



Federació Catalana
Comitè Tècnic d'Àrbitres

LLEIS DELS ESCACS DE LA FIDE VERSIÓ EN CATALÀ

Aprovades al Congrés de la FIDE de Goynuk, Antalya – Octubre 2017

Entraran en vigor l'1 de gener de 2018



Índex

ÍNDEX	3
INTRODUCCIÓ	4
PRÒLEG	4
REGLES BÀSIQUES DE JOC	4
ARTICLE 1: LA NATURALESA I ELS OBJECTIUS DE LA PARTIDA D'ESCACS	4
ARTICLE 2: LA POSICIÓ INICIAL DE LES PECES SOBRE EL TAULER D'ESCACS	5
ARTICLE 3: ELS MOVIMENTS DE LES PECES	6
ARTICLE 4: L'ACCIÓ DE MOURE LES PECES	11
ARTICLE 5: LA FINALITZACIÓ DE LA PARTIDA	13
REGLES DE COMPETICIÓ	13
ARTICLE 6: EL RELLOTGE D'ESCACS	13
ARTICLE 7: IRREGULARITATS	16
ARTICLE 8: L'ANOTACIÓ DE LES JUGADES	17
ARTICLE 9: LA PARTIDA ÉS TAULES	18
ARTICLE 10: PUNTUACIÓ	19
ARTICLE 11: LA CONDUCTA DELS JUGADORS	20
ARTICLE 12: EL PAPER DE L'ÀRBITRE	21
APÈNDIXS	23
APÈNDIX A: ESCACS RÀPIDS	23
APÈNDIX B: ESCACS LLAMPEC	24
APÈNDIX C: NOTACIÓ ALGEBRAICA	24
APÈNDIX D. REGLES PER A PARTIDES AMB CECS I DISCAPACITATS VISUALS	27
DIRECTRIUS	30
DIRECTRIUS I. PARTIDES AJORNADES	30
DIRECTRIUS II. REGLES D'ESCACS960	32
DIRECTRIUS III. PARTIDES SENSE INCREMENT, INCLÒS EL FINAL A CAIGUDA DE BANDERA	33
GLOSSARI DE TERMES A LES LLEIS DELS ESCACS	35



INTRODUCCIÓ

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

Les Lleis dels Escacs contenen dues parts: 1. Regles bàsiques de joc i 2. Regles de competició.

El text en anglès és la versió autèntica de les Lleis dels Escacs que es van adoptar en el 88è Congrés de la FIDE a Goynuk, Antalya (Turquia) i que van entrar en vigor l'1 de Gener de 2018

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 aquestes.

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 condició necessària per a que una partida sigui avaluada per ràting FIDE és que s'ha de jugar d'acord amb les Lleis dels Escacs de la FIDE.

Es recomana que les partides de competició no avaluades per ràting FIDE es juguin d'acord amb les Lleis dels Escacs de la FIDE.

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

REGLES BÀSIQUES 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”.



1.2. El jugador amb les peces de color més clar (Blanques) fa el primer moviment, després els jugadors mouen alternativament, i el jugador amb peces més fosques (Negres) fa el següent moviment.

1.3. Es diu que un jugador “està en joc” quan s’ha realitzat el moviment del seu adversari.

1.4. L’objectiu de cada jugador és situar el rei del seu adversari “sota atac”, de tal manera que l’adversari no disposi de cap moviment legal.

1.4.1. 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 ni capturar el rei de l’oponent.

1.4.2. L’adversari, el rei del qual ha rebut l’escac i mat, perd la partida.

1.5. Si la posició és tal que cap dels jugadors no pot fer escac i mat, la partida és taules (veure Article 5.2.2)

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:



R

Una dama blanca, representada habitualment per aquest símbol:



D

Dues torres blanques, representades habitualment per aquest símbol:



T

Dos alfils blancs, representats habitualment per aquest símbol:



A

Dos cavalls blancs, representats habitualment per aquest símbol:



C

Vuit peons blancs, representats habitualment per aquest símbol:





Un rei negre, representat habitualment per aquest símbol:



R

Una dama negra, representada habitualment per aquest símbol:



D

Dues torres negres, representades habitualment per aquest símbol:



T

Dos alfils negres, representats habitualment per aquest símbol:



A

Dos cavalls negres, representats habitualment per aquest símbol:



C

Vuit peons negres, representats habitualment per aquest símbol:



Peces Staunton



p D R A C T

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: ELS MOVIMENTS DE LES PECES

3.1. No està permès moure una peça a una casella ocupada per una peça del mateix color.

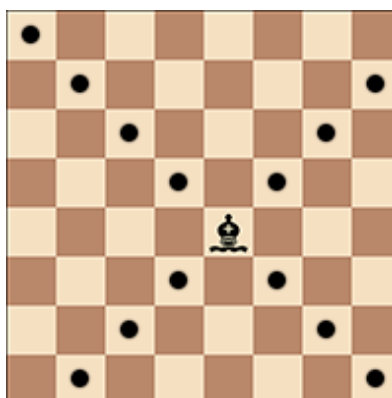


3.1.1. Si una peça es mou a una casella ocupada per una peça de l'adversari, aquesta és capturada i retirada del tauler d'escacs com a part del mateix moviment.

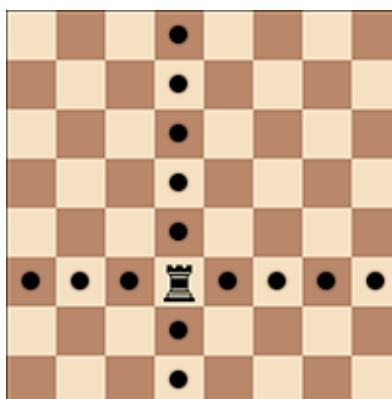
3.1.2. Es diu que una peça ataca una altra peça de l'adversari si pot efectuar una captura en aquesta casella conforme als articles 3.2 a 3.8.

3.1.3. Es considera que una peça ataca una casella fins i tot si aquesta peça 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.

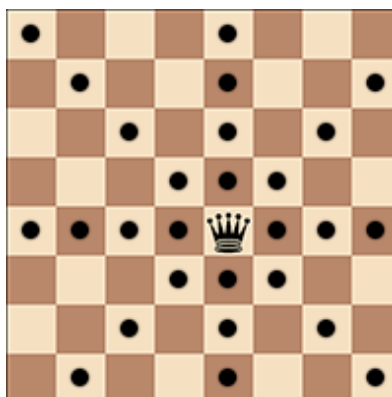


3.3. La torre es pot moure a qualsevol casella al llarg de la fila o columna en què es troba.



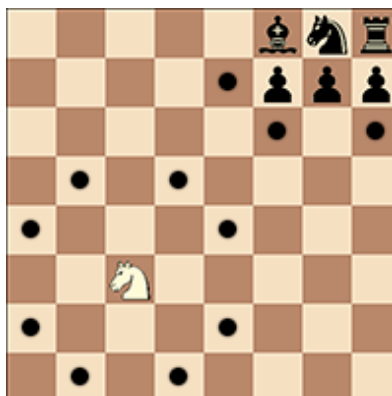


3.4. La dama es pot moure a qualsevol casella al llarg de la fila, columna o diagonal en què es troba.



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

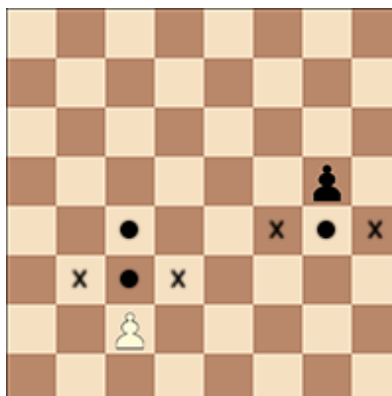
3.6. El cavall es pot moure a una de les caselles més pròximes a la que es troba, sense ser de la mateixa fila, columna o diagonal.



