

# Leis do Xadrez: Para competições iniciando a partir de 1º de julho de 2014

## INTRODUÇÃO

As Leis do Xadrez da FIDE regulamentam o jogo no tabuleiro.

As Leis do Xadrez têm duas partes: 1. Regras Básicas de Jogo e 2. Regras de Competição. O texto em inglês é a versão autêntica das Leis do Xadrez adotadas no 84º Congresso da FIDE realizado em Tallinn (Estônia) Outubro de 2013, entrando em vigor em 1º de julho de 2014. Nestas Leis, as palavras "ele", "lhe" e "seu" incluem "ela" e "sua".

## PREFACIO

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que podem surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Nos casos que não estejam precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, deve ser possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas reguladas nas Leis. As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objetividade. Uma regra muito detalhada pode privar o árbitro de sua liberdade de julgamento e assim impedi-lo de encontrar uma solução para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os enxadristas e federações que aceitem este ponto de vista.

A condição necessária para uma partida ter rating calculado pela FIDE é que o torneio deverá ser jogado de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE.

Recomenda-se que mesmo os jogos competitivos não válidos para rating FIDE sejam jogados de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE.

As federações filiadas podem solicitar à FIDE que se pronuncie sobre questões relativas às Leis do Xadrez.

## REGRAS BÁSICAS DO JOGO


### Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez


- 1.1 O jogo de xadrez é disputado entre 2 oponentes que movem suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças de cor clara (Branças) faz o primeiro lance, então os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças escuras (Pretas) executando o próximo lance. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido 'feita'.
- 1.2 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.
- 1.3 A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate no rei do oponente (veja Artigo 5.2.b).

### Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro

- 2.1 O tabuleiro de xadrez é composto de uma grade de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas'). O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que seja branca a casa do canto à direita de cada jogador.
- 2.2 No início da partida as Brancas têm 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); as Pretas têm 16 peças de cor escura (as 'peças pretas'):


As peças são as seguintes:


Um rei branco usualmente indicado pelo símbolo  R

Uma dama branca indicada pelo símbolo  D


Duas torres brancas indicadas pelo símbolo  T


Dois bispos brancos indicados pelo símbolo  B


Dois cavalos brancos indicados pelo símbolo  C

Oito peões brancos indicados pelo símbolo 

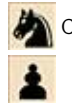
Um rei preto usualmente indicado pelo símbolo  R

Uma dama preta indicada pelo símbolo  D

Duas torres pretas indicadas pelo símbolo  T

Dois bispos pretos indicados pelo símbolo  B

Dois cavalos pretos indicados pelo símbolo



Oito peões pretos indicados pelo símbolo

Peças Staunton



p D R B C T

2.3 É a seguinte a posição inicial das peças no tabuleiro:



2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas 'colunas'. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas 'fileiras'. É denominada 'diagonal' a linha reta de casas de mesma cor que se estende de um canto do tabuleiro a outro canto adjacente.

### Artigo 3: O movimento das peças

3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, esta última é capturada e retirada do tabuleiro como parte do mesmo movimento. Diz-se que uma peça está atacando uma peça do oponente se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8. Considera-se que uma peça ataca uma casa, mesmo que esta peça esteja impedida de ser movida para esta casa, porque deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.

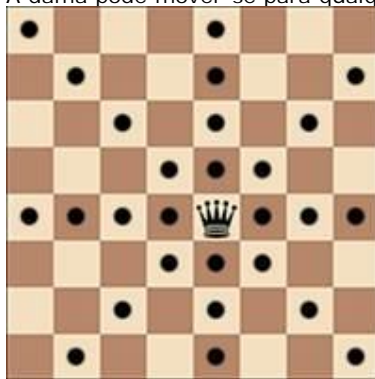
3.2 O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



3.3 A torre pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna ou fileira em que se encontra.



3.4 A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal em que se encontra.

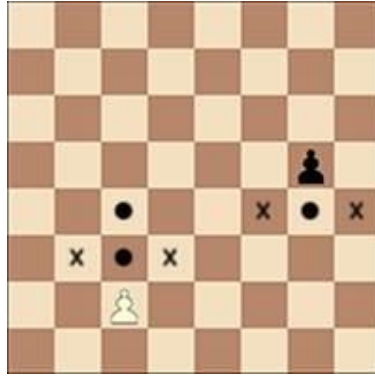


3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, a torre ou a dama não podem saltar sobre qualquer peça que esteja em casa contígua.

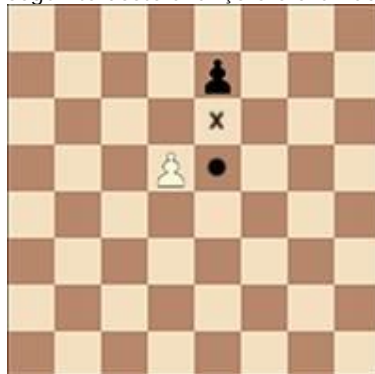
3.6 O cavalo pode mover-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa que não esteja na mesma coluna, fileira ou diagonal



- 3.7
- a. O peão pode mover-se para uma casa desocupada que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna; ou
  - b. o peão em seu primeiro lance pode mover-se conforme mencionado em 3.7.a ou alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou
  - c. o peão pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.



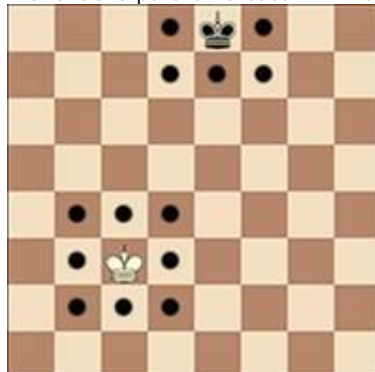
- d. Um peão ocupando uma casa na mesma coluna adjacente ao peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original pode capturar este peão oponente como se aquele tivesse se movido apenas uma casa. Esta captura somente é legal no lance seguinte deste avanço e é chamada de tomada 'en passant'.



- e. Quando um jogador, tendo a vez de jogar, joga um peão para a fileira mais distante em relação à sua posição inicial, ele deve trocá-lo como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor na referida casa de chegada. Esta é chamada a casa de 'promoção'. A escolha do jogador não está restrita a peças anteriormente capturadas. Esta troca de peão por outra peça é chamada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.

### 3.8 Há duas maneiras diferentes de mover o rei:

- a. movendo-o para uma casa vizinha



- b. ou 'rocando'. Este é um lance de rei e uma das torres, de mesma cor ao longo da primeira fileira do jogador, contando como um simples lance de rei e executado como segue: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre que está em sua casa original, em seguida a torre é transferida para a casa a que o rei acabou de atravessar.



