

O que vigora até 30 de junho de 2017	O que muda em 01/julho/2017
Aprovada no 84º Congresso da FIDE realizado em Tallinn Estônia – out/2013 Em vigor de 01/07/2014 até 30/06/2017	Aprovada no 87º Congresso da FIDE realizado em Baku, Azerbaijão – set/2016 e ' Presidential Board 2017 em Atenas '. Entra em vigor em 01/07/2017 até 30/06/2021 Negrito (novo) Comentários (em Azul)
4.2 Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo "eu arrumo" ou "eu ajusto"), apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas.	4.2.1 Apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas, desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo "eu arrumo" ou "eu ajusto"). 4.2.2 Exceto no caso de contato claramente acidental, qualquer outro contato físico com a peça deve ser considerado como intencional.
	Novo conceito importante: qualquer contato com a peça que não seja claramente acidental é considerado como toque intencional.
4.3.c uma peça de cada cor, deve capturar a peça do oponente com sua peça ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro se a peça do próprio jogador ou do oponente foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.	4.3.3 uma ou mais peças de cada cor, deve capturar a primeira peça do oponente tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro que peça do próprio jogador ou do oponente foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.
	Legislador faz um detalhamento maior da regra.
5.2.c A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a rodada. Isto imediatamente termina a partida.	5.2.3 A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida, desde que ambos os jogadores tenham feito pelo menos o 1º lance . Isto imediatamente termina a partida.
	É imprescindível no empate de comum acordo que os dois jogadores tenham feito o 1º lance.
5.2d A partida <u>pode</u> estar empatada se uma posição idêntica estiver prestes a aparecer ou apareceu no tabuleiro pelo menos por três vezes. 5.2.e A partida <u>pode</u> estar empatada se os jogadores tiverem feito pelo menos seus últimos 50 lances sem movimentar qualquer peão nem qualquer captura.	
As hipóteses foram deletadas por serem consideradas desnecessárias.	
6.7.a As regras da competição devem especificar previamente um horário 'default'. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o horário default deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.	6.7.1 As regras da competição devem especificar previamente um horário 'default' que significa 'tolerância para atraso' . Se o horário default não for especificado, então ele é igual a zero. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o horário de tolerância para atraso deve perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.
	A Assembleia Geral rejeitou a volta da tolerância zero. Só prevalece se não houver previsão no Regulamento Técnico do torneio.

<p>6.11 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual seta caiu antes:</p> <p>a) a partida continua se ocorre em qualquer período do jogo exceto no último.</p> <p>b) a partida está empatada se ocorre no período do jogo em que todos os lances remanescentes devem ser completados.</p>	<p>III.3.1 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual seta caiu antes:</p> <p>III.3.1.1 a partida continua se ocorre em qualquer período do jogo exceto no último.</p> <p>III.3.1.2 a partida está empatada se ocorre no período do jogo em que todos os lances remanescentes devem ser completados.</p>
	<p>Por regular partidas KO, foi transferido para Diretrizes III (logo após os apêndices).</p>
<p>7.2 Se a partida tiver começado com as cores trocadas deverá ser anulada, exceto se o árbitro decida de outra forma</p>	<p>7.3 Se uma partida começou com cores invertidas, caso menos de 10 lances tenham sido feitos por ambos jogadores, ela deve ser interrompida e uma nova partida ser disputada com as cores corretas. Após 10 lances ou mais, a partida deve continuar.</p>
<p>A partida era anulada, exceto se o árbitro decidisse de outra forma.</p>	<p>A partida será anulada caso tenham sido feitos menos de 10 lances por ambos os jogadores. Após 10 lances, a partida deve continuar.</p>
<p>7.4.a Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal tiver sido completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deverá ser restabelecida.</p>	<p>7.5.1 Um lance ilegal está concluído tão logo o jogador tenha acionado seu relógio... Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal tiver sido completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deverá ser restabelecida...</p>
	<p>Agora está bem claro que o lance ilegal só está concluído após o jogador efetuar o lance e acionar o seu relógio. Na lei anterior havia apenas uma remissão ao fato.</p>
	<p>7.7.1 Se um jogador usa as duas mãos para fazer um único lance (no caso de roque, captura ou promoção), deve ser considerado como um lance ilegal. Novidade</p>
	<p>7.7.2 Para a primeira violação da regra 7.7.1, o árbitro deve dar dois minutos de tempo extra ao seu oponente; para a segunda violação da regra 7.7.1 pelo mesmo jogador o árbitro deve declarar a perda da partida para este jogador. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de lances legais. Novidade</p>
	<p>O uso das 2 mãos para rocar, capturar ou promover passa a ser lance ilegal. No STD, o árbitro deve dar 2 minutos de tempo extra ao oponente na primeira violação. Na segunda violação deve decretar a perda da partida se o adversário tiver material para dar mate, caso contrário a partida estará empatada.</p>
	<p>7.8.1 Se o jogador acionar o relógio sem efetuar um lance, deve ser considerado como um lance ilegal. Novidade</p>