3.7.1. El peó es pot moure cap endavant a la casella immediatament davant seu en la mateixa columna sempre que aquesta casella estigui desocupada; o

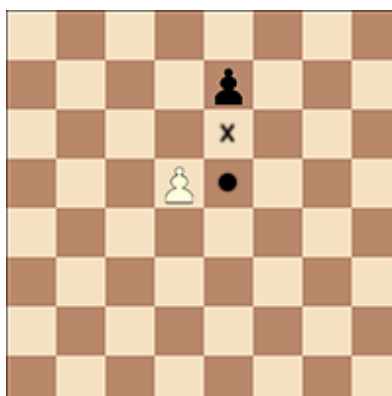
3.7.2. en el seu primer moviment el peó es pot moure com en 3.7.1; o alternativament pot avançar dues caselles al llarg de la mateixa columna sempre que ambdues caselles estiguin desocupades; o

3.7.3. 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.



3.7.4.1. Un peó que ocupa una casella a la mateixa fila i en una columna adjacent a 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.

3.7.4.2. Aquesta captura només és legal en el moviment immediatament següent a l'esmentat avanç i s'anomena captura "al pas".



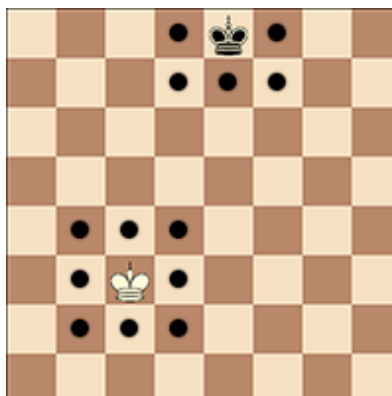
3.7.5.1. Quan un jugador, que està en joc, mou un peó a la fila més allunyada des de la seva posició inicial, ha d'intercanviar-lo com a part del mateix moviment per una nova dama, torre, alfil o cavall del mateix color del peó a la casella d'arribada. Aquesta es coneix com la "casella de promoció".

3.7.5.2. L'elecció del jugador no està limitada a peces que hagin estat capturades prèviament.

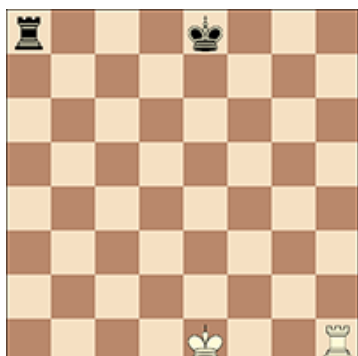
3.7.5.3. Aquest intercanvi d'un peó per una altra peça s'anomena "promoció", i és immediat l'efecte de la nova peça.

3.8. Hi ha dues formes diferents de moure el rei:

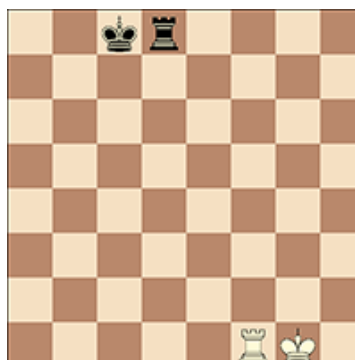
3.8.1. desplaçant-lo a qualsevol casella adjacent.



3.8.2. “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.



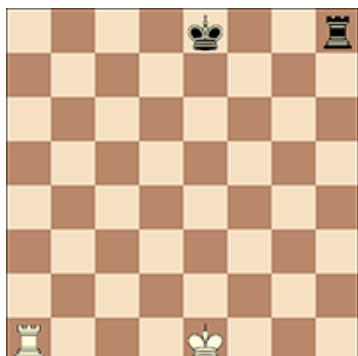
Abans de l’enroc curt del blanc



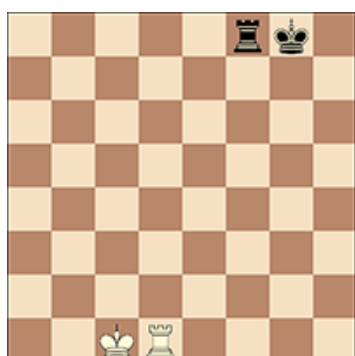
Després de l’enroc curt del blanc

Abans de l’enroc llarg del negre

Després de l’enroc llarg del negre



Abans de l’enroc llarg del blanc



Després de l’enroc llarg del blanc

Abans de l’enroc curt del negre

Després de l’enroc curt del negre



3.8.2.1. S'ha perdut el dret a l'enroc:

3.8.2.1.1. si el rei ja ha estat mogut, o

3.8.2.1.2. amb una torre que ja ha estat moguda.

3.8.2.2. L'enroc està temporalment impedit:

3.8.2.2.1. 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,

3.8.2.2.2. si hi ha alguna peça entre el rei i la torre amb què s'efectuarà l'enroc.

3.9.1. 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 a la casella ocupada pel rei perquè deixarien o situarien el propi rei en escac.

3.9.2. Cap peça no pot ser moguda de forma que posi o deixi el rei del seu propi color en escac.

3.10.1. Un moviment és legal si es compleixen tots els requisits dels Articles 3.1 a 3.9.

3.10.2. Un moviment és il·legal si no es compleix algun requisit dels Articles 3.1 a 3.9.

3.10.3. Una posició és il·legal si no es pot arribar a ella mitjançant cap combinació de moviments legals.

ARTICLE 4: L'ACCIÓ DE MOURE LES PECES

4.1. Cada moviment ha de jugar-se amb una sola mà.

4.2.1. Només 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").

4.2.2. Qualsevol altre contacte físic amb una peça, excepte que sigui clarament un contacte accidental, es considerarà intencionat.

4.3. Si exceptuant allò que s'ha previst en l'article 4.2, el jugador que està en joc toca sobre el tauler, amb la intenció de moure o capturar:

4.3.1. una o més peces pròpies, ha de moure la primera peça tocada que es pugui moure.

4.3.2. una o més peces de l'adversari, ha de capturar la primera peça tocada que pugui ser capturada.

4.3.3. una o més peces de cada color, ha de capturar la primera peça tocada de l'adversari amb la seva primera peça tocada 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 la de l'adversari.

4.4. Si el jugador que està en joc:

4.4.1. toca deliberadament el seu rei i torre, ha d'enrocar per aquest costat si és legal fer-ho,

4.4.2. 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 4.3.1.

4.4.3. 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 un altre moviment 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 moviment legal.

4.4.4. 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 tocades conforme als Articles 4.3 o 4.4 es pot moure o capturar, el jugador pot fer qualsevol jugada legal.

4.6. L'acte de promoció d'un peó es pot fer de diverses maneres:

4.6.1. No és necessari que el peó es col·loqui a la casella d'arribada.

4.6.2. Les accions de treure el peó del tauler i de col·locar la nova peça a la casella d'arribada es poden produir en qualsevol ordre.

4.6.3. Si hi ha una peça de l'adversari a la casella de promoció, aquesta s'ha de capturar.

4.7. Quan s'ha deixat una peça en una casella, com a moviment legal o part d'un moviment legal, ja no es pot moure a una altra casella en aquesta jugada. Es considera realitzat un moviment quan:

4.7.1. 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.

4.7.2. 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, el moviment no es considera encara completat, però el jugador ja no té una altra opció que fer l'enroc per aquest costat, sempre que sigui legal. Si l'enroc per aquest costat és il·legal, el jugador ha de fer un altre moviment 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 moviment legal.

