

LLEIS DELS ESCACS DE LA FIDE

Les Lleis dels Escacs de la FIDE abasten el joc sobre el tauler.

El text en anglès és la versió autèntica de les Lleis dels Escacs que es van adoptar en el 79è Congrés de la FIDE a Dresden (Alemanya) el novembre del 2008 i que van entrar en vigor l'1 de Juliol de 2009.

En aquestes Lleis, les paraules “ell”, “al” (a ell), “el seu” (d’ell) i “seu” inclouen “ella”, “a ella”, “el seu” (d’ella) i “seva”.

PRÒLEG

Les Lleis dels Escacs no poden abastar totes les situacions possibles que poden sorgir durant una partida, i tampoc no poden regular totes les qüestions administratives. En els casos no regulats amb precisió per un article de les Lleis, hauria de ser possible arribar a una decisió correcta estudiant situacions anàlogues exposades en aquelles. Les Lleis pressuposen que els àrbitres tenen la necessària competència, recte judici i absoluta objectivitat. Una reglamentació excessivament detallada podria privar l'àrbitre de la seva llibertat de criteri i impedir-li trobar la solució a un problema amb equanimitat, lògica i la consideració de factors especials.

La FIDE apel·la a tots els jugadors i federacions d'escacs perquè acceptin aquest criteri.

Una federació afiliada és lliure d'introduir regles més detallades sempre que aquestes:

- a. no siguin contradictòries en cap sentit amb les Lleis dels Escacs oficials de la FIDE;
- b. es limitin al territori de la federació en qüestió; i
- c. no siguin vàlides per a cap matx, campionat o prova classificatòria de la FIDE, ni per a un torneig per a l'obtenció de títol o *rating* FIDE.

REGLES DE JOC

Article 1: La naturalesa i els objectius de la partida d'escacs

- 1.1 La partida d'escacs es juga entre dos adversaris que mouen alternativament les seves peces sobre un tauler quadrat, anomenat “tauler d'escacs”. El jugador amb les peces blanques comença la partida. Es diu que un jugador “està en joc” quan s'ha realitzat la jugada del seu adversari. (Veure article 6.7)
- 1.2 L'objectiu de cada jugador és situar el rei del seu adversari “sota atac”, de tal manera que l'adversari no disposi de cap jugada legal. Del jugador que aconsegueix aquest objectiu, es diu que ha fet “escac i mat” al rei del seu adversari i que ha guanyat la partida. No està permès deixar el propi rei sota atac, exposar-lo a l'atac i capturar el rei de l'oponent. L'adversari, el rei del qual ha rebut l'escac i mat, perd la partida.
- 1.3 Si la posició és tal que cap dels jugadors no pot fer escac i mat, la partida és taules.

Article 2: La posició inicial de les peces sobre el tauler d'escacs

2.1 El tauler d'escacs és un quadrat dividit en 64 caselles quadrades de la mateixa grandària, amb una distribució 8 per 8, alternativament clares (les caselles “blanques”) i fosques (les caselles “negres”).

El tauler d'escacs es col·loca entre els jugadors de tal manera que la casella de la cantonada dreta més pròxima al jugador sigui blanca.

2.2 Al començament de la partida, un jugador disposa de 16 peces de color clar (les peces “blanques”); l'altre té 16 peces de color fosc (les peces “negres”).

Aquestes peces són les següents:

Un rei blanc, representat habitualment per aquest símbol:



Una dama blanca, representada habitualment per aquest símbol:



Dues torres blanques, representades habitualment per aquest símbol:



Dos alfils blancs, representats habitualment per aquest símbol:



Dos cavalls blancs, representats habitualment per aquest símbol:



Vuit peons blancs, representats habitualment per aquest símbol:



Un rei negre, representat habitualment per aquest símbol:



Una dama negra, representada habitualment per aquest símbol:



Dues torres negres, representades habitualment per aquest símbol:



Dos alfils negres, representats habitualment per aquest símbol:



Dos cavalls negres, representats habitualment per aquest símbol:



Vuit peons negres, representats habitualment per aquest símbol:



2.3 La posició inicial de les peces sobre el tauler d'escacs és la següent:



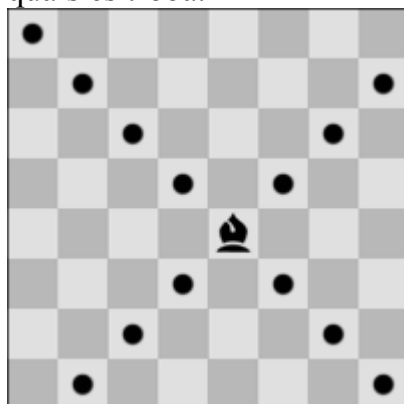
- 2.4 Les vuit fileres verticals de caselles s’anomenen “columnes”. Les vuit fileres horitzontals de caselles s’anomenen “files”. Una successió de caselles del mateix color en línia recta que va des d’una vora del tauler d’escacs fins a una altra adjacent, s’anomena “diagonal”.

Article 3: El moviment de les peces

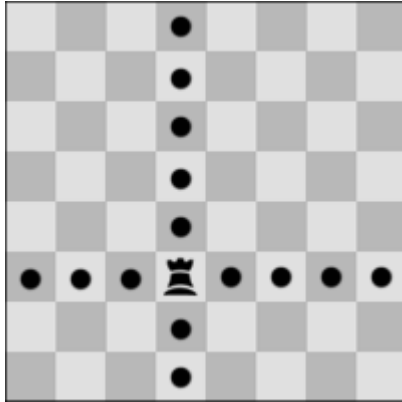
- 3.1 No està permès moure una peça a una casella ocupada per una peça del mateix color. Si una peça es mou a una casella ocupada per una peça de l’adversari, aquesta és capturada i retirada del tauler d’escacs com a part del mateix moviment. Es diu que una peça ataca una altra peça de l’adversari si pot efectuar una captura en aquesta casella conforme als articles 3.2 a 3.8.

Es considera que una peça ataca una casella fins i tot si no pot ser moguda a aquesta casella perquè aquest moviment deixaria o posaria el rei del propi color sota atac.

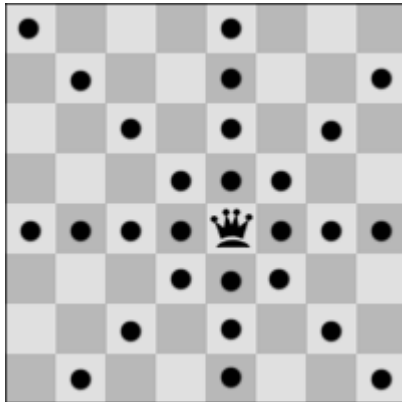
- 3.2 L’alfil es pot moure a qualsevol casella al llarg d’una de les diagonals sobre les quals es troba.



- 3.3 La torre es pot moure a qualsevol casella al llarg de la fila o columna en què es troba.

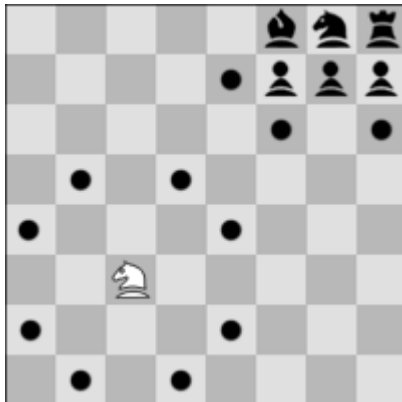


- 3.4 La dama es pot moure a qualsevol casella al llarg de la fila, columna o diagonal en què es troba.



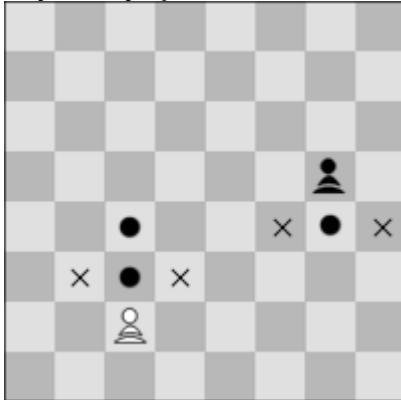
- 3.5 En fer aquests moviments, l'alfil, la torre o la dama no poden passar per sobre de cap altra peça.

