



**Leis do Jogo de Xadrez da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) Válidas  
a partir de 1 de janeiro de 2018.**

**Versão portuguesa aprovada pela Federação Caboverdiana de Xadrez (FCX)**

# LEIS DO JOGO DE XADREZ DA F.I.D.E.

(Aprovada no 87º Congresso da FIDE realizado em Baku, Azerbaijão, e em 2017 pelo Conselho Presidencial da FIDE em Atenas, entrando em vigor em 1 de julho de 2017, com emendas aprovadas no 88º Congresso da FIDE em Goynuk, Antalya, Turquia, entrando em vigor a 1 de janeiro de 2018)

Texto oficial em inglês na página da FIDE  
<https://www.fide.com/fide/handbook.html?id=208&view=article>

<b>Índice</b>	<b>Página</b>
<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>PREFÁCIO</b>	<b>5</b>
<b>REGRAS BÁSICAS DO JOGO</b>	<b>6</b>
Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez	6
Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro	6
Artigo 3: O movimento das peças	7
Artigo 4: O ato de mover as peças	11
Artigo 5: O término da partida	13
<b>REGRAS DE COMPETIÇÃO</b>	<b>13</b>
Artigo 6: O relógio de xadrez	13
Artigo 7: Irregularidades	15
Artigo 8: A anotação dos lances	16
Artigo 9: A partida empatada	18
Artigo 10: Pontuação	19
Artigo 11: A conduta dos jogadores	19
Artigo 12: A função do Árbitro	21
<b>APÊNDICES</b>	<b>23</b>
A Partidas Semi-rápidas	23
B Partidas rápidas (Blitz)	24
C Notação Algébrica	24
D Regras de jogo com cegos e jogadores com deficiência visual	26
<b>DIRETRIZES</b>	<b>29</b>
I Partidas adiadas	29
II Regras do Xadrez960	31
III Jogos sem incremento incluindo Finais Acelerados	33
<b>GLOSSÁRIO DE TERMOS NAS LEIS DO XADREZ</b>	<b>34</b>

## 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 (que foram adotadas no 87º Congresso da FIDE realizado em Baku, Azerbaijão e Conselho Presidencial da FIDE 2017) entrando em vigor em 1 de Julho de 2017, incluindo as alterações aprovadas no 88º congresso da FIDE em Goynuk, Antalya, Turquia, e entrando em vigor a 1 de janeiro de 2018.

Nestas Leis, os termos "ele", "lhe" e "seu" são considerados como incluindo "ela" e "sua".,

## PREFÁCIO

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Nos casos que não sejam rigorosamente regulamentados por um Artigo das Leis, deverá 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 restringir a liberdade de julgamento árbitro de sua e impedi-lo assim de encontrar uma solução para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os xadrezistas e federações que aceitem este ponto de vista.

Para que uma partida seja classificada pela FIDE é condição necessária ser jogada de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE.

Recomenda-se que os jogos competitivos não classificáveis pela 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 dois adversários que movem as suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'.

1.2 O jogador com as peças de cor clara (Brancas) faz o primeiro lance, em seguida os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças escuras (Pretas) a fazer o lance seguinte.

1.3 Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu adversário tiver sido 'feita'.

1.4 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do adversário 'sob ataque' de tal forma que o adversário não tenha lance legal.

1.4.1 O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate ao rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do adversário.

1.4.2 O adversário cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.

1.5 Uma partida diz-se empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem a possibilidade de dar xeque-mate ao rei do adversário (ver Artigo 5.2.2).

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

2.1 O tabuleiro de xadrez é composto por uma grelha 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').

Estas peças são as seguintes:

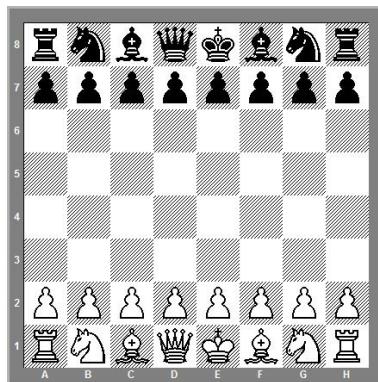
Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo		R
Uma dama branca, usualmente indicada pelo símbolo		D
Duas torres brancas, usualmente indicadas pelo símbolo		T
Dois bispos brancos, usualmente indicados pelo símbolo		B
Dois cavalos brancos, usualmente indicados pelo símbolo		C
Oito peões brancos, usualmente indicados pelo símbolo		p
Um rei preto, usualmente indicado pelo símbolo		R
Uma dama preta, usualmente indicada pelo símbolo		D
Duas torres pretas, usualmente indicadas pelo símbolo		T
Dois bispos pretos, usualmente indicados pelo símbolo		B
Dois cavalos pretos, usualmente indicados pelo símbolo		C
Oito peões pretos, usualmente indicados pelo símbolo		p

### Peças Staunton



P D R B C T

2.3 A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:



2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas ‘colunas’. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas ‘linhas’. Uma linha reta de casas da mesma cor que se estende de um canto do tabuleiro a outro canto adjacente, chama-se uma ‘diagonal’.

### Artigo 3: O movimento das peças

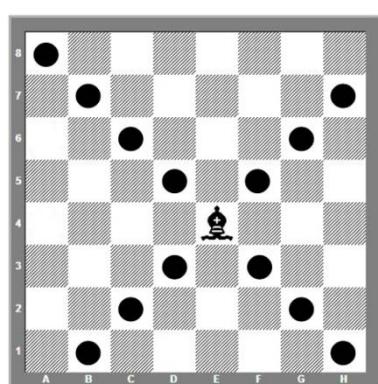
3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por uma peça de mesma cor.

3.1.1 Se uma peça se mover para uma casa já ocupada por uma peça do adversário, esta última é capturada e retirada do tabuleiro como parte do mesmo movimento.

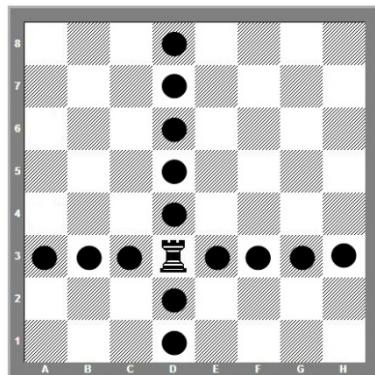
3.1.2 Diz-se que uma peça ameaça uma peça do adversário se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8.

3.1.3 Considera-se que uma peça ameaça uma casa, mesmo que esta peça esteja impedida de ser movida para essa casa por deixar ou colocar o seu próprio rei sob ameaça.

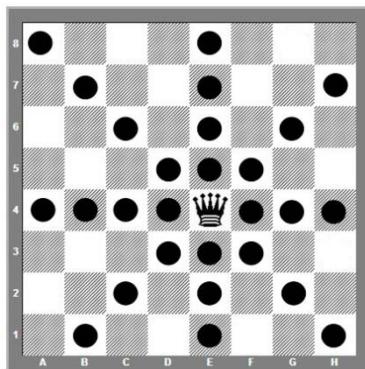
3.2 O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



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

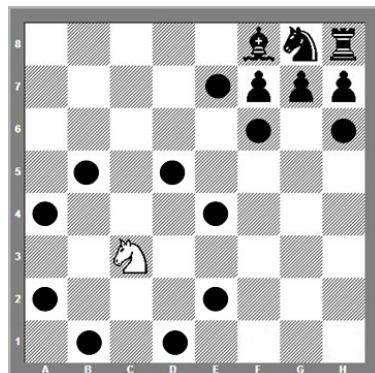


3.4 A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, linha ou diagonal em que se encontra.



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

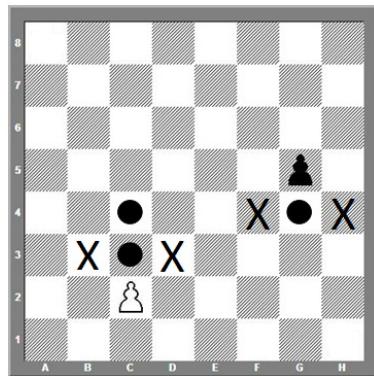
3.6 O cavalo pode mover-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa que não esteja na mesma coluna, linha ou diagonal.