Antes do roque branco na ala rei  
Antes do roque preto ala dama



Após o roque branco na ala rei  
Após o roque preto na ala rei



Antes do roque branco ala dama  
Antes do roque preto ala rei



Após o roque branco ala dama  
Após o roque preto ala do rei

- c.
1. Perde-se o direito de rocar:
    - a. se o rei já foi movido, ou
    - b. com a torre que já foi movida.
  2. Temporariamente o roque não é permitido:
    - a. se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa a que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente; ou
    - b. se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

3.9 Diz-se que o rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que referidas peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa ocupada pelo rei porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque.  
Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o seu próprio rei em xeque.

- 3.10
- a. Uma jogada é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 – 3.9 tiverem sido cumpridos.
  - b. Uma jogada é ilegal quando falha ao satisfazer os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 – 3.9.
  - c. Uma posição é ilegal quando não pode ser alcançada mediante qualquer série de lances legais.

#### Artigo 4: O ato de mover as peças

- 4.1 Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos.
- 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.
- 4.3 Excetuado o estipulado no Artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar toca no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar:

- a. uma ou mais de suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida
- b. uma ou mais peças de seu oponente, deve capturar a primeira tocada que possa ser capturada
- c. uma peça de cada cor, deve capturar a peça do oponente com sua peça ou, se isso for legal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro se 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.

4.4 Se um jogador com a vez de jogar:

- a. toca no seu rei e uma torre deve rocar nesta ala se o movimento for legal
- b. deliberadamente toca a torre e em seguida seu rei não poderá rocar nesta ala nesta jogada e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3.a
- c. pretendendo rocar, toca o rei e em seguida uma torre, mas o roque com esta torre é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei (o que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está liberado para fazer qualquer outra jogada legal
- d. promove um peão, a escolha da peça somente está finalizada, quando a peça tiver tocado na casa de promoção.

4.5 Se nenhuma das peças tocadas de acordo com o Artigo 4.3 ou Artigo 4.4 pode ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer jogada legal.

4.6 O ato de promoção pode ser executado de várias maneiras:

- 1. o peão não precisa ser levado até a casa de chegada,
- 2. retirando o peão e pondo a nova peça na casa de promoção que pode ocorrer em qualquer ordem.

Se uma peça do oponente encontra-se na casa de chegada, deve ser capturada.

4.7 Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, não pode ser movida para outra casa neste lance. A jogada é considerada como efetuada nos casos de:

- a. uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador; após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça capturadora.
- b. roque, quando o jogador tiver soltado a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando o jogador tiver soltado o rei, o lance não estaria implementado ainda, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar na naquela ala o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (o que pode incluir rocar com a outra torre). Se o rei não tiver lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer outro lance legal;
- c. promoção de peão, quando a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção e o peão tiver sido retirado do tabuleiro.

4.8 A partir do momento em que o jogador toque numa peça, com a intenção de movê-la ou capturá-la, perde o direito de reclamar contra uma violação dos Artigos 4.1 – 4.7 por parte do oponente.

4.9. Se um jogador estiver incapacitado de mover as peças, deverá providenciar um assistente, aprovado pelo árbitro, para executar esta tarefa.

#### **Artigo 5: O término da partida**

- 5.1
  - a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate seja legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.
  - b. A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.
- 5.2
  - a. A partida está empatada quando o jogador que tiver a vez não tenha lance legal e o seu rei não esteja em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição de afogado foi legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.
  - b. A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a

- posição tenha sido legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.
- c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida. Isto imediatamente termina a partida.
  - d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está prestes a aparecer ou apareceu no tabuleiro pelo menos por três vezes. (veja Artigo 9.2).
  - e. A partida pode estar empatada se os jogadores tiverem feito pelo menos seus últimos 50 lances sem movimentar qualquer peão nem qualquer captura. (veja Artigo 9.3).

## REGRAS DE COMPETIÇÃO

### Artigo 6: O relógio de xadrez

- 6.1 'Relógio de xadrez' significa um dispositivo de tempo com dois monitores, conectados entre si de tal modo que só um deles pode funcionar de cada vez.  
'Relógio' nas Leis do Xadrez significa um dos dois monitores de tempo. Cada relógio tem uma seta.  
'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.
- 6.2
- a. Durante a partida cada jogador, tendo feito seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio e seu oponente (isto significa dizer, ele deve acionar seu relógio). Isto 'completa' o lance. Um lance está também completo se:
    - 1. o lance termina a partida (veja Artigos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b e 9.7), ou
    - 2. o jogador efetuou seu próximo lance, caso seu lance prévio não tenha sido completado. Deve ser permitido a um jogador acionar seu relógio após fazer o seu lance mesmo depois que o seu oponente tiver feito o próximo lance. O tempo decorrido entre fazer o lance no tabuleiro e acionar o relógio, é considerado como parte do tempo atribuído ao jogador.
  - b. O jogador deve acionar seu relógio com a mesma mão com a qual executou seu lance. É proibido para um jogador manter o dedo sobre o relógio ou pairar sobre ele.
  - c. Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, levantá-lo, pressionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 12.9.
  - d. Somente é permitido ajuste de peças no tabuleiro pelo jogador cujo relógio estiver em andamento.
  - e. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deverá providenciar um assistente, que deve ser aceito pelo árbitro, para executar esta tarefa. Seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de modo justo. Este ajuste do relógio não se aplica ao relógio de um jogador com uma deficiência.
- 6.3
- a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo e/ou pode receber uma parcela adicional de tempo após cada lance. Tudo isso deve estar previamente especificado.
  - b. O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo disponível do próximo período, quando aplicável.
  - c. No modo 'time delay' ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo principal de reflexão'. Além disso, cada jogador também recebe um 'tempo fixo extra', após cada lance. A contagem regressiva do tempo principal começa somente depois de esgotado tempo fixo extra. Desde que o jogador pare seu relógio antes de se esgotar o 'tempo fixo extra', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo fixo extra' usado.
- 6.4 Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.3.a devem ser verificados.
- 6.5 Antes de iniciada a partida o árbitro deverá decidir onde o relógio de xadrez deve ser colocado.
- 6.6 Na hora determinada para o início da partida deve ser iniciado o relógio das Brancas.
- 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.
  - b. Se as regras de uma competição especificarem que o horário 'default' não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra maneira.
- 6.8 Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou quando um dos jogadores tiver feito uma reclamação válida nesse sentido.
- 6.9 Exceto onde se aplica uma das disposições contidas nos Artigos: 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série possível de lances legais.

- 6.10
- a. Qualquer indício dado pelo relógio de xadrez será considerado conclusivo na ausência de um defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deverá ser substituído pelo árbitro, que deverá valer-se de seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio de xadrez substituído.
  - b. Se durante a partida constatar-se que a configuração de qualquer um ou ambos os relógios estiver incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deverá instalar a correta configuração, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento quando determinar a configuração dos relógios.
- 6.11 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então:
- a. a partida deverá continuar se isso ocorre em qualquer período do jogo exceto no último período.
  - b. a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos lances restantes devem ser completados.
- 6.12
- a. Se um jogo precisa ser interrompido, o árbitro deverá parar o relógio de xadrez.
  - b. O jogador somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, por ocasião de uma promoção em andamento e a peça requerida não estiver disponível.
  - c. O árbitro deverá decidir quando a partida será reiniciada.
  - d. Se o jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se ele tem alguma razão válida para fazê-lo. Se for óbvio que não houve razão válida para pausar o relógio de xadrez, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9.
- 6.13 São permitidos no salão de jogos, telas, monitores, ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos/completados, e relógios que também mostrem o número de lances. Entretanto, o jogador não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa maneira.