- 3.6 El cavall es pot moure a una de les caselles més pròximes a la que es troba, sense ser de la mateixa fila, columna o diagonal.

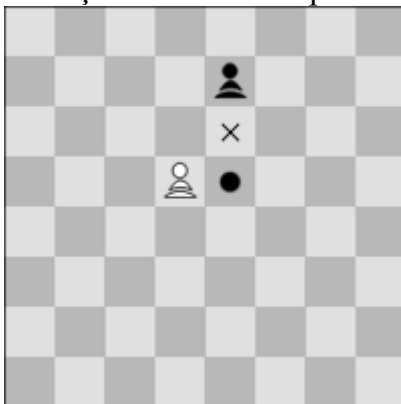


- 3.7 a. El peó es pot moure cap endavant a la casella immediatament davant seu

- en la mateixa columna sempre que aquesta casella estigui desocupada; o
- b. en el seu primer moviment el peó es pot moure com en 3.7(a); o alternativament, pot avançar dues caselles al llarg de la mateixa columna sempre que ambdues caselles estiguin desocupades; o
- c. el peó es pot moure a una casella ocupada per una peça de l'adversari que estigui en diagonal al davant seu, en una columna adjacent, capturant aquesta peça.



- d. Un peó que ataca una casella travessada per un peó de l'adversari que ha avançat dues caselles en un moviment des de la seva casella original, pot capturar-lo com si només hagués avançat una casella. Aquesta captura només és legal en el moviment immediatament següent a l'esmentat avanç i s'anomena captura "al pas".

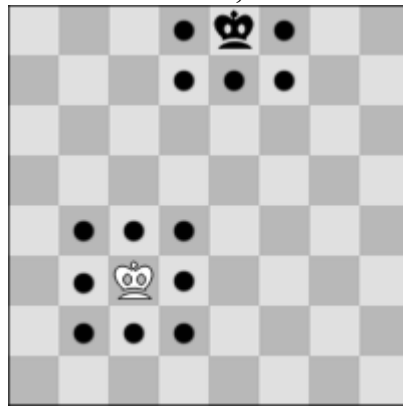


- e. Quan un peó assoleix la fila més allunyada des de la seva posició inicial, ha de ser intercanviat com a part del mateix moviment, en la mateixa casella, per una nova dama, torre, alfil o cavall del mateix color del peó. L'elecció del jugador no està limitada a peces que hagin estat capturades prèviament. Aquest intercanvi d'un peó per una altra peça s'anomena "promoció", i és immediat l'efecte de la nova peça.

3.8

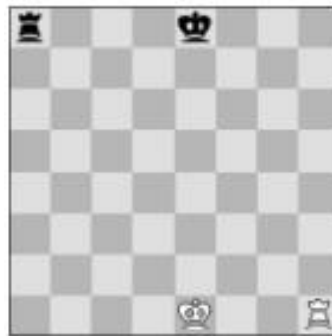
- a. Hi ha dues formes diferents de moure el rei: desplaçant-lo a qualsevol casella adjacent no atacada per una o més

peces de l'adversari,



o bé

“enrocant”. L'enroc és un moviment del rei i d'una de les torres del mateix color al llarg de la primera fila del jugador, que es considera com un sol moviment del rei i que es fa de la manera següent: el rei és traslladat des de la seva casella original dues caselles cap a la casella original de la torre, i aquesta torre és traslladada a la casella que acaba de travessar el rei.



Abans de l'enroc curt del blanc
Abans de l'enroc llarg del negre



Després de l'enroc curt del blanc
Després de l'enroc llarg del negre



Abans de l'enroc llarg del blanc
Abans de l'enroc curt del negre



Després de l'enroc llarg del blanc
Després de l'enroc curt del negre

- b. (1) S'ha perdut el dret a l'enroc:
 - a. si el rei ja ha estat mogut, o
 - b. amb una torre que ja ha estat moguda.
- (2) L'enroc està temporalment impedit:

- a. si la casella en què es troba el rei, o la que ha de travessar, o la que finalment ocuparà, està atacada per una o més peces de l'adversari,
 - b. si hi ha alguna peça entre el rei i la torre amb què s'efectuarà l'enroc.
- 3.9 Es diu que el rei està “en escac” si està atacat per una o més peces de l'adversari, fins i tot encara que aquestes peces no poguessin ser mogudes perquè deixarien o situarien el propi rei en escac. Cap peça no pot ser moguda de forma que posi o deixi el rei del seu propi color en escac.

Article 4: L'acció de moure les peces

- 4.1 Cada jugada ha d'efectuar-se amb una sola mà.
- 4.2 El jugador que està en joc pot ajustar una o més peces a les seves caselles sempre que prèviament expressi la seva intenció de fer-ho (per exemple, dient “ajusto” o “j'adoube”).
- 4.3 Si exceptuant allò que s'ha previst en l'article 4.2, el jugador que està en joc toca deliberadament sobre el tauler:
- a. una o més peces pròpies, ha de moure la primera peça tocada que es pugui moure; o
 - b. una o més peces de l'adversari, ha de capturar la primera peça tocada que pugui ser capturada; o
 - c. una peça de cada color, ha de capturar la peça de l'adversari amb la seva o, si això és il·legal, moure o capturar la primera peça tocada que es pugui moure o capturar. Si no està clar quina peça s'ha tocat en primer lloc, serà la peça pròpia la que es consideri com a peça tocada, abans que es consideri la de l'adversari
- 4.4 Si el jugador que està en joc:
- a. toca deliberadament el seu rei i torre, ha d'enrocar per aquest costat si és legal fer-ho, o
 - b. toca deliberadament una torre i després el seu rei, no podrà enrocar per aquest costat en aquesta jugada i es procedirà segons el que estableix l'article 4.3.a, o
 - c. amb la intenció d'enrocar, toca el rei o rei i torre alhora, i és il·legal l'enroc per aquest costat, el jugador ha de fer una altra jugada legal amb el seu rei, la qual cosa pot incloure l'enroc per l'altre costat. Si el rei no té cap moviment legal, el jugador és lliure de fer qualsevol jugada legal, o
 - d. promociona un peó, l'elecció de la nova peça es considerarà definitiva quan aquesta toqui la casella de promoció.
- 4.5 Si cap de les peces tocases no es pot moure o capturar, el jugador pot fer qualsevol jugada legal.
- 4.6 Quan s'ha deixat una peça en una casella, com a jugada legal o part d'una jugada

legal, ja no es pot moure a una altra casella en aquesta jugada. Es considera realitzat un moviment quan:

- a. en el cas d'una captura, quan la peça capturada s'ha retirat del tauler d'escacs i el jugador ha deixat anar la seva pròpia peça després de situar-la en la seva nova casella, o
- b. en el cas de l'enroc, quan la mà del jugador ha deixat anar la torre a la casella prèviament travessada pel rei. Quan el jugador ha deixat anar el rei, la jugada no es considera encara completada, però el jugador ja no té una altra opció que fer l'enroc per aquest costat, sempre que sigui legal, o
- c. en el cas de la promoció d'un peó, quan aquest ha estat retirat del tauler d'escacs i la mà del jugador ha deixat anar la nova peça després de situar-la a la casella de promoció. Si la mà del jugador ha deixat anar el peó que ha assolit la casella de promoció, la jugada no està encara completada, però el jugador ja no tindrà el dret de jugar el peó a una altra casella.

Una jugada s'anomena legal quan s'han complert tots els requisits pertinents de l'article 3. Si la jugada no és legal, es farà una altra jugada al seu lloc d'acord amb l'article 4.5.

- 4.7 Un jugador perd el seu dret a reclamar la violació de l'article 4 per part del seu adversari un cop que ell mateix ha tocat deliberadament una peça.

