno o entrambi i giocatori nel caso di un evento esterno di disturbo della partita.
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	Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt	O árbitro não deve intervir numa partida, 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	L'arbitro non deve intervenire in una partita eccetto che nei casi descritti dalle Regole. Non dovrà indicare il numero di mosse completate, eccetto che nell'applicare l'Articolo 8.5 quando almeno una delle bandierine è già caduta.

	informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.	es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.	de informar ao jogador que seu oponente completou um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.	L'arbitro dovrà astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha completato una mossa o che il giocatore non ha premuto il proprio orologio.
12.7	If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games are 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.	Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus dem Turnierareal weisen.	Se alguém observar uma irregularidade, pode informar somente ao árbitro. Jogadores de outras partidas não devem falar ou de qualquer forma interferir numa partida. Não é permitido aos espectadores interferir em uma partida. O árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.	Se qualcuno osserva un'irregolarità, ne può informare solo l'arbitro. I giocatori impegnati in altre partite non devono discutere una partita od interferire in essa in alcun modo. Agli spettatori non è consentito interferire in una partita. L'arbitro può espellere i contravventori dall'area di gioco.
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	Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.	Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telefone celular ou qualquer dispositivo de comunicação no ambiente de jogo e em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.	Senza autorizzazione dell'arbitro, è proibito a chiunque utilizzare un telefono mobile o qualsiasi altro tipo di dispositivo di comunicazione nell'area di gioco od in qualsiasi area contigua designata dall'arbitro.
12.9	Options available to the arbiter concerning penalties: a. warning b. increasing the remaining time of the opponent c. reducing the remaining time of the offending player d. increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game e. reducing the points scored in the game by the offending person  f. declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score) g. a fine announced in advance h. expulsion from the competition.	Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen: a) eine Verwarnung, b) das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners, c) das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers, d) eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl, e) eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person, f) den Verlust der Partie für den zu Bestrafenden (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners) g) ein im Voraus festgelegtes Bußgeld, h) den Ausschluss vom Turnier.	Opções disponíveis ao árbitro a respeito de penalidades: a. advertência b. aumentar o tempo remanescente do oponente c. reduzir o tempo restante do jogador infrator d. aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator, f. declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir o escore do oponente) g. uma multa anunciada com antecedência h. expulsão da competição.	Opzioni a disposizione dell'arbitro in merito alle penalità: a. ammonizione b. aumento del tempo rimanente all'avversario c. riduzione del tempo rimanente al giocatore colpevole d. aumento del punteggio ottenuto dall'avversario fino al massimo disponibile per quella partita e. riduzione al giocatore colpevole del punteggio ottenuto nella partita f. dichiarazione di partita persa per il giocatore colpevole (l'arbitro dovrà anche decidere il punteggio dell'avversario) g. una multa preventivamente annunciata h. espulsione dalla competizione.

	APPENDICES	ANHÄNGE	APÊNDICES	APPENDICI
	<b>Appendix A. Rapidplay</b>	<b>A. Schnellschach</b>	Apêndice A. Rápido	<b>APPENDICE A. GIOCO RAPIDO - RAPIDPLAY</b>
A1	A 'Rapidplay' 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.	Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten je Spieler vollständig abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.	A partida de 'Xadrez Rápido' é aquela onde todos os lances devem ser completados em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador.	Una 'partita di gioco rapido' è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato maggiore di 10 minuti ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è maggiore di 10 minuti ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore.
A2	Players do not need to record the moves.	Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.	Os jogadores não precisam anotar os lances.	I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse.
A3	The Competition Rules shall apply if a. one arbiter supervises at most three games and b. each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.	Die Turnierschachregeln gelten wenn a) ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht und b) jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.	As Regras de Competição devem ser aplicáveis se a. um árbitro supervisiona no máximo 3 (três) partidas. b. cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente, e/ou por meios eletrônicos.	Si applicano le Regole per la competizione se: a. ciascun arbitro supervisiona al massimo tre partite e b. ogni partita è registrata dall'arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici.
A4	Otherwise the following apply: a. From the initial position, once ten moves have been completed by each player, (1) no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected. (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. b. An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If	Andernfalls gilt folgendes: a) Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,  (1) dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört. (2) kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines	Caso contrário, devem ser aplicáveis as seguintes regras: a. Da posição inicial, uma vez completados os dez primeiros lances por ambos os jogadores: 1. nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja desfavoravelmente afetada. 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	Diversamente, si applica quanto segue: a. Dalla posizione iniziale, dopo che sono state completate dieci mosse per ciascun giocatore, 1. non si può più apportare alcun cambiamento alle impostazioni dell'orologio, a meno che queste ultime non causino conseguenze negative sul calendario dell'evento. 2. non si può più reclamare riguardo ad un errato orientamento o predisposizione della scacchiera. In caso di errata collocazione del Re, l'arrocco non è consentito. In caso di errata collocazione di una Torre, non è consentito arroccare con quella Torre.

<p>the arbiter observes this he shall declare the game lost by the player, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim a win, provided the opponent has not made his next move. 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. 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.</p> <p>c. To claim a win on time, the claimant must stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped. 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.</p> <p>d. 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 the illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.</p>	<p>Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.</p> <p>b) Ein regelwidriger Zug ist vollständig abgeschlossen, sobald der Spieler seine Uhr gedrückt hat. Wenn der Schiedsrichter dies beobachtet, erklärt er die Partie für den Spieler verloren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner den Gewinn reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Die Partie ist jedoch remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König matt setzen kann. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.</p> <p>c) Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Schachuhr der Reklamierende noch Restbedenkzeit hat. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Antragsteller aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.</p>	<p>colocação de torre, não é permitido rocar com esta torre.</p> <p>b. Um lance ilegal está completo assim que o jogador acione seu relógio. Se o árbitro observa o fato deverá declarar a partida perdida para o jogador, desde que o oponente não tenha feito seu próximo lance. Se o árbitro não intervier, o oponente desde que não tenha feito o próximo lance pode reclamar a vitória. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis. Se o oponente não reclamar e o árbitro não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deverá continuar. Uma vez que o oponente efetuou seu próximo lance, um lance ilegal não poderá ser corrigido a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção de um árbitro.</p> <p>c. Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro. Para a reclamação ser bem sucedida, o reclamante deve ter tempo restante em seu relógio após os relógios terem sido parados. Entretanto, a partida está empatada se o oponente não pode dar xeque-mate no rei por qualquer série de lances legais possíveis.</p> <p>d. 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</p>	<p>b. Una mossa illegale è completata una volta che il giocatore abbia premuto il proprio orologio. Se l'arbitro lo rileva, dichiarerà la partita persa per il giocatore, purché l'avversario non abbia ancora eseguito la propria mossa successiva. Se l'arbitro non interviene, l'avversario ha il diritto di richiedere la vittoria, purché l'avversario stesso non abbia ancora eseguito la propria mossa successiva. Se però la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi possibile serie di mosse legali, la partita è patta. Se l'avversario non richiede la vittoria e l'arbitro non interviene, la mossa illegale resterà valida e la partita dovrà continuare. Dopo che l'avversario ha eseguito la propria mossa successiva, una mossa illegale non può essere corretta se non per accordo tra i giocatori senza l'intervento dell'arbitro.</p> <p>c. Per richiedere una vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare l'orologio per gli scacchi ed informare l'arbitro. Perché la richiesta sia accolta, il richiedente deve avere del tempo residuo sul proprio orologio dopo che l'orologio per gli scacchi è stato fermato. Se però la posizione è tale che il richiedente non può dare scaccomatto al Re dell'avversario con alcuna possibile serie di mosse legali, la partita è patta.</p> <p>d. Se l'arbitro rileva che entrambi i Re sono sotto scacco, o che un pedone si trova sulla traversa più distante dalla sua posizione iniziale, dovrà attendere fino a</p>
---	--	---	--