#### **Artigo 7: Irregularidades**

- 7.1 Se uma irregularidade ocorre e as peças devem ser recolocadas na posição anterior, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem disponibilizados no relógio de xadrez. Isto inclui o direito de não mudar os tempos dos relógios. Se necessário, o árbitro deverá ajustar o contador do número de lances.
- 7.2
- a. Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava incorreta, o jogo deverá ser anulado e uma nova partida deverá ser jogada.
  - b. Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida deverá continuar e a posição já jogada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.
- 7.3 Se uma partida tiver começado com as cores invertidas, então deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma.
- 7.4 Se o jogador desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se necessário, o jogador ou o oponente poderá parar o relógio de xadrez e pedir a assistência do árbitro. O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou as peças.
- 7.5
- a. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal tiver sido completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deverá ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não pode ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada feita em substituição ao lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida. Se o jogador moveu um peão para a mais distante fileira, acionou o relógio, mas não substituiu o peão pela nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma dama de mesma cor do peão.
  - b. Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.a, para o primeiro lance ilegal completado por um jogador o árbitro deverá dar dois minutos extras ao seu oponente; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis.
- 7.6 Se durante a partida, descobrir-se que qualquer peça foi deslocada de sua casa correta, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável



anterior à irregularidade. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida.

#### **Artigo 8: O registro dos lances**

- 8.1
- a. Durante a partida é requerido a cada jogador anotar na 'planilha' prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice C), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível. É proibido anotar o lance antes de efetuá-lo no tabuleiro, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3 ou adiando uma partida de acordo com o Apêndice E.1.a.
  - b. A planilha deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, oferta de empate, registros relacionados com reclamações e outros dados relevantes.
  - c. O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Deve anotar seu lance anterior antes de fazer outro.
  - d. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha com um símbolo (=).
  - e. Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador e que seja aceito pelo árbitro, anotará os lances. Seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de uma maneira justa. Não é aplicável tal ajustamento de relógio para jogador com deficiência.
- 8.2 A planilha deverá estar sempre ao alcance da vista do árbitro durante toda a partida.
- 8.3 As planilhas são de propriedade dos organizadores da competição.
- 8.4 Se o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio em algum momento de um período da partida e não recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentado após cada lance, então pelo tempo restante do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.
- 8.5
- a. Se nenhum dos jogadores estiver anotando deixou de anotar, conforme Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente deve tentar presenciar e anotar os lances. Imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá para o relógio de xadrez. Então ambos os jogadores deverão atualizar suas planilhas, consultando a planilha do árbitro ou a do oponente.
  - b. Se apenas um jogador deixou de anotar, conforme Artigo 8.4, tão logo qualquer seta tenha caído, deverá atualizar inteiramente sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a planilha do oponente, mas deve devolvê-la antes de fazer o seu lance.
  - c. Se não houver planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou assistente. Antes do início da reconstituição, o árbitro deverá anotar a posição atual da partida, os tempos, os relógios que estão em movimento, e o número de lances feitos/completados, se esta informação estiver disponível.
- 8.6 Se as planilhas não estiverem atualizadas mostrando que um jogador ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deverá ser considerado como sendo o primeiro do próximo período de tempo, a menos que haja evidência de que mais lances foram feitos ou completados.
- 8.7 Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto este resultado permanece a menos que o árbitro decida de outra forma.

#### **Artigo 9: A partida empatada**

- 9.1
- a. O regulamento de uma competição pode vedar que os jogadores empatem de comum acordo em menos de um determinado número de lances ou de jeito nenhum, sem o consentimento do árbitro.
  - b. Entretanto, se o regulamento de uma competição permitir empate de comum acordo deverá ser aplicado o que segue:
    1. O jogador que quiser propor empate deverá fazê-lo depois de fazer o lance no tabuleiro, antes pressionar o seu relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, levando em conta o disposto no artigo 11.5. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de mover ou capturar uma peça, ou a partida termine de alguma outra forma.
    2. A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (=).
    3. Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 deverá ser considerada como uma oferta de empate.
- 9.2 A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de lances):
- a. está por aparecer, se antes anota seu lance, o qual não pode ser mudado, na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou

- b. acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.

As posições são consideradas idênticas, se e só o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas. Portanto, as posições não são idênticas se:

- 1. no início da sequência um peão pudesse ter sido capturado 'en passant'.
- 2. um rei ou torre teve direito a roques, mas perdeu o direito de rocar após mover. O direito de rocar somente é perdido depois de rei ou torre terem sido movidos.

9.3 A partida está empatada, por uma correta reclamação de um jogador com a vez de jogar, se:

- a. anota seu lance, o qual não pode ser mudado, em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executar seu lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou
- b. os últimos 50 lances consecutivos foram completados por ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura.

9.4 Se o jogador toca numa peça conforme Artigo 4.3, perde o direito à reivindicação, com base nos Artigos 9.2 ou 9.3, nesse lance.

9.5 Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro deve parar o relógio. (Veja Artigos 6.12a e 6.12b) Não lhe é permitido retirar sua reclamação.

- a. se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada.
- b. se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do oponente. Então a partida deverá continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, este lance deverá ser feito de acordo com o disposto nos artigos 3 e 4.4.

9.6 Se uma ou ambas das hipóteses abaixo ocorrer (em) então a partida está empatada:

- a. a mesma posição apareceu, conforme em 9.2, pelo menos por cinco lances consecutivos feitos alternadamente por cada jogador.
- b. qualquer série consecutiva de 75 lances tenha sido completada por ambos os jogadores sem qualquer movimento de peão e captura. Se o último lance for xeque-mate, este deve ter precedência.

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 foi de acordo com Artigo 3 e Artigos 4.2 - 4.7.

#### **Artigo 10: Pontuação**

10.1 A menos que o regulamento de uma competição especifique de outra maneira, o jogador que vence sua partida, ou vence por ausência, recebe um ponto (1), o jogador que perde sua partida, ou perde por ausência recebe zero ponto (0), e o jogador que empata sua partida recebe o score de meio ponto ( $\frac{1}{2}$ ).

#### **Artigo 11: A conduta dos jogadores**

11.1 Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause desprestígio ao jogo de xadrez.

11.2 O 'ambiente de jogo' é composto pela área de jogo, banheiros, toailete área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. A área de jogo é definida como o lugar onde as partidas de uma competição são disputadas. Somente com permissão do árbitro pode

- a. um jogador deixar o ambiente de jogo.
- b. O jogador com a vez de jogar sair da área de jogo
- c. pessoa que não seja jogador ou árbitro ter acesso à área de jogo.