Article 5: La finalització de la partida

- 5.1
 - a. La partida és guanyada pel jugador que ha fet escac i mat al rei del seu adversari. Això finalitza immediatament la partida sempre que la jugada que ha generat la posició d'escac i mat sigui una jugada legal.
 - b. La partida és guanyada pel jugador l'adversari del qual declara que abandona. Això finalitza immediatament la partida.
- 5.2
 - a. La partida és taules quan el jugador que està en joc no pot fer cap jugada legal i el seu rei no està en escac. Es diu llavors que el rei està "ofegat". Això finalitza immediatament la partida sempre que la jugada que ha generat la posició de rei ofegat sigui legal.
 - b. La partida és taules quan s'aconsegueix una posició en què cap jugador no pot fer escac i mat al rei de l'adversari amb una sèrie qualsevol de jugades legals. Es diu llavors que la partida acaba en una "posició morta". Això finalitza immediatament la partida sempre que la jugada que ha generat tal posició sigui legal (Veure article 9.6).
 - c. La partida és taules per acord entre els dos jugadors durant el transcurs de la mateixa. Això finalitza immediatament la partida. (Veure article 9.1)
 - d. La partida pot ser taules si es donarà o ja s'ha donat qualsevol posició idèntica almenys tres vegades sobre el tauler. (Veure article 9.2)
 - e. La partida pot ser taules si cada jugador ha fet almenys els últims 50 moviments consecutius sense que hi hagi hagut cap moviment de peó ni captura de peça. (Veure article 9.3)

REGLES DE COMPETICIÓ

Article 6: El rellotge d'escacs

6.1 S'entén per “rellotge d'escacs” un rellotge amb dos indicadors de temps, connectats entre si de tal forma que només un d'ells pugui funcionar en cada moment.

En les presents *Lleis*, el terme “rellotge” fa referència a un dels dos indicadors de temps esmentats.

Cada indicador de temps del rellotge disposa d'una “bandera”.

S'entén per “caiguda de bandera” la finalització del temps assignat a un jugador.

6.2 a. En utilitzar un rellotge d'escacs, cada jugador ha de fer un nombre mínim de jugades, o totes, en un període de temps prefixat i/o pot rebre un determinat temps addicional amb cada jugada. Totes aquestes qüestions han de ser especificades amb antelació.

b. El temps no consumit per un jugador durant un període s'afegeix al seu temps disponible per al següent període, excepte en la modalitat de “demora”.

En la modalitat de demora, ambdós jugadors reben un determinat “temps principal de reflexió”. A més a més, per cada jugada reben un “temps extra fix”. El descompte del temps principal comença només quan el temps extra s'ha exhaurit. El temps principal de reflexió no canvia sempre que el jugador detingui el seu rellotge abans que s'exhaureixi el temps extra, independentment de la proporció de temps extra utilitzat.

6.3 Immediatament després d'una caiguda de bandera, han de comprovar-se els requisits de l'article 6.2.a.

6.4 Abans del començament de la partida, l'àrbitre decideix la ubicació del rellotge d'escacs.

6.5 A l'hora especificada per al començament de la partida, s'engega el rellotge del jugador que té les peces blanques.

6.6 a. El jugador que es presenti davant el tauler d'escacs després de començada la sessió de joc perdrà la partida. És a dir, el temps permès de retard és de 0 minuts. Les bases de la competició poden especificar una altra cosa.

b. En el cas que les bases de la competició especifiquin una altra cosa, si al començament de la partida no està present cap dels jugadors, el jugador de les peces blanques perdrà tot el temps transcorregut fins a la seva arribada, tret que les bases de la competició especifiquin una altra cosa o l'àrbitre decideixi una altra cosa.

6.7 a. Durant la partida, cada jugador, un cop feta la seva jugada sobre el tauler d'escacs, detindrà el seu rellotge i engegarà el del seu adversari. A un jugador sempre se li ha de permetre detenir el seu rellotge. Fins que el

jugador ho hagi fet així, no es considera que la seva jugada estigui completada, tret que la jugada que ha fet finalitzi la partida (Veure articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c i 9.6).

El temps transcorregut entre fer la jugada sobre el tauler d'escacs i detenir el propi rellotge i posar en funcionament el de l'adversari, es considera com a part del temps assignat al jugador.

- b. Un jugador ha d'aturar el seu rellotge amb la mateixa mà amb què ha fet la seva jugada. Està prohibit que un jugador mantingui el dit sobre el polsador o el tingui voltant per sobre d'aquest.
 - c. Els jugadors han de fer ús del rellotge d'escacs adequadament. Està prohibit copejar-lo violentament, agafar-lo o llençar-lo. Un ús incorrecte del rellotge serà penalitzat d'acord amb l'article 13.4.
 - d. Si un jugador està impossibilitat per utilitzar el rellotge, pot portar un assistent, que haurà de ser acceptat per l'àrbitre, per exercir aquesta feina. L'àrbitre ajustarà el seu rellotge d'una forma proporcionada.
- 6.8 Es considera que una bandera ha caigut quan l'àrbitre ho observa o quan un dels dos jugadors ha efectuat una reclamació vàlida en aquest sentit.
- 6.9 Excepte els casos on s'apliqui un dels articles 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b o 5.2.c, si un jugador no completa el nombre prescrit de jugades en el temps assignat, perd la partida. No obstant això, la partida és taules si la posició és tal que l'adversari no pot fer escac i mat al rei del jugador mitjançant qualsevol possible sèrie de jugades legals.
- 6.10
- a. Tota indicació proporcionada pels rellotges es considera concloent en absència d'algun defecte evident. Un rellotge d'escacs amb un defecte evident ha de ser reemplaçat. L'àrbitre farà ús del seu millor criteri en determinar els temps que han d'aparèixer al rellotge d'escacs reemplaçat.
 - b. Si es descobreix durant la partida que la configuració de qualsevol d'ambdós rellotges era incorrecte, un jugador o l'àrbitre aturarà els rellotges immediatament. L'àrbitre introduirà la configuració correcta i ajustarà els temps i el comptador de jugades. L'àrbitre farà ús del seu millor criteri en determinar la configuració correcta.
- 6.11 Si han caigut ambdues banderes i és impossible establir quina d'elles ho ha fet en primer lloc, llavors:
- a. continuarà la partida si es tracta de qualsevol període excepte l'últim;
 - b. la partida serà taules si es tracta de l'últim període, en el qual s'han de fer totes les jugades restants.
- 6.12
- a. Si la partida ha de ser interrompuda, l'àrbitre aturarà els rellotges.
 - b. Un jugador pot aturar els rellotges només per sol·licitar l'assistència de l'àrbitre, per exemple quan s'ha produït una promoció i no està disponible la peça requerida.
 - c. En qualsevol cas, l'àrbitre decidirà quan es reprendrà la partida.
 - d. Si un jugador atura els rellotges per sol·licitar l'assistència de l'àrbitre, aquest determinarà si el jugador tenia una raó vàlida per fer-ho. Si resulta

obvi que el jugador no tenia una raó vàlida per aturar els rellotges, el jugador serà sancionat conforme a l'article 13.4.

- 6.13 Si es produeix una irregularitat i/o les peces han de ser reubicades a una posició anterior, l'àrbitre farà ús del seu millor criteri per determinar els temps que han d'aparèixer als rellotges. Si fos necessari, haurà d'ajustar també el comptador de jugades del rellotge.
- 6.14 Al recinte de joc es permet l'ús de pantalles, monitors o taulers murals que mostrin la posició actual sobre el tauler, els moviments i el nombre de jugades fetes, així com rellotges que mostrin fins i tot el nombre de jugades fetes. No obstant això, el jugador no pot fer una reclamació basant-se únicament en la informació mostrada per aquest tipus de dispositius.