3.7.1 O peão pode ser movido para a casa desocupada que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna, ou

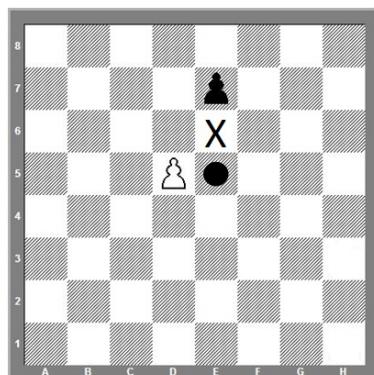
3.7.2 o seu primeiro lance o peão pode ser movido conforme mencionado em 3.7.1 ou alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou

3.7.3 o peão pode ser movido para uma casa ocupada por uma peça do adversário que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.



3.7.4.1 Um peão que ocupa uma casa situada na mesma linha e coluna adjacente à de um peão do adversário que acaba de avançar duas casas num único lance vindo da sua casa original, pode capturar este peão do adversário como se se tivesse movido apenas uma casa.

3.7.4.2 Esta captura só é legal no movimento subsequente ao referido avanço e chama-se captura 'en passant'.



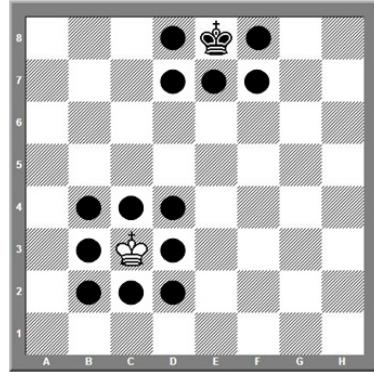
3.7.5.1 Quando um jogador, tendo a vez de jogar, joga um peão para a linha mais distante em relação à sua posição inicial, tem de trocar esse peão, como parte integrante da mesma jogada, por uma nova peça da mesma cor, dama, torre, bispo, ou cavalo e colocá-la na referida casa de chegada. Esta é chamada a casa de 'promoção'.

3.7.5.2 A escolha do jogador não está restringida a peças capturadas durante a partida.

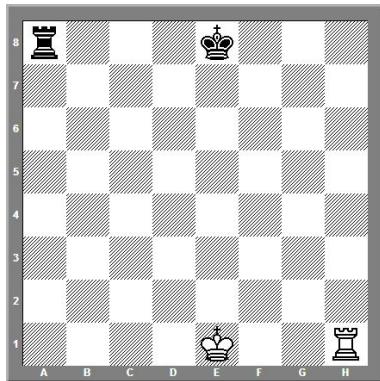
3.7.5.3 Esta troca de peão por outra peça chama-se 'promoção' e a validade da nova peça é imediata.

3.8 Há duas maneiras distintas de mover o rei:

3.8.1 movendo-o para uma casa vizinha

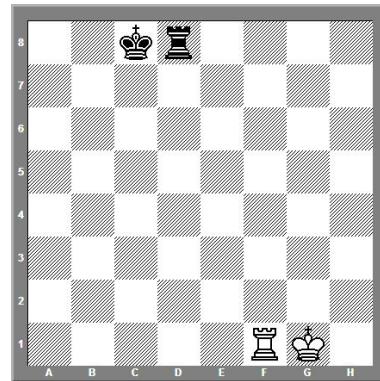


3.8.2 ‘rocando’. Este é um lance do rei e uma das torres de mesma cor ao longo da primeira linha do jogador, contando como um simples movimento de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original para duas casas em direção à torre que está na sua casa original, em seguida a torre é transferida para a casa que o rei acabou de atravessar.



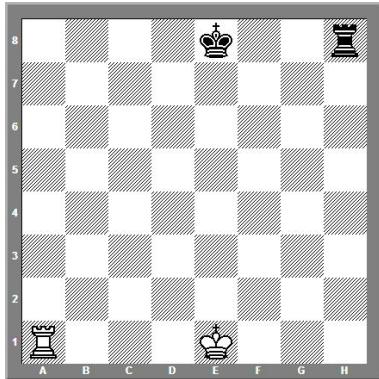
Antes do roque preto na ala da dama

Antes do roque branco na ala do rei



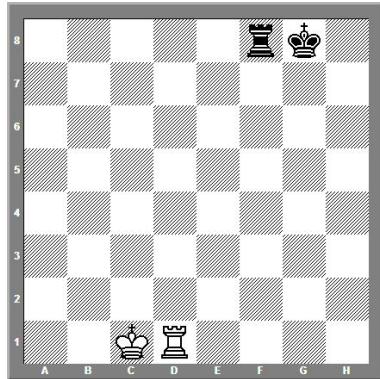
Após o roque preto na ala da dama

Após o roque branco na ala do rei



Antes do roque branco na ala da dama

Antes do roque preto na ala do rei



Após do roque preto na ala do rei

Após o roque branco na ala da dama

### 3.8.2.1 Perde-se o direito de rocar:

3.8.2.1.1 se o rei já foi movido, ou

3.8.2.1.2 com a torre que já foi movida

3.8.2.2 O roque não é permitido temporariamente:

3.8.2.2.1 se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou a casa que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do adversário; ou

3.8.2.2.2 se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque seja efetuado.

3.9.1 Diz-se que o rei está 'em xeque' se estiver ameaçado por uma ou mais peças do adversário, mesmo que tais peças estejam impedidas de ser movidas para a casa ocupada pelo rei porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque.

3.9.2 Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o rei da mesma cor em xeque.

3.10.1 Uma jogada é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 a 3.9 tiverem sido cumpridos.

3.10.2 Uma jogada é ilegal quando falha ao satisfazer os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 a 3.9.

3.10.3 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 jogado apenas com uma das mãos.

4.2.1 Apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajeitar uma ou mais peças nas suas casas, desde que antes manifeste a sua intenção (por exemplo, dizendo "j'adoube", "ajeito" ou "componho").

4.2.2 Qualquer outro contato físico com a peça, exceto no caso de contato claramente acidental, deve ser considerado como intencional.

4.3 Exceto o estipulado no Artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar tocar no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar:

4.3.1 uma ou mais das suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida.

4.3.2 uma ou mais peças do seu adversário, deve capturar a primeira peça tocada que possa ser capturada

4.3.3 uma ou mais peças de cada cor, deve capturar a primeira peça do adversário tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Em caso de dúvida, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu adversário.

4.4 Se um jogador com a vez de jogar:

4.4.1 toca no seu rei e numa torre deve rocar nesta ala se o movimento for legal.

4.4.2 deliberadamente toca numa torre e em seguida no seu rei não poderá rocar nessa ala nessa jogada e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3.1

4.4.3 pretendendo rocar, toca no rei e em seguida numa torre, mas o roque com esta torre é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (o que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador tem a liberdade de fazer qualquer outra jogada legal.

4.4.4 promove um peão, a escolha da peça só 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 puder ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer jogada legal.

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

4.6.1 o peão não precisa de ser levado até a casa de chegada

4.6.2 retirar o peão e colocar a nova peça na casa de promoção pode ocorrer em qualquer ordem.

4.6.3 Se uma peça do adversário se encontrar na casa de chegada, deve ser capturada.

4.7 Quando uma peça for solta numa casa, em consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, não pode ser movida no mesmo momento para outra casa. A jogada é considerada como efetuada no caso de:

4.7.1 uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador, depois de colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça capturada.

4.7.2 roque, quando o jogador tiver soltado da mão a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando o jogador solta o rei da mão, o lance ainda não está implementado, mas o jogador deixa de ter direito a fazer qualquer lance que não seja rocar nessa ala, se for legal. Se for ilegal rocar nessa ala o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (que pode incluir rocar com a outra torre). Se o rei não tiver lance legal, o jogador tem a liberdade de fazer qualquer outro lance legal;

4.7.3 promoção, quando o peão tiver sido retirado do tabuleiro e a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção.

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 a 4.7 por parte do adversário.

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**

5.1.1 A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate ao rei do adversário. Isto termina imediatamente a partida, desde que o lance que produziu a posição de xeque-mate tenha sido legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

5.1.2 A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto termina imediatamente a partida.

5.2.1 A partida está empatada quando o jogador que tiver a vez de jogar não tenha lance legal e o seu rei não esteja em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei ‘afogado’. Isto termina imediatamente a partida, desde que o lance que produziu a posição de afogado tenha sido legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 a 4.7.