11.3

- a. Durante a partida os jogadores estão proibidos de usar qualquer anotação, fontes de informação ou conselhos, ou mesmo "analisar" qualquer partida em outro tabuleiro.
- b. Durante a partida, é proibido ao jogador portar celular e/ou outro meio eletrônico de comunicação no ambiente de jogo. Se é evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo, deverá perder a partida. O oponente deverá vencer. O regulamento de uma

competição pode especificar penalidade diferente, menos severa. O árbitro pode solicitar ao jogador que permita a revista de suas roupas, bolsas ou outros itens pessoais a serem inspecionados, em revista privada. O árbitro ou pessoa - do mesmo gênero do jogador - autorizada pelo árbitro, deverá revistar o jogador. Se o jogador recusar-se a cooperar com estas obrigações, o árbitro poderá tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9.

c. Fumar somente é permitido na área do evento designada pelo árbitro.

- 11.4 Jogadores que tiverem terminado suas partidas devem ser considerados como espectadores.
- 11.5 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações sem cabimento, ofertas de empate também sem cabimento ou apresentação de fonte de ruído na área de jogo.
- 11.6 Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 a 11.5 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 12.9.
- 11.7 A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida. O árbitro deverá decidir o escore do oponente.
- 11.8 Se ambos jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, a partida será declarada perdida para ambos.
- 11.9 O jogador deve ter o direito de solicitar ao árbitro explanação sobre pontos específicos da Lei do Xadrez
- 11.10 Exceto se as regras de competição especificarem de outra forma, um jogador pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que ele tenha assinado a planilha (veja Artigo 8.7).

#### **Artigo 12: O papel do Árbitro (veja Prefácio)**

- 12.1 O árbitro deverá verificar se as leis do xadrez estão sendo estritamente observadas.
- 12.2 O árbitro deve
  - a. assegurar fairplay.
  - b. agir no melhor interesse da competição.
  - c. assegurar que vem sendo mantido um bom ambiente de jogo.
  - d. Assegurar que os jogadores não sejam perturbados.
  - e. Supervisionar o bom andamento da competição.
  - f. adotar medidas especiais no que diz respeito aos jogadores deficientes e aqueles que necessitem de cuidados médicos.
- 12.3 O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando apropriado, impor penalidades aos jogadores.
- 12.4 O árbitro pode designar assistentes para observar partidas, por exemplo, quando vários jogadores estiverem em apuro de tempo.
- 12.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores no caso de perturbação externa da partida.
- 12.6 O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances completados, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas tenha caído. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente completou um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.
- 12.7 Se alguém observar uma irregularidade, pode informar somente ao árbitro. Jogadores de outras partidas não devem falar ou de qualquer forma interferir numa partida. Não é permitido aos espectadores interferir em uma partida. O árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.
- 12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telefone celular ou qualquer dispositivo de comunicação no ambiente de jogo e em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.
- 12.9 Opções disponíveis ao árbitro a respeito de penalidades:
  - a. advertência,
  - b. aumentar o tempo remanescente do oponente,
  - c. reduzir o tempo restante do jogador infrator,
  - d. aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
  - e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
  - f. declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir o escore do oponente),
  - g. uma multa anunciada com antecedências
  - h. expulsão da competição.

#### **APÊNDICES**

### **Apêndice A. Rápido**

- A.1 A partida de 'Xadrez Rápido' é aquela onde todos os lances devem ser completados em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador.
- A.2 Os jogadores não precisam anotar os lances.
- A.3 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se
- a. um árbitro supervisiona no máximo 3 (três) partidas.
  - b. cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente, e/ou por meios eletrônicos.
- A.4 Caso contrário, devem ser aplicáveis as seguintes regras:
- a. Da posição inicial, uma vez completados os dez primeiros lances por ambos os jogadores:
    1. nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja desfavoravelmente afetada.
    2. nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei. No caso de incorreta colocação de torre, não é permitido rocar com esta torre.
  - b. Um lance ilegal está completo assim que o jogador acione seu relógio. Se o árbitro observa o fato deverá declarar a partida perdida para o jogador, desde que o oponente não tenha feito seu próximo lance. Se o árbitro não intervier, o oponente desde que não tenha feito o próximo lance pode reclamar a vitória. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis. Se o oponente não reclamar e o árbitro não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deverá continuar. Uma vez que o oponente efetuou seu próximo lance, um lance ilegal não poderá ser corrigido a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção de um árbitro.
  - c. Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar o relógio de xadrez e avisar ao árbitro. Para a reclamação ser bem sucedida, o reclamante deve ter tempo restante em seu relógio após os relógios terem sido parados. Entretanto, a partida está empatada se o oponente não pode dar xeque-mate no rei por qualquer série de lances legais possíveis.
  - d. Se o árbitro observar que ambos os reis estão em xeque, ou um peão permanece na casa de promoção, deverá aguardar até que o próximo lance seja completado. Então, se a posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele deverá declarar a partida empatada.
- A.5 O Regulamento Técnico da Competição deverá especificar se o artigo A3 ou A.4 aplicar-se-á para todo o evento.

### **Apêndice B. Blitz**

- B.1 A partida de 'blitz' é aquela onde todos os lances devem ser completados num tempo fixo de 10 minutos ou menos para cada jogador; ou o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de 10 minutos ou menos.
- B.2 As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de competição devem ser um minuto em vez de dois minutos.
- B.3 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se
- a. um árbitro supervisiona uma partida e
  - b. cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente, e/ou por meios eletrônicos.
- B.4 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Rápido conforme previsto no Apêndice A4.
- B.5 O Regulamento Técnico da Competição deverá especificar se o Artigo B3 ou B.4 aplicar-se-á para todo o evento.

### **Apêndice C. Anotação Algébrica**

A FIDE reconhece para os seus próprios torneios e matches apenas um sistema de anotação, o Sistema Algébrico, e recomenda a uniformização desta anotação de xadrez também para literatura enxadrística e jornais e revistas. Planilhas com outra anotação que não seja a algébrica não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente a planilha de um jogador é usada para tal propósito. O árbitro que observar um jogador utilizando outro sistema de notação que não seja o algébrico deverá alertá-lo sobre esta recomendação.

#### **Descrição do Sistema Algébrico**

- C.1 Nesta descrição "peça" significa qualquer peça exceto peão.
- C.2 Cada peça é indicada por uma abreviatura. Na língua inglesa é a primeira letra, a letra maiúscula do seu

nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo. (N é usado para o cavalo, no sentido de evitar ambiguidade.)