		d) Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.	posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele deverá declarar a partida empatada.	che sia completata la mossa successiva. Solo allora, se sulla scacchiera c'è ancora la posizione illegale, dichiarerà la partita patta.
A5	The Rules for a competition shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.	Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt.	O Regulamento Técnico da Competição deverá especificar se o artigo A3 ou A.4 aplicar-se-á para todo o evento.	Il regolamento della competizione dovrà precisare se l'Articolo A.3 o l'Articolo A.4 si applicano per l'intero evento.
	<b>Appendix B. Blitz</b>	<b>B. Blitzschach</b>	Apêndice B. Blitz	<b>APPENDICE B. GIOCO LAMPO -BLITZ</b>
B1	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.	Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger vollständig abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge 10 Minuten oder weniger beträgt.	A partida de 'blitz' é aquela onde todos os lances devem ser completados num tempo fixo de 10 minutos ou menos para cada jogador; ou o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de 10 minutos ou menos.	Una 'partita lampo' è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato minore o uguale a 10 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è minore o uguale a 10 minuti.
B2	The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.	Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.	As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de competição devem ser um minuto ao invés de dois minutos.	Le penalità citate negli Articoli 7 e 9 delle Regole per le competizioni saranno di un minuto anziché due minuti.
B3	The Competition Rules shall apply if a. one arbiter supervises one game and b. each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.	Die Turnierschachregeln gelten, wenn a) ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und b) jede Partie durch den Schiedsrichter oder, dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.	As Regras de Competição devem ser aplicáveis se a. um árbitro supervisiona uma partida e b. cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente, e/ou por meios eletrônicos.	Si applicano le Regole per le competizioni se: a. ciascun arbitro supervisiona una sola partita e b. ogni partita è registrata dall'arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici.
B4	Otherwise, play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Appendix A.4.	Andernfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Anhang A4.	Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Rápido conforme previsto no Apêndice A4.	Diversamente, il gioco sarà governato dalle Regole per il gioco Rapido come nell'Articolo A.4.
B5	The Rules for a competition shall specify Whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event.	Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang B3 oder B4 für das gesamte Turnier gilt.	O Regulamento Técnico da Competição deverá especificar se o Artigo B3 ou B.4 aplicar-se-á para todo o evento.	Il regolamento della competizione dovrà precisare se l'Articolo B.3 o l'Articolo B.4 si applicano per l'intero evento.
	<b>Appendix C. Algebraic notation</b>	<b>C. Algebraische Notation</b>	Apêndice C. Anotação Algébrica	<b>APPENDICE C. NOTAZIONE ALGEBRICA</b>



	<p>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.</p> <p><b>Description of the Algebraic System</b></p>	<p>Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen erkennt die FIDE nur ein einziges System für die Aufzeichnung der Züge, das algebraische, an und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, die ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen.</p> <p><b>Beschreibung des Algebraischen Systems</b></p>	<p>A FIDE reconhece para os seus próprios torneios e matches apenas um sistema de anotação, o Sistema Algébrico, e recomenda a uniformização desta anotação de xadrez também para literatura enxadrística e jornais e revistas.</p> <p>Planilhas com outra anotação que não seja a algébrica não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente a planilha de um jogador é usada para tal propósito. O árbitro que observar um jogador utilizando outro sistema de notação que não seja o algébrico deverá alertá-lo sobre esta recomendação.</p> <p>Descrição do Sistema Algébrico</p>	<p>La FIDE riconosce per i suoi tornei e match solo un sistema di notazione, il Sistema Algebrico, e raccomanda l'uso di questa notazione standardizzata anche per la letteratura scacchistica e le riviste. I formulari con notazioni diverse da quella algebrica non possono essere usati come prova nei casi in cui i formulari di un giocatore sono normalmente usati a questo scopo. Un arbitro che noti che un giocatore sta usando un sistema di notazione diverso da quello algebrico, avvertirà il giocatore di questa regola.</p> <p>Descrizione del Sistema Algebrico</p>
C1	<p>In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.</p>	<p>In dieser Beschreibung bedeutet "Figur" jede Figur außer dem Bauern.</p>	<p>Nesta descrição "peça" significa qualquer peça exceto peão.</p>	<p>In questa descrizione, per 'pezzo' si intende un pezzo diverso dal pedone.</p>
C2	<p>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.)</p>	<p>Jede Figur wird mit einer Abkürzung bezeichnet, im Deutschen ist dies der groß geschriebene erste Buchstabe ihres Namens.</p> <p><b>Beispiele:</b> K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer und S = Springer.</p>	<p>Cada peça é indicada por uma abreviatura. Na língua inglesa é a primeira letra, a letra maiúscula do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo. (N é usado para o cavalo, no sentido de evitar ambiguidade.)</p>	<p>Ciascun pezzo è indicato da un'abbreviazione. Nella lingua italiana, si usa l'iniziale maiuscola del suo nome. Ad esempio: R = Re, D = Donna, T = Torre, A = Alfiere, C = Cavallo.</p>
C3	<p>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 recommended.</p>	<p>Jeder Spieler hat das Recht, die Abkürzung des Figurennamens, der in seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden.</p> <p><b>Beispiele:</b> deutsch: K = König D = Donna T =Turm L = Läufer S = Springer (Bauer) französisch: R = Roi D = Dame T =Tour F = Fou C = Cavalier (Pion) italienisch: R = Re D = Dame T = Torre A = Alfiere C = Cavallo (Pedone)</p>	<p>Para a abreviação do nome das peças, cada jogador tem liberdade de usar a abreviatura do nome como é normalmente usado em seu país.</p> <p>Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo).</p> <p>Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso do figurino para as peças.</p>	<p>Come abbreviazione del nome dei pezzi, ciascun giocatore è libero di usare il nome comunemente impiegato nel suo paese. Ad esempio: F = Fou (Alfiere, in francese), L = Loper (Alfiere, in olandese). Nelle riviste a stampa, si raccomanda l'uso delle 'figurine'.</p>

		<p>englisch: K = King Q = Queen R = Rook B = Bishop N = Knight (Pawn)</p> <p>Für gedruckte Veröffentlichungen wird der Gebrauch von Symbolen anstelle der Figurennamen empfohlen.</p>		
C4	<p>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</p>	<p>Bauern werden nicht mit ihrer Abkürzung angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen.</p> <p><b>Beispiele:</b> e4, d4, a5.</p>	<p>Os peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma.</p> <p>Exemplo: e5, d4, a5, e não pe5, pd4, pa5.</p>	<p>I pedoni non sono indicati dall'iniziale, ma sono riconoscibili dalla sua assenza. Ad esempio, le mosse si scrivono e5, d4, a5, e non pe5, Pd4, pa5.</p>
C5	<p>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.</p>	<p>Die acht Linien (für Weiß von links nach rechts, für Schwarz von rechts nach links) werden mit den kleingeschriebenen Buchstaben a, b, c, d, e, f, g und h angegeben.</p>	<p>As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.</p>	<p>Le otto colonne (da sinistra a destra per il Bianco e da destra a sinistra per il Nero) sono rispettivamente indicate dalle lettere minuscole a, b, c, d, e, f, g, h.</p>
C6	<p>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.</p>	<p>Die acht Reihen (für Weiß von unten nach oben, für Schwarz von oben nach unten) werden nummeriert mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Infolgedessen stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen auf der achten und siebenten Reihe.</p>	<p>As oito fileiras (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas na primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima fileiras.</p>	<p>Le otto traverse (dal basso in alto per il Bianco e dall'alto al basso per il Nero) sono numerate rispettivamente 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Di conseguenza, nella posizione iniziale, i pezzi e pedoni bianchi sono collocati sulla prima e seconda traversa; i pezzi e pedoni neri sono sull'ottava e settima traversa.</p>
C7	<p>As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.</p>	<p>Resultierend aus den vorangegangenen Regelungen wird jedes der 64 Felder immer mit einer eindeutigen Kombination aus einem Buchstaben und einer Zahl angegeben.</p>	<p>Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada somente pela combinação de uma letra com um número.</p>	<p>A causa delle regole di cui sopra, ciascuna delle sessantaquattro case è invariabilmente indicata da una combinazione univoca di una lettera ed una cifra.</p>
C8	<p>Each move of a piece is indicated by a) the abbreviation of the name of the piece in question and b) the square of arrival. There is no hyphen between a) and b). Examples: Be5, Nf3, Rdl. In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.</p>	<p>Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit a) der Abkürzung ihres Namens und b) dem Ankunftsfield.</p> <p>Zwischen a) und b) steht kein Bindestrich.</p> <p><b>Beispiele:</b> Le5, Sf3, Tdl .</p> <p>Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben.</p> <p><b>Beispiele:</b> e5, d4, a5.</p>	<p>Cada lance de uma peça é indicado pela a) abreviatura do nome da peça em questão e b) a casa de chegada. Não há hífen entre a) e b).</p> <p>Exemplos: Be5, Cf3, Td1.</p> <p>No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada.</p> <p>Exemplos: e5, d4, a5. a5.</p>	<p>Ciascuna mossa di un pezzo è indicata per mezzo:</p> <p>a) dell'abbreviazione del nome del pezzo in questione e</p> <p>b) della casa di arrivo.</p> <p>Tra a) e b) non ci sono trattini. Ad esempio: Ae5, Cf3, Td1.</p> <p>Nel caso dei pedoni, si indica solo la casa di arrivo. Ad esempio: e5, d4, a5.</p>