4.7.3. 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.



4.8. Un jugador perd el seu dret a reclamar la violació dels articles 4.1 a 4.7 per part del seu adversari un cop que ell mateix ha tocat deliberadament una peça.

4.9. Si un jugador està impossibilitat per moure les peces, pot portar un assistent, que haurà de ser acceptable per l'àrbitre, per exercir aquesta tasca.

ARTICLE 5: LA FINALITZACIÓ DE LA PARTIDA

5.1.1. La partida és guanyada pel jugador que ha fet escac i mat al rei del seu adversari. Això finalitza immediatament la partida, sempre que el moviment que ha generat la posició d'escac i mat compleixi l'Article 3 i els Articles 4.2 a 4.7.

5.1.2. La partida és guanyada pel jugador l'adversari del qual declara que abandona. Això finalitza immediatament la partida.

5.2.1. La partida és taules quan el jugador que està en joc no pot fer cap moviment legal i el seu rei no està en escac. Es diu llavors que hi ha una "posició d'ofegat". Això finalitza immediatament la partida, sempre que el moviment que ha generat la posició d'ofegat compleixi l'Article 3 i els Articles 4.2 a 4.7.

5.2.2. 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 moviments legals. Es diu llavors que la partida acaba en una "posició morta". Això finalitza immediatament la partida, sempre que el moviment que ha generat la posició compleixi l'Article 3 i els Articles 4.2 a 4.7.

5.2.3. La partida és taules per acord entre els dos jugadors durant el transcurs de la mateixa, sempre i quan ambdós jugadors hagin realitzat almenys un moviment. Això finalitza immediatament la partida.

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.



6.2.1. Durant la partida, cada jugador, un cop fet el seu moviment sobre el tauler d'escacs, aturarà el seu rellotge i engegarà el del seu adversari (d'això se'n diu, pulsar el rellotge). Això "completa" la jugada. Es considera que una jugada també està completada si:

6.2.1.1. Aquest moviment finalitza la partida (veure Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 9.6.1 i 9.6.2), o

6.2.1.2. El jugador ha fet el seu següent moviment, quan la jugada anterior no hagués estat completada.

6.2.2. A un jugador sempre se li ha de permetre aturar el seu rellotge, fins i tot quan el seu adversari hagués realitzat la seva següent jugada. El temps transcorregut entre fer el moviment sobre el tauler d'escacs i aturar el propi rellotge i posar en funcionament el de l'adversari, es considera com a part del temps assignat al jugador.

6.2.3. Un jugador ha de pulsar el seu rellotge amb la mateixa mà amb què ha fet el seu moviment. Està prohibit que un jugador mantingui el dit sobre el rellotge o el tingui "voltant" per sobre d'aquest.

6.2.4. Els jugadors han de fer ús del rellotge d'escacs adequadament. Està prohibit colpejar-lo violentament, agafar-lo o llençar-lo. Un ús incorrecte del rellotge serà penalitzat d'acord amb l'article 12.9.

6.2.5. Només pot ajustar les peces el jugador el rellotge del qual està en marxa.

6.2.6. 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. L'ajustament del rellotge no s'aplicarà al jugador discapacitat.

6.3.1. En utilitzar un rellotge d'escacs, cada jugador ha de fer un nombre mínim de jugades, o totes, en un període de temps prefixat que inclou una quantitat de temps addicional amb cada jugada. Totes aquestes qüestions han de ser especificades amb antelació.

6.3.2. El temps no consumit per un jugador durant un període s'afegeix al seu temps disponible per al següent període, si s'escau. 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.

6.4. Immediatament després d'una caiguda de bandera, s'han de comprovar els requisits de l'article 6.3.1.

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

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



6.7.1. Les bases del torneig especificaran amb antelació un temps d'espera per arribar a la partida. Si no està especificat, el temps d'espera és de 0 minuts. Qualsevol jugador que es presenti davant el tauler d'escacs després d'aquest temps per arribar a la partida perdrà la partida a no ser que l'àrbitre decideixi una altra cosa.

6.7.2. Si les bases del torneig especifiquen que el temps d'espera per arribar a la partida no és zero, i 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, excepte que les bases del torneig especifiquin una altra cosa o l'àrbitre decideixi una altra cosa.

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 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 o 5.2.3, 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.

6.10.1. 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 per l'àrbitre, qui farà ús del seu millor criteri en determinar els temps que han d'aparèixer al rellotge d'escacs reemplaçat.

6.10.2. 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, si és necessari. L'àrbitre farà ús del seu millor criteri en determinar la configuració correcta.

6.11.1. Si la partida ha de ser interrompuda, l'àrbitre aturarà els rellotges.

6.11.2. 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.

6.11.3. L'àrbitre decidirà quan es reprendrà la partida.

6.11.4. 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 12.9.

6.12.1. 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.

6.12.2. 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. Si es produeix una irregularitat i les peces s'han de restablir a una posició prèvia a la irregularitat, l'àrbitre farà ús del seu millor criteri per determinar els temps que s'han de mostrar als rellotges. Això inclou la possibilitat de no canviar el temps dels rellotges. També ajustarà, si és necessari, el comptador de jugades del rellotge.

7.2.1. Si en el transcurs d'una partida es comprova que la posició inicial de les peces era incorrecta, la partida s'anul·larà i es jugarà una de nova.

7.2.2. 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.

7.2.3. Si una partida ha començat amb els colors invertits, si s'han realitzat menys de 10 jugades per part d'ambdós jugadors, s'interromprà la partida i es jugarà una de nova amb els colors correctes. Després de 10 jugades o més, la partida continuarà.

7.4.1. Si un jugador desplaça una o més peces, restablirà la posició correcta en el seu propi temps.

7.4.2. Si fos necessari, tant el jugador com el seu adversari poden aturar els rellotges i sol·licitar l'assistència de l'àrbitre.

7.4.3. L'àrbitre pot sancionar el jugador que ha desplaçat les peces.

7.5.1. Una jugada il·legal es completa quan el jugador prem el rellotge. Si en el transcurs d'una partida es comprova que s'ha completat una jugada il·legal, 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. A la jugada que reemplaci la jugada il·legal se li apliquen els articles 4.3 i 4.7. Després continuarà la partida a partir de la posició restablerta.

7.5.2. Si el jugador mou un peó a la fila més allunyada, prem el rellotge, però no substitueix el peó amb una nova peça, la jugada és il·legal. El peó serà substituït per una dama del mateix color del peó.

7.5.3. Si un jugador prem el rellotge sense realitzar cap moviment, es considerarà i penalitzarà com si fos una jugada il·legal.

7.5.4. Si un jugador fa servir les dues mans per realitzar un moviment (per exemple en el cas de l'enroc, captura o promoció) i prem el rellotge, serà considerat com si fos una jugada il·legal.

7.5.5. Després d'actuar conforme als articles 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, per a la primera jugada il·legal completada d'un jugador l'àrbitre concedirà dos minuts de temps addicional a l'adversari; per a una segona 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 mat al rei del jugador mitjançant qualsevol sèrie de jugades legals.



7.6.1. Si durant una partida es comprova que algunes peces han estat desplaçades de les seves caselles correctes, haurà de restablir-se la posició anterior a la irregularitat. Si la posició prèvia a la irregularitat no es pot determinar, la partida continuarà des de la darrera posició coneguda. Després continuarà la partida a partir de la posició restablerta.

ARTICLE 8: L'ANOTACIÓ DE LES JUGADES

8.1.1. 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.

8.1.2. 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 les Directrius I.1.1.

8.1.3. 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.