Article 7: Irregularitats

- 7.1 a. Si en el transcurs d'una partida es comprova que la posició inicial de les peces era incorrecta, la partida serà anul·lada i es jugarà una nova partida.
b. Si en el transcurs d'una partida es comprova que el tauler d'escacs no està col·locat d'acord amb l'article 2.1, la partida continuarà però la posició assolida haurà de transferir-se a un tauler d'escacs col·locat correctament.
- 7.2 Si una partida ha començat amb els colors invertits, aquesta continuarà tret que l'àrbitre decideixi una altra cosa.
- 7.3 Si un jugador desplaça una o més peces, restablirà la posició correcta en el seu propi temps. Si fos necessari, tant el jugador com el seu adversari poden aturar els rellotges i sol·licitar l'assistència de l'àrbitre. Aquest pot sancionar el jugador que ha desplaçat les peces.
- 7.4 a. Si en el curs d'una partida es comprova que s'ha fet una jugada il·legal, inclòs l'incompliment dels requisits relatius a la promoció d'un peó o la captura del rei de l'adversari, es restablirà la posició prèvia a produir-se la irregularitat. Si no pot determinar-se la posició immediata anterior a produir-se la irregularitat, la partida continuarà a partir de l'última posició identificable prèvia a la irregularitat. Els rellotges s'ajustaran d'acord amb l'article 6.13. A la jugada que reemplaça la jugada il·legal se li apliquen els articles 4.3 i 4.6. Després continuarà la partida a partir de la posició restablerta.
b. Després d'actuar conforme a l'article 7.4.a, per a les dues primeres jugades il·legals d'un jugador l'àrbitre concedirà en cada cas dos minuts de temps extra a l'adversari; per a una tercera jugada il·legal del mateix jugador, l'àrbitre decretarà la pèrdua de la partida per a aquest jugador. No obstant això, és taules si la posició és tal que l'adversari no pot fer escac i escac i mat al rei del jugadormitjançant qualsevol sèrie de jugades legals.
- 7.5 Si durant una partida es comprova que algunes peces han estat desplaçades de les seves caselles, haurà de restablir-se la posició anterior a la irregularitat. Si no pot identificar-se aquesta posició, la partida continuarà a partir de l'última posició

identificable abans que es produís la irregularitat. Els rellotges seran ajustats d'acord a l'article 6.13. Després continuarà la partida a partir de la posició restablerta.

Article 8: L'anotació de les jugades

- 8.1 En el transcurs de la partida cada jugador està obligat a anotar les seves pròpies jugades i les del seu adversari en la forma correcta, jugada rere jugada, de forma tan clara i llegible com sigui possible, en anotació algebraica (veure apèndix C), en la planella prescrita per a la competició. Està prohibit anotar les jugades abans de fer-les, excepte quan el jugador estigui reclamant taules segons els articles 9.2, 9.3 o ajornant la partida segons el punt 1.a de les Directrius de Partides Ajornades. Si així ho desitja, un jugador pot replicar una jugada del seu adversari abans d'anotar-la. Ha d'anotar la seva jugada prèvia abans de fer-ne una altra. Ambdós jugadors han d'anotar a la seva planella l'oferta de taules. (apèndix C13) Si un jugador està impossibilitat per anotar, pot portar un assistent, acceptat per l'àrbitre, per exercir aquesta feina. L'àrbitre ajustarà el seu rellotge d'una forma proporcionada.
- 8.2 La planella estarà a la vista de l'àrbitre durant tota la partida.
- 8.3 Les planelles són propietat dels organitzadors del torneig.
- 8.4 Si un jugador disposa de menys de cinc minuts al seu rellotge en algun moment d'un període i no té un temps addicional de 30 segons o més afegits amb cada jugada, llavors, pel que queda de període no està obligat a complir els requisits de l'article 8.1. Immediatament després que hagi caigut una bandera, el jugador ha d'actualitzar completament la seva planella abans de moure una peça sobre el tauler d'escacs.
- 8.5
- a. Si cap jugador està obligat a anotar la partida segons l'article 8.4, l'àrbitre o un assistent procurarà estar present i anotar les jugades. En aquest cas, immediatament després que hagi caigut una bandera, l'àrbitre aturarà els rellotges. Després ambdós jugadors actualitzaran les seves planelles utilitzant la planella de l'àrbitre o la de l'adversari.
 - b. Si només un jugador no està obligat a anotar la partida segons l'article 8.4, ha d'actualitzar completament la seva planella tan aviat com hagi caigut qualsevol de les dues banderes abans de moure qualsevol peça al tauler d'escacs. Suposant que el jugador estigui en joc, pot utilitzar la planella del seu adversari, però haurà de tornar-la abans de fer una jugada.
 - c. Si no hi ha cap planella completa disponible, els jugadors han de reconstruir la partida sobre un segon tauler d'escacs sota el control de l'àrbitre o un assistent. Primer, i abans que es faci la reconstrucció, s'anotarà la posició actual de la partida, el temps transcorregut en ambdós rellotges i el nombre de jugades fetes, si es disposa d'aquesta informació.
- 8.6 Si no es poden actualitzar les planelles de forma que mostrin que un jugador ha sobrepassat el temps assignat, la següent jugada feta serà considerada com la

primera del següent període de temps, tret que sigui evident que s'han fet més jugades.

- 8.7 En finalitzar la partida, ambdós jugadors signaran les dues planelles i indicaran el resultat. Aquest resultat es mantindrà encara que sigui incorrecte, tret que l'àrbitre decideixi una altra cosa.

Article 9: La partida és taules

- 9.1
- a. Les bases del torneig podran especificar que els jugadors no poden acordar taules, abans d'un nombre concret de jugades o en cap cas, sense el consentiment de l'àrbitre.
 - b. Si les bases del torneig permeten l'acord de taules, s'aplicarà el següent:
 1. Un jugador que vulgui oferir taules haurà de fer-ho després d'haver fet una jugada sobre el tauler d'escacs i abans d'aturar el seu rellotge i posar en funcionament el de l'adversari. Una oferta en qualsevol altre moment de la partida serà vàlida, però es tindrà en consideració l'article 12.6. L'oferta no pot anar lligada a cap condició. En ambdós casos no es pot retirar l'oferta i manté la seva validesa fins que l'adversari l'accepti, la rebutgi bé verbalment bé tocant una peça amb intenció de moure-la o capturar-la, o la partida conclogui d'alguna altra forma.
 2. L'oferta de taules serà anotada per cada jugador en la seva planella amb un símbol (veure apèndix C13).
 3. Una reclamació de taules conforme als articles 9.2, 9.3 o 10.2 serà considerada una oferta de taules.

- 9.2 La partida és taules, per una correcta reclamació del jugador que està en joc, quan la mateixa posició, almenys per tercera vegada (no necessàriament per repetició de jugades):

- a. es produirà, si el jugador primer anota la seva jugada en la seva planella i declara a l'àrbitre la seva intenció de fer-la; o
- b. acaba de produir-se, i el reclamant està en joc.

Les posicions com en (a) i en (b) són considerades la mateixa si és el mateix jugador qui està en joc, les peces del mateix tipus i color ocupen les mateixes caselles, i els moviments possibles de totes les peces d'ambdós jugadors són els mateixos.

Les posicions no es consideren la mateixa si un peó pot haver estat capturat al pas i després no podrà ser capturat d'aquesta manera. Si s'ha de moure un rei o una torre, es perdrà el dret a l'enroc, en cas d'existir, només després de fer el moviment.

- 9.3 La partida és taules, sota una correcta reclamació del jugador que està en joc, si:
- a. anota la seva jugada a la planella i declara a l'àrbitre la seva intenció de fer-la, la qual donarà lloc que, en els últims 50 moviments consecutius per cada jugador, no s'hagi mogut cap peó ni s'hagi capturat cap peça; o

- b. s'hagin fet els últims 50 moviments de cada jugador sense moure's cap peó i sense capturar cap peça.
- 9.4 Si un jugador toca una peça segons l'article 4.3 sense haver reclamat taules, perd el dret a reclamar-les en aquesta jugada, segons els articles 9.2 i 9.3.
- 9.5 Si un jugador reclama taules segons els articles 9.2 o 9.3, podrà aturar ambdós rellotges (Veure article 6.12.b). No se li permet retirar la seva reclamació.
 - a. Si es comprova que la reclamació és correcta, la partida és taules de forma immediata.
 - b. Si es comprova que la reclamació és incorrecta, l'àrbitre afegirà tres minuts al temps de reflexió de l'adversari. Després la partida continuarà. Si la reclamació es basava en una jugada declarada, aquesta haurà de fer-se segons l'article 4.
- 9.6 La partida és taules quan s'arriba a una posició a partir de la qual no pot produir-se un escac i mat mitjançant cap possible sèrie de jugades legals. Això finalitza immediatament la partida sempre que la jugada que ha produït aquesta posició sigui legal.