C9	<p>When a piece makes a capture, an x may be inserted between a) the abbreviation of the name of the piece in question and b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C10. 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.</p>	<p>Wenn eine Figur schlägt, kann ein "x" zwischen a) dem der Abkürzung und b) dem Ankunftsfield eingefügt werden.  <b>Beispiele:</b> Lxe5, Sxf3, Txd1., Siehe auch C10.  Wenn ein Bauer schlägt, muss nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Herkunftslinie, (dazwischen kann ein "x" stehen). angegeben werden.  <b>Beispiele:</b> dxe5, gxf3, axb5.  Im Falle eines Schlagens "en passant" kann "e.p." bei der Aufzeichnung angefügt werden.  <b>Beispiel:</b> exd6 e.p.</p>	<p>Quando uma peça faz uma captura, um x pode ser inserido entre (a) a primeira letra e o nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1, veja também C.10. Quando o peão faz uma captura, a coluna de partida precisa ser indicada, então um 'x' pode ser inserido e, finalmente a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', as letras 'e.p.' devem ser acrescentadas à notação. Exemplo: exd6 e.p.</p>	<p>Quando un pezzo effettua una cattura, si può inserire una 'x' tra:  a) l'abbreviazione del nome del pezzo in questione e  b) la casa di arrivo.  Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1, vedi anche C10.  Quando un pedone esegue una cattura, si deve indicare la colonna di partenza, quindi si può inserire una 'x', infine va indicata la casa di arrivo. Esempi: dxe5, gxf3, axb5. Nel caso di una cattura 'en passant', si può aggiungere 'e.p.' alla fine dell'annotazione. Ad esempio: exd6 e.p.</p>
C10	<p>If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:  1. If both pieces are on the same rank: by a) the abbreviation of the name of the piece, b) the file of departure, and c) the square of arrival.  2. If both pieces are on the same file: by a) the abbreviation of the name of the piece, b) the rank of the square of departure, and c) the square of arrival.  If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred.  Examples:  a. 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.  b. There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them</p>	<p>Falls zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:  1. Falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen,  a) mit der Abkürzung ihres Namens, b) der Herkunftslinie und c) dem Ankunftsfield,  2. Falls beide Figuren auf derselben Linie stehen, mit  a) mit der Abkürzung ihres Namens, b) der Herkunftsreihe und c) dem Ankunftsfield.  Falls die beiden Figuren auf verschiedenen Reihen und verschiedenen Linien stehen, wird Methode 1 bevorzugt.  <b>Beispiele:</b>  a. Auf g1 und e1 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Sgf3 oder Sef3, je nachdem.  b. Auf g5 und g1 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:</p>	<p>Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada como segue:  1. Se ambas as peças estão na mesma fileira: por a) a primeira letra do nome da peça, b) a coluna da casa de partida, e c) a casa de chegada.  2. Se as duas peças estão na mesma coluna: por  a) a abreviatura do nome da peça, b) a fileira da casa de partida, e c) a casa de chegada.  Se as peças estão em diferentes colunas e fileiras, o método 1) é preferível. No caso de uma captura, um 'x' pode ser acrescentado entre b) e c).  Exemplos:  a. Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles se move à casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.  b. Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles se move à casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.</p>	<p>Se due pezzi identici possono muoversi verso la stessa casa, il pezzo mosso si indica come segue:  1. Se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa, con:  a) l'abbreviazione del nome del pezzo, b) la colonna di partenza, c) la casa di arrivo.  2. Se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna, con:  a) l'abbreviazione del nome del pezzo, b) la traversa della casa di partenza, c) la casa di arrivo.  Se i pezzi si trovano su traverse e colonne differenti, si preferisce il primo metodo.  Esempi:  a. Se ci sono due Cavalli sulle case g1 ed e1, e uno di essi si muove alla casa f3: Cgf3 oppure Cef3, secondo il caso.  b. Se ci sono due Cavalli sulle case g5 e g1, e uno di essi si muove alla casa f3: C5f3 oppure C1f3, secondo il caso.</p>

	<p>moves to the square f3: either N5f3 or Nlf3, as the case may be.</p> <p>c. There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.</p> <p>d. 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 Nhf3, 3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.</p>	<p>entweder S5f3 oder S1f3, je nachdem.</p> <p>c. Auf h2 und d4 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Shf3 oder Sdf3, je nachdem.</p> <p>d. Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt kann die vorstehende Notation angewandt werden, aber es kann ein "x" eingefügt werden: 1) entweder Sgxf3 oder Sexf3, 2) entweder S5xf3 oder Slxf3, 3) entweder Shxf3 oder Sdx3, je nachdem.</p>	<p>c. Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles se move à casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.</p> <p>d. Se uma captura acontece na casa f3, a anotação dos exemplos prévios são ainda aplicáveis mas um 'x' deve ser inserido: 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdx3, conforme o caso.</p>	<p>c. Se ci sono due Cavalli sulle case h2 e d4, e uno di essi si muove alla casa f3: Chf3 oppure Cdf3, secondo il caso.</p> <p>d. Se sulla casa f3 ha luogo una cattura, si può ancora applicare la notazione degli esempi precedenti, ma si può inserire una 'x': 1) Cgxf3 oppure Cexf3, 2) C5xf3 oppure C1xf3, 3) Chxf3 oppure Cdx3, secondo i casi.</p>
C11	<p>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.</p>	<p>Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt von der Abkürzung der neuen Figur. <b>Beispiele:</b> d8D, exf8S, b1L, g1T.</p>	<p>Se dois peões podem capturar a mesma peça do oponente, o peão que foi movido é indicado por a) a letra da coluna de partida, b) um 'x', c) a casa de chegada. Exemplo: se há peões brancos nas casas c4 e e4 e uma peça preta em d5, a anotação do lance branco é ou cxd5 ou exd5, conforme o caso.</p>	<p>In caso di promozione di un pedone, si indica l'effettiva mossa del pedone seguita immediatamente dall'abbreviazione del nuovo pezzo. Esempi: d8D, exf8C, b1A, g1T.</p>
C12	<p>The offer of a draw shall be marked as (=).</p>	<p>Ein Remisangebot wird mit (=) notiert.</p>	<p>A oferta de empate deve ser registrada como (=).</p>	<p>Un'offerta di patta dovrà essere indicata con (=).</p>
C13	<p>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 O-O</p>	<p>Abkürzungen: 0-0 = Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade) 0-0-0 = Rochade mit Tal oder Ta8 (große oder lange Rochade) x = schlägt + = Schachgebot ++ oder # = Schachmatt e.p. = (schlägt) en passant Die letzten vier Angaben sind freiwillig <b>Musterpartie:</b> 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Sf4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Sxd6 7.Lg5 Sc6</p>	<p>Abreviações 0-0 = roque com a torre h1 ou roque (roque na ala do rei) 0-0-0 = roque com a torre a1 ou torre a8 (roque na ala da dama) x = capturas + = xeque ++ or # = xeque-mate e.p. = captura 'en passant' As últimas quatro são opcionais. Amostra de partida: 1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6</p>	<p>Abbreviazioni 0-0 = arrocco con la Torre h1 o h8 (arrocco corto) 0-0-0 = arrocco con la Torre a1 o a8 (arrocco lungo) x = cattura + = scacco ++ o # = scaccomatto e.p. = cattura 'en passant' Le ultime quattro sono opzionali. Esempio di partita: 1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Ag5 Cc6</p>

	10. O-0-0 Re8 11. Kb1 (=)Or: 1. e4 e5 2. NB 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 (=)	8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=) oder: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Sf4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=)	8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) Ou: 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 (=)	8. De3+ Ae7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=) Oppure: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)
	<b>Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players</b>	<b>D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern</b>	Apêndice D. Regras de jogo com cegos e jogadores com deficiência visual	APPENDICE D. REGOLE PER IL GIOCO CON PERSONE NON VEDENTI O CON HANDICAP VISIVO
D1	<p>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 <b>disabled</b> player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:</p> <p>a. measure at least 20 cm by 20 cm, b. have the black squares slightly raised, c. have a securing aperture in each square,</p> <p>The requirements for the pieces are:</p> <p>a. all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board, b. all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.</p>	<p>Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder der beiden Spieler die Benutzung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benutzt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes. Das speziell gefertigte soll den folgenden Bestimmungen entsprechen:</p> <p>a) Mindestgröße 20 cm x 20 cm, b) die schwarzen Felder sind erhaben, c) eine Sicherungsöffnung in jedem Feld.</p> <p>Die Anforderungen für die Figuren sind:</p> <p>a) jede hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt, b) jede im Staunton Format, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.</p>	<p>O organizador, 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 um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando um tabuleiro normal e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente construído. O tabuleiro especialmente construído deve preencher os seguintes requisitos:</p> <p>a. medir pelo menos 20 cm por 20 cm, b. ter as casas pretas levemente em relevo, c. ter um pequeno orifício em cada casa,</p> <p>Os requisitos para as peças são:</p> <p>a. todas devem ter um pequeno pino que se encaixe no orifício das casas b. todas sejam modelo Stauton, sendo as peças pretas, especialmente marcadas.</p>	<p>L'organizzatore, dopo aver consultato l'arbitro, avrà facoltà di adattare le seguenti regole secondo le specifiche circostanze. Negli scacchi agonistici tra giocatori vedenti e giocatori con handicap visivo (legalmente riconosciuto), ciascuno dei giocatori può esigere l'uso di due scacchiere: una scacchiera normale per l'uso del giocatore vedente e una specificamente realizzata per l'uso del giocatore con handicap visivo. Questa scacchiera deve soddisfare i seguenti requisiti:</p> <p>a. deve misurare almeno 20 per 20 cm, b. deve avere le case nere leggermente in rilievo, c. deve avere un foro di sicurezza in ciascuna casa.</p> <p>I pezzi devono rispondere ai seguenti requisiti:</p> <p>a. devono essere tutti provvisti di un piolo che si incastrerà nei fori di sicurezza della scacchiera, b. devono essere tutti sagomati su disegno Staunton, ed i pezzi neri devono essere dotati di una marcatura distintiva.</p>