- C.3 Para a abreviação do nome das peças, cada jogador tem liberdade de usar a abreviatura do nome como é normalmente usado em seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso do figurino para as peças.
- C.4 Os peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: e5, d4, a5, e não pe5, pd4, pa5.
- C.5 As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.
- C.6 As oito fileiras (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas na primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima fileiras.
- C.7 Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada somente pela combinação de uma letra com um 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 lance de uma peça é indicado pela a) abreviatura do nome da peça em questão e b) a casa de chegada. Não há hífen entre a e b. Exemplos: Be5,Cf3,Td1.  
No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5. a5.
- C.9 Quando uma peça faz uma captura, um x pode ser inserido entre (a) a primeira letra e o nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1, veja também C.10. Quando o peão faz uma captura, a coluna de partida precisa ser indicada, então um 'x' pode ser inserido e, finalmente a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', as letras 'e.p.' devem ser acrescentadas à notação. Exemplo: exd6 e.p.
- C.10 Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada como segue:
  1. Se ambas as peças estão na mesma fileira: por a) a primeira letra do nome da peça, b) a coluna da casa de partida, e c) a casa de chegada.
  2. Se as duas peças estão na mesma coluna: por a) a abreviatura do nome da peça, b) a fileira da casa de partida, e c) a casa de chegada.

Se as peças estão em diferentes colunas e fileiras, o método 1) é preferível. No caso de uma captura, um 'x' pode ser acrescentado entre b) e c).

Exemplos:

- a. Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles se move à casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.
- b. Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles se move à casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.
- c. Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles se move à casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.
- d. Se uma captura acontece na casa f3, a anotação dos exemplos prévios são ainda aplicáveis mas um 'x' deve ser inserido: 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdx3, conforme o caso.

- C.11 Se dois peões podem capturar a mesma peça do oponente, o peão que foi movido é indicado por a) a letra da coluna de partida, b) um 'x', c) a casa de chegada. Exemplo: se há peões brancos nas casas c4 e e4 e uma peça preta em d5, a anotação do lance branco é ou cxd5 ou exd5, conforme o caso.
- C.12 A oferta de empate deve ser registrada como (=).
- C.13 Abreviações

0-0 = roque com a torre h1 ou roque (roque na ala do rei)  
0-0-0 = roque com a torre a1 ou torre a8 (roque na ala da dama)  
x = capturas + = xeque ++ or # = xeque-mate  
e.p. = captura 'en passant' As últimas quatro são opcionais.

Amostra de partida:

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7  
9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Ou: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

#### **Apêndice D. Regras de jogo com cegos e jogadores com deficiência visual**

D.1 O organizador, após consultar o árbitro, deve ter o poder de adaptar as regras abaixo relacionadas de acordo com as circunstâncias locais. No xadrez competitivo entre jogadores videntes e jogadores deficientes visuais (oficialmente cegos) qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando um tabuleiro normal e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente construído.

O tabuleiro especialmente construído deve preencher os seguintes requisitos:

- a. medir pelo menos 20 cm por 20 cm,
- b. ter as casas pretas levemente em relevo,
- c. ter um pequeno orifício em cada casa ,

Os requisitos para as peças são:

- a. todas devem ter um pequeno pino que se encaixe no orifício das casas
- b. todas sejam modelo Stauton, sendo as peças pretas, especialmente marcadas.

D.2 As seguintes regras deverão regular o jogo:

1. Os lances deverão ser anunciados claramente, repetidos pelo adversário e executados no seu tabuleiro. Quando promover um peão, o jogador deve anunciar qual peça foi escolhida. Para que o referido anúncio seja o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes ao invés das correspondentes letras algébricas
  2. A-Anna
  3. B-Bella
  4. C-Cesar
  5. D-David
  6. E-Eva
  7. F-Felix
  8. G-Gustav
  9. H-Hector
- Exceto se o árbitro decida de outra forma: As fileiras das brancas até as pretas devem receber os algarismos em alemão:
- 1-eins (um)
  10. 2-zwei (dois)
  11. 3-drei (três)
  12. 4-vier (quatro)
  13. 5-fuenf (cinco)
  14. 6-sechs (seis)
  15. 7-sieben (sete)
  16. 8-acht (oito)
- O roque é anunciado "Lange Rochade" (Grande Roque em idioma alemão) e "Kurze Rochade" (Pequeno roque em idioma alemão).  
As peças usam os nomes em idioma alemão: "Koenig" (Rei), "Dame" (Dama), "Turm" (Torre), "Laeufer" (Bispo), "Springer" (Cavalo) e "Bauer" (Peão).
17. No tabuleiro do jogador deficiente visual, considera-se tocada a peça quando ela tiver sido retirada do orifício de fixação.
  18. Considera-se efetuado um lance quando:
    - a. no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar;
    - b. uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação;
    - c. tiver sido anunciado o lance.

Somente então, o relógio do oponente será posto em movimento.

19. Tão logo os pontos 2 e 3 acima estejam consubstanciados as regras normais são válidas para o jogador vidente.
20. É admitida a utilização de um relógio de xadrez especialmente construído para o jogador deficiente visual. O relógio deverá ter inclusive as seguintes características:
  - a. um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto e cada 15 minutos por dois pontos; e

- b. uma seta que possa ser facilmente sentida pelo tato: Cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.
21. opcionalmente, o anúncio do número de lances de modo audível somente para o jogador deficiente. O jogador deficiente visual deverá anotar a partida em Braille, ou escrever os lances à mão, ou gravá-los em fita magnética.
  22. Qualquer engano no anúncio de um lance deverá ser imediatamente corrigido antes que se ponha em movimento o relógio do oponente.
  23. Se durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas deverão ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das planilhas dos dois jogadores. Se as duas planilhas coincidirem, o jogador que haja escrito o lance corretamente, mas o tenha executado incorretamente, deverá corrigir sua posição para que corresponda com o movimento indicado nas planilhas. Quando tais diferenças ocorrem e nota-se divergência nas duas planilhas, deverá ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas planilhas coincidam e o árbitro reajustará adequadamente os relógios se for necessário.
  24. O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:
    - a. fazendo o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário;
    - b. anunciando os lances de ambos os jogadores;
    - c. anotando os lances na planilha do jogador deficiente visual e por em movimento o relógio do adversário (levando em conta a regra 3.c.);
    - d. informando ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores;
    - e. requerendo a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informando ao árbitro quando o jogador vidente tiver tocado uma de suas peças.
    - f. executando as necessárias formalidades no caso de suspensão de partida.
  25. Se o jogador deficiente visual não fizer uso de um assistente, o jogador vidente pode pedir a alguém que se responsabilize em executar as obrigações mencionadas nos pontos 9.a e 9.b..