	<p>7.8.2 Para a primeira violação da regra 7.8.1, o árbitro deve dar dois minutos de tempo extra ao oponente; para a segunda violação da regra 7.8.1 pelo mesmo jogador o árbitro deve declarar a perda da partida para este jogador. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.</p> <p>Novidade</p>
	<p>Passa a ser lance ilegal acionar o relógio sem fazer lance. No STD, o árbitro deve dar dois minutos extras ao oponente do infrator. Para a segunda violação deve declarar a perda da partida se o adversário tiver material para dar mate, caso contrário a partida estará empatada.</p>
9.1a As regras de uma competição podem especificar que os jogadores concordar com o empate em menos de um determinado número de lances ou de forma alguma sem o consentimento do árbitro.	<p>9.1.1 O regulamento técnico de um evento pode especificar que os jogadores não podem oferecer ou concordar com o empate em menos de um determinado número de lances ou de forma alguma, sem o consentimento do árbitro.</p>
	<p>A restrição ao empate de comum acordo deve necessariamente constar do Regulamento Técnico do Evento.</p>
	<p>Foi simplificada a redação de alguns itens do artigo 9.</p>
9.7 A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque-mate não pode ocorrer por qualquer série possível de lances legais. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo esta posição não contrarie os Artigos 3 e 4.2 - 4.7	
	<p>10.2 O valor total de qualquer partida não pode exceder ao escore máximo normalmente atribuído àquela partida. O escore dado a um determinado jogador deve ser aquele normalmente associado com a partida, por exemplo um escore de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ não é permitido.</p> <p>Novidade</p>
	<p>A ideia é evitar escores do tipo dos exemplos (0 - $\frac{1}{2}$) (1 - $\frac{1}{2}$) (0 - 0) etc</p>
	<p>11.2.4. O regulamento de um evento pode especificar que o oponente de um jogador que tem a vez de jogar deve se reportar ao árbitro quando necessite sair da sala de jogo.</p> <p>Novidade</p>
	<p>O Manual de Árbitro da FIDE deve regulamentar o assunto.</p>
	<p>11.3.2.1 Durante a partida é proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico não especificamente aprovado pelo árbitro.</p> <p>Entretanto, o regulamento técnico do evento pode permitir que tais dispositivos sejam guardados nas bolsas dos jogadores, desde que estejam completamente desligados.</p>