<p>D2</p>	<p>The following regulations shall govern play:</p> <p>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:</p> <p>A – Anna  B – Bella  C- Cesar  D- David  E – Eva  F – Felix  G - Gustav  H - Hector</p> <p>Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers</p> <p>1 – eins  2 - zwei  3 – drei  4 – vier  5 - fuenf  6 - sechs  7 - sieben  8 – acht</p> <p>Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling).</p> <p>The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.</p>	<p>Es gelten die folgenden Regeln:</p> <p>1. Die Züge müssen deutlich angesagt werden, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebraischer Buchstaben vorgeschlagen:</p> <p>A-Anna  B-Bella  C-Cäsar  D-David  E-Eva  F-Felix  G-Gustav  H-Hector</p> <p>Sofern der Schiedsrichter nichts anderes bestimmt, werden die Reihen von Weiß nach Schwarz mit den deutschen Nummern bezeichnet:</p> <p>1-eins  2-zwei  3-drei  4-vier  5-fünf  6-sechs  7-sieben  8-acht</p> <p>Die Rochade wird mit den deutschen Bezeichnungen "Lange Rochade" und "Kurze Rochade" angesagt. Die Figuren tragen folgende Namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.</p> <p>Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als "berührt",</p>	<p>As seguintes regras deverão regular o jogo:</p> <p>1. Os lances deverão ser anunciados claramente, repetidos pelo adversário e executados no seu tabuleiro. Quando promover um peão, o jogador deve anunciar qual peça foi escolhida. Para que o referido anúncio seja o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes ao invés das correspondentes letras algébricas</p> <p>A-Anna  B-Bella  C-Cesar  D-David  E-Eva  F-Felix  G-Gustav  H-Hector</p> <p>Exceto se o árbitro decida de outra forma: As fileiras das brancas até as pretas devem receber os algarismos em alemão:</p> <p>1-eins (um)  2-zwei (dois)  3-drei (três)  4-vier (quatro)  5-fuenf (cinco)  6-sechs (seis)  7-sieben (sete)  8-acht (oito)</p> <p>O roque é anunciado "Lange Rochade" (Grande Roque em idioma alemão) e "Kurze Rochade" (Pequeno roque em idioma alemão).</p> <p>As peças usam os nomes em idioma alemão: "Koenig" (Rei), "Dame" (Dama), "Turm" (Torre),</p>	<p>Il gioco sarà governato dalle seguenti regole:</p> <p>1. Le mosse dovranno essere annunciate chiaramente, ripetute dall'avversario ed eseguite sulla sua scacchiera. Nel promuovere un pedone, il giocatore deve annunciare quale pezzo sceglie. Per rendere l'annuncio il più possibile chiaro, si suggerisce l'uso dei seguenti nomi al posto delle lettere corrispondenti:</p> <p>A -Anna B -Bella C -Cesar D -David  E -Eva F -Felix G -Gustav H -Hector</p> <p>A meno che l'arbitro non decida diversamente, le traverse dal Bianco al Nero saranno indicate con i numeri in tedesco:</p> <p>1 -eins 2 -zwei 3 -drei 4 -vier  5 -fünf 6 -sechs 7 -sieben 8 -acht</p> <p>L'arrocco si annuncia come “Lange Rochade” (arrocco lungo, in tedesco) e “Kurze Rochade” (arrocco corto, in tedesco).</p> <p>I pezzi saranno chiamati: König (Re), Dame (Donna), Turm (Torre), Läufer (Alfiere), Springer (Cavallo), Bauer (pedone).</p> <p>2. Sulla scacchiera del giocatore con handicap visivo, un pezzo si considera ‘toccato’ quando è stato estratto dal foro di sicurezza.</p> <p>3. Una mossa sarà considerata ‘eseguita’ quando:</p> <p>a. nel caso di una cattura, il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto  b. il pezzo è stato collocato in un diverso foro di sicurezza</p>
-----------	---	---	--	--

<p>2. On the visually disabled player's board a piece shall be considered 'touched' when it has been taken out of the securing aperture.</p> <p>3. A move shall be considered 'made' when:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move</li> <li>a piece has been placed into a different securing aperture</li> <li>the move has been announced.</li> </ol> <p>Only then shall the opponent's clock be started.</p> <p>As far as points 2 and 3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player.</p> <p>A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It shall incorporate the following features:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and</li> <li>a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last 5 minutes of the full hour.</li> <li>optionally, a means of announcing audibly to the visually disabled player the number of moves.</li> </ol> <p>The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.</p>	<p>wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.</p> <p>3. Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers der zum Zuge kommt, genommen worden ist,</li> <li>eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,</li> <li>der Zug angesagt wurde.</li> </ol> <p>Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.</p> <p>4. Für die Punkte 2. und 3. gelten die normalen Schachregeln für den sehenden Spieler.</p> <p>5. Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie hat die folgenden Eigenschaften:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten.</li> <li>Ein Fallblättchen, das leicht ertastet werden kann. Es ist darauf zu achten, dass das Fallblättchen so angeordnet ist, dass der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.</li> <li>Eventuell mit der Möglichkeit, dem sehbehinderten Spieler die Anzahl der Züge anzusagen.</li> </ol> <p>6. Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Aufzeichnungsgerät benutzen.</p> <p>7. Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort berichtigt werden und zwar bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wird.</p>	<p>"Laeufer" (Bispo), "Springer" (Cavalo) e "Bauer" (Peão).</p> <p>3. No tabuleiro do jogador deficiente visual, considera-se tocada a peça quando ela tiver sido retirada do orifício de fixação.</p> <p>Considera-se efetuado um lance quando:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar;</li> <li>uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação;</li> <li>tiver sido anunciado o lance.</li> </ol> <p>Somente então, o relógio do oponente será posto em movimento.</p> <p>4. Tão logo os pontos 2 e 3 acima estejam consubstanciados as regras normais são válidas para o jogador vidente.</p> <p>5. É admitida a utilização de um relógio de xadrez especialmente construído para o jogador deficiente visual. O relógio deverá ter inclusive as seguintes características:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto e cada 15 minutos por dois pontos; e</li> <li>uma seta que possa ser facilmente sentida pelo tato; Cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.</li> </ol>	<p>c. la mossa è stata annunciata. Solo allora verrà avviato l'orologio dell'avversario.</p> <p>4. Per tutto quanto attiene ai punti 2 e 3, per il giocatore vedente sono valide le regole ordinarie.</p> <p>5. È ammesso l'uso di un orologio per gli scacchi specificamente costruito per i giocatori con handicap visivo. Esso dovrà incorporare le seguenti prestazioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>un quadrante dotato di lancette rinforzate, che riporti un punto in rilievo ogni cinque minuti e due punti in rilievo ogni 15 minuti, e</li> <li>una bandierina che sia facilmente percepita al tatto; speciale cura dovrebbe essere dedicata al fatto che la bandierina permetta al giocatore di percepire al tatto la lancetta dei minuti durante gli ultimi cinque minuti di ciascuna ora.</li> <li>Opzionalmente, per il giocatore con handicap visivo, un dispositivo di annuncio vocale del numero di mosse.</li> </ol> <p>6. Il giocatore con handicap visivo deve tenere il formulario in Braille o per esteso, oppure registrare le mosse per mezzo di un registratore audio.</p> <p>7. Un lapsus nell'annuncio della mossa deve essere corretto immediatamente, e comunque prima che sia avviato l'orologio dell'avversario.</p> <p>8. Se, nel corso della partita, sulle due scacchiere dovessero presentarsi posizioni differenti, queste devono essere corrette con l'assistenza dell'arbitro e consultando i formulari di</p>
--	---	---	---