#### **Apêndice E. Partidas adiadas**

- E.1.
  - a. Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá exigir ao jogador que tem vez de jogar, 'selar' o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio de xadrez. Enquanto não parar o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro para selar seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deverá anotá-lo em sua planilha como seu lance secreto. move.
  - b. O jogador que tem a vez de jogar, que quiser suspender a partida antes do final da sessão de jogo, será considerado pelo árbitro, como tendo utilizado todo o tempo que falta para o término da sessão.
- E.2. Os seguintes dados deverão ser indicados no envelope:
  - a. os nomes dos jogadores,
  - b. a posição imediatamente anterior ao lance secreto,
  - c. os tempos utilizados por cada jogador,
  - d. o nome do jogador que fez o lance secreto,
  - e. o número do lance secreto,
  - f. a oferta de empate, se feita antes da suspensão da partida,
  - g. a data, hora e o local de reinício da partida.
- E.3. O árbitro deverá verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela custódia do mesmo.
- E.4. Se o jogador propõe empate após o oponente fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que o jogador a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.
- E.5. Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro, e deverá ser indicado nos relógios o tempo utilizado por cada jogador, quando a partida foi suspensa.
- E.6. Se antes do reinício da partida, os jogadores empatam por comum acordo, ou um dos jogadores avisa ao árbitro que abandona, a partida está terminada.
- E.7. O envelope deverá ser aberto só quando o jogador que deve responder ao lance secreto estiver presente.
- E.8. Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.9 e 9.6, a partida está perdida por um jogador cuja anotação do seu lance secreto:

- a. seja ambígua, ou
- b. foi escrito de uma forma que não seja possível estabelecer o seu verdadeiro significado, ou
- c. seja ilegal.

E.9. Se no momento acordado para o reinício da partida:

- a. o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e acionado seu relógio.
- b. o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, deverá ser acionado seu relógio. Após a sua chegada, o jogador pode parar o seu relógio e chamar o árbitro. O envelope é aberto em seguida e o lance secreto executado no tabuleiro. Seu relógio é, então, acionado.
- c. O jogador que fez o lance secreto não estiver presente, seu oponente tem o direito anotar seu lance na sua planilha, selar sua planilha num novo envelope, parar seu relógio e acionar o do oponente, ao invés de responder da maneira normal. Nesse caso, o novo envelope deverá ficar sob a custódia do árbitro e aberto após a chegada do jogador ausente.

E.10. Qualquer jogador que chegue ao tabuleiro após o horário default deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma. Entretanto, se o lance secreto resultou na conclusão da partida, tal conclusão será homologada.

E.11. Se o regulamento de uma competição específica que o horário default não é zero, deverá ser aplicado o seguinte: Se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, o jogador que tem de responder ao lance secreto deverá perder todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que as regras de competição especificarem ou o árbitro decida de outra maneira.

- E.12.
- a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá ser reiniciada da posição adiada e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos jogadores não puder ser restabelecido, os relógios deverão ser ajustados a critério do árbitro. O jogador que selou o lance secreto executa no tabuleiro o lance que afirma ser o 'secreto'.
  - b. Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e uma nova partida deve ser disputada.

E.13. Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer um dos jogadores aponta esse fato antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro decida de outra forma.

E.14. A duração de cada sessão de partidas suspensas deverá ser controlada pelo relógio do árbitro. O horário de reinício deverá ser previamente anunciado.

#### **Apêndice F. Regras do Xadrez Randômico**

F.1 Antes de uma partida de Xadrez Randômico a posição inicial é randomicamente colocada, sujeita a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez STD. É importante mencionar que peças e peões têm seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate no rei do oponente.

#### **F.2 Requisitos da posição inicial**

A posição inicial para o Xadrez Randômico deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda fila como no xadrez usual. Todas as peças brancas restantes são colocadas randomicamente na primeira fila, mas com as seguintes restrições:

- a. o rei é colocado em alguma casa entre as duas torres,
- b. os bispos são colocados em casas de cores opostas, e
- c. as peças pretas são colocadas em posição oposta a das brancas.

A posição inicial pode ser gerada antes da partida por um programa de computador ou usando moeda, dado ou cartas, etc.

#### **F.3 Regras de roque no Xadrez Randômico**

- a. As regras permitem a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de rei e torre em uma única jogada. Entretanto, algumas interpretações do jogo de xadrez STD são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para rei e torre que não são aplicáveis com frequência no xadrez randômico.
- b. Como rocar



Dependendo da posição do rei e da torre anteriormente ao roque, a manobra de roque no xadrez randômico é executada por um dos quatro métodos:

1. Roque de duplo movimento: um lance com o rei seguido de um lance com a torre, ou
2. Roque por transposição: Trocando a posição do rei com a da torre, ou
3. Roque com um único lance de rei: Fazendo somente um lance de rei, ou
4. Roque de um só lance de torre: Fazendo somente um lance com a torre.

#### Recomendações

1. Quando o roque num tabuleiro físico for realizado por um adversário humano, é recomendado que o rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro junto à sua posição final, a torre então será movida da sua posição inicial para a sua posição final, e finalmente o rei sendo colocado na sua casa destino.
2. Após o roque, as posições finais da torre e do rei deveriam ser exatamente as mesmas do xadrez STD.

#### Esclarecimento

Deste modo, após o grande roque (anotado como 0-0-0 e conhecido como roque do lado da dama no xadrez ortodoxo, o rei está na casa c (c1 para o branco e c8 para o preto) e a torre está na casa d (d1 para o branco e d8 para o preto). Após o roque na casa g (anotado como 0-0 e conhecido como roque do lado do rei no xadrez ortodoxo), o rei está na casa g (g1 para o branco e g8 para o preto) e a torre estará na casa f (f1 para o branco e f8 para o preto).

#### Notas

1. Para evitar qualquer engano, é conveniente falar "vou rocar" antes de efetuar o lance.
2. Em certas posições iniciais, o rei ou a torre (mas, não ambos) não se movem durante o roque.
3. Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.
4. Todas as casas entre as casas iniciais e finais do rei (incluindo a casa final), e todas as casas entre as casas iniciais e finais da torre (incluindo a casa final), devem estar vagas exceto as casas do rei e a torre utilizada para rocar.
5. Em algumas posições iniciais, algumas casas poderiam estar ocupadas durante o roque que deveriam estar vagas no xadrez STD. Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas 'a', 'b' ou 'e' ainda permaneçam ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas 'e'/ou 'h' estejam ocupadas.

#### Apêndice G. Final Acelerado

- G.1 O 'final acelerado' é a fase do jogo em que todos os lances restantes devem ser completados num limite finito de tempo.
- G.2 Antes do início de um evento deverá ser anunciado se o Apêndice deverá ser aplicado ou não.
- G.3. Este Apêndice somente deverá aplicar-se a partidas STD e RPD sem incremento e não a partidas de BLZ.
- G.4 Se o jogador, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar que o jogo continue usando o modo 'time delay' ou 'incremento' de 5 segundos extras seja introduzido para ambos os jogadores, se possível. Isto constitui a oferta de empate. Se recusada, e o árbitro aceitar o pedido, os relógios serão então ajustados com o tempo extra; o oponente será contemplado com 2 (dois) minutos de tempo extra e partida terá continuidade.
- G.5 Se o Artigo G4 não for aplicável e o jogador tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá chamar o árbitro e pode parar o relógio de xadrez (veja Artigo 6.12b). Poderá reclamar baseado que o seu oponente não pode vencer por meios normais, e/ou que seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.
- a. Se o árbitro concordar que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, deverá declarar a partida empatada. Caso contrário deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reivindicação.
  - b. Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode ser contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deverá continuar se possível na presença do árbitro. O árbitro deverá declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida ou logo que possível após a queda de seta de um dos jogadores. Deverá declarar a partida empatada se concordar que o oponente do jogador cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que ele não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.
  - c. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá ser contemplado com dois minutos de tempo

extra.