8.1.4. 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.

8.1.5. Ambdós jugadors han d'anotar a la seva planella l'oferta de taules amb un símbol (=).

8.1.6. Si un jugador està impossibilitat per anotar, pot portar un assistent, que haurà de ser acceptable per l'àrbitre, per exercir aquesta feina. L'àrbitre ajustarà el seu rellotge d'una forma proporcionada. L'ajust del rellotge no s'aplicarà al jugador discapacitat.

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 resta de període no està obligat a complir els requisits de l'article 8.1.1.

8.5.1. 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.

8.5.2. 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.

8.5.3. 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, excepte 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, excepte que l'àrbitre decideixi una altra cosa.

ARTICLE 9: LA PARTIDA ÉS TAULES

9.1.1. Les bases del torneig podran especificar que els jugadors no poden oferir o acceptar taules, abans d'un nombre concret de jugades o en cap cas, sense el consentiment de l'àrbitre.

9.1.2. No obstant, si les bases del torneig permeten l'acord de taules, s'aplicarà el següent:

9.1.2.1. Un jugador que vulgui oferir taules haurà de fer-ho després d'haver fet un moviment sobre el tauler d'escacs i abans de pulsar el seu rellotge. Una oferta en qualsevol altre moment de la partida serà vàlida, però es tindrà en consideració l'article 11.5. 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 verbalment, la rebutgi tocant una peça amb intenció de moure-la o capturar-la, o la partida conclougui d'alguna altra forma.

9.1.2.2. L'oferta de taules serà anotada per cada jugador en la seva planella amb el símbol (=).

9.1.2.3. Una reclamació de taules conforme als articles 9.2 o 9.3 serà considerada una oferta de taules.

9.2.1. 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):

9.2.1.1. es produirà, si el jugador primer anota la seva jugada en la seva planella, que no pot ser canviada, i declara a l'àrbitre la seva intenció de fer-la; o

9.2.1.2. acaba de produir-se, i el reclamant està en joc.



9.2.2. Les posicions 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:

9.2.2.1. a l'inici de la seqüència un peó podia haver estat capturat al pas.

9.2.2.2. un rei tenia dret a l'enroc amb una torre que no s'havia mogut, però s'ha perdut aquest dret després de moure'l. El dret a l'enroc es perd només després de moure el rei o la torre.

9.3. La partida és taules, sota una correcta reclamació del jugador que està en joc, si:

9.3.1. anota la seva jugada a la planella, que no pot canviar-se, 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

9.3.2. 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.

9.5.1. Si un jugador reclama taules segons els articles 9.2 o 9.3, ell o l'àrbitre aturaran ambdós rellotges (Veure article 6.12.1 o 6.12.2). No se li permet retirar la seva reclamació.

9.5.2. Si es comprova que la reclamació és correcta, la partida és taules de forma immediata.

9.5.3. Si es comprova que la reclamació és incorrecta, l'àrbitre afegirà dos minuts al temps de reflexió de l'adversari. Després la partida continuarà. Si la reclamació es basava en un moviment declarat, haurà de fer-se segons els Articles 3 i 4.

9.6. Si succeeix una de les següents situacions, o ambdues, llavors la partida es taules:

9.6.1. Si es produeix la mateixa posició, com a 9.2.2, almenys cinc vegades.

9.6.2. Després de qualsevol sèrie d'almenys 75 jugades completades per cada jugador sense moure's cap peó i sense capturar cap peça. Si l'últim moviment resulta d'escac i mat, aquest prevaldrà.

ARTICLE 10: PUNTUACIÓ

10.1. Excepte que les bases del torneig diguin una altra cosa, 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 ($\frac{1}{2}$).

10.2. El total de la puntuació de qualsevol partida no pot excedir mai la puntuació donada normalment per aquella partida. Les puntuacions donades a un jugador



individual hauran de ser aquelles relacionades normalment amb el joc, per exemple, una puntuació de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ no està permesa.

ARTICLE 11: LA CONDUCTA DELS JUGADORS

11.1. Els jugadors no actuaran de forma que deshonrin el joc dels escacs.

11.2.1. 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.

11.2.2. S'entén per "zona de joc" el lloc en el que es juguen les partides d'una competició.

11.2.3. Només amb el permís de l'àrbitre:

11.2.3.1. un jugador pot abandonar el recinte de joc.

11.2.3.2. un jugador que està en joc pot abandonar la zona de joc.

11.2.3.3. una persona que no és ni jugador ni àrbitre pot accedir la zona de joc.

11.2.4. Les bases d'un torneig poden especificar que l'oponent d'un jugador hagi d'avisar a l'àrbitre si vol abandonar la zona de joc.

11.3.1. 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.

11.3.2.1. Durant la partida està prohibit tenir, per part del jugador, qualsevol dispositiu electrònic no aprovat específicament per l'àrbitre. No obstant, les bases de la competició poden permetre que aquests dispositius estiguin guardats en una bossa, sempre i quan estiguin completament desconnectats. Aquesta bossa haurà de col·locar-se segons ho digui l'àrbitre. Els jugadors no poden fer servir aquesta bossa sense el permís de l'àrbitre.

11.3.2.2. Si és evident que un jugador porta a sobre un dispositiu dins del recinte de joc, perdrà la partida. L'oponent serà declarat guanyador. Les bases del torneig poden especificar una penalització diferent, menys severa.

11.3.3. L'àrbitre pot demanar a un jugador que s'inspeccioni la seva roba, equipatges, altres elements i cos, en privat. L'àrbitre o la persona autoritzada per l'àrbitre que inspeccioni al jugador serà del mateix sexe que el jugador. Si el jugador refusa a cooperar amb aquestes obligacions, l'àrbitre prendrà mesures conforme a l'Article 12.9.

11.3.4. Només es permetrà fumar, inclòs cigarretes electròniques, a la zona del recinte de joc designada per l'àrbitre.

11.4. Els jugadors que hagin finalitzat les seves partides seran considerats espectadors.



11.5. 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.

11.6. La infracció total o parcial dels articles 11.1 a 11.5 donarà lloc a sancions conforme a l'article 12.9.

11.7. 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.

11.8. Si ambdós jugadors són considerats culpables d'acord amb l'article 11.7, la partida serà declarada perduda per a ambdós jugadors.

11.9. Un jugador té el dret de demanar a l'àrbitre una explicació sobre qualsevol article de les Lleis dels Escacs.

11.10. A no ser que les bases del torneig especifiquin una altra cosa, un jugador pot apel·lar contra qualsevol decisió de l'àrbitre, fins i tot si ha signat la planella (veure Article 8.7).

11.11. Ambdós jugadors hauran de col·laborar amb l'àrbitre en qualsevol situació que requereixi la reconstrucció de la partida, incloses les reclamacions de taules.

11.12. La comprovació d'una triple repetició de posició o d'una reclamació de 50 jugades és responsabilitat dels jugadors, sota la supervisió de l'àrbitre.

ARTICLE 12: EL PAPER DE L'ÀRBITRE

12.1. L'àrbitre vetllarà que es compleixin estrictament les Lleis dels Escacs.

12.2. L'àrbitre haurà de:

12.2.1. assegurar el joc net.

12.2.2. actuar per al millor profit de la competició.

12.2.3. assegurar-se que es mantinguin unes bones condicions de joc.

12.2.4. assegurar-se que els jugadors no siguin molestats.

12.2.5. supervisar el desenvolupament de la competició.

12.2.6. prendre mesures especials pels jugadors discapacitats i aquells que requereixin atenció mèdica.

12.2.7. seguir les regles o directius Anti-trampes.

12.3. 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.