<p>A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started. 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.</p> <p>The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>making either player's move on the board of the opponent</li> <li>announcing the moves of both players</li> <li>keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock (keeping point 3.c in mind)</li> <li>informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players</li> <li>claiming the game in cases where</li> </ol>	<p>8. Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benutzung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtigt werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muss der Spieler, der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen. Wenn die Notationen nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mittschriften übereinstimmen und der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhr entsprechend.</p> <p>9. Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützten lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>die Züge beider Spieler auf dem Brett des Gegners ausführen,</li> <li>die Züge beider Spieler ansagen,</li> <li>die Mittschrift für den sehbehinderten Spieler durchführen und die Uhr seines Gegners in Gang setzen (unter Beachtung von 3.c),</li> <li>den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezähl und den Zeitverbrauch beider Spieler informieren,</li> <li>den Sieg bei Zeitüberschreitung beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler informieren,</li> <li>die Formalien bei einem Spielabbruch vornehmen.</li> </ol>	<p>c. opcionalmente, o anúncio do número de lances de modo audível somente para o jogador deficiente. O jogador deficiente visual deverá anotar a partida em Braille, ou escrever os lances à mão, ou gravá-los em fita magnética.</p> <p>6. Qualquer engano no anúncio de um lance deverá ser imediatamente corrigido antes que se ponha em movimento o relógio do oponente.</p> <p>7. Se durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas deverão ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das planilhas dos dois jogadores. Se as duas planilhas coincidirem, o jogador que haja escrito o lance corretamente, mas o tenha executado incorretamente, deverá corrigir sua posição para que corresponda com o movimento indicado nas planilhas. Quando tais diferenças ocorrerem e nota-se divergência nas duas planilhas, deverá ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas planilhas coincidam e o árbitro reajustará adequadamente os relógios se for necessário.</p> <p>9. O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>fazendo o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário;</li> <li>anunciando os lances de ambos os jogadores;</li> <li>anotando os lances na planilha do jogador deficiente visual e por em</li> </ol>	<p>entrambi i giocatori. Se i due formulari coincidono tra di loro, il giocatore che ha scritto la mossa corretta ma ha eseguito quella sbagliata deve correggere la posizione e farla corrispondere con la mossa dei formulari. Quando invece i due formulari siano diversi, si dovrà ritornare indietro con le mosse fino al punto in cui i due formulari coincidano, e l'arbitro dovrà regolare gli orologi di conseguenza.</p> <p>9. Il giocatore con handicap visivo ha il diritto di avvalersi di un assistente che avrà tutte o alcune tra le seguenti responsabilità:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>eseguire la mossa di ciascun giocatore sulla scacchiera dell'avversario</li> <li>annunciare le mosse di entrambi i giocatori</li> <li>aggiornare il formulario del giocatore con handicap visivo ed avviare l'orologio del suo avversario (tenendo a mente il punto 3.c)</li> <li>informare il giocatore con handicap visivo, solo su richiesta di quest'ultimo, del numero di mosse completate e del tempo utilizzato da entrambi i giocatori</li> <li>richiedere la vittoria nei casi in cui sia stato superato il limite di tempo ed informare l'arbitro quando il giocatore vedente abbia toccato uno dei propri pezzi</li> <li>espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento della partita.</li> </ol> <p>10. Se il giocatore con handicap visivo non si avvale di un assistente, il</p>
--	--	--	---



	<p>the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces</p> <p>f. carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned.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 9.a and 9.b.</p>	<p>10. Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Assistenten hat, darf der sehende Spieler einen Assistenten einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt 9.a) und 9.b) übernimmt.</p>	<p>movimento o relógio do adversário (levando em conta a regra 3.c );</p> <p>d. informando ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores;</p> <p>e. requerendo a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informando ao árbitro quando o jogador vidente tiver tocado uma de suas peças.</p> <p>f. executando as necessárias formalidades no caso de suspensão de partida.</p> <p>10. 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 9.a e 9.b.</p>	<p>giocatore vedente può avvalersi di un assistente per espletare i compiti indicati nei punti 9.a e 9.b.</p>
	<b>Appendix E. Adjourned games</b>	<b>E Hängepartien</b>	<b>Apêndice E. Partidas adiadas</b>	<b>APPENDICE E. PARTITE AGGIORNATE</b>
E1	<p>a. If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to ‘seal’ that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock.</p> <p>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.</p>	<p>a) Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert der Schiedsrichter den Spieler, der am Zuge ist, dazu auf, seinen Zug "abzugeben". Der Spieler muss seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf sein Partieformular schreiben, dieses und das seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er die Schachuhr anhalten. Solange er die Schachuhr noch nicht angehalten hat, behält der Spieler das Recht, seinen Abgabezug zu ändern. Ein Spieler, der nach der Aufforderung durch den Schiedsrichter seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss diesen Zug als seinen Abgabezug auf sein Partieformular schreiben.</p>	<p>a. Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá exigir ao jogador que tem vez de jogar, ‘selar’ o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio de xadrez. Enquanto não parar o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro para selar seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deverá anotá-lo em sua planilha como seu lance secreto.</p> <p>b. O jogador que tem a vez de jogar, que quiser suspender a partida antes do final</p>	<p>a. Se al termine del tempo previsto per il gioco una partita non è terminata, l’arbitro dovrà esigere che il giocatore che ha il tratto ‘sigilli’ la mossa. Il giocatore deve scrivere la propria mossa sul formulario, in maniera non ambigua, inserire in una busta i formulari proprio e dell’avversario, sigillare la busta e solo a questo punto fermare l’orologio per gli scacchi. Fino a che non ha fermato l’orologio per gli scacchi, il giocatore conserva il diritto di cambiare la mossa sigillata. Se, dopo che l’arbitro gli ha richiesto di sigillare la propria mossa, il giocatore esegue una mossa sulla scacchiera, deve scrivere quella stessa mossa sul proprio formulario come sua mossa sigillata.</p>

	b. A player having the move who adjourns the game before the end of the playing session shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded	b) Wenn ein Spieler, der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäÙe Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe und seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert.	da sessão de jogo, será considerado pelo árbitro, como tendo utilizado todo o tempo que falta para o término da sessão.	b. Nel caso di un giocatore che, avendo il tratto, aggiorna la partita prima della fine della sessione di gioco, la sua mossa si considera sigillata all'orario nominale di fine della sessione di gioco, e il suo tempo residuo verrà registrato in questo modo.
E2	The following shall be indicated upon the envelope: a. the names of the players, b. the position immediately before the sealed move, c. the time used by each player, d. the name of the player who has sealed the move, e. the number of the sealed move, f. the offer of a draw, if the proposal is current, g. the date, time and venue of resumption of play.	Folgende Angaben gehören auf den Umschlag: a) die Namen der Spieler, b) die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug, c) die von jedem Spieler verbrauchte Zeit, d) der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat, e) die Nummer des abgegebenen Zuges, f) ein Remisangebot, falls es noch gültig ist, g) Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.	E.2. Os seguintes dados deverão ser indicados no envelope: a. os nomes dos jogadores, b. a posição imediatamente anterior ao lance secreto, c. os tempos utilizados por cada jogador, d. o nome do jogador que fez o lance secreto, e. o número do lance secreto, f. a oferta de empate, se feita antes da suspensão da partida, g. a data, hora e o local de reinício da partida.	Sulla busta sarà indicato quanto segue: a. i nomi dei giocatori, b. la posizione immediatamente precedente la mossa sigillata, c. il tempo utilizzato da ciascun giocatore, d. il nome del giocatore che ha sigillato la mossa, e. il numero della mossa sigillata, f. l'offerta di patta, se la proposta è in vigore, g. data, ora e luogo di prosecuzione del gioco.
E3	The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping.	Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.	O árbitro deverá verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela custódia do mesmo.	L'arbitro deve verificare l'accuratezza delle informazioni riportate sulla busta, ed è responsabile della sua custodia.
E4	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.	Wenn ein Spieler Remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis der Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.	Se o jogador propõe empate após o oponente fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que o jogador a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.	Se un giocatore propone la patta dopo che il suo avversario ha sigillato la propria mossa, l'offerta è valida fino a che l'avversario l'abbia accettata o respinta come da Articolo 9.1.
E5	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.	Vor Wiederaufnahme der Partie wird die Stellung unmittelbar vor dem Abgabebzug auf dem Schachbrett aufgebaut und die Uhren werden auf die Zeiten gestellt, die jeder Spieler bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.	Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro, e deverá ser indicado nos relógios o tempo utilizado por cada jogador, quando a partida foi suspensa.	Prima di riprendere la partita, sulla scacchiera verrà ripristinata la posizione immediatamente precedente la mossa sigillata, e sugli orologi saranno impostati i tempi usati da ciascun giocatore fino al momento dell'aggiornamento.