Article 10: Final a caiguda de bandera

- 10.1 Un "final a caiguda de bandera" és la fase d'una partida en la qual totes les jugades (restants) han de fer-se en un temps limitat.
- 10.2 Si al jugador que està en joc li queden menys de dos minuts al seu rellotge, pot reclamar taules abans que caigui la seva bandera. Requerirà la presència de l'àrbitre i podrà aturar els rellotges (Veure article 6.12.b).
 - a. Si l'àrbitre està d'acord que l'adversari no està fent cap esforç per guanyar la partida per procediments normals, o que no és possible guanyar per procediments normals, declararà la partida taules. En qualsevol altre cas ajornarà la seva decisió o rebutjarà la reclamació.
 - b. Si l'àrbitre ajorna la seva decisió, pot atorgar a l'adversari dos minuts de temps extra de reflexió i la partida continuarà, en presència d'un àrbitre, si això fos possible. L'àrbitre decretarà el resultat final posteriorment durant la partida o tan aviat com sigui possible després que una bandera hagi caigut. Declararà la partida taules si està d'acord que la posició final no pot ser guanyada per mitjans normals o que l'adversari no està fent cap esforç per guanyar per mitjans normals.
 - c. Si l'àrbitre ha rebutjat la reclamació, es concediran dos minuts de temps extra de reflexió a l'adversari.
 - d. En relació amb els anteriors (a), (b) o (c), la decisió de l'àrbitre serà definitiva.

Article 11: Puntuació

- 11.1 Tret que s'hagi anunciat una altra cosa per endavant, un jugador que guanya

la seva partida, o que guanya per incompareixença, rep un punt (1); un jugador que perd la seva partida, o que perd per incompareixença, rep zero punts (0); i un jugador que fa taules a la seva partida rep mig punt ($\frac{1}{2}$).

Article 12: La conducta dels jugadors

- 12.1 Els jugadors no actuaran de forma que deshonrin el joc dels escacs.
- 12.2 No està permès als jugadors abandonar el recinte de joc sense permís de l'àrbitre. S'entén per "recinte de joc" el constituït per les zones de joc, de descans, de fumadors, banys i qualssevol altres llocs designats per l'àrbitre. Al jugador que està en joc no li està permès abandonar la zona de joc sense permís de l'àrbitre.
- 12.3
- a. Durant la partida està prohibit que els jugadors facin ús de qualsevol notes, fonts d'informació, consells o anàlisi en un altre tauler d'escacs.
 - b. Està prohibit tenir telèfons mòbils o qualsevol altre mitjà electrònic de comunicació sense el permís de l'àrbitre dins el recinte de joc, tret que estiguin completament desconnectats. Si algun d'aquests dispositius produeix un so, el jugador perdrà la partida. L'oponent serà declarat guanyador. No obstant això, si l'oponent no pot guanyar la partida per mitjà de cap sèrie de jugades legals, la seva puntuació serà de taules.
 - c. Només es permetrà fumar a la zona del local designada per l'àrbitre.
- 12.4 La planella només s'utilitzarà per anotar les jugades, el temps indicat als rellotges, ofertes de taules, qüestions relatives a una reclamació i altres dades rellevants.
- 12.5 Els jugadors que hagin finalitzat les seves partides seran considerats espectadors.
- 12.6 Està prohibit distreure o molestar l'adversari de qualsevol manera. Això inclou reclamacions o ofertes de taules improcedents o la introducció d'una font de soroll a la zona de joc.
- 12.7 La infracció total o parcial dels articles 12.1 a 12.6 donarà lloc a sancions conforme a l'article 13.4.
- 12.8 La negativa persistent d'un jugador a complir les Lleis dels Escacs serà sancionada amb la pèrdua de la partida. L'àrbitre decidirà la puntuació de l'adversari.
- 12.9 Si ambdós jugadors són considerats culpables d'acord amb l'article 12.8, la partida serà declarada perduda per a ambdós.
- 12.10 En el cas de l'article 10.2.d o de l'apèndix D, el jugador no podrà apel·lar la decisió de l'àrbitre. En qualsevol altre cas el jugador disposarà del dret a apel·lar la decisió arbitral, tret que les bases del torneig especifiquin una altra cosa.

Article 13: El paper de l'àrbitre (veure el pròleg)

- 13.1 L'àrbitre vetllarà que es compleixin estrictament les Lleis dels Escacs.
- 13.2 L'àrbitre actuarà per al millor profit de la competició. S'assegurarà que es mantinguin unes bones condicions de joc i que els jugadors no siguin molestats. Supervisarà el desenvolupament de la competició.
- 13.3 L'àrbitre observarà les partides, especialment quan els jugadors tinguin poc temps de reflexió, exigirà el compliment de les decisions que hagi adoptat i, quan correspongui, imposarà sancions als jugadors.
- 13.4 L'àrbitre pot aplicar una o més de les sancions següents:
- a. advertència;
 - b. augmentar el temps de reflexió de l'adversari;
 - c. reduir el temps de reflexió de l'infractor;
 - d. decretar la pèrdua de la partida;
 - e. reduir la puntuació obtinguda en la partida a l'infractor;
 - f. augmentar la puntuació obtinguda en la partida per l'adversari fins al màxim possible per a aquesta partida;
 - g. expulsió de la competició.
- 13.5 L'àrbitre pot concedir temps addicional a un o ambdós jugadors en cas de desordre aliè a la partida.
- 13.6 L'àrbitre no pot intervenir en una partida excepte en els casos descrits en les Lleis dels Escacs. No indicarà el nombre de jugades fetes, excepte en aplicació de l'article 8.5 quan almenys una de les banderes hagi caigut. L'àrbitre s'abstindrà d'informar un jugador que el seu adversari ha fet una jugada o que no ha polsat el seu rellotge.
- 13.7
- a. Els espectadors i jugadors d'altres partides no poden parlar sobre una partida o interferir-hi de qualsevol altre manera. Si és necessari, l'àrbitre pot fer fora del recinte de joc els infractors. Si algú observa una irregularitat, només pot informar l'àrbitre.
 - b. Està prohibit per a tothom l'ús de telèfons mòbils o de qualsevol altre dispositiu de comunicació al recinte de joc i en qualsevol altra zona designada per l'àrbitre, tret que es disposi de la seva autorització.

Article 14: FIDE

- 14.1 Les federacions afiliades poden sol·licitar a la FIDE que adopti una decisió oficial en problemes relacionats amb les Lleis dels Escacs.

APÈNDIXS

A Escacs Ràpids

- A1 Una partida d' "Escacs Ràpids" és aquella en què totes les jugades han d'efectuar-se en un temps fix d'almenys 15 minuts però menys de 60 per cada jugador; o el temps assignat més l'increment per jugada multiplicat per 60 està inclòs entre almenys 15 i menys de 60 minuts.
- A2 Els jugadors no estan obligats a anotar les jugades.
- A3 Quan es disposi d'una supervisió adequada (per exemple, un àrbitre per a un màxim de tres partides), s'aplicaran les Regles de Competició.
- A4 Quan la supervisió sigui inadequada s'aplicaran les Regles de Competició, excepte si queden revocades per les Regles d'Escacs Ràpids següents:
- a. Un cop completades tres jugades per cada jugador, no poden fer-se reclamacions relatives a una incorrecta ubicació de les peces, la col·locació del tauler d'escacs o els temps que figuren als rellotges. En cas d'emplaçament canviat de rei i dama, no es permet l'enroc amb aquest rei.
 - b. L'àrbitre decidirà respecte a l'article 4 (l'acció de moure les peces) només a requeriment d'un o d'ambdós jugadors.
 - c. Es considera que s'ha completat una jugada il·legal quan s'ha posat en marxa el rellotge de l'adversari. L'adversari té el dret llavors, sempre abans de fer la seva jugada, de reclamar que el jugador ha completat una jugada il·legal. Únicament després d'aquesta reclamació, l'àrbitre adoptarà una decisió. En canvi, l'àrbitre intervindrà, si és possible, quan ambdós reis estiguin en escac o quan no s'hagi completat la promoció d'un peó.
 - d.
 1. Es considera que la bandera ha caigut quan un jugador ha fet una reclamació vàlida a l'efecte. L'àrbitre s'abstindrà d'assenyalar una caiguda de bandera, però podrà assenyalar la caiguda d'ambdues.
 2. Per reclamar una victòria per temps, el reclamant ha de aturar ambdós rellotges i notificar-ho a l'àrbitre. Perquè la reclamació prosperi, la bandera del reclamant no ha d'estar caiguda, i la del seu adversari caiguda, després que s'hagin aturat els rellotges.
 3. Si ambdues banderes han caigut com es descriu en (1) i (2), la partida és taules.