12.4. L'àrbitre pot assignar assistents a observar les partides, per exemple quan alguns jugadors tinguin poc temps de reflexió.



12.5. L'àrbitre pot concedir temps addicional a un o ambdós jugadors en cas de desordre aliè a la partida.

12.6. 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.

12.7. Si algú observa una irregularitat, només pot informar l'àrbitre. Els jugadors d'altres partides no poden parlar sobre una partida o interferir-hi de qualsevol altra manera. Els espectadors no poden interferir en una partida. Si és necessari, l'àrbitre pot fer fora del recinte de joc els infractors.

12.8. 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, excepte que es disposi de la seva autorització.

12.9. L'àrbitre pot aplicar una o més de les sancions següents:

12.9.1. advertència.

12.9.2. augmentar el temps de reflexió de l'adversari.

12.9.3. reduir el temps de reflexió de l'infractor.

12.9.4. incrementar la puntuació obtinguda en la partida a l'adversari de l'infractor fins al màxim possible per a aquella partida.

12.9.5. reduir la puntuació obtinguda en la partida a l'infractor.

12.9.6. declarar la partida perduda a l'infractor (l'àrbitre decidirà la puntuació de l'adversari)

12.9.7. una multa anunciada amb antelació.

12.9.8. exclusió durant una o més rondes.

12.9.9. expulsió de la competició.



APÈNDIXS

APÈNDIX A: ESCACS RÀPIDS

A.1. Una partida “d'Escacs Ràpids” és aquella en què totes les jugades han d'efectuar-se en un temps fix de més de 10 minuts però menys de 60 per cada jugador; o el temps assignat més l'increment per jugada multiplicat per 60 és més de 10 minuts i menys de 60 minuts per a cada jugador.

A.2. Els jugadors no estan obligats a anotar les jugades, però no perden els seus drets a reclamacions normalment basades en una planella. El jugador pot, en qualsevol moment, demanar a l'àrbitre o al seu assistent que li proporcioni una planella per anotar les jugades.

A.3.1. S'aplicaran les Regles de Competició si:

A.3.1.1. un àrbitre supervisa un màxim de tres partides; i

A.3.2.1. l'àrbitre o un assistent anota cada partida i, si és possible, amb mitjans electrònics.

A.3.2. Un jugador pot, en qualsevol moment, quan estigui en joc, demanar a l'àrbitre o al seu assistent que li mostri la seva planella. Aquesta petició es pot fer fins a un màxim de cinc (5) vegades durant una partida. Més peticions seran considerades com una distracció de l'adversari.

A.4. Altrament, s'aplicarà el següent:

A.4.1. Un cop completades deu (10) jugades per cada jugador des de la posició inicial,

A.4.1.1. no poden fer-se reclamacions relatives a una incorrecta configuració dels rellotges, excepte si l'horari de la competició es pogués veure negativament afectat.

A.4.1.2. no poden fer-se reclamacions relatives a una incorrecta ubicació de les peces o la col·locació del tauler d'escacs. En cas d'ubicació incorrecta del rei, no es permetrà l'enroc. En cas d'ubicació incorrecta d'una torre, no es permetrà l'enroc amb aquesta torre.

A.4.2. Si l'àrbitre observa que s'ha completat una acció d'acord amb els articles 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 i 7.5.4, actuarà d'acord amb l'article 7.5.5., sempre i quan l'adversari no hagi fet el següent moviment. Si l'àrbitre no intervé, l'adversari pot reclamar, sempre i quan no hagi fet el següent moviment. Si l'adversari no reclama i l'àrbitre no intervé, la jugada il·legal es mantindrà al tauler i la partida continuarà. Un cop l'adversari hagi fet el següent moviment, la jugada il·legal no pot ser corregida excepte si això és acordat per ambdós jugadors sense la intervenció de l'àrbitre.



A.4.3. Per reclamar una victòria per temps, el reclamant pot aturar ambdós rellotges i notificar-ho a l'àrbitre. No obstant, la partida serà declarada taules si el reclamant no pot aconseguir escac i mat al rei del jugador per qualsevol sèrie de jugades legals.

A.4.4. Si l'àrbitre observa que ambdós reis estan en escac o que un peó està a la fila més allunyada de la seva posició inicial, ha d'esperar fins que es completi la següent jugada. Llavors, si la posició il·legal persisteix, la partida serà declarada taules.

A.4.5. L'àrbitre notificarà la caiguda de bandera, si així ho observa.

A.5. Les bases del torneig especificaran si s'aplica l'Article A.3 o l'Article A.4 per a tot el torneig.

APÈNDIX B: ESCACS LLAMPEC

B.1. Una partida "d'Escacs Llampec" és aquella en què totes les jugades han d'efectuar-se en un temps fix de com a màxim 10 minuts per cada jugador; o el temps assignat més l'increment per jugada multiplicat per 60 és de com a màxim 10 minuts per cada jugador.

B.2. Les penalitzacions mencionades als Articles 7 i 9 de les Regles de Competició seran d'un minut en comptes de dos minuts.

B.3.1. S'aplicaran les regles de Competició si:

B.3.1.1. Hi ha un àrbitre supervisant cada partida; i

B.3.1.2. L'àrbitre o un assistent anota cada partida i, si és possible, amb mitjans electrònics.

B.3.2. Un jugador pot, en qualsevol moment, quan estigui en joc, demanar a l'àrbitre o al seu assistent que li mostri la seva planella. Aquesta petició es pot fer fins a un màxim de cinc (5) vegades durant una partida. Més peticions seran considerades com una distracció de l'adversari.

B.4. En cas contrari, la partida es regirà per les Lleis per Escacs Ràpids segons els articles A.2 i A.4.

B.5. Les bases del torneig especificaran si s'aplica l'Article B.3. o l'Article B.4 per a tot el torneig.

APÈNDIX 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

C.1. En aquesta descripció, "peça" significa qualsevol peça excepte un peó.

C.2. Cada peça és representada per una abreviatura. En català és la primera lletra, en majúscula, del seu nom. Per exemple: R = rei, D = dama, T = torre, A = alfil, C = cavall.

C.3. Per a l'abreviatura del nom de les peces, cada jugador és lliure d'utilitzar l'abreviatura utilitzada 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.

C.4. 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 i no pe5, Pd4, pa5.

C.5. 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.

C.6. 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.

C.7. 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.

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

C.8. Cada moviment d'una peça es representa per l'abreviatura del nom de la peça en qüestió i la casella d'arribada. No hi ha necessitat d'un guió entre el nom de la peça i la casella. Per exemple: Ae5, Cf3, Td1.

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

Una forma més llarga, contenint la casella de sortida, també és acceptable. Exemples: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9. Quan una peça fa una captura, es pot inserir una x entre:



C.9.1. la lletra inicial del nom de la peça en qüestió i

C.9.2. la casella d'arribada. Per exemple: Axe5, Cxf3, Txd1. Veure també C.10.

C.9.3. Quan un peó fa una captura, ha d'indicar-se la columna de partida, després es pot escriure 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 es pot afegir a l'anotació "a.p.". Exemple: exd6 a.p..

C.10. Si dues peces idèntiques poden moure's a la mateixa casella, la peça que es mou es representa així:

C.10.1. Si ambdues peces estan en la mateixa fila:

C.10.1.1. per l'abreviatura de la peça,

C.10.1.2. la columna de la casella de sortida i

C.10.1.3. la casella d'arribada.

C.10.2. Si ambdues peces estan en la mateixa columna:

C.10.2.1. per l'abreviatura de la peça,

C.10.2.2. la fila de la casella de sortida i

C.10.2.3. la casella d'arribada.