E6	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.	Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgabe, ist die Partie beendet.	Se antes do reinício da partida, os jogadores empatam por comum acordo, ou um dos jogadores avisa ao árbitro que abandona, a partida está terminada.	Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se uno dei giocatori notifica all'arbitro il proprio abbandono, la partita è conclusa.
E7	The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.	Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, anwesend ist.	O envelope deverá ser aberto só quando o jogador que deve responder ao lance secreto estiver presente.	La busta verrà aperta solo quando è presente il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata.
E8	Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9 and 9.6, the game is lost by a player whose recording of his sealed move: a. is ambiguous, or b. is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or c. is illegal.	Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 5, 6.9, 9.6 und 9.7 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabebzuges a) mehrdeutig ist, oder b) auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder c) regelwidrig ist.	Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.9 e 9.6, a partida está perdida por um jogador cuja anotação do seu lance secreto: a. seja ambígua, ou b. foi escrito de uma forma que não seja possível estabelecer o seu verdadeiro significado, ou c. seja ilegal.	Eccetto nei casi citati negli Articoli 5, 6.9, 9.6 e 9.7, la partita è persa per un giocatore la cui registrazione della mossa sigillata: a. è ambigua, ovvero b. è fatta in maniera tale che sia impossibile stabilirne il vero significato, ovvero c. è illegale
E9	If, at the agreed resumption time: a. the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started. b. the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started; on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard, his clock is then restarted. c. the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner; if so, the envelope	Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren: a) Falls der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabebzug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt. b) Falls der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt. Bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabebzug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt. c) Falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular	Se no momento acordado para o reinício da partida: a. o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e acionado seu relógio. b. o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, deverá ser acionado seu relógio. Após a sua chegada, o jogador pode parar o seu relógio e chamar o árbitro. O envelope é aberto em seguida e o lance secreto executado no tabuleiro. Seu relógio é, então, acionado. c. O jogador que fez o lance secreto não estiver presente, seu oponente tem o direito anotar seu lance na sua planilha, selar sua planilha num novo envelope, parar seu relógio e acionar o do oponente, ao invés de responder da maneira normal. Nesse caso, o novo	Se, all'orario concordato di ripresa del gioco: a. il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata è presente: viene aperta la busta, viene eseguita sulla scacchiera la mossa sigillata e viene avviato il suo orologio. b. il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata non è presente: viene avviato il suo orologio; al suo arrivo, può fermare il proprio orologio e chiamare l'arbitro; viene quindi aperta la busta e si esegue sulla scacchiera la mossa sigillata; viene quindi riavviato il suo orologio. c. il giocatore che ha sigillato la mossa non è presente: il suo avversario ha il diritto, invece di giocare la propria mossa nella maniera normale, di registrare sul formulario la propria risposta, sigillare il formulario in una nuova busta, fermare il proprio orologio

	shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.	aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die des abwesenden Spielers in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des bis dahin abwesenden Spielers geöffnet.	envelope deverá ficar sob a custódia do árbitro e aberto após a chegada do jogador ausente.	ed avviare quello del giocatore assente; in questo caso, la busta sarà consegnata all'arbitro per la custodia e aperta all'arrivo del giocatore assente.
E10	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.	Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie nach Ablauf der erlaubten Wartezeit am Schachbrett erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders. Beendet jedoch der Abgabebzug die Partie, bleibt es bei dieser Beendigung.	Qualquer jogador que chegue ao tabuleiro após o horário default deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma. Entretanto, se o lance secreto resultou na conclusão da partida, tal conclusão será homologada.	Qualunque giocatore che arrivi alla scacchiera dopo il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l'arbitro decida diversamente. Se però la mossa sigillata portava alla conclusione della partita, quella conclusione resterà valida.
E11	If the rules of a competition 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 rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.	Wenn die erlaubte Wartezeit mehr als 0 Minuten ist, gilt folgendes.: Wenn anfangs kein Spieler anwesend ist, läuft für den der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, die Bedenkzeit bis er erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders oder das Turnierreglement sieht etwas anderes vor.	Se o regulamento de uma competição especifica que o horário default 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 as regras de competição especificarem ou o árbitro decida de outra forma.	Se il regolamento di una competizione specifica che il tempo di tolleranza non è zero, si applicherà quanto segue: se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, a meno che il regolamento della competizione specifichi, o l'arbitro decida, diversamente.
E12	a. 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. b. If it is impossible to re-establish the position, the game shall be	a) Wenn der Umschlag mit dem Abgabebzug abhanden gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt der Schiedsrichter die Uhren ein. Der Spieler, der den Abgabebzug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er angibt, er habe ihn abgegeben.	a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá ser reiniciada da posição adiada e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos jogadores não puder ser restabelecido, os relógios deverão ser ajustados a critério do árbitro. O jogador que selou o lance secreto executa no tabuleiro o lance que afirma ser o 'secreto'.	a. Se la busta contenente la mossa sigillata risulta mancante, la partita dovrà continuare dalla posizione aggiornata, con i tempi sugli orologi registrati al momento dell'aggiornamento. Se non è possibile ristabilire il tempo usato da ciascun giocatore, sarà l'arbitro ad impostare gli orologi. Il giocatore che ha sigillato la mossa eseguirà sulla scacchiera la mossa che afferma di aver sigillato.

	annulled and a new game shall be played.	b) Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden.	b. Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e uma nova partida deve ser disputada.	b. Se è impossibile ristabilire la posizione, la partita sarà annullata e verrà giocata.
E13	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.	Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.	Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer um dos jogadores aponta esse fato antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro decida de outra forma.	Se, alla ripresa del gioco, uno dei giocatori segnala, prima di fare la propria prima mossa, che i tempi utilizzati non sono correttamente indicati dagli orologi, si deve correggere l'errore. Se l'errore non viene riscontrato in quel momento, la partita prosegue senza correzioni, a meno che l'arbitro decida diversamente. una nuova partita.
E14	The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time shall be announced in advance.	Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Beginn wird im Voraus bekannt gegeben.	A duração de cada sessão de partidas suspensas deverá ser controlada pelo relógio do árbitro. O horário de reinício deverá ser previamente anunciado.	La durata di ciascuna sessione di ripresa del gioco sarà controllata dall'orologio dell'arbitro. L'orario d'inizio dovrà essere annunciato in anticipo.
	<b>Appendix F. Chess960 Rules</b>	<b>F. Schach-960-Regeln</b>	Apêndice F. Regras do Xadrez Randômico	<b>APPENDICE F. REGOLE PER GLI SCACCHI960</b>
F1	Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules. After this, the game is played in the same way as standard chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.	Zu Beginn einer Schach-960-Partie muss nach bestimmten Regeln eine zufällige Anfangsstellung aufgebaut werden. Danach wird die Partie auf die gleiche Weise gespielt wie beim normalen Schach. Insbesondere führen die Figuren und Bauern ihre normalen Züge aus und das Ziel jedes Spielers ist es, den König des Gegners matt zu setzen.	Antes de uma partida de Xadrez Randômico a posição inicial é randomicamente colocada, sujeita a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez STD. É importante mencionar que peças e peões têm seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate no rei do oponente.	Prima di una partita di Scacchi960, si deve impostare, secondo certe regole, una posizione iniziale casuale, dopodiché la partita si gioca nella stessa maniera degli scacchi ortodossi. In particolare, pezzi e pedoni fanno le loro mosse normali, e l'obiettivo di ciascun giocatore è dare scaccomatto al Re dell'avversario.
F2	<b>Starting-position requirements</b> The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions: a. the king is placed somewhere between the two rooks,	Bestimmungen für die Anfangsstellung Für die Anfangsstellung im Schach-960 gelten bestimmte Regeln. Weiße Bauern werden wie beim normalen Schach auf der zweiten Reihe aufgestellt. Alle übrigen weißen Figuren werden zufällig auf der ersten Reihe aufgestellt, jedoch mit folgenden Einschränkungen:	Requisitos da posição inicial A posição inicial para o Xadrez Randômico deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda fila como no xadrez usual. Todas as peças brancas restantes são colocadas randomicamente na primeira fila, mas com as seguintes restrições:	Regole per la posizione iniziale Negli Scacchi960, la posizione iniziale deve seguire certe regole. I pedoni bianchi sono collocati sulla seconda traversa, come negli scacchi ortodossi. Tutti gli altri pezzi bianchi sono disposti a caso sulla prima traversa, ma con le seguenti restrizioni:

	<p>andb. the bishops are placed on opposite-coloured squares, andc. the black pieces are placed opposite the white pieces. The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.</p>	<p>a) Der König wird irgendwo zwischen den beiden Türmen aufgestellt.  b) Die Läufer werden auf ungleichfarbigen Feldern aufgestellt.  c) Die schwarzen Figuren werden auf dieselbe Weise gegenüberliegend zu den weißen Figuren aufgestellt.  d) Die Anfangsstellung kann vor der Partie entweder durch ein Computerprogramm oder durch den Gebrauch von Würfeln, Münzen, Spielkarten etc. generiert werden.</p>	<p>a. o rei é colocado em alguma casa entre as duas torres,  b. os bispos são colocados em casas de cores opostas, e  c. as peças pretas são colocadas em posição oposta a das brancas.  A posição inicial pode ser gerada antes da partida por um programa de computador ou usando moeda, dado ou cartas, etc.</p>	<p>a. il Re deve essere collocato da qualche parte in mezzo tra le due Torri, e  b. gli Alfieri devono essere collocati su case di colore opposto, e  c. i pezzi neri sono collocati nelle case opposte ai corrispondenti pezzi bianchi.  La posizione iniziale può essere generata, prima della partita, sia mediante un programma di computer sia usando dadi, monete, carte da gioco e così via.</p>
F3	<p><b>Chess960 castling rules</b>  a. Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of standard chess rules are needed for castling, because the standard rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.  b. <i>How to castle</i>  In Chess960, depending on the pre-castling position of the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:  1. double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or  2. transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or  3. king-move-only castling: by making only a move with the king, or</p>	<p>Schach-960-Rochaderegeln  a) Im Schach-960 darf jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, sowohl der König als auch der Turm. Gegenüber den Regeln für das normale Schach sind allerdings für die Rochade einige Ergänzungen erforderlich, weil die Ausgangsstellung der Türme und des Königs nach den normalen Schachregeln im Schach-960 oft nicht gegeben ist.  b) Die Ausführung der Rochade  Im Schach-960 wird die Rochade, abhängig von der vorherigen Stellung von König und Turm, auf eine der folgenden vier Weisen ausgeführt:  1. Doppelzug-Rochade: Ein gleichzeitiger Zug mit dem König und einem Turm.  2. Austausch-Rochade: Der König und einer der Türme tauschen die Plätze.  3. Königszug-Rochade: Nur der König macht einen Zug.  4. Turmzug-Rochade: Nur der Turm macht einen Zug.  <b>Empfehlung</b>  1. Bei der Rochade auf einem Schachbrett mit einem menschlichen Spieler wird</p>	<p>Regras de roque no Xadrez Randômico  a. As regras permitem a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de rei e torre em uma única jogada. Entretanto, algumas interpretações do jogo de xadrez STD são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para rei e torre que não são aplicáveis com frequência no xadrez randômico.  b. Como rocar  Dependendo da posição do rei e da torre anteriormente ao roque, a manobra de roque no xadrez randômico é executada por um dos quatro métodos:  1. Roque de duplo movimento: um lance com o rei seguido de um lance com a torre, ou  2. Roque por transposição: Trocando a posição do rei com a da torre, ou  3. Roque com um único lance de rei: Fazendo somente um lance de rei, ou  4. Roque de um só lance de torre: Fazendo somente um lance com a torre.</p>	<p>Regole per l'arrocco negli Scacchi960  a. Negli Scacchi960 a ciascun giocatore è consentito arroccare una sola volta per partita, una mossa potenzialmente eseguita da entrambi il Re e la Torre in una singola mossa. Però per l'arrocco è necessario reinterpretare alcune delle regole degli scacchi ortodossi, perché le regole standard presumono una collocazione iniziale di Re e Torri che spesso non si può applicare negli Scacchi960.  b. Come arroccare Negli Scacchi960, a seconda della posizione prima dell'arrocco del Re e della Torre che devono arroccare, la manovra di arrocco si esegue in uno dei seguenti quattro modi:  1. arrocco a doppia mossa: eseguendo una mossa con il Re ed una mossa con la Torre, oppure  2. arrocco di scambio: si scambiano le posizioni del Re e della Torre, oppure  3. arrocco del solo Re: si fa una sola mossa con il Re, oppure</p>

<p>4. rook-move-only castling: by making only a move with the rook.</p> <p><i>Recommendations</i></p> <p>1. When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting position to its final position, and then the king be placed on his final square.</p> <p>2. After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in standard chess.</p> <p><i>Clarification</i></p> <p>Thus, after c-side castling (notated as 0-0-0 and known as queen-side castling in orthodox chess), the king is on the c-square (c1 for white and c8 for black) and the rook is on the d-square (d1 for white and d8 for black). After g-side castling (notated as 0-0 and known as king-side castling in orthodox chess), the king is on the g-square (g1 for white and g8 for black) and the rook is on the f-square (f1 for white and f8 for black).</p> <p><i>Notes</i></p> <p>1. To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.</p> <p>2. In some starting positions, the king or rook (but not both) does not move during castling.</p>	<p>empfohlen, zunächst den König außerhalb der Spielfläche in die Nähe seines Zielfeldes zu stellen, dann den Turm vom Ausgangsfeld zum Zielfeld zu ziehen und schließlich den König auf das Zielfeld zu setzen.</p> <p>2. Nach der Ausführung der Rochade sind die Zielfelder von Turm und König genau dieselben, wie sie im normalen Schach sein würden.</p> <p><b>Klarstellung</b></p> <p>So befindet sich der König nach der C-Seiten-Rochade (notiert als 0-0-0 und bekannt als lange Rochade im normalen Schach) auf einem C-Feld (c1 für Weiß und c8 für Schwarz) und der Turm auf einem D-Feld (d1 für Weiß und d8 für Schwarz). Nach der G-Seiten-Rochade befindet sich der König auf einem G-Feld (g1 für Weiß und g8 für Schwarz) und der Turm auf einem F-Feld (f1 für Weiß und f8 für Schwarz).</p> <p><b>Hinweise</b></p> <p>1. Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es zweckmäßig vor Ausführung der Rochade anzukündigen: „Ich werde rochieren“.</p> <p>2. In manchen Ausgangsstellungen werden der König oder der Turm (aber nicht beide) bei der Rochade nicht gezogen.</p> <p>3. In manchen Ausgangsstellungen kann die Rochade bereits als erster Zug ausgeführt werden.</p> <p>4. Alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Königs und seinem Zielfeld (dieses</p>	<p>Recomendações</p> <p>1. Quando o roque num tabuleiro físico for realizado por um adversário humano, é recomendado que o rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro junto à sua posição final, a torre então será movida da sua posição inicial para a sua posição final, e finalmente o rei sendo colocado na sua casa destino.</p> <p>2. Após o roque, as posições finais da torre e do rei deveriam ser exatamente as mesmas do xadrez STD.</p> <p><b>Esclarecimento</b></p> <p>Deste modo, após o grande roque (anotado como 0-0-0 e conhecido como roque do lado da dama no xadrez ortodoxo, o rei está na casa c (c1 para o branco e c8 para o preto) e a torre está na casa d (d1 para o branco e d8 para o preto). Após o roque na casa g (anotado como 0-0 e conhecido como roque do lado do rei no xadrez ortodoxo), o rei está na casa g (g1 para o branco e g8 para o preto) e a torre estará na casa f (f1 para o branco e f8 para o preto).</p> <p><b>Notas</b></p> <p>1. Para evitar qualquer engano, é conveniente falar "vou rocar" antes de efetuar o lance.</p> <p>2. Em certas posições iniciais, o rei ou a torre (mas, não ambos) não se movem durante o roque.</p> <p>3. Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.</p> <p>4. Todas as casas entre as casas iniciais e finais do rei (incluindo a casa final), e</p>	<p>4. arrocco della sola Torre: si fa una sola mossa con la Torre.</p> <p><b>Raccomandazioni</b></p> <p>1. Nell'arroccare su una scacchiera reale con un avversario umano, si raccomanda di muovere il Re alla sua posizione finale mettendolo dapprima fuori della scacchiera vicino alla sua casa di destinazione, quindi muovendo la Torre dalla sua posizione iniziale a quella finale, ed infine collocando il Re sulla sua casa di destinazione.</p> <p>2. Le posizioni finali del Re e della Torre dopo l'arrocco dovrebbero essere esattamente le stesse che si avrebbero negli scacchi ortodossi.</p> <p><b>Chiarimento</b></p> <p>Perciò, dopo l'arrocco 'lato c' (annotato come 0-0-0 e noto come arrocco sul lato di Donna negli scacchi ortodossi), il Re è sulla casa in colonna c (c1 per il bianco e c8 per il nero) e la Torre è sulla casa in colonna d (d1 per il bianco e d8 per il nero).</p> <p>Dopo l'arrocco 'lato g' (annotato come 0-0 e noto come arrocco sul lato di Re negli scacchi ortodossi), il Re è sulla casa in colonna g (g1 per il bianco e g8 per il nero) e la Torre è sulla casa in colonna f (f1 per il bianco e f8 per il nero).</p> <p><b>Note</b></p> <p>1. Per evitare qualunque malinteso, può essere utile annunciare "Arrocco" prima dell'arrocco.</p> <p>2. Con alcune posizioni iniziali, durante l'arrocco il Re o la Torre (ma non entrambi) non si muovono.</p>
--	---	---	---