G.6 As seguintes regras devem ser aplicadas quando a competição não for supervisionada por um árbitro:

a. O jogador pode reivindicar empate quando tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes de sua seta cair. Isto determina o término da partida.

Pode reivindicar com base em:

1. que o oponente não pode vencer por meios normais e/ou
2. que o seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.

Na hipótese (1) o jogador deve anotar a posição final e o adversário precisa verificá-la.

Na hipótese (2) o jogador deve anotar a posição final em uma planilha atualizada. O oponente deverá verificar a posição final e as planilhas.

b. A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro designado, cuja decisão será final.

### Glossário de termos nas Leis do Xadrez

O número após o termo é a primeira vez que aparece nas Leis.

**adjourn** = adiamento 8.1. Ao invés de jogar em uma sessão, a partida é temporariamente suspensa e então terá prosseguimento posteriormente

**algebraic notation** = notação algébrica 8.1. Anotando os lances usando as coordenadas a-h e 1-8 no tabuleiro 8x8

**analyse** = análise 2.3. Quando um ou mais jogadores fazem lance num tabuleiro tentando determinar qual é a melhor continuação.

**appeal** = apelação: 11.10 Normalmente o jogador tem o direito de apelar contra uma decisão do árbitro ou organizador

**arbiter** = árbitro: prefácio. A pessoa responsável por assegurar que as regras de uma competição foram observadas.

**arbiter's discretion** = discricção arbitral. Há aproximadamente 39 instâncias na lei em que o árbitro deve usar sua capacidade de julgamento;

**assistant** = assistente: 8.1. Uma pessoa que pode ajudar de várias formas para o bom andamento da competição.

**attack** = ataque: 3.1. Diz-se que uma peça ataca uma peça do oponente se a peça poderia fazer uma captura nessa casa.

**black** = preta: 2.2 1. Há 16 peças pretas ou casas chamadas de preta  
Ou 2. Em letras maiúsculas refere-se também ao jogador com as peças pretas.

**blitz** = relâmpago B. Uma partida cujo tempo de reflexão de cada jogador é 10 minutos ou menos.

**board** = tabuleiro: 2.4.

**Bronstein mode** = modo Bronstein 6.3b. Veja 'modo de espera'.

**capture** = captura: 3.1. Quando uma peça é movida de sua casa para a casa ocupada pela peça do oponente, esta última é removida do tabuleiro. Veja também 3.7d Anotação: x

**castling** = roque: 3.8b. Um lance conjunto de rei e torre Para mais detalhes veja o artigo. Anotação 0-0 pequeno roque, 0-0-0 grande roque.

**cellphone** = celular: 11.3. Telefone móvel.

**check** = xeque 3.9. Quando o rei é atacado por uma ou mais peças do oponente. Anotação: +

**checkmate** = xeque-mate 1.2. Quando o rei está atacado e não pode evitar a ameaça. Anotação: ++

**chessboard** = tabuleiro 1.1. A grade de 8x8 como em 2.1

**chessclock** = relógio de xadrez 6.1. Relógio com dois mostradores de tempo conectados entre si.

**chess set** = peças de xadrez. As 32 peças do tabuleiro

**chess960** = xadrez randômico F. Uma variante de xadrez em que as peças são colocadas randomicamente em 960 variações possíveis

**claim** = reclamação: 6.8. O jogador pode reclamar de decisões do árbitro sob várias circunstâncias

**clock** = relógio: 6.1. Um dos 2 mostradores de tempo

**completed move** = lance completo 6.2a. Quando um jogador efetuou seu lance e em seguida acionou seu relógio.

**contiguous area** = área contígua 12.8 Uma área próxima, que não necessariamente faz parte da área de jogo. Por exemplo, aquele local à parte para os espectadores.

**cumulative Fischer mode** = modo Cumulativo Fischer. Quando um jogador recebe um montante extra de tempo (geralmente 30 segundos) antes de cada lance

**dead position** = posição morta 5.2b. Quando nenhum jogador pode dar xeque-mate no rei do oponente com qualquer série de lances legais

**default time** = horário de ausência 6.7. Tempo especificado que um jogador pode chegar atrasado sem perder a partida.

**Delay Bronstein mode** = modo de Espera Bronstein 6.3b. Ambos jogadores recebem um determinado

'tempo de reflexão. Cada jogador também recebe um 'tempo fixo extra', para cada lance. A contagem regressiva do tempo de reflexão principal começa somente depois de esgotado o tempo fixo. Desde que o jogador acione seu relógio antes de esgotar-se o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo fixo' usado.

**demonstration board** = mural demonstração 6.13. Mostra a posição no tabuleiro em que as peças são movidas manualmente

**diagonal**: 2.4. A linha reta de casas da mesma cor, movendo-se de uma ponta do tabuleiro a uma ponta adjacente

**disability** = deficiência 6.2e. Uma condição, tal como desvantagem física ou mental, que resulta em perda parcial ou completa da habilidade pessoal para desempenho de certas atividades enxadrísticas.

**draw** = empate 5.2. Quando uma partida é concluída sem nenhum lado vencedor

**draw offer** = oferta de Empate 9.1.b. Quando um jogador pode oferecer empate ao oponente. Isto é indicado na planilha com o símbolo (=)

**exchange** = troca 3.7.e 1. Quando um peão é promovido. Ou 2. Quando um jogador captura uma peça de mesmo valor da sua própria e esta peça é recapturada. Ou 3. Quando um jogador perdeu uma torre e o adv. perdeu um bispo ou cavalo.

**explanation** = explicação 11.9. Um jogador tem o direito de ter uma explicação sobre a Lei.

**fair play**: 12.2a. Apesar de a justiça ter sido feita há de se considerar que o árbitro em certas ocasiões considera que a lei é inadequada.

**file** = coluna: 2.4. Uma coluna vertical de oito casas no tabuleiro.

**Fischer mode** = modo Fischer. Veja modo cumulativo

**flag** = seta 6.1. Dispositivo que mostra quando se expirou um período de tempo.

**flag fall** = queda de seta 6.1. Quando o tempo alocado para um jogador tiver expirado.

**forfeit** = abandono: 4.8. 1. Perder o direito a fazer uma reclamação ou lance. Ou 2.

Perder uma partida por infringência à lei.