C.10.3. Si les peces estan en files i columnes diferents, és preferible el mètode 1. Exemples:

C.10.3.1. 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.

C.10.3.2. 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.

C.10.3.3. 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.

C.10.3.4. Si es dona una captura a la casella f3, la notació dels anteriors exemples és aplicable, però es pot afegir una x: segons el cas, pot ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdx3.

C.11. 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, exf8C, b1A, g1T.

C.12. L'oferta de taules s'anotarà amb (=).

C.13. Abreviatures essencials:

0-0 enroc amb la torre de h1 o de h8 (enroc pel flanc de rei o enroc curt)

0-0-0 enroc amb la torre de a1 o de a8 (enroc pel flanc de dama o enroc llarg)

x captures

+ escac

++ o # escac i mat



a.p. captura de peó al pas

Les últimes quatre abreviatures són opcionals.

Exemple de partida:

1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Ag5 Cc6 8. De3+ Ae7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

O bé: 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 (=)

O bé: 1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 a.p. Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=)

APÈNDIX D. REGLES PER A PARTIDES AMB CECS I DISCAPACITATS VISUALS

D.1. Els organitzadors, després de consultar l'àrbitre 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.

Els requeriments per les peces són:

- a. cada peça proveïda d'una clavilla que encaixi al forat de seguretat,
- b. de disseny Staunton, amb les peces negres especialment identificades.

D.2. El joc es regirà per les regles següents:

D.2.1. 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

Excepte que l'àrbitre decideixi una altra cosa, 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: König (rei), Dame (dama), Turm (torre), Läufer (alfil), Springer (cavall) i Bauer (peó).

D.2.2. Al tauler d'escacs del jugador discapacitat visual, es considerarà "tocada" una peça quan hagi estat tret del forat de seguretat.

D.2.3. Es considerarà una jugada "feta" quan:

D.2.3.1. en el cas d'una captura, la peça capturada hagi estat retirada del tauler d'escacs del jugador que està en joc;

D.2.3.2. es col·loca una peça en un forat de seguretat diferent;

D.2.3.3. la jugada ha estat anunciada.

D.2.4. Només llavors es posarà en funcionament el rellotge de l'adversari.

D.2.5. Pel que fa als punts D.2.2 i D.2.3, per al jugador no discapacitat seran vàlides les regles normals.

D.2.6.1. S'admetrà un rellotge d'escacs especialment construït per a discapacitats visuals. Haurà de poder anunciar el temps i nombre de jugades del jugador discapacitat visual.

D.2.6.2. Alternativament, es pot considerar un rellotge analògic amb les característiques següents:

D.2.6.2.1. Una esfera adaptada amb manetes reforçades, amb un punt ressaltat cada cinc minuts i amb dos cada quinze.



D.2.6.2.2. 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.

D.2.7. El jugador discapacitat visual ha d'anotar la partida en Braille o manuscrita, o bé enregistrar les jugades mitjançant un magnetòfon.

D.2.8. Un lapsus linguae en l'anunci d'una jugada ha de ser corregit immediatament, abans de posar en funcionament el rellotge de l'adversari.

D.2.9. 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. 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.

D.2.10. El jugador discapacitat visual tindrà dret a valer-se d'un assistent, que s'encarregarà d'alguna o de totes les funcions següents:

D.2.10.1. Fer la jugada de tots dos jugadors al tauler d'escacs de l'adversari.

D.2.10.2. Anunciar les jugades d'ambdós jugadors.

D.2.10.3. 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.2.10.4 Informar el discapacitat visual, només a requeriment d'aquest, del nombre de jugades completades i del temps consumit per ambdós jugadors.

D.2.10.5. 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.

D.2.10.6. Dur a terme les formalitats necessàries en el cas que s'ajorni la partida.

D.2.11. 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 D.2.10.1 i D.2.10.2. S'ha d'utilitzar un assistent en el cas d'un jugador discapacitat visual emparellat contra un jugador amb discapacitat auditiva.



DIRECTRIUS

DIRECTRIUS I. PARTIDES AJORNADES

I.1.1. 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.

I.1.2. 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.

I.2. En el sobre s'escriuran les dades següents:

I.2.1. els noms dels jugadors;

I.2.2. la posició immediatament anterior a la jugada secreta;

I.2.3. el temps consumit per cada jugador;

I.2.4. el nom del jugador que ha fet la jugada secreta;

I.2.5. el número de la jugada secreta;

I.2.6. l'oferta de taules si la proposta continua vigent;

I.2.7. la data, hora i lloc de represa de la partida.

I.3. L'àrbitre comprovarà l'exactitud de la informació escrita en el sobre i n'és el responsable de la custòdia.

I.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.

I.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.

I.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.

I.7. El sobre s'obrirà només quan estigui present el jugador que ha de respondre a la jugada secreta.



I.8. Excepte en els casos esmentats en els articles 5, 6.9, 9.6 i 9.7, perd la partida un jugador l'anotació de la jugada secreta del qual:

I.8.1. sigui ambigua; o

I.8.2. estigui escrita de tal forma que sigui impossible establir-ne el significat real; o

I.8.3. sigui il·legal.

I.9. Si a l'hora acordada per a la represa:

I.9.1. 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.

I.9.2. 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.

I.9.3. 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.

I.10. Perdrà la partida el jugador que es presenti davant el tauler després del temps d'espera sobre l'hora programada per arribar a la represa d'una partida ajornada, tret que l'àrbitre decideixi una altra cosa. No obstant, si la jugada secreta és tal que finalitza la partida, s'aplicarà el resultat d'aquesta conclusió.

I.11. Si les bases del torneig especifiquen que el temps d'espera per arribar a la represa de la partida no és de zero minuts, si al començament de la partida no està present cap dels jugadors, el jugador que ha de respondre a la jugada secreta perdrà tot el temps transcorregut fins a la seva arribada, tret que les bases del torneig especifiquin una altra cosa o l'àrbitre decideixi una altra cosa.

I.12.1. 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 pogués 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.

I.12.2. Si és impossible restablir la posició, s'anul·la la partida i se n'haurà de jugar una de nova.

I.13. 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 decideixi una altra cosa.



I.14. La durada de cada sessió de represa estarà controlada pel rellotge de l'àrbitre. Les hores de començament i finalització seran anunciades amb antelació.

DIRECTRIUS II. REGLES D'ESCACS960

II.1. 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.

II.2. 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:

II.2.1. El rei se situa entre les dues torres.

II.2.2. Els alfils es posen en caselles de colors diferents.

II.2.3. 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.

II.3. L'enroc en Escacs960

II.3.1. 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.

II.3.2. 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:

II.3.2.1 Enroc per doble moviment: es fa un moviment amb el rei i un altre amb la torre.

II.3.2.2. Enroc per transposició: es traslladen les posicions del rei i la torre.

II.3.2.3. Enroc per moviment de rei: es mou només el rei.

II.3.2.4. Enroc per moviment de torre: es mou només la torre.

II.3.2.5. Recomanacions

II.3.2.5.1 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.



II.3.2.5.2. Després d'enrocar-se, les posicions finals del rei i la torre han de ser exactament les mateixes que en els escacs normals.

II.3.2.6. 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).

II.3.2.7. Notes

II.3.2.7.1. Per evitar qualsevol malentès, podria ser útil declarar "m'enroco" abans d'enrocar-se.

II.3.2.7.2. En algunes posicions inicials és possible que no es mogui el rei o la torre (però no ambdós).

II.3.2.7.3. En algunes posicions inicials és possible que l'enroc tingui lloc en la primera jugada.

II.3.2.7.4. 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.