	<p>3. In some starting positions, castling can take place as early as the first move.</p> <p>4. All the squares between the king's initial and final squares (including the final square) and all the squares between the rook's initial and final squares (including the final square) must be vacant except for the king and castling rook.</p> <p>5. In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in standard chess. For example, after c-side castling 0-0-0, it is possible to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (0-0), it is possible to have e and/or h filled.</p>	<p>eingeschlossen) und alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Turms und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) müssen, abgesehen von denen des Königs und des Turms, mit dem rochiert werden soll, frei sein.</p> <p>5. In einigen Ausgangspositionen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im Normalschach unbesetzt sein müssen Z.B. ist es nach der langen Rochade (0-0-0), möglich, das die Felder a, b, und/oder e noch besetzt sind ; bei der kurzen Rochade (0-0), ist es möglich, das die Felder e und /oder h besetzt sind.</p>	<p>todas as casas entre as casas iniciais e finais da torre (incluindo a casa final), devem estar vagas exceto as casas do rei e a torre utilizada para rocar.</p> <p>5. Em algumas posições iniciais, algumas casas poderiam estar ocupadas durante o roque que deveriam estar vagas no xadrez STD. Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas 'a', 'b' ou 'e' ainda permaneçam ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas 'e'/ou 'h' estejam ocupadas.</p>	<p>3. Con alcune posizioni iniziali, l'arrocco può aver luogo già fin dalla prima mossa.</p> <p>4. Tutte le case comprese tra la casa iniziale e quella finale del Re (inclusa quest'ultima) e tutte le case comprese tra la casa iniziale e quella finale della Torre (inclusa quest'ultima) devono essere libere, eccetto che per il Re e la Torre che stanno arroccando.</p> <p>5. Con alcune posizioni iniziali, durante l'arrocco potrebbero restare occupate alcune case che negli scacchi ortodossi avrebbero dovuto restare libere. Ad esempio, dopo l'arrocco 'lato c' (0-0-0), è possibile avere le case a, b, e/o e ancora occupate, mentre dopo l'arrocco 'lato g' (0-0), è possibile avere le case e e/o h occupate.</p>
	<b>Appendix G. Quickplay Finishes</b>	<b>Anhang G Endspurtphase</b>	Apêndice G. Final Acelerado	<b>APPENDICE G. QUICKPLAY FINISH (FINALE RAPIDO)</b>
G1	A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.	Die "Endspurtphase" ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen.	O 'final acelerado' é a fase do jogo em que todos os lances restantes devem ser completados num limite finito de tempo.	Il 'quickplay finish' (finale rapido) è la fase di una partita in cui tutte le restanti mosse devono essere completate entro un tempo prefissato.
G2	Before the start of an event it shall be announced whether this Appendix shall apply or not.	Vor dem Beginn eines Turniers wird angesagt, ob dieser Anhang gilt oder nicht.	Antes do início de um evento deverá ser anunciado se o Apêndice deverá ser aplicado ou não.	Prima dell'inizio di un evento dovrà essere annunciato se questa Appendice si applica oppure no.
G3	This Appendix shall only apply to standard play and rapidplay games without increment and not to blitz games.	Der Anhang gilt nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.	Este Apêndice somente deverá aplicar-se a xadrez STD e RPD sem incremento e não para partidas de BLZ.	Questa Appendice si applica solo a partite di gioco normale o Rapid, senza incremento, e non a partite Lampo.
G4	If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that a time delay or cumulative time of an extra five seconds be introduced for both players, if possible. This constitutes	Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass, wenn es möglich ist, der Zeitmodus für beide Spieler gewechselt	Se o jogador, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar que o jogo continue usando o modo 'time delay' ou 'incremento' de 5 segundos extras seja introduzido para ambos os jogadores, se	Se il giocatore che ha il tratto ha meno di due minuti restanti sull'orologio, può richiedere che, se possibile, per entrambi i giocatori venga introdotto un tempo supplementare, cumulativo o dilazionato, di cinque secondi. Questa



	<p>the offer of a draw. If 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.</p>	<p>wird, indem beiden Spielern eine Zusatzbedenkzeit gemäß dem Aufschub-Modus oder dem Fischer-Modus von fünf Sekunden eingeräumt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.</p>	<p>possível. Isto constitui a oferta de empate. Se recusada, e o árbitro aceitar o pedido, os relógios serão então ajustados com o tempo extra; o oponente será contemplado com 2 (dois) minutos de tempo extra e partida terá continuidade.</p>	<p>richiesta costituisce offerta di patta. Se la patta è rifiutata e l'arbitro accoglie la richiesta, gli orologi vengono impostati con il tempo supplementare, l'avversario riceve due minuti addizionali e la partita continua.</p>
G5	<p>If Article G.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 b). 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</p> <p>a. 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.</p> <p>b. 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</p>	<p>Wenn Artikel G4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor sein Fallblättchen gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.12.b). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.</p> <p>a) Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, oder der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.</p> <p>b) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der</p>	<p>Se o Artigo G4 não for aplicável e o jogador tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá chamar o árbitro e pode parar o relógio de xadrez (veja Artigo 6.12b). Poderá reclamar baseado que o seu oponente não pode vencer por meios normais, e/ou que seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.</p> <p>a. Se o árbitro concordar que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, deverá declarar a partida empatada. Caso contrário deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reivindicação.</p> <p>b. Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode ser contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deverá continuar se possível na presença do árbitro. O árbitro deverá declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida ou logo que possível após a queda de seta de um dos</p>	<p>Se non si applica l'Articolo G.4 e il giocatore che ha il tratto è rimasto con meno di due minuti sull'orologio, prima che cada la sua bandierina può chiedere la patta. Dovrà chiamare l'arbitro e può fermare l'orologio per gli scacchi (vedi Articolo 6.12</p> <p>b). Può presentare la propria richiesta sulla base del fatto che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o che il suo avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.</p> <p>a. Se l'arbitro concorda che l'avversario non possa vincere con mezzi normali, o che l'avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, dovrà dichiarare la partita patta. Diversamente, dovrà differire la propria decisione o rigettare la richiesta.</p> <p>b. Se l'arbitro differisce la propria decisione, all'avversario possono essere assegnati due minuti supplementari e la partita dovrà continuare, se possibile, alla presenza di un arbitro. L'arbitro dovrà dichiarare il risultato finale durante il seguito della partita o al più</p>

	<p>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.</p> <p>c. If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.</p>	<p>Partie oder so schnell wie möglich, nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Partie für den Gegner des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist oder dieser keine genügenden Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.</p> <p>c) Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.</p>	<p>jogadores. Deverá declarar a partida empatada se concordar que o oponente do jogador cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que ele não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.</p> <p>c. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá ser contemplado com dois minutos de tempo extra.</p>	<p>presto possibile dopo la caduta della bandierina di uno dei due giocatori. Dichiarerà patta la partita se ritiene che l'avversario del giocatore la cui bandierina è caduta non potesse vincere con mezzi normali, o che non stesse facendo sufficienti sforzi per vincere con mezzi normali.</p> <p>c. Se l'arbitro respinge la richiesta, l'avversario riceverà due minuti supplementari.</p>
G6	<p>The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:</p> <p>A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game.</p> <p>He may claim on the basis:</p> <p>(1) that his opponent cannot win by normal means, and/or</p> <p>(2) that his opponent has been making no effort to win by normal means. In (1) the player must write down the final position and his opponent must verify it. In (2) the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position. The claim shall be referred to the designated arbiter.</p>	<p>Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:</p> <p>a) ein Spieler darf zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie. Er hat die Möglichkeit, seinen Antrag damit zu begründen, dass</p> <p>1) sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, oder</p> <p>2) sein Gegner keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen.</p> <p>Im Fall 1) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.</p> <p>Im Fall 2) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die</p>	<p>As seguintes regras devem ser aplicadas quando a competição não for supervisionada por um árbitro:</p> <p>a. O jogador pode reivindicar empate quando tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes de sua seta cair. Isto determina o término da partida. Pode reivindicar com base em:</p> <p>1. que o oponente não pode vencer por meios normais e/ou</p> <p>2. que o seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.</p> <p>Na hipótese (1) o jogador deve anotar a posição final e o adversário precisa verificá-la.</p> <p>Na hipótese (2) o jogador deve anotar a posição final em uma planilha atualizada. O oponente deverá verificar a posição final e as planilhas.</p> <p>b. A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro designado, cuja decisão será final.</p>	<p>Quando la competizione non abbia la supervisione di un arbitro, si applicherà quanto segue:</p> <p>a. Un giocatore può chiedere la patta quando sull'orologio gli siano rimasti meno di due minuti e prima che cada la sua bandierina. Questo conclude la partita.</p> <p>Può presentare la propria richiesta sulla base del fatto che il suo avversario:</p> <p>1. non può vincere con mezzi normali, e/o</p> <p>2. non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.</p> <p>In (1) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario la deve verificare.</p> <p>In (2) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un</p>

		<p>Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung.</p> <p>b) Der Antrag wird an, einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.</p>		<p>formulario aggiornato. L'avversario deve verificare sia il formulario che la posizione finale.</p> <p>b. La richiesta sarà sottoposta all'arbitro designato.</p>
--	--	--	--	---