	<p>Esta bolsa deve ser guardada conforme instruções do árbitro.</p> <p>Ambos jogadores ficam proibidos de usar suas bolsas sem a permissão do árbitro.</p>
	<p>Regra que figura no Manual de Árbitros da FIDE passa a constar do corpo da lei.</p>
11.3.c Fumar somente é permitido na área do evento designada pelo árbitro.	11.3.4 Fumar, inclusive e-cigarro , somente é permitido na área do evento especificada pelo árbitro.
	<p>Previsão para fumar-se o e-cigarro. (eletrônico)</p>
	<p><u>11.11 Os dois jogadores devem prestar assistência ao árbitro nos casos de reconstrução da partida, inclusive nas reivindicações de empate.</u></p> <p><u>11.12 Checar repetição de posição por pelo menos 3 vezes ou regra dos 50 lances passa a ser tarefa dos jogadores, sob supervisão do árbitro.</u></p> <p>Novidade</p>
	<p>Estabelece obrigatoriedade de o jogador participar de qualquer reconstituição de partida.</p>
12.2 O árbitro deve:	12.2 O árbitro deve:
	<p>7. observar as regras "Anti-Cheating"</p> <p>Obrigatoriedade de o árbitro observar as regras "Anti-Cheating".</p>
12.9 12.9 Opções disponíveis ao árbitro a respeito de penalidades: ...	12.9 Opções disponíveis ao árbitro a respeito de penalidades: ...
	<p>8. exclusão de uma ou mais rodadas</p> <p>Passa a ser prevista a penalidade de exclusão de jogador por uma ou mais rodadas.</p>
A2 Os jogadores não precisam anotar os lances.	<p>A.2.2 Os jogadores não precisam anotar os lances, mas não perdem seus direitos relativos a reclamações com base em uma planilha.</p> <p>O jogador pode, a qualquer momento, pedir ao árbitro que lhe forneça uma planilha para escrever os lances.</p>
	<p>Com a nova redação fica bem claro que o jogador pode em partida de RPD e BLZ reivindicar empate com base em repetição de posição e com base na regra dos 50 lances. O Manual de Árbitro da FIDE deve regulamentar a regra.</p>
Com a nova redação fica bem claro que o jogador pode em partida de RPD e BLZ reivindicar empate com base em repetição de posição e na regra dos 50 lances. O Manual de Árbitro da FIDE deve regulamentar a regra	<p>A.3.2 O jogador pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro ou seu assistente para mostrar para ele a planilha. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida.</p> <p>Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como uma perturbação ao oponente.</p>
	<p>O Manual de Árbitro da FIDE deve regulamentar esta regra.</p>
A4c Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar o relógio de xadrez e avisar ao árbitro	A.4.3 Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente pode parar o relógio de xadrez e avisar o árbitro.

	Na maioria dos casos, o jogador esquece de parar o relógio. A regra acompanha usos e costumes.
	A.4.5 O árbitro também pode acusar uma queda de seta, se ele observá-la.
	Agora passa a ser expressa no apêndice a possibilidade do árbitro acusar queda de seta, mas somente se ele observá-la. Na lei anterior a faculdade era tácita.
	B.3.2. O jogador pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro ou seu assistente para mostrar para ele a planilha. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida. Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como uma perturbação ao oponente.
	O Manual de Árbitro da FIDE deve regulamentar esta regra
	C8. É aceitável a forma extensa contendo a casa de partida e a de chegada. Ex: Bb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4 e a6a5.
Escrever somente a letra da peça e a casa de chegada.	O jogador pode também escrever na planilha o lance extenso contendo a casa de partida e a de chegada.
	D.2.6.1 Um relógio de xadrez especialmente construído para o jogador DV deve ser admissível. Tal relógio deve ser capaz de anunciar para o jogador DV os tempos e o número de lances. Novidade
	O legislador considera válido o uso de relógio adaptado que anuncie os tempos e o número de lances para o jogador DV consultar.
	D.2.11 Se o jogador deficiente visual não fizer uso de um assistente, o jogador vidente pode pedir a alguém que se responsabilize por executar as funções mencionadas nas alíneas D.10.1 e D.10.2. Um assistente deve ser designado no caso de um jogador DV que seja empareirado com um jogador surdo. Novidade
	Mais imprescindível ainda, nas situações em que um jogador DV seja empareirado com um jogador surdo.
	Os apêndices E, F e G passam a ser designados como Diretrizes I, II e III, respectivamente. (Logo após os apêndices).
© AI Antonio Bento – Todos os direitos reservados	