II.3.2.7.5. 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 (O-O) és possible que e i/o h es mantinguin ocupades.

DIRECTRIUS III. PARTIDES SENSE INCREMENT, INCLÒS EL FINAL A CAIGUDA DE BANDERA

III.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.

III.2.1. Les directrius que s'indiquen a continuació referents al darrer període de la partida, inclosos els finals a caiguda de bandera, només s'utilitzaran en un torneig si la seva aplicació s'ha anunciat prèviament.

III.2.2. Les següents directrius s'aplicaran únicament a partides d'escacs estàndard o d'escacs ràpid sense increment, i no a partides d'escacs llampec.

III.3.1. Si han caigut ambdues banderes i és impossible establir quina d'elles ha caigut en primer lloc, llavors:



III.3.1.1. La partida continuarà si això succeeix a qualsevol període excepte el darrer.

III.3.1.2. La partida serà taules si això succeeix al darrer període, en el qual s'han de realitzar totes les jugades restants.

III.4. Si al jugador que està en joc li queden menys de dos minuts al seu rellotge, pot demanar un increment addicional de 5 segons per cada jugada per ambdós jugadors. Això suposa una oferta de taules. Si aquesta es rebutja, i l'àrbitre accepta la reclamació, els rellotges seran programats amb el temps addicional; l'àrbitre concedirà dos minuts de temps addicional a l'adversari i la partida continuarà.

III.5. Si l'article III.4. no s'aplica i el jugador que està en joc té menys de dos minuts al seu rellotge, pot reclamar taules abans que caigui la seva bandera. Requerirà la presència de l'àrbitre i pot aturar els rellotges (Veure article 6.12.2). Pot reclamar basant-se en que el seu adversari no pot guanyar per procediments normals, i/o que l'adversari no està fent cap esforç per guanyar la partida per procediments normals.

III.5.1. 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.

III.5.2. 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.

III.5.3. Si l'àrbitre ha rebutjat la reclamació, es concediran dos minuts de temps extra de reflexió a l'adversari.

III.6. Si la competició no està supervisada per un àrbitre, s'aplicarà el següent:

III.6.1. 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:

III.6.1.1. el seu adversari no pot guanyar per procediments normals, i/o

III.6.1.2. el seu adversari no ha estat fent cap esforç per guanyar per procediments normals.

En III.6.1.1. el jugador ha d'anotar la posició final i el seu adversari verificar-la.

En III.6.1.2. el jugador ha d'anotar la posició final i presentar una planella actualitzada. L'adversari verificarà tant la planella com la posició final.

III.6.2. La reclamació serà remesa a un àrbitre designat.



Glossari de termes a les Lleis dels Escacs

El nombre que hi ha després de cada terme es refereix a la primera vegada que apareix a les Lleis dels Escacs.

Abandonar: 5.1.2. Quan un jugador deixa la partida, en comptes de seguir jugant fins rebre mat.

Ajornar: 8.1. En comptes de jugar la partida en una sola sessió, aquesta s'atura i es continua en un altre moment.

Ajusto: Veure j'adoube.

Analitzar: 11.3. Quan un o més jugadors fan jugades en un tauler per determinar quina és la millor continuació.

Apel·lar: 11.10. Normalment un jugador té el dret de reclamar contra la decisió d'un àrbitre o d'un organitzador.

Àrbitre: Pròleg. La/les persona/es responsables d'assegurar que s'estan seguint les regles d'una competició.

Àrea contigua: 12.8. Àrea que està al costat però no pertany a la zona de joc. Per exemple, l'àrea destinada als espectadors.

Assistent: 8.1. Una persona que pot ajudar al bon funcionament de la competició en diverses formes.

Atacar: 3.1. Es diu que una peça ataca una peça de l'adversari si la peça pot fer una captura en aquesta casella.

Bandera: 6.1. Dispositiu que mostra quan un període de temps ha acabat.

Bases del torneig: 6.7.1. En diversos casos de les Lleis dels Escacs hi ha opcions. Les bases del torneig han d'especificar quina opció s'ha escollit.

Blanques: 2.2. 1. Hi ha 16 peces de color clar i 32 caselles anomenades blanques. 2. En majúscules, es pot referir també al jugador que porta les peces blanques.

Caiguda de bandera: 6.1. Quan el temps d'un jugador s'ha acabat.

Canvi: 1. 3.7.5.3. Quan un peó promociona. 2. Quan un jugador captura una peça del mateix valor que la seva i aquesta peça és recapturada.

Captura al pas: 3.7.4.1. Veure l'article per l'explicació. En notació algebraica, a.p.



Capturar: 3.1. Quan es mou una peça des de la seva casella fins a una casella ocupada per una peça de l'adversari i aquesta darrera és eliminada del tauler. Veure també 3.7.4.1 i 3.7.4.2. En notació algebraica s'escriu x.

Casella de promoció: 3.7.5.1. La casella on un peó es troba quan arriba a la vuitena fila.

Cigarreta electrònica: 11.3.4. Dispositiu que conté un líquid que es vaporitza i inhala oralment per simular l'acte de fumar tabac.

Columna: 2.4. Una filera vertical de vuit caselles del tauler d'escacs.

Comptador de jugades: 6.10.2. Dispositiu al rellotge d'escacs que pot fer-se servir per desar el nombre de vegades que el rellotge ha estat polsat per cada jugador.

Control de temps: 1. La normativa sobre el temps del que disposa cada jugador. Per exemple, 40 jugades en 90 minuts, després totes les jugades en 30 minuts, amb 30 segons de temps acumulat des de la jugada 1. 2. Un jugador "ha arribat al control de temps", per exemple, si ha completat les 40 jugades en menys de 90 minuts.

Criteri de l'àrbitre: Hi ha aproximadament 39 casos a les Lleis on l'àrbitre ha de fer servir el seu judici.

Desplaçar: 7.4.1. Col·locar les peces des de la seva posició anterior. Per exemple, un peó des d'a2 fins a a4, una torre entre les caselles d1 i e1, una peça tombada de costat, una peça caiguda al terra.

Diagonal: 2.4. Successió de caselles en línia recta del mateix color, que va des d'una vora del tauler fins a una altra vora adjacent.

Discapacitat: 6.2.6. Condició física o mental que resulta en la incapacitat parcial o total d'una persona per realitzar certes activitats escaquístiques.

Enroc: 3.8.2. Un moviment del rei cap a la torre. Veure aquest article. En notació algebraica s'escriu 0-0 per l'enroc curt, 0-0-0 per l'enroc llarg.

Enroc curt: 3.8.2. Enroc pel flanc de rei.

Enroc llarg: 3.8.2. Enroc pel flanc de dama.

Escac: 3.9. Quan un rei és atacat per una o més peces de l'adversari. En notació algebraica, +.

Escac i mat: 1.2. Quan el rei és atacat i no pot evitar l'amenaça. En notació algebraica, ++ o #.

Escacs960: Variant d'escacs on les peces de la primera fila es col·loquen en una de les 960 posicions diferents possibles.



Escacs estàndard: III.3. Partida on cada jugador té un temps de reflexió de, com a mínim, 60 minuts.

Escacs llampec: B. Partida on el temps de reflexió de cada jugador és de, com a màxim, 10 minuts.

Escacs ràpids: A. Partida en la que cada jugador té més de 10 minuts, però menys de 60, com a temps de reflexió.

Espectadors: 11.4. Persones que observen les partides que no són jugadors. També inclou els jugadors que han acabat les seves partides.

Estar en joc: 1.1. Es refereix al jugador que li toca jugar.

Explicació: 11.9. Un jugador té dret a que se li expliquin les Lleis.