5.2.2 A partida está empatada quando ocorrer uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa ‘posição morta’. Isto termina imediatamente a partida, desde que essa posição tenha resultado de um lance feito de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 a 4.7.

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 um lance. Isto termina imediatamente a partida.

## **REGRAS DE COMPETIÇÃO**

### **Artigo 6: O relógio de xadrez**

6.1 ‘Relógio de xadrez’ significa um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que só um deles pode funcionar de cada vez.

‘Relógio’ nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo. Cada relógio tem uma ‘seta’.’Queda de seta’ significa o término do tempo estipulado para um jogador.

6.2.1 Durante a partida, cada jogador, depois de fazer o seu lance no tabuleiro, deverá parar o seu próprio relógio e accionar o relógio do seu adversário (isto é, ele deve pressionar o seu relógio). Isto ‘completa’ o lance. Um lance está também completado se:

6.2.1.1 o lance termina a partida (ver Artigos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 e 9.6.2), ou

6.2.1.2 o jogador efetuou o lance seguinte, quando o seu lance anterior não foi completado.

6.2.2 Deve ser permitido a um jogador parar o seu relógio após fazer o seu lance, mesmo depois que o adversário tenha feito o seu lance seguinte. O tempo decorrido entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio é considerado como parte do tempo atribuído ao jogador.

6.2.3 Um jogador deve parar o seu relógio com a mesma mão com que executou o seu lance. É proibido um jogador manter o dedo sobre o relógio ou “pairar” sobre ele.

6.2.4 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.

6.2.5 Só é permitido ajustar as peças no tabuleiro pelo jogador cujo relógio estiver em andamento.

6.2.6 Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, poderá providenciar um assistente, que deve ser aceite pelo árbitro, para executar esta tarefa. O seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de forma justa. Este ajuste do relógio não se aplica ao relógio de um jogador com uma deficiência.

6.3.1 Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances num determinado período de tempo incluindo qualquer parcela adicional de tempo (incremento) após cada lance. Tudo isso deve estar especificado previamente.

6.3.2 O tempo poupado por um jogador durante um controle de tempo é adicionado ao tempo do período seguinte, quando aplicável. No modo ‘time delay’ (tempo adicional) ambos os jogadores recebem um determinado ‘tempo de reflexão principal’. Cada jogador recebe também um ‘tempo fixo extra’, após cada lance. A contagem regressiva do tempo de reflexão principal só começa depois de esgotado tempo fixo extra. Desde que o jogador pare o seu relógio antes de se esgotar o tempo fixo extra, o ‘tempo de reflexão principal’ não muda, independentemente da proporção do tempo fixo extra usado.

6.4 Imediatamente após a queda de uma seta, devem ser verificados os requisitos do Artigo 6.3.1.

6.5 Antes do início da partida cabe ao árbitro 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.

6.7.1 Os regulamentos de um evento devem especificar previamente um período de ausência. Se o período de ausência não for especificado, então é igual a zero. Qualquer jogador que chegue atrasado, ou seja, após o período de ausência, deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.

6.7.2 Se os regulamentos de um evento especificarem que o período de ausência não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças brancas deverá perder todo o tempo decorrido antes da sua chegada, a menos que os regulamentos do evento especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

6.8 Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o facto ou quando um dos jogadores fizer uma reclamação válida para esse efeito.

6.9 Com exceção das disposições contidas nos Artigos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, perderá a partida o jogador que não completar, no seu tempo, o número prescrito de lances. No

entanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o adversário não pode dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer sequência de lances legais possíveis.

6.10.1 Qualquer indicação dada pelo relógio será considerada conclusiva na ausência de um defeito evidente. Um relógio com um defeito evidente deverá ser substituído pelo árbitro, que deverá valer-se do seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio substituído.

6.10.2 Se durante a partida se constatar que a atribuição do tempo de qualquer um ou de ambos os relógios está incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá parar imediatamente o relógio. O árbitro deverá instalar a configuração correta e ajustar os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento para determinar a correta atribuição dos tempos.

6.11.1 Se for necessário interromper o jogo, o árbitro deverá parar o relógio.

6.11.2 Um jogador só pode parar o relógio para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo quando ocorrer uma promoção e a peça pretendida não estiver disponível.

6.11.3 O árbitro deverá decidir o reinício da partida.

6.11.4 Se um jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se o jogador tem alguma razão válida para fazê-lo. Se for óbvio que não houve razão válida para parar o relógio de xadrez, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9.

6.12.1 São permitidos na sala de jogo telas, monitores, ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos ou completados, e relógios que também mostrem o número de lances.

6.12.2 O jogador não pode fazer qualquer reclamação baseada apenas em informação exibida dessa maneira.

## **Artigo 7: Irregularidades**

7.1 Se ocorrer uma irregularidade e as peças tiverem de ser recolocadas numa 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 de lances.

7.2.1 Se durante uma partida se constatar que a posição inicial das peças estava errada, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida.

7.2.2 Se durante uma partida se constatar que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida deverá continuar mas a posição alcançada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.

7.3 Se uma partida tiver começado com as cores trocadas então, antes que tenham sido completados menos de 10 lances por ambos os jogadores, deverá ser interrompida e iniciada uma nova partida com as cores corretas. Após 10 ou mais lances, a partida deve continuar.

7.4.1 Se um jogador deslocar uma ou mais peças, deverá restabelecer a posição correta no seu próprio tempo.

7.4.2 Se necessário, o jogador ou o seu adversário poderá parar o relógio de xadrez e pedir a ajuda do árbitro.

7.4.3 O árbitro poderá penalizar o jogador que deslocou as peças.

7.5.1 Um lance ilegal está completado assim que o jogador aciona o seu relógio. Se durante uma partida se descobrir que foi praticado um lance ilegal, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada que for feita em substituição do lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida.

7.5.2 Se o jogador moveu um peão para a linha mais distante, acionou o relógio, mas não substituiu o peão com uma nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma dama da mesma cor do peão.

7.5.3 Se um jogador aciona o seu relógio sem efetuar o lance, deve ser considerado e penalizado como um lance ilegal.

7.5.4 Se um jogador usa as duas mãos para fazer um simples lance (por exemplo no caso do roque, captura ou promoção), e pressiona o seu relógio, deve ser considerado e penalizado como um lance ilegal.

7.5.5 Após a prática dos atos descritos nos Artigos 7.5.1 ou 7.5.2, para o primeiro lance ilegal completado por um jogador, o árbitro deverá conceder dois minutos extra ao seu adversário; para o segundo lance ilegal concluído pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador. Contudo, a partida está empatada se a posição alcançada não permitir que o adversário possa dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis.

7.6 Se, durante uma partida, se constatar 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:** A anotação dos lances

8.1.1 Durante a partida é exigido a cada jogador anotar os próprios lances e os do adversário, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, em notação algébrica (Apêndice C) na folha de registo de partida prescrita para a competição.

8.1.2 É proibido anotar antecipadamente o lance, exceto se o jogador estiver a reivindicar empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3 ou a adiar uma partida de acordo com Diretrizes I.1.1.

8.1.3 Um jogador pode responder ao lance do adversário antes de anotá-lo, se assim o desejar. Deve anotar seu lance anterior antes de fazer outro.

8.1.4 A folha de registo de partida deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, oferta de empate, registos relacionados com reclamações e outros dados relevantes.

8.1.5 Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na folha de registo de partida com um símbolo (=).

8.1.6 Se um jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que seja aceite pelo árbitro, pode ser providenciado pelo jogador para anotar os lances. O seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de uma maneira justa. Este ajustamento do relógio não é aplicável a um jogador com deficiência.

8.2 A folha de registo de partida deverá estar sempre ao alcance da vista do árbitro durante toda a partida.

8.3 As folhas de registo de partida são propriedade dos organizadores da competição.

8.4 Se um jogador tiver menos de cinco minutos no seu relógio nalguma fase de um período da partida e não receber tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentado em cada lance, não está obrigado a cumprir os requisitos do artigo 8.1.1 pelo tempo restante desse período.