B Escacs Llampec

- B1 Una partida d' "Escacs Llampec" és aquella en què totes les jugades han d'efectuar-se en un temps fix menor de 15 minuts per cada jugador; o el temps assignat més l'increment per jugada multiplicat per 60 és menor de 15 minuts per cada jugador.

- B2 Quan es disposi d'una supervisió adequada (un àrbitre per a cada partida), s'aplicaran les Regles de Competició i l'article A2.
- B3 Quan la supervisió sigui inadequada s'aplicarà el següent:
- El joc es regirà per les Lleis dels Escacs Ràpids, com a l'apèndix A, excepte en allò que quedi revocat per les següents regles d'Escacs Llampec.
 - Els articles 10.2 i A4.c no són aplicables.
 - Una jugada il·legal es completa quan es posa en funcionament el rellotge de l'adversari. En qualsevol cas, l'adversari està autoritzat a reclamar la victòria abans de fer la seva pròpia jugada. Si l'adversari no pot aconseguir l'escac i mat al rei del jugador per qualsevol sèrie de jugades legals, llavors està autoritzat a reclamar taules abans de fer la seva pròpia jugada. Un cop l'adversari ha fet la seva jugada, no pot corregir-se una jugada il·legal, excepte per mutu acord sense la intervenció d'un àrbitre.

C Notació Algebraica

La FIDE només reconeix per als seus propis tornejos i matxs un sistema d'anotació, el Sistema Algebraic, i recomana també un ús uniforme d'aquest sistema d'anotació escaquista per a literatura i revistes d'escacs. Les planelles en què s'utilitzi un sistema d'anotació diferent de l'algebraic, no podran ser utilitzades com a prova en casos en què la planella d'un jugador s'usa per a aquest fi. Un àrbitre que observi que un jugador utilitza un sistema d'anotació diferent de l'algebraic advertirà el jugador sobre aquest requisit.

Descripció del Sistema Algebraic

- C1 En aquesta descripció, *peça* significa qualsevol peça excepte un peó.
- C2 Cada peça és representada per la primera lletra, en majúscula, del seu nom. Per exemple: *R* = rei, *D* = dama, *T* = torre, *A* = alfil, *C* = cavall.
- C3 Per a la lletra inicial del nom de les peces, cada jugador és lliure d'utilitzar la primera lletra del nom utilitzat normalment al seu país. Per exemple: *B* = *bishop* (en anglès per alfil); *F* = *fou* (en francès per alfil). En publicacions impreses es recomana l'ús de figures.
- C4 Els peons no són representats per la seva primera lletra, sinó que se'ls reconeix precisament per l'absència d'aquesta. Per exemple: *e5*, *d4*, *a5*.
- C5 Les vuit columnes (d'esquerra a dreta per a les blanques i de dreta a esquerra per a les negres) són representades per les lletres minúscules *a*, *b*, *c*, *d*, *e*, *f*, *g* i *h*, respectivament.
- C6 Les vuit files (de baix a dalt per a les blanques i de dalt a baix per a les negres) estan numerades *1*, *2*, *3*, *4*, *5*, *6*, *7* i *8*, respectivament. Conseqüentment, en la posició inicial les peces i peons blancs es col·loquen en la primera i segona files; les peces i peons negres en la vuitena i setena files.

C7 Com a conseqüència de les regles anteriors, cadascuna de les 64 caselles està representada invariablement per una sola combinació d'una lletra i un número.

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

C8 Cada moviment d'una peça es representa per (a) la lletra inicial del nom de la peça en qüestió i (b) la casella d'arribada. No hi ha guió entre (a) i (b). Per exemple: *Ae5*, *Cf3*, *Td1*.

En el cas de peons, només s'indica la casella d'arribada. Per exemple: *e5*, *d4*, *a5*.

C9 Quan una peça fa una captura, s'insereix una *x* entre (a) la lletra inicial del nom de la peça en qüestió i (b) la casella d'arribada. Per exemple: *Axe5*, *Cxf3*, *Txd1*.

Quan un peó fa una captura, ha d'indicar-se la columna de partida, després una *x* i finalment la casella d'arribada. Per exemple: *dxe5*, *gxf3*, *axb5*. En el cas d'una captura al pas, es posa com a casella d'arribada la que finalment ocupa el peó que fa la captura, i s'afegeix a l'anotació "a.p.". Exemple: *exd6 a.p.*

C10 Si dues peces idèntiques poden moure's a la mateixa casella, la peça que es mou es representa així:

1. Si ambdues peces estan en la mateixa fila: per (a) la lletra inicial del nom de la peça, (b) la columna de la casella de sortida i (c) la casella d'arribada.
2. Si ambdues peces estan en la mateixa columna: per (a) la lletra inicial del nom de la peça, (b) la fila de la casella de sortida i (c) la casella d'arribada.

Si les peces estan en files i columnes diferents, és preferible el mètode (1).

En el cas d'una captura, pot inserir-se una *x* entre (b) i (c).

Exemples:

Hi ha dos cavalls, a les caselles g1 i e1, i un d'ells mou a la casella f3: segons el cas, pot ser *Cgf3* o *Cef3*.

Hi ha dos cavalls, a les caselles g5 i g1, i un d'ells mou a la casella f3: segons el cas, pot ser *C5f3* o *C1f3*.

Hi ha dos cavalls, a les caselles h2 i d4, i un d'ells mou a la casella f3: segons el cas, pot ser *Chf3* o *Cdf3*.

Si es dona una captura a la casella f3, es modifiquen els exemples anteriors

inserir una *x*: segons el cas, pot ser (1) *Cgxf3* o *Cexf3*, (2) *C5xf3* o *C1xf3*, (3) *Chxf3* o *Cdxf3*.

- C11 Si dos peons poden capturar la mateixa peça o peó de l'adversari, el peó que es mou es representa per (a) la lletra de la columna de sortida, (b) una *x*, (c) la casella d'arribada. Per exemple: si hi ha peons blancs a les caselles c4 i e4 i un peó o peça negra a la casella d5, l'anotació per a la jugada de blanques pot ser, segons el cas: *cx d5* o *ex d5*.
- C12 En el cas de la promoció d'un peó, s'indica el moviment efectiu del peó, seguit immediatament per la lletra inicial de la nova peça. Per exemple: *d8D*, *f8C*, *b1A*, *g1T*.
- C13 L'oferta de taules s'anotarà amb (=).

Abreviatures essencials:

<i>0-0</i>	enroc amb la torre de h1 o de h8 (enroc pel flanc de rei o enroc curt)
<i>0-0-0</i>	enroc amb la torre de a1 o de a8 (enroc pel flanc de dama o enroc llarg)
<i>x</i>	captures
<i>+</i>	escac
<i>++</i> o <i>#</i>	escac i mat
<i>a.p.</i>	captura de peó al pas

No és obligatori apuntar l'escac, l'escac i mat i la captura en la planella.

Exemple de partida:

1.e4 e5
2.Cf3 Cf6
3.d4 exd4
4.e5 Ce4
5.Dxd4 d5
6.exd6 a.p Cxd6
7.Ag5 Cc6
8.De3+ Ae7
9.Cbd2 0-0
10.0-0-0 Te8
11.Rb1(=).

D Finals a caiguda de bandera quan no hi ha un àrbitre al recinte de joc

- D1 Quan es disputen partides d'acord amb l'article 10, un jugador pot reclamar taules quan li quedin menys de dos minuts al seu rellotge i abans que caigui la seva bandera. Això finalitza la partida.
Pot reclamar basant-se que:

- a. el seu adversari no pot guanyar per procediments normals, i/o
- b. el seu adversari no ha estat fent cap esforç per guanyar per procediments normals.

En (a) el jugador ha d'anotar la posició final i el seu adversari verificar-la.

En (b) el jugador ha d'anotar la posició final i presentar una planella actualitzada. L'adversari verificarà tant la planella com la posició final.