Fila: 2.4. Línia horitzontal de vuit caselles d'un tauler d'escacs.

Final a caiguda de bandera: III. La fase de la partida en la que s'han de completar totes les jugades en un temps limitat.

Flanc de dama: 3.8.1. La meitat vertical del tauler en la que es troba la dama al començament de la partida.

Flanc de rei: 3.8.1. La meitat vertical del tauler en la que es troba el rei al començament de la partida.

Handicap: Veure Discapacitat.

Il·legal: 3.10.1. Una posició o moviment que és impossible per les Lleis dels Escacs.

Impediment: Veure discapacitat.

Increment: 6.1. Quantitat de temps (de 2 a 60 segons) afegit des del començament abans de cada moviment pel jugador. Pot ser en mode de demora o en mode acumulatiu.

Interferir: 12.7. Involucrar-se en quelcom que està succeint per alterar el resultat.

J'adoube: 4.2. Avisar que el jugador vol ajustar una peça, però no té intenció de moure-la necessàriament.

Joc de peces: Les 32 peces del tauler d'escacs.

Joc net: 12.2.1. Quan un àrbitre troba que les Lleis són inadequades ha de considerar si s'ha fet justícia o no.

Jugada: 1.1. 1. 40 jugades en 90 minuts, es refereix a 40 moviments per cada jugador.
2. La millor jugada de les blanques es refereix a l'única jugada de les blanques.



Jugada completada: 6.2.1. Quan un jugador ha fet un moviment i ha polsat el seu rellotge.

Jugada secreta: I. Quan una partida s'ajorna el jugador ha de segellar la seva següent jugada en un sobre.

Mat: Abreviatura d'Escac i mat.

Mòbil: Veure Telèfon mòbil.

Mode acumulatiu (Fischer): Quan un jugador rep un temps addicional (habitualment, 30 segons), abans de cada jugada.

Mode Bronstein: 6.3.2. Veure Mode de demora.

Mode de demora (Bronstein): 6.3.2. Els dos jugadors reben un temps anomenat "temps de reflexió principal". Cada jugador rep, també, un "temps extra fix" amb cada moviment. El descompte del temps principal no comença fins que s'ha acabat el temps extra. Si el jugador prem el seu rellotge abans que s'acabi el temps extra, el temps principal no canvia, independentment de la proporció de temps extra fix utilitzat.

Mode Fischer: Veure Mode acumulatiu.

Monitor: 6.12.1. Pantalla electrònica que mostra la posició del tauler.

Moviment legal: Veure article 3.10.1.

Moviment realitzat: 1.1. Una jugada ha estat realitzada quan la peça s'ha mogut a una nova casella, la mà ha deixat anar la peça i la peça capturada, si escau, s'ha retirat del tauler.

Negres: 2.1. 1. Hi ha 16 peces de color fosc i 32 caselles anomenades negres. 2. En majúscules, es refereix al jugador que porta les peces negres.

Notació algebraica: 8.1. Anotar les jugades utilitzant a-h i 1-8 en un tauler de 8x8.

Ofegat: 5.2.1. Quan un jugador no té cap jugada legal i el seu rei no està en escac.

Oferta de taules: 9.1.2. Quan un jugador pot oferir que la partida sigui taules al seu adversari. A la planella s'indica amb el símbol (=).

Organitzador: 8.3. Persona responsable pel recinte, dates, premis econòmics, invitacions, format de la competició, etc.

Peça: 2.1. Cadascuna de les 32 figures del tauler. O 2. Una dama, torre, alfil o cavall.

Peça menor: Alfil o cavall.

Peça tocada: 4.3. Si un jugador toca una peça amb la intenció de moure-la, està obligat a moure-la.



Període de temps: 8.6. Fase de la partida en la que els jugadors han de completar un cert nombre de jugades o totes les jugades en un temps determinat.

Planella: 8.1. Full de paper amb espais per escriure les jugades. També pot ser electrònica.

Polsar el rellotge: 6.2.1. L'acció de polsar el botó en un rellotge d'escacs que fa que el rellotge del jugador s'aturi i es posi en marxa el de l'adversari.

Posició morta: 5.2.2. Quan cap jugador pot fer escac i mat a l'adversari mitjançant cap sèrie de jugades legals.

Procediments normals: III.5. Jugar d'una forma positiva per tractar de guanyar, o tenir una posició que fa realista poder guanyar d'alguna forma que no sigui per caiguda de bandera.

Promoció: 3.7.5.3. Quan un peó arriba a la vuitena fila i és substituït per una nova dama, torre, alfil o cavall del mateix color.

Punts: 10. Normalment un jugador obté 1 punt per victòria, $\frac{1}{2}$ punt per taules i 0 punts per derrota. Una alternativa és 3 per victòria, 1 per taules i 0 per derrota.

Qualitat: Quan un jugador ha perdut una torre i l'altre ha perdut un alfil o cavall.

Recinte de joc: 11.2. El lloc al qual els jugadors tenen accés durant la partida.

Reclamar: 6.8. Un jugador pot fer una reclamació a l'àrbitre en diverses circumstàncies.

Regla dels 50 moviments: 5.3.2. Un jugador pot reclamar taules si els dos jugadors han completat 50 moviments sense moure cap peó ni capturar cap peça.

Regla dels 75 moviments: 9.6.2. Una partida és taules si els dos jugadors han completat 75 moviments sense moure cap peó ni capturar cap peça.

Rellotge: 6.1. Cadascun dels dos indicadors de temps.

Rellotge d'escacs: 6.1. Rellotge amb dos indicadors de temps connectats entre sí.

Renúncia: 4.8. 1. Perdre el dret a fer una reclamació o moviment. 2. Perdre una partida per infringir les Lleis dels Escacs o la partida.

Repetició: 5.3.1. 1. Un jugador pot reclamar taules si la mateixa posició apareix tres vegades. 2. Una partida és taules si la mateixa posició apareix cinc vegades.

Resultat: 8.7. Habitualment el resultat és 1-0, 0-1 o $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. En circumstàncies excepcionals els dos jugadors poden perdre (Article 11.8), o obtenir un $\frac{1}{2}$ punt i l'altre 0. Per partides no jugades el resultat s'indica +/- (blanques guanya per



incompareixença), -/+ (Negres guanya per incompareixença), -/- (ambdós jugadors perden per incompareixença).

Sancions: 12.3. L'àrbitre pot aplicar penalitzacions com les indicades a 12.9 en ordre ascendent de severitat.

Sobre el tauler: Introducció. Les Lleis dels Escacs només cobreixen aquest tipus d'escacs, no els escacs per internet, correspondència, etc.

Supervisar: 12.2.5. Inspeccionar o controlar.

Tauler: 2.4. Tauler d'escacs

Tauler d'escacs: 1.1. El quadrat 8x8 definit en l'article 2.1.

Tauler mural: 6.12.1. Una presentació de la posició del tauler on les peces es mouen manualment.

Taules: 5.2. Quan la partida es conclou sense que cap jugador hagi guanyat.

Telèfon mòbil: 11.3.2. Dispositiu de comunicació.

Temps d'espera: 6.7. Temps especificat que pot arribar tard un jugador abans de perdre la partida per incompareixença.

Tolerància zero: 6.7.1. Quan un jugador ha d'arribar davant del tauler abans del començament de la sessió de joc.

Vertical: 2.4. La 8a fila sovint es pensa com la zona més alta d'un tauler d'escacs. Per això, cada columna es coneix com "vertical".

Zones de descans: 11.2. Lavabos, també la sala que hi ha als Campionats del Món on els jugadors poden descansar

Zona de joc: 11.2. El lloc on es juguen les partides d'una competició.