8.5.1 Se nenhum dos jogadores estiver obrigado a anotar, de acordo com o Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente, deve estar presente e anotar os lances. Neste caso, imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar o relógio de xadrez. Então, ambos os jogadores deverão atualizar as suas folhas de registo de partida, consultando a folha de registo de partida do árbitro ou a do adversário.

8.5.2 Se apenas um jogador estiver desobrigado de anotar, conforme Artigo 8.4, deverá atualizar inteiramente sua folha de registo de partida, logo que uma das setas tenha caído antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a folha de registo de partida do adversário, mas deve devolvê-la antes de fazer o seu lance.

8.5.3 Se não houver folha de registo de partida completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num segundo tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou de um assistente. Antes do início da reconstituição da partida, o árbitro deverá anotar a posição atual da partida, os tempos, cujos relógios estão em movimento, e o número de lances feitos ou concluídos, se esta informação estiver disponível.

8.6 Se as folhas de registo de partida não estiverem atualizadas mostrando que um jogador ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deverá ser considerado como o primeiro do período de tempo seguinte, a menos que haja evidência de que mais lances foram feitos ou concluídos.

8.7 Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as folhas de registo de partida, 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**

9.1.1 Os regulamentos de um evento podem especificar que os jogadores não podem oferecer ou acordar um empate, a menos de um determinado número de lances ou em tudo, sem o consentimento do árbitro.

9.1.2 No entanto, se os regulamentos de um evento permitirem um empate de comum acordo deverá ser aplicado o seguinte:

9.1.2.1 Um jogador que queira propor empate só deverá fazê-lo depois de executar um lance no tabuleiro e antes de parar o próprio relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, sem prejuízo do 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 adversário a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de movê-la ou capturá-la, ou a partida termine de alguma outra forma.

9.1.2.2 A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores nas suas folhas de registo de partida com um símbolo (=).

9.1.2.3 Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 deverá ser considerada como uma oferta de empate.

9.2.1 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):

9.2.1.1 está para aparecer, se antes anotar o seu lance, o qual não pode ser mudado, na folha de registo de partida e declarar ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou

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

9.2.2 As posições são consideradas idênticas, se e só se o mesmo jogador tem a vez, as 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:

9.2.2.1 no início da sequência um peão pudesse ter sido capturado ‘en passant’.

9.2.2.2 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:

9.3.1 anotar o seu lance, que não pode ser alterado, na sua folha de registo de partida, e declara ao árbitro a sua intenção de executar o lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou

9.3.2 os últimos 50 lances consecutivos foram concluídos por cada jogador sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura.

9.4 Se o jogador tocar numa peça conforme o Artigo 4.3, perde o direito a reclamar empate, com base nos Artigos 9.2 ou 9.3, nesse lance.

9.5.1 Se um jogador reclamar um empate com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro deve parar o relógio de xadrez (Ver Artigos 6.12.1 ou 6.12.2). Não lhe é permitido retirar sua reclamação.

9.5.2 Se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada.

9.5.3 Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do adversário. Então a partida deve continuar. Se a reclamação for feita com base num lance pretendido, este lance deverá ser feito de acordo com o disposto nos artigos 3 e 4.

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

9.6.1 a mesma posição apareceu, como em 9.2.2, pelo menos por cinco vezes.

9.6.2 quaisquer séries de pelo menos 75 lances tenham sido completadas por cada jogador sem qualquer movimento de peão nem qualquer captura. Se o último lance resultar em xeque-mate, deve ter precedência.

#### **Artigo 10: Pontuação**

10.1 A menos que os regulamentos de um evento especifiquem de outra forma, um jogador que vence a sua partida, ou vence por ausência, recebe um ponto (1), um jogador que perde a sua partida, ou perde por ausência, recebe zero pontos (0), e um jogador que empata a sua partida recebe meio ponto ( $\frac{1}{2}$ ).

10.2 A pontuação total de qualquer partida não pode exceder a pontuação máxima normalmente atribuída a essa partida. A pontuação atribuída a um determinado jogador deve ser a que normalmente é associada com a partida, por exemplo não é permitida uma pontuação de  $\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ .

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

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

11.2.1 O 'local de jogo' é composto pela 'área de jogo', sala de descanso, casas de banho, área de refeições ligeiras, área reservada a fumadores e outros locais designados pelo árbitro.

11.2.2 A área de jogo é definida como o lugar onde as partidas de uma competição são disputadas.

11.2.3 Somente com permissão do árbitro pode:

11.2.3.1 um jogador deixar o local de jogo.

11.2.3.2 o jogador com a vez de jogar sair da área de jogo

11.2.3.3 uma pessoa que não seja um jogador ou árbitro ter acesso à área de jogo.

11.2.4 Os regulamentos de um evento podem especificar que o adversário do jogador que tem a vez de jogar deve avisar o árbitro quando pretender sair da área de jogo.

11.3.1 Durante a partida os jogadores estão proibidos de usar quaisquer anotações, fontes de informação ou aconselhamento, ou analisar qualquer partida noutro tabuleiro.

11.3.2.1 Durante uma partida, é proibido a um jogador ter qualquer dispositivo eletrónico no local de jogo sem aprovação específica do árbitro. Contudo, os regulamentos de um evento podem permitir que tais dispositivos sejam guardados numa bolsa do jogador, desde que completamente desligados. Esta bolsa deve ser guardada conforme instruções do árbitro. Ambos os jogadores ficam proibidos de usar esta bolsa sem a permissão do árbitro.

11.3.2.2 Se for evidente que um jogador tenha consigo tais dispositivos no local de jogo, deverá perder a partida. O adversário deverá vencer. Os regulamentos de um evento podem especificar penalidade diferente, menos severa.

11.3.3 O árbitro pode solicitar ao jogador que permita a revista das suas roupas, bolsas, outros itens ou corpo para serem inspecionados, em privado. O árbitro ou uma pessoa autorizada pelo árbitro deverá revistar o jogador, e deverá ser do mesmo género do jogador. Se um jogador se recusar a cooperar com estas obrigações, o árbitro deve tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9.

11.3.4 Fumar, inclusive e-cigarros, somente é permitido na área do local de jogo especificada pelo árbitro.

11.4 Os jogadores que tiverem terminado as suas partidas devem ser considerados como espectadores.

11.5 É proibido distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira. Isto inclui reclamações sem cabimento, ofertas de empate também sem cabimento ou introdução de qualquer 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 a pontuação do adversário.

11.8 Se ambos jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, a partida será declarada perdida para ambos os jogadores.

11.9 Um jogador deve ter o direito de solicitar ao árbitro uma explanação sobre pontos específicos da Lei do Xadrez.

11.10 A menos que os regulamentos de um evento especifiquem de outra forma, um jogador pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que tenha assinado a folha de registo de partida (ver Artigo 8.7).

11.11 Ambos os jogadores devem prestar assistência ao árbitro em qualquer situação que exija a reconstituição da partida, inclusive nas reivindicações de empate.

11.12 A verificação da ocorrência da repetição de posição por três vezes ou regra dos 50 lances passa a ser tarefa dos jogadores, sob supervisão do árbitro.

**Artigo 12:** A função do Árbitro (ver Prefácio)

12.1 O árbitro deverá observar se as Leis do Xadrez estão a ser cumpridas.

12.2 O árbitro deve:

12.2.1 assegurar o fairplay.

12.2.2 agir no melhor interesse da competição.

12.2.3 assegurar a existência de um bom ambiente de jogo.

12.2.4 assegurar que os jogadores não são perturbados.

12.2.5 supervisionar o bom andamento da competição.

12.2.6 adotar medidas especiais no que diz respeito aos jogadores deficientes e aqueles que necessitem de cuidados médicos.

12.2.7 observar as regras “Anti-Fraude” ou Diretrizes

12.3 O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem em apuros 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 apuros 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 num jogo 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 o jogador que o seu adversário completou um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.

12.7 Se alguém observar uma irregularidade, deve informar apenas o árbitro. Os jogadores não devem falar ou de qualquer forma interferir num jogo que não seja o seu. Não é permitido aos espectadores interferir num jogo. O árbitro pode expulsar os infratores do local de jogo.