La reclamació serà remesa a un àrbitre, la decisió del qual serà definitiva.

E Regles per a partides amb cecs i discapacitats visuals

E1 Els directors dels torneigs tindran la potestat d'adaptar les següents regles conforme a les circumstàncies concretes. En els escacs de competició, quan un dels jugadors és discapacitat visual (legalment *cec*), qualsevol dels adversaris pot exigir la utilització de dos taulers d'escacs, de manera que el jugador discapacitat visual utilitzi un tauler d'escacs especialment adaptat i el seu adversari un d'estàndard. El tauler d'escacs especial ha de reunir els requisits següents:

- a. una grandària d'almenys 20 x 20 centímetres;
- b. les caselles negres lleugerament elevades;
- c. un forat de seguretat en cada casella;
- d. cada peça proveïda d'una clavilla que encaixi al forat de seguretat;
- e. peces de disseny Staunton, amb les peces negres especialment identificades.

E2 El joc es regirà per les regles següents:

1. Les jugades s'anunciaran clarament, repetides per l'adversari i executades al seu tauler. Quan un peó promociona, el jugador ha d'enunciar la peça que escull. Per fer que aquest anunci sigui al més clar possible, se suggereix la utilització dels següents noms en comptes de les corresponents lletres del sistema algebraic:

- a - *Anna*
- b - *Bella*
- c - *Cesar*
- d - *David*
- e - *Eva*
- f - *Felix*
- g - *Gustav*
- h - *Hector*

Les files, de blanques a negres, rebran els números en alemany:

- 1 - *eins*
- 2 - *zwei*
- 3 - *drei*
- 4 - *vier*
- 5 - *fünf*

6 - *sechs*

7 - *sieben*

8 - *acht*

L'enroc s'anuncia "*Lange Rochade*" (en alemany, per a l'enroc llarg) i "*Kurze Rochade*" (en alemany, per a l'enroc curt).

Les peces porten els noms: *Koenig* (rei), *Dame* (dama), *Turm* (torre), *Laeufer* (alfil), *Springer* (cavall) i *Bauer* (peó).

2. Al tauler d'escacs del jugador discapacitat visual, es considerarà "tocada" una peça quan hagi estat tret del forat de seguretat.

3. Es considerarà una jugada "feta" quan:

- a. en el cas d'una captura, la peça capturada hagi estat retirada del tauler d'escacs del jugador que està en joc;
- b. es col·loca una peça en un forat de seguretat diferent;
- c. la jugada ha estat anunciada.

Només llavors es posarà en funcionament el rellotge de l'adversari.

Per al jugador no discapacitat seran vàlides les regles normals i no E2.2 i E2.3.

4. S'admetrà un rellotge d'escacs especialment construït per a discapacitats visuals. Incorporarà les característiques següents:

- a. Una esfera adaptada amb manetes reforçades, amb un punt ressaltat cada cinc minuts i amb dos cada quinze.
- b. Una bandera que pugui ser tocada fàcilment. Hauria de fer-se atenció perquè la bandera estigui emplaçada de tal manera que permeti al jugador tocar la maneta dels minuts durant els últims cinc minuts de cada hora.

5. El jugador discapacitat visual ha d'anotar la partida en Braille o manuscrita, o bé enregistrar les jugades mitjançant un magnetòfon.

6. Un *lapsus linguae* en l'anunci d'una jugada ha de ser corregit immediatament, abans de posar en funcionament el rellotge de l'adversari.

7. Si en el transcurs d'una partida apareguessin posicions diferents en els dos taulers, han de ser corregides amb l'ajuda d'un tècnic i consultant ambdues planelles. Si les dues planelles coincideixen, el jugador que ha anotat bé la jugada però l'ha executat malament ha d'ajustar la seva posició amb la que correspon amb el que escriu.

8. En el cas que succeeixin aquestes diferències i s'observi que les planelles difereixen, es retrocediran les jugades fins al punt en què ambdues estiguin d'acord i, el tècnic ajustarà els rellotges.

9. El jugador discapacitat visual tindrà dret a valer-se d'un assistent, que s'encarregarà d'alguna o de totes les funcions següents:

- a. Fer la jugada de tots dos jugadors al tauler d'escacs de l'adversari.
- b. Anunciar les jugades d'ambdós jugadors.
- c. Encarregar-se d'anotar la partida per part del discapacitat visual i posar en funcionament el rellotge de l'adversari (tenint en compte la

regla 3.c).

d. Informar el discapacitat visual, només a requeriment d'aquest, del nombre de jugades completades i del temps consumit per ambdós jugadors.

e. Reclamar la partida en el cas que s'hagi excedit el límit de temps i informar l'àrbitre quan el jugador no discapacitat hagi tocat una de les seves peces.

f. Dur a terme les formalitats necessàries en el cas que s'ajorni la partida.

10. Si el discapacitat visual no es val d'un assistent, el seu adversari pot fer-ne ús d'un que s'encarregui de les feines esmentades en els punts 9.a i 9.b.

F Regles d'Escacs960

F1 Abans del començament d'una partida d'Escacs960 se sorteja la posició inicial de les peces segons unes regles concretes. Després es juga la partida de la mateixa forma que en els escacs normals. En concret, les peces i peons es mouen normalment i l'objectiu de cada jugador és fer escac i escac i mat al rei de l'oponent.

F2 Requeriments de la posició inicial

La posició inicial en Escacs960 ha de reunir certes regles. Els peons blancs es posen en la segona fila com en els escacs normals. Totes les peces blanques restants se situen a l'atzar en la primera línia, però amb les restriccions següents:

a. El rei se situa entre les dues torres.

b. Els alfils es posen en caselles de colors diferents.

c. Les peces negres se situen simètricament a les peces blanques.

La posició inicial es pot generar abans de la partida per mitjà d'un programa informàtic o usant daus, monedes, cartes, etc.

F3 L'enroc en Escacs960

a. Els Escacs960 permeten que cada jugador s'enroqui un cop per partida en un únic moviment que podrà incloure el rei i la torre. No obstant això, cal fer algunes precisions sobre les regles de l'enroc dels escacs normals, perquè aquestes pressuposen una localització del rei i la torre que no és aplicable en Escacs960.

b. **Com enrocar-se**

En Escacs960 la maniobra de l'enroc es fa continuant un d'aquests mètodes, segons la posició inicial del rei i la torre:

1. Enroc per doble moviment: es fa un moviment amb el rei i un altre amb la torre.
2. Enroc per transposició: es traslladen les posicions del rei i la torre.
3. Enroc per moviment de rei: es mou només el rei.
4. Enroc per moviment de torre: es mou només la torre.

Recomanació

1. Quan l'enroc el faci un jugador humà en un tauler d'escacs físic, es recomana que mogui el rei fora de la superfície de joc al costat de la que ha de ser la seva posició final, mogui la torre de la seva casella d'origen a la de destí, i situï llavors el rei a la seva casella de destí.
2. Després d'enrocar-se, les posicions finals del rei i la torre seran exactament les mateixes que en els escacs estàndard.

Aclariment

D'aquesta manera, després d'enrocar-se pel flanc c (anotat com O-O-O i conegut com a enroc pel flanc de dama o enroc llarg en els escacs estàndard), el rei se situa sobre la columna c (c1 per a les blanques i c8 per a les negres) i la torre sobre la d (d1 per a les blanques i d8 per a les negres). Després d'enrocar-se pel flanc g (anotat com O-O i conegut com a enroc curt en els escacs estàndard), el rei se situa sobre la casella g (g1 per a les blanques i g8 per a les negres) i la torre sobre la f (f1 per a les blanques i f8 per a les negres).

Notes

1. Per evitar qualsevol malentès, podria ser útil declarar "m'enroco" abans d'enrocar-se.
2. En algunes posicions inicials és possible que no es mogui el rei o la torre (però no ambdós).
3. En algunes posicions inicials és possible que l'enroc tingui lloc en la primera jugada.
4. Totes les caselles situades entre la casella d'origen del rei i la de destí (inclosa aquesta última), i totes les caselles situades entre la casella d'origen de la torre i la de destí (inclosa aquesta última), hauran d'estar buides, a excepció de la del rei i la de la torre amb què s'enroqui.
5. En algunes posicions inicials, determinades caselles podran romandre ocupades durant l'enroc, encara que en els escacs estàndard haurien d'estar buides. Per exemple, després d'enrocar-se pel flanc c (O-O-O), és possible que a, b i/o e es mantinguin ocupades, i després d'enrocar-se pel flanc g (OO) és possible que e i/o h es mantinguin ocupades.