**handicap**: 6.2.e. Veja deficiência

**I adjust** = licença para arrumar peças. Veja j'adoube.

**illegal** = lance ilegal: 4.3c. Uma posição ou lance que é impossível devido as Leis do Xadrez

**impairment** = diminuição de capacidade Veja deficiência

**increment** = incremento 6.1 Quantidade de tempo (de 2 a 60 segundos) adicionada desde o início para cada um dos jogadores. Isto pode ser 'espera' ou 'modo cumulativo'.

**intervene** = intervenção 12.7 Envolver a si mesmo em algo que está acontecendo com o intuito de afetar o resultado.

**j'adoube** = alternativa de licença para arrumar peças 4.2. Avisando que o jogador deseja ajustar peça, não necessariamente com a intenção de movê-la.

**king side** = ala do rei 3.8a. Metade do tabuleiro ocupada pelo rei no início da partida.

**made** = efetuado 1.1. Um lance é dito como efetuado quando a peça foi movida para a nova casa, a mão solta a peça e a peça capturada, se houver, foi removida do tabuleiro

**mate**: 1.2, 5.1. Abreviação de xeque-mate

**minor piece** = peça menor. Exemplo: Bispo ou cavalo

**mobile phone** = telefone móvel 11.3b. Celular

**monitor**: 6.13. Um dispositivo eletrônico de uma posição no tabuleiro.

**move** = lance: 1.1. 1. 40 lances em 90 minutos, refere-se a 40 lances para cada jogador Ou 2. vez de jogar refere-se ao direito do jogador de efetuar o próximo lance, Ou 3. melhor lance das Brancas refere-se a um lance singular feito pelas Brancas.

**move counter** = contador de lance 6.10b. Um dispositivo no relógio de xadrez que pode ser usado para gravar o número de vezes que cada jogador pressionou o relógio.

**normal means** = meios normais G5. Jogar indiscutivelmente para tentar ganhar ou tendo uma posição em que há chances realísticas de ganhar a partida do que um simples ganho por queda de seta.

**organiser** = organizador 8.3. A pessoa responsável pelo lugar, datas, premiação em dinheiro, convites, formato do evento e assim por diante

**over-the-board** = jogo no tabuleiro introdução. As leis cobrem apenas este tipo de de xadrez, não pela internet nem por correspondência, e assim por diante.

**penalties** = penalidades 12.3. O árbitro pode aplicar penalidades como as listadas em 12.9 em ordem crescente de gravidade.

**piece** =peça 2. 1. Uma das 32 figuras no tabuleiro Ou 2. Uma dama, torre, bispo ou cavalo.

**playing area** = área de jogo 12.2. O lugar onde as partidas do evento são jogadas.

**playing venue** = ambiente de Jogo 12.2. O único lugar em que os jogadores têm acesso durante a partida.

**points** = pontos ou pontuação 10 Normalmente um jogador ganha 1 ponto por vitória, ½ ponto por empate, 0 por derrota. Uma alternativa é 3 por vitória, 1 por empate, 0 por derrota.

**press the clock** = pressionar o relógio 6.7a. O ato de acionar o botão ou alavanca no relógio de xadrez que para o relógio do jogador e põe em andamento o do oponente

**promotion** = promoção 3.7e. Quando um peão é trocado por uma dama, torre, bispo ou cavalo de mesma cor.

**queen** = dama ou coroar um peão a dama no caso de promoção de um peão.

**queen side** = ala da dama 3.8a. A metade vertical do tabuleiro que a dama ocupa no início da partida.

**quickplay finish** = final acelerado G A última fase de uma partida em que o jogador tem de fazer um

ilimitado número de lances em um tempo finito

**rank** = fileira 2.4. Uma linha horizontal de oito casas do tabuleiro

**rapidplay** = xadrez rápido A. Uma partida em que cada jogador tem mais de 10 minutos de tempo de reflexão, mas inferior a 60 minutos

**repetition** = repetição 5.2d Um jogador pode reivindicar empate se a mesma posição ocorre três vezes

**resigns** = abandono 5.1b. Quando um jogador desiste de jogar, preferível a jogar até levar mate

**rest rooms** = banheiro 11.2. Toaletes, também local ao lado da sala de jogo de Mundiais, onde os jogadores podem descansar durante a rodada.

**result** = resultado 8.7. Geralmente o resultado é 1-0, 0-1 ou ½-½. Em circunstâncias excepcionais ambos os jogadores podem perder (Artigo 11.8), ou um score ½ e outro 0. Para partidas não efetivamente jogadas os scores são indicados por +/- (Branças vencem por WO), -/+ (Pretas vencem por WO), -/- (Ambos perdem por WO).

**rules of the competition** = regras de competição 6.7a. Vários pontos na Lei são opcionais. O regulamento técnico deve estabelecer quais opções foram escolhidas.

**sealed move** = lance selado E. Quando uma partida é adiada (suspensa) o jogador sela seu próximo lance em um envelope.

**scoresheet** = planilha 8.1. Uma folha de papel com espaço para anotação dos lances. Isto pode também ser eletrônico.

**spectators** = espectadores 11.4 Não jogadores assistindo as partidas. Isto inclui jogadores que tiveram suas partidas concluídas.

**screen** = tela 6.13. Mostrador eletrônico de uma posição no tabuleiro

**standardplay** = xadrez STD partida em que a reflexão é de pelo menos 60'

**stalemate** = mate ou afogado 5.2a. Quando o jogador não tem lance legal e seu rei não está em xeque.

**square of arrival** = casa de chegada 3.7e. A casa que o peão atinge quando alcança a última fila.

**supervision** = supervisão 12.2e Inspeção ou controle.

**time control** = ritmo de jogo 1. A regra sobre o tempo de reflexão alocado para um jogador. Por exemplo, 40 lances em 90 minutos, todos os lances em 30 minutos, com incremento de 30 segundos por lance a partir do 1º lance. Ou 2. Diz-se que um jogador cumpriu o controle de tempo, por exemplo, se ele efetuou os 40 lances em menos de 90 minutos.

**time period** = período de tempo. Uma parte da partida em que os jogadores devem completar um número de lances ou todos os lances em um determinado período de tempo.

**touch move** = peça tocada 4.3. Se o jogador toca numa peça com a intenção de movê-la é obrigado a movê-la.

**vertical** veja file

**white** = brancas 2.2. 1. Há 16 peças claras ou casas chamadas Brancas. Ou 2. Quando em maiúsculas, isto também se refere às peças brancas.

**zero tolerance** = tolerância zero 6.7b. Quando um jogador precisa chegar ao tabuleiro antes do início da rodada.

**50-move rule** = regra dos 50 lances 5.2e. Um jogador pode reivindicar empate se pelo menos 50 lances foram efetuados sem captura ou movimento de peão.

**75-move rule** = regra dos 75 lances 9.6b. Uma partida está empatada se os últimos 75 lances tenham sido completados por cada jogador sem o movimento de peão e sem qualquer captura.

**Texto oficial em inglês no site da FIDE** [vide [www.fide.com/fide/handbook.html?id=171&view=article](http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=171&view=article)]

**Tradução: Al Antonio Bento**