12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar um telemóvel ou qualquer dispositivo de comunicação no local de jogo ou em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.

12.9 Opções disponíveis ao árbitro em matéria de sanções:

12.9.1 advertência,

12.9.2 aumentar o tempo remanescente do adversário,

12.9.3 reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,

12.9.4 aumentar os pontos ganhos no jogo ao adversário até ao máximo possível para esse jogo,

12.9.5 reduzir os pontos ganhos no jogo pelo jogador infrator,

12.9.6 declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir a pontuação do adversário),

12.9.7 uma multa anunciada com antecedência,

12.9.8 exclusão de uma ou mais rondas,

12.9.9 expulsão da competição.

## **APÊNDICE A - Partidas Semi-rápidas**

A.1 Uma 'Partida Semi-rápida' é aquela em que todos os lances devem ser concluídos num limite de tempo pré-determinado de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo principal mais 60 vezes qualquer incremento seja de mais de 10 minutos mas inferior a 60 minutos para cada jogador.

A.2 Os jogadores não precisam anotar os lances, mas não perdem os seus direitos sobre reclamações normalmente baseadas numa folha de registo de partida. O jogador pode, a qualquer momento, pedir ao árbitro que lhe forneça uma folha de registo de partida para anotar os lances.

A.3.1 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:

A.3.1.1 um árbitro supervisiona no máximo três partidas e,

A.3.1.2 cada partida é gravada pelo árbitro ou o seu assistente e, se possível, por meios eletrónicos.

A.3.2 O jogador pode a qualquer momento, quando tiver a vez de jogar, pedir ao árbitro ou ao seu assistente que lhe mostre a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado até um máximo de cinco vezes numa partida. Mais pedidos serão considerados como distração do adversário.

A.4 Caso contrário devem ser aplicáveis as seguintes regras:

A.4.1 Da posição inicial, uma vez completados os dez primeiros lances por cada jogador,

A.4.1.1 nenhuma alteração pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja afetada desfavoravelmente.

A.4.1.2 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.

A.4.2 Se o árbitro observar uma ação segundo Artigos 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3, ou 7.5.4 deverá atuar de acordo com o Artigo 7.5.5, desde que o oponente não tenha efetuado o seu próximo lance. Se o árbitro não intervier, o oponente tem o direito a reclamar, desde que não tenha efetuado o seu próximo lance. Se o oponente não reclamar e se o árbitro não intervier, o lance ilegal deve permanecer e o jogo deve continuar.

Um lance ilegal não pode ser corrigido logo que o adversário tenha efetuado o lance seguinte, a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção do árbitro.

A.4.3 Para reclamar uma vitória por tempo, o reclamante pode parar o relógio e notificar o árbitro. Contudo o jogo está empatado se a posição é tal que o adversário não possa dar xeque-mate ao rei por uma qualquer série de lances legais.

A.4.4 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 existir no tabuleiro, deverá declarar a partida empatada.

A.4.5 O árbitro também deve assinalar a queda de seta, se observar.

A.5 Os regulamentos de um evento deverão especificar se o artigo A.3 ou A.4 se aplica a todo o evento.

## **APÊNDICE B - Blitz**

B.1 A ‘partida rápida’ é aquela em que todos os lances devem ser completados num tempo predeterminado de 10 minutos ou menos para cada jogador; ou o tempo principal mais 60 vezes qualquer incremento seja de 10 minutos ou menos.

B.2 As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de Competição deverão ser de um minuto em vez de dois minutos.

B.3.1 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:

B.3.1.1. um árbitro supervisiona uma partida e

B.3.1.2 cada partida for gravada pelo árbitro ou seu assistente e, se possível, por meios eletrónicos.

B.3.2 O jogador pode a qualquer momento, quando tiver a vez de jogar, pedir ao árbitro ou ao seu assistente que lhe mostre a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado até um máximo de cinco vezes numa partida. Mais pedidos serão considerados como distração do adversário.

B.4 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Xadrez Semi-Rápido conforme previsto nos artigos A.2 e A4.

B.5 Os regulamentos de um evento deverão especificar se o artigo A.3 ou A.4 se aplica a todo o evento.

## **APÊNDICE C - Notação Algébrica**

A FIDE reconhece para os seus próprios torneios e jogos apenas um sistema de notação, o Sistema Algébrico, e recomenda a uniformização desta notação de xadrez também para a literatura xadrezística e jornais e revistas.

Registos de partida com outra anotação que não seja a algébrica não podem ser usados como prova nos casos em que normalmente a registo de partida de um jogador é usado para tal propósito. O árbitro que observar um jogador utilizando outro sistema de anotação que não seja o algébrico deverá alertá-lo sobre esta recomendação.

Descrição do Sistema Algébrico

C.1 Nesta descrição “peça” significa qualquer peça exceto o peão.

C.2 Cada peça é indicada por uma abreviatura. Na língua portuguesa é a primeira letra, maiúscula, do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo.

C.3 Para a abreviatura do nome das peças, cada jogador tem liberdade de usar a abreviatura do nome como é normalmente usado no 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 pela sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: os lances escrevem-se 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, respetivamente.

C.6 As oito linhas (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, respetivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas nas primeira e segunda linhas; as peças pretas são colocadas na oitava e sétima linha.

C.7 Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada somente pela combinação de uma letra com um número.

C.8 Cada lance é indicado pela abreviatura do nome da peça em questão e pela casa de chegada. Não há hífen entre o nome da peça e a casa de chegada. Exemplos: Be5, Cf3, Td1. No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5. É aceitável a forma extensa contendo a casa de partida e a de chegada. Ex: Bb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4 e a6a5.

C.9 Quando uma peça faz uma captura, deve ser inserido um x entre:

C.9.1 a abreviatura do nome da peça em questão e

C.9.2 a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1, ver também C.10.

C.9.3 Quando um peão faz uma captura, deve ser indicada a coluna de partida, em seguida deve ser inserido um 'x' e depois a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', devem ser acrescentadas à notação as letras 'e.p.'. Exemplo: exd6 e.p.

C.10 Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada da seguinte forma:

C.10.1 Se ambas as peças estiverem na mesma linha por:

C.10.1.1 a abreviatura do nome da peça,

C.10.1.2 a coluna da casa de partida, e

C.10.1.3 a casa de chegada.

C.10.2 Se ambas peças estiverem na mesma coluna por:

C.10.2.1 a abreviatura do nome da peça,

C.10.2.2 a linha da casa de partida, e

C.10.2.3 a casa de chegada.

C.10.3 Se as peças estiverem em linhas e colunas diferentes, é preferível o método 1.

Exemplos:

C.10.3.1 Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles move-se para a casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.

C.10.3.2 Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles move-se para a casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.

C.10.3.3 Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles move-se para a casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.

C.10.3.4 No caso de uma captura na casa f3, é ainda aplicável a anotação dos exemplos anteriores, mas deve ser inserido um 'x': 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdxf3, conforme o caso.

C.11 No caso da promoção de um peão, é indicado o lance desse peão, imediatamente seguido da abreviatura da nova peça. Exemplos: d8D, exf8C, b1B, g1T.

C.12 A oferta de empate deve ser sinalizada como (=).

C.13 Abreviaturas

0-0= roque com a torre h1 ou torre h8 (roque na ala do rei)

0-0-0= roque com a torre a1 ou torre a8 (roque na ala da dama)

x = capturas

+ = xeque

++ ou # = xeque-mate

e.p. = capturas 'en passant'

As últimas quatro são opcionais. Amostra de partida:

1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Bg5 Cc6 8. De3+ Be7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Ou: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Bg5 Cc6 8. De3 Be7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

#### **APÊNDICE D - Regras de jogo com cegos e jogadores com deficiência visual**

D.1 O Diretor de Torneio, 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 jogador pode exigir o uso de dois tabuleiros, o jogador vidente usando um tabuleiro normal e o jogador

deficiente visual usando um tabuleiro especialmente construído. Este tabuleiro deve preencher os seguintes requisitos:

D.1.1 medir pelo menos 20 cm por 20 cm,

D.1.2 ter as casas pretas levemente em relevo,

D.1.3 ter um pequeno orifício de segurança em cada casa,

D.1.4 Os requisitos para as peças são:

D.1.4.1 terem todas um pequeno pino que se encaixe perfeitamente no orifício de segurança do tabuleiro,

D.1.4.2 serem todas de modelo Stauton, sendo as peças pretas especialmente marcadas.