Directrius per al cas que una partida hagi de ser ajornada

- 1
 - a. Si una partida no ha acabat al final del temps establert per a la sessió, l'àrbitre exigirà al jugador que estigui en joc que "segelli" la seva jugada. El jugador ha d'anotar la seva jugada de forma clara i inequívoca en la seva planella, posar la seva planella i la del seu adversari en un sobre, segellar el sobre i, només llavors, aturar el seu rellotge sense posar en funcionament el del seu adversari. Fins que hagi aturat els rellotges, el jugador manté el dret a canviar la seva "jugada secreta". Si, després d'haver estat advertit per l'àrbitre perquè segelli la seva jugada, el jugador fa una jugada sobre el tauler, ha d'anotar aquesta jugada en la seva planella com la seva jugada secreta.
 - b. Un jugador que, estant en joc, ajorna la partida abans del final de la sessió de joc, es considerarà que ha fet la jugada secreta a l'hora establerta per al final de la sessió, i s'indicarà així el seu temps restant.
- 2 En el sobre s'escriuran les dades següents:
 - a. els noms dels jugadors;
 - b. la posició immediatament anterior a la jugada secreta;
 - c. el temps consumit per cada jugador;
 - d. el nom del jugador que ha fet la jugada secreta;
 - e. el número de la jugada secreta;
 - f. l'oferta de taules si la proposta continua vigent;
 - g. la data, hora i lloc de represa de la partida.
- 3 L'àrbitre comprovarà l'exactitud de la informació escrita en el sobre i n'és el responsable de la custòdia.
- 4 Si un jugador proposa taules després que el seu adversari hagi segellat la seva jugada, l'oferta es manté vàlida fins que l'adversari l'hagi acceptat o rebutjat, segons l'article 9.1.
- 5 Abans de reprendre's la partida, es posarà sobre el tauler d'escacs la posició immediatament anterior a la jugada secreta i s'indicarà als rellotges el temps emprat per cada jugador en el moment de l'ajornament.
- 6 Si abans de la represa de la partida s'acorden taules o un dels jugadors notifica a l'àrbitre que abandona, finalitza la partida.
- 7 El sobre s'obrirà només quan estigui present el jugador que ha de respondre a la jugada secreta.
- 8 Excepte en els casos esmentats en els articles 5, 6.9 i 9.6, perd la partida un jugador l'anotació de la jugada secreta del qual:
 - a. sigui ambigua; o
 - b. estigui escrita de tal forma que sigui impossible establir-ne el significat real; o bé
 - c. sigui il·legal.
- 9 Si a l'hora acordada per a la represa:

- a. Està present el jugador que ha de respondre a la jugada secreta, s'obre el sobre, s'executa la jugada secreta sobre el tauler d'escacs i es posa en funcionament el seu rellotge.
 - b. No està present el jugador que ha de respondre a la jugada secreta, es posarà en funcionament el seu rellotge. En arribar, el jugador pot aturar el seu rellotge i requerir la presència de l'àrbitre. És llavors quan s'obre el sobre, es fa la jugada secreta sobre el tauler d'escacs i es torna a posar en funcionament el seu rellotge.
 - c. No està present el jugador que ha segellat la seva jugada, el seu adversari té dret a anotar la seva resposta en la planella, segellar la seva jugada en un nou sobre, aturar el seu rellotge i posar en funcionament el del jugador absent, en comptes d'executar la seva jugada del procediment habitual. Si fos així, el sobre es passarà a l'àrbitre per a la seva custòdia i s'obrirà a l'arribada del jugador absent.
- 10 Perdrà la partida el jugador que es presenti davant el tauler d'escacs amb més d'una hora de retard sobre l'hora programada per a la represa d'una partida ajornada (tret que les bases de la competició o l'àrbitre decideixin una altra cosa). No obstant això, si l'absent és el jugador que ha fet la jugada secreta, la partida es decideix d'una altra forma, si:
- a. el jugador absent ha guanyat la partida perquè la jugada secreta dóna escac i mat; o
 - b. el jugador absent ha fet taules la partida perquè la jugada secreta genera una posició de rei ofegat o una posició com la descrita en l'article 9.6; o
 - c. el jugador present davant el tauler d'escacs ha perdut la partida conforme a l'article 6.9.
- 11
- a. Si es perd el sobre que conté la jugada secreta, la partida continuarà a partir de la posició i amb els temps anotats en el moment de l'ajornament. Si no es pugués restablir el temps consumit per cada jugador, l'àrbitre ajustarà els rellotges. El jugador que ha fet la jugada secreta, executa sobre el tauler d'escacs la jugada que declara ser la que va segellar.
 - b. Si és impossible restablir la posició, s'anul·la la partida i se n'haurà de jugar una de nova.
- 12 Si, en la represa de la partida i abans de fer la seva primera jugada, un dels jugadors mostra que el temps consumit ha estat fixat incorrectament en algun dels rellotges, l'error ha de ser corregit. Si no es prova l'error en aquest moment, la partida continua sense fer correccions, tret que l'àrbitre consideri que les conseqüències serien massa greus.
- 13 La durada de cada sessió de represa estarà controlada pel rellotge de l'àrbitre. Les hores de començament i finalització seran anunciades amb antelació.

Reglamentación para partidas con ordenadores

Nota: en estas reglas, la palabra “él” se puede entender indiscriminadamente como “ella”.

1. General.

- 1.1. La partida se jugará de acuerdo con las Leyes de la FIDE, sobre un tablero de ajedrez de torneo y usando un reloj de torneo.
- 1.2. (GA '93) El reloj oficial tiene preeminencia sobre el reloj incluido en el ordenador.
- 1.3. Al operador se le considera como “el jugador del ordenador”, con la excepción de que no se le aplica el artículo 7 – “La pieza tocada”.
- 1.4. Una vez que el jugador haya hecho una jugada, el operador la introducirá en el ordenador y la registrará en la planilla.

2. Controles de tiempo.

- 2.1. El ritmo de juego introducido en el ordenador debería incluir el tiempo que necesite el operador para transferir las jugadas desde y al tablero.
- 2.2. Si el ordenador se ve apurado de tiempo, el operador puede seleccionar un ritmo de juego más rápido que se mantendrá hasta que se haya superado el control de tiempo. El operador podrá entonces ajustar el ordenador al ritmo de juego requerido para alcanzar el siguiente control. No se permitirá ninguna variación distinta de los presentes parámetros.
- 2.3. El operador no puede forzar al ordenador a mover.

3. Derechos y deberes del operador.

- 3.1. El operador debe obedecer todas las instrucciones del ordenador.
- 3.2. El operador puede aceptar o rechazar una oferta de tablas del jugador tal y como se especifica en las leyes de la FIDE. El jugador puede sugerir que el ordenador abandone y el operador hacerlo así en nombre del ordenador. En cada caso, antes de decidir, el operador puede consultar, en presencia del árbitro, a una persona previamente designada y que haya sido aceptada por éste.
- 3.3. El operador sólo podrá ofrecer tablas o reclamar tablas por repetición cuando el ordenador así se lo indique.
- 3.4. El operador sólo podrá cambiar los cartuchos o la memoria siguiendo instrucciones expresas del ordenador.

3.5. Si el ordenador está sellando una jugada secreta, el árbitro puede pedir al jugador que se retire temporalmente a una posición desde la que no pueda ver la jugada que el ordenador muestra para sellar. El árbitro debe verificar que se registra en la planilla la jugada indicada por el ordenador. El operador será responsable de la seguridad de la jugada mostrada por el ordenador. En el momento de la reanudación de la partida, será responsabilidad del operador la de asegurar que se ha introducido correctamente la posición en el ordenador.

4. Premios.

(GA '93) Los ordenadores que tomen parte en torneos humanos podrán recibir únicamente premios especiales para ordenadores.