D.2 Os seguintes regulamentos deverão regular o jogo:

D.2.1 Os lances deverão ser anunciados claramente, repetidos pelo adversário e executados no seu tabuleiro. Quando promover um peão, o jogador deve anunciar qual a peça escolhida. Para que o referido anúncio seja o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes em vez das correspondentes letras algébricas:

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H – Hector

Exceto se o árbitro decidir de outra forma, as linhas das brancas até às pretas devem receber os algarismos em alemão:

1 - eins (um)

2 - zwei (dois)

3 - drei (três)

4 - vier (quatro)

5 - fuenf (cinco)

6 - sechs (seis)

7 - sieben (sete)

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: "Koenig" (Rei), "Dame" (Dama), "Turm" (Torre), "Laeufer" (Bispo), "Springer" (Cavalo) e "Bauer" (Peão).

D.2.2 No tabuleiro do jogador deficiente visual, considera-se tocada a peça quando ela tiver sido retirada do orifício de fixação.

D.2.3 Um lance considera-se “executado” quando:

D.2.3.1 no caso de uma captura, a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tem vez de jogar;

D.2.3.2 uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação;

D.2.3.3 tiver sido anunciado o lance.

D.2.4 Só então o relógio do adversário será posto em movimento.

D.2.5 Assim que os pontos D.2.2 e D.2.3 estiverem consubstanciados, as regras normais são válidas para o jogador vidente.

D.2.6.1 É admitida a utilização de um relógio de xadrez especialmente construído para o jogador deficiente visual. Tal relógio deverá ser capaz de anunciar ao jogador deficiente visual os tempos e o número de lances.

D.2.6.2 Em alternativa poderá ser considerado um relógio análogo com as seguintes características:

D.2.6.2.1 um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto e cada 15 minutos marcados por dois pontos; e

D.2.6.2.2 uma seta que possa ser facilmente sentida pelo tato; devem ser tomados cuidados especiais para que as setas sejam bem ajustadas de modo a permitir ao jogador sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.

D.2.7 O jogador deficiente visual deverá anotar a partida em Braille ou escrever os lances à mão, ou gravá-los em fita magnética.

D.2.8 Qualquer engano no anúncio de um lance deverá ser imediatamente corrigido antes que se ponha em movimento o relógio do adversário.

D.2.9 Se durante uma partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, deverão ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das folhas de registo de partida dos dois jogadores. Se as duas folhas de registo de partida coincidirem, o jogador que tiver escrito o lance corretamente, mas o tenha executado incorretamente, deverá corrigir a sua posição

para que corresponda com o movimento indicado nas folhas de registo de partida. Quando tais diferenças ocorrerem, deverá ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas folhas de registo de partida coincidirem e o árbitro reajustará adequadamente os relógios.

D.2.10 O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:

D.2.10.1 executar o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário,

D.2.10.2 anunciar os lances de ambos os jogadores,

D.2.10.3 anotar os lances na folha de registo de partida do jogador deficiente visual e pôr em movimento o relógio do adversário,

D.2.10.4 informar o jogador deficiente visual, somente a pedido deste, do número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores,

D.2.10.5 reclamar a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informar o árbitro quando o jogador vidente tiver tocado numa das suas peças.

D.2.10.6 executar as necessárias formalidades no caso de a partida ser adiada.

D.2.11 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 D.2.10.1 e D.2.10.2. Deve ser designado um assistente caso um jogador deficiente visual seja emparceirado com um jogador surdo.

## **DIRETRIZES**

### **I - Partidas adiadas**

I.1.1 Se uma partida não terminar até ao final do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá intimar o jogador que tem vez de jogar a ‘selar’ o próximo lance. O jogador deve anotar sem ambiguidades o seu lance na folha de registo de partida, colocá-la com a do adversário num envelope, lacrá-lo, e só então parar o relógio. Enquanto não parar o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de alterar o seu lance secreto. Se, depois de ter sido informado pelo árbitro para selar o seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deverá anotá-lo na folha de registo de partida como o seu lance secreto.

I.1.2 Um jogador que tem a vez de jogar, que quiser adiar a partida antes do final da sessão de jogo, será considerado como tendo utilizado todo o tempo que falta para o término da sessão, e o seu tempo remanescente deverá então ser registado.

I.2. No envelope deverá ser indicado o seguinte:

I.2.1 os nomes dos jogadores,

I.2.2 a posição imediatamente anterior ao lance secreto,

I.2.3 o tempo utilizado por cada jogador,

I.2.4 o nome do jogador que fez o lance secreto,

I.2.5 o número do lance secreto,

I.2.6 a oferta de empate, se a proposta se mantiver,

I.2.7 a data, hora e o local de reinício da partida.

I.3 O árbitro deverá verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela sua guarda.

I.4 Se um jogador propuser empate depois do adversário fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que este a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.

I.5 Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro e indicado nos relógios o tempo utilizado por cada jogador quando a partida foi suspensa.

I.6 Se antes do reinício da partida os jogadores empatarem por comum acordo, ou um dos jogadores avisar o árbitro que abandona, a partida está terminada.

I.7 O envelope só deverá ser aberto somente quando o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente.

I.8 Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.9, 9.6, perde a partida o jogador cuja anotação do lance secreto:

I.8.1 seja ambígua, ou

I.8.2 esteja anotado de tal forma que é impossível determinar o seu verdadeiro significado, ou

I.8.3 seja ilegal.

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

I.9.1 o jogador que tiver de responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e o seu relógio acionado.

I.9.2 o jogador que tiver de responder ao lance secreto não estiver presente, o seu relógio deverá ser acionado; após a sua chegada, pode parar o seu relógio e chamar o árbitro; o envelope é então aberto e o lance secreto executado no tabuleiro; o seu relógio é então acionado.

I.9.3 o jogador que fez o lance secreto não estiver presente, o seu adversário tem o direito de anotar a sua resposta na folha de registo de partida, selar a sua folha de registo de partida num novo envelope, parar o seu relógio e acionar o do adversário ausente, em vez de responder da forma usual; nesse caso, o novo envelope deverá ficar à guarda do árbitro e aberto após a chegada do adversário ausente.

I.10 Qualquer jogador que chegar ao tabuleiro depois da hora estipulada deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma. Contudo, se do lance secreto resultar a conclusão do jogo, deverá ser aplicada essa conclusão.

I.11 Se os regulamentos de um evento especificarem que o horário determinado 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 os regulamentos de um evento especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

I.12.1 Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá continuar a partir da posição no momento do adiamento, com os tempos nos relógios colocados como no momento do adiamento. Se o tempo usado por cada jogador não puder ser restabelecido, os relógios deverão ser ajustados pelo árbitro. O jogador que selou o lance secreto deverá executar no tabuleiro o lance que afirma ser o lance secreto.

I.12.2 Se for impossível restabelecer a posição, a partida é anulada e disputado um novo jogo.

I.13 Se, no reinício do jogo, qualquer dos jogadores acusar, antes de efetuar o seu primeiro lance, que o tempo utilizado foi incorretamente indicado em qualquer dos relógios, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for então determinado, a partida deve continuar sem correção a menos que o árbitro decida de outra forma.

I.14 A duração de cada reinício de partida suspensa deverá ser controlada pelo relógio do árbitro. A hora de início deverá ser previamente anunciada.

## **II - Regras do Xadrez960**

II.1 Antes de uma partida de Xadrez960 a posição inicial é aleatoriamente colocada, sujeita a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez clássico. Em particular, peças e peões têm os seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate ao rei do adversário.

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

A posição inicial para o Xadrez960 deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda fila como no xadrez clássico. Todas as peças brancas restantes são colocadas aleatoriamente na sua primeira linha, mas com as seguintes restrições:

II.2.1 o rei é colocado numa casa qualquer entre as duas torres,

II.2.2 os bispos são colocados em casas de cores opostas, e

II.2.3 as peças pretas são colocadas em posição oposta à das peças brancas.

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

## II.3 Regras de roque no Xadrez960

II.3.1 O Xadrez960 permite a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de rei e torre numa única jogada. No entanto, para o roque são necessárias algumas interpretações do jogo de xadrez clássico, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para rei e torre que não são aplicáveis com frequência no xadrez aleatório.

II.3.2 Como rocar. Dependendo da posição do rei e da torre anteriormente ao roque, a manobra de roque no Xadrez960 é executada por um destes quatro métodos:

II.3.2.1 roque de duplo movimento: fazendo um lance com o rei seguido de um lance com a torre, ou

II.3.2.2 roque por transposição: trocando a posição do rei com a da torre, ou

II.3.2.3 roque com um único lance de rei: fazendo somente um lance de rei, ou

II.3.2.4 roque de um só lance de torre: fazendo somente um lance com a torre.

II.3.2.5 Recomendações:

II.3.2.5.1 Quando o roque num tabuleiro físico for realizado por um adversário humano, recomenda-se que o rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro para junto da sua posição final, a torre seja então movida da sua posição inicial para a sua posição final, e finalmente seja o rei colocado na sua casa de destino.

II.3.2.5.2 Após o roque, as posições finais da torre e do rei deverão ser exatamente as mesmas do xadrez clássico.

II.3.2.6 Esclarecimento:

Deste modo, após o roque na casa c (anotado como 0-0-0 e conhecido como roque do lado da dama no Xadrez960), o rei está na casa c (c1 para as brancas e c8 para as pretas) e a torre está na casa d (d1 para as brancas e d8 para as pretas). Após o roque na casa g (anotado como 0-0 e conhecido como roque do lado do rei no Xadrez960), o rei está na casa g (g1 para as brancas e g8 para as pretas) e a torre estará na casa f (f1 para as brancas e f8 para as pretas).

II.3.2.7 Notas:

II.3.2.7.1 Para evitar qualquer mal-entendido, é conveniente afirmar "vou rocar" antes de efetuar o lance.

II.3.2.7.2 Em certas posições iniciais, o rei ou a torre (mas não ambos) não se movem durante o roque.

II.3.2.7.3 Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.

II.3.2.7.4 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 da torre utilizadas para rocar.

II.3.2.7.5 Em algumas posições iniciais, algumas casas que deveriam estar vagas no xadrez clássico poderão estar ocupadas durante o roque. Por exemplo, após o grande roque (0-0-0), é possível que as casas ‘a’, ‘b’ ou ‘e’ ainda permaneçam ocupadas, e após o pequeno roque (0-0) é possível que as casas ‘e’ ou ‘h’ estejam ocupadas.

### **III - Jogos sem incremento incluindo Finais Acelerados**

III.1 O ‘final acelerado’ é a fase do jogo em que todos os lances restantes devem ser concluídos num limite finito de tempo.

III.2.1 As Diretrizes abaixo indicadas relativas ao período final do jogo, incluindo os Finais Acelerados, só podem ser utilizadas numa competição se for previamente anunciado.

III.2.2 Este Anexo só poderá ser aplicado a xadrez em ritmo clássico e em partidas semi-rápidas sem incremento e não a partidas rápidas.

III.3.1 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então:

III.3.1.1 a partida deverá continuar se isso ocorrer em qualquer período do jogo exceto no último período.

III.3.1.2 a partida está empatada se isso ocorrer no período do jogo em que todos os lances remanescentes devam ser completados.

III.4 Se o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode solicitar que seja inserido um tempo extra de cinco segundos para ambos os jogadores. Isto constitui oferta de empate. Se a oferta for recusada, e o árbitro deferir o solicitado, os relógios serão então ajustados com o tempo extra; o adversário será contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deverá continuar.

III.5 Se o Artigo III.4 não for aplicável e o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Deve chamar o árbitro e pode parar o relógio de xadrez (ver Artigo 6.12.2). Poderá reclamar com base em que o seu adversário não pode vencer por meios normais, ou que o seu adversário não se está a esforçar para vencer por meios normais:

III.5.1 Se o árbitro concordar que o adversário não pode vencer por meios normais, ou que o adversário não se está a esforçar para ganhar a partida, por meios normais, deverá declarar a partida empatada. Caso contrário deverá adiar a sua decisão ou rejeitar a reclamação.

III.5.2 Se o árbitro adiar a sua decisão, o adversário pode ser contemplado com dois minutos extra e a partida deverá continuar, se possível, na presença do árbitro. O árbitro deverá declarar o resultado final mais tarde durante a partida ou logo que possível após a queda de seta de qualquer dos jogadores. Deverá declarar a partida empatada se concordar que o adversário do jogador cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que não estava a fazer suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.

III.5.3 Se o árbitro rejeitar a reclamação, o adversário deverá ser contemplado com dois minutos extra.

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

III.6.1 Um jogador pode reivindicar empate quando tiver menos de dois minutos no seu relógio e antes da sua seta cair. Isto determina o término da partida. Pode reivindicar com base em:

III.6.1.1 que o adversário não pode vencer por meios normais ou

III.6.1.2 que o seu adversário não se está a esforçar para vencer por meios normais.

Na hipótese III.6.1.1 o jogador deve anotar a posição final numa folha de registo de partida atualizada e o adversário tem de verificá-la.

Na hipótese III.6.1.2 o jogador deve anotar a posição final numa folha de registo de partida atualizada. O adversário deverá verificar quer a folha de registo de partida quer a posição final.

III.6.2 A reclamação deverá ser encaminhada ao árbitro designado.

## GLOSSÁRIO DE TERMOS NAS LEIS DO XADREZ

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

**adjourn** = adiamento: 8.1. Em vez de ser jogada numa sessão, a partida é temporariamente suspensa, prosseguindo posteriormente

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

**analyse** = análise: 11.3. Quando um ou mais jogadores fazem lances num tabuleiro para tentar definir qual a melhor continuação.

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

**arbiter** = árbitro: Prefácio. O responsável para garantir que os regulamentos de uma competição são observadas.

**arbiter's discretion** =discrição arbitral: Há aproximadamente 39 situações nas Leis em que o árbitro deve usar a sua capacidade de julgamento;

**assistant** = assistente: 8.1. Uma pessoa que pode contribuir de várias maneiras para o bom funcionamento da competição.

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

**black** = preta: 2.2 1. Há 16 peças escuras ou 32 casas denominadas pretas. Ou 2. Em letras maiúsculas refere-se também ao jogador com as peças pretas.

**blitz** = rápido: B. Uma partida cujo tempo de reflexão de cada jogador é de 10 minutos ou menos. board = tabuleiro: 2.4 Diminutivo para tabuleiro de xadrez.

**Bronstein mode** = modo Bronstein: 6.3.2. Ver 'modo de espera'.

**capture** = captura: 3.1. Quando uma peça é movida da sua casa para uma casa ocupada pela peça do adversário, esta última é removida do tabuleiro. Ver também 3.7.4. É anotado com um X .

**castling** = roque: 3.8.2 Um lance conjunto de rei e torre. Ver o artigo. É anotado com 0-0 para pequeno roque, e 0-0-0 para grande roque.

**cellphone** = telefone celular: 11.3 Telemóvel. Ver telefone móvel.

**check** = xeque: 3.9. Quando o rei está atacado por uma ou mais peças do adversário. É anotado com um +

**checkmate** = xeque-mate: 1.2. Quando o rei está atacado e não se pode esquivar da ameaça. É anotado com ++ ou #.

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

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

**chess set** = conjunto das peças de xadrez: As 32 peças do tabuleiro

**chess960** = xadrez960: II. Uma variante de xadrez em que as peças são colocadas aleatoriamente em 960 variações possíveis.

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

**clock** = relógio: 6.1. Cada um dos dois mostradores de tempo

**completed move** = lance concluído: 6.2.1 Quando um jogador efectuou o seu lance e em seguida acionou o seu relógio.

**contiguous area** = área contígua: 12.8 Uma área próxima, que não faz parte necessariamente da área de jogo. Por exemplo, a área reservada aos espectadores.

**cumulative Fischer mode** = modo cumulativo (Fischer): Quando um jogador recebe uma quantidade de tempo extra (geralmente 30 segundos) depois de cada lance.

**dead position** = posição morta: 5.2.2 Quando nenhum jogador pode dar xeque-mate ao rei do adversário com qualquer série de lances legais.

**default time** = tempo de ausência: 6.7 O tempo estipulado para que um jogador possa chegar atrasado sem perder a partida.

**delay (Bronstein) mode** = modo de espera (Bronstein): 6.3.2 É atribuído a ambos os jogadores um determinado ‘tempo de reflexão principal’. Cada jogador recebe também um ‘tempo fixo extra’, para cada lance. A contagem regressiva do tempo de reflexão principal só começa depois de esgotado o tempo fixo. Desde que o jogador acione o seu relógio antes de se esgotar o ‘tempo fixo extra’, o ‘tempo de reflexão principal’ não muda, independentemente da proporção do ‘tempo fixo extra’ usado.

**demonstration board** = mural de demonstração: 6.13. Um mostrador da posição no tabuleiro onde as peças são movidas manualmente.

**diagonal** = diagonal: 2.4. Uma linha reta de casas da mesma cor, desde uma ponta do tabuleiro a uma ponta adjacente.

**disability** = deficiência : 6.2.6 Uma condição, tal como uma deficiência física ou mental, que resulta numa perda parcial ou completa da habilidade pessoal para o desempenho de certas atividades xadrezísticas.

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

**draw offer** = oferta de empate: 9.1.2 Quando um jogador pode oferecer empate ao adversário. Isto é indicado na folha de registo da partida com o símbolo (=)

**en passant** = captura na passagem: 3.7.4.1 Ver explicação neste artigo. É anotada com “e.p”.

**exchange** = troca: 3.7.5.3 1. Quando um peão é promovido. Ou 2. Quando um jogador captura uma peça com o mesmo valor da sua própria peça e esta é recapturada. Ou 3. Quando um jogador perdeu uma torre e o adversário perdeu um bispo ou cavalo.

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

**fair play** = jogo limpo: 12.2.1 Apesar de ter sido feita justiça tem de se levar em consideração quando, por vezes, o árbitro entende que as Leis são inadequadas.

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

**Fischer mode** = modo Fischer: ver modo cumulativo

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

**flag fall** = queda de seta: 6.1. Quando tiver expirado o tempo atribuído a um jogador.

**Forfeit** = 4.8 1. Perder o direito a fazer uma reivindicação ou um lance. Ou 2. Perder uma partida por infração das Leis.

**handicap** = dificuldade: ver deficiência

**I adjust** = ajeito: ver j’adoube.

**illegal** = ilegal: 3.10.1 Uma posição ou lance que é impossível face às Leis do Xadrez

**impairment** = diminuição de capacidade: ver deficiência

**increment** = incremento: 6.1 Uma 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-se numa situação com a finalidade de influenciar um determinado acontecimento.

**j'adoube** = pedido para compor as peças: 4.2. Aviso ou indicação por parte de um jogador da sua intenção de ajeitar ou compor as peças, de modo a não infringir a regra da peça tocada

**king side** = ala do rei: 3.8.1. Metade do tabuleiro ocupada pelo rei no início da partida.

**made** = feita: 1.1. Diz-se que uma jogada está feita quando a peça foi movida para uma nova casa, a mão soltou a peça e a peça capturada, se houver, foi removida do tabuleiro

**mate** = Abreviatura de xeque-mate

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

**mobile phone** = telefone móvel: 11.3.2 Telemóvel

**monitor** : 6.13. Um mostrador electrónico da posição no tabuleiro.

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

**move counter** = contador de lances: 6.10.2 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 oportunidades reais de ganhar a partida e não um simples ganho por queda de seta.

**organiser** = organizador: 8.3. A pessoa responsável pelo lugar, datas, prémios em dinheiro, convites, formato da competição e assim por diante.

**over-the-board** = jogo no tabuleiro. Introdução. As leis aplicam-se apenas a este tipo 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 pela ordem crescente de gravidade.

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

**playing area** = área de jogo: 11.2. O lugar onde as partidas da competição são jogadas.

**playing venue** = local de Jogo: 11.2. O único lugar a que os jogadores têm acesso durante a partida.

**points** = pontos ou pontuação: 10.1. Normalmente um jogador ganha 1 ponto por vitória,  $\frac{1}{2}$  ponto por empate, 0 por derrota. Uma alternativa é 3 por vitória, 1 por empate, 0 por derrota.

**press the clock** = pressionar o relógio: 6.2.1 O ato de accionar o botão ou alavanca no relógio de xadrez que pára o relógio do jogador e põe em andamento o do adversário.

**promotion** = promoção: 3.7.5.3 Quando um peão alcança a oitava linha e é trocado por uma dama, torre, bispo ou cavalo da mesma cor.

**queen** = dama: coroar um peão como dama no caso de promoção de um peão

**queenside** = ala da dama: 3.8.2 A metade vertical do tabuleiro que a dama ocupa no início da partida.

**quickplay finish** = final acelerado: Diretrizes III. A última fase de uma partida em que um jogador tem de fazer um ilimitado número de lances num tempo finito

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

**rapid chess** = xadrez semi-rápido: A. Uma partida em que cada jogador tem 10 minutos ou mais, mas menos de 60 minutos, de tempo de reflexão

**regulations of an event** = regulamentos de uma competição: 6.7.1 Vários pontos na Lei são opcionais. O regulamento técnico deve estabelecer quais as opções possíveis.

**repetition** = repetição 5.3.1. 1. Um jogador pode reivindicar empate se a mesma posição ocorre por três vezes. 2. Uma partida está empatada se a mesma posição ocorre por cinco vezes.

**resigns** = abandono: 5.1.2 Quando um jogador desiste de jogar, preferível a jogar até ao mate

**rest rooms** = salas de descanso: 11.2. Lavabos, também a sala ao lado da sala de jogo de Mundiais, onde os jogadores podem descansar.

**result** = resultado: 8.7. Geralmente o resultado é 1-0, 0-1 ou  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$ . Em circunstâncias excepcionais ambos os jogadores podem perder (Artigo 11.8), ou uma pontuação de  $\frac{1}{2}$  e outra de 0. Para partidas não efetivamente jogadas as pontuações são indicadas por +/- (Branças vencem por FC), -/+ (Pretas vencem por FC), -/- (Ambos perdem por FC).

**sealed move** = lance selado ou lance secreto: Diretrizes I. Quando uma partida é adiada (suspenso) o jogador sela o seu lance seguinte (secreto) num envelope.

**scoresheet** = folha de registo de partida: 8.1. Uma folha de papel com espaço para anotação dos lances. Isto também pode ser electrónico.

**screen** = tela: 6.13. Um mostrador electrónico da posição no tabuleiro

**spectators** = espectadores: 11.4 Não jogadores que assistem às partidas. Isto inclui jogadores que concluíram as suas partidas.

**standard chess** = xadrez STD: Uma partida em que o tempo de reflexão de cada jogador é de pelo menos 60 minutos.

**stalemate** = pate ou afogado: 5.2.1 Quando o jogador não tem lance legal e seu rei não está em xeque.

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

**supervise** = supervisão: 12.2.5 Inspeção ou controle.

**time control** = ritmo de jogo: 1. A norma sobre o tempo atribuído ao 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 controlo de tempo, por exemplo, se efectuou os 40 lances em menos de 90 minutos.

**time period** = período de tempo: 8.6 Uma parte da partida em que os jogadores devem completar um número de lances ou todos os lances num determinado 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** = coluna: 2.4 A 8ª linha é frequentemente considerada como a mais alta posição num tabuleiro de xadrez. Assim, cada coluna é referida como "vertical".

**white** = brancas: 2.2. 1. Há 16 peças claras e 32 casas chamadas Brancas. Ou 2. Quando em maiúsculas, isto também se refere ao jogador das peças brancas.

**zero tolerance** = tolerância zero: 6.7.1 Quando um jogador precisa de chegar ao tabuleiro antes do início da sessão.

**50-move rule** = regra dos 50 lances: 5.3.2 Um jogador pode reivindicar empate se os últimos 50 lances tiverem sido concluídos sem movimento de peão e sem qualquer captura.

**75-move rule** = regra dos 75 lances: 9.6.2 Uma partida está empatada se os últimos 75 lances tiverem sido concluídos por cada jogador sem qualquer movimento de peão e sem qualquer captura.

