



**LEIS do JOGO de XADREZ da
Federação Internacional de Xadrez (FIDE)
Válidas a partir de 1 de Janeiro de 2023**

Tradução: A.I. Eduardo Viana

Revisão: Álvaro Brandão

Leis do Xadrez da F.I.D.E.

- Aprovadas pela Assembleia Geral da FIDE, em 07/08/2022
- Em vigor desde 01/01/2023

Texto oficial em Inglês na página da FIDE:

<https://handbook.fide.com/chapter/E012023>

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	3
1. Regras Básicas de Jogo e.....	3
2. Regras de Competição.....	3
PREFÁCIO.....	4
REGRAS BÁSICAS DO JOGO.....	5
Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez.....	5
Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro.....	5
Artigo 3: O movimento das peças.....	8
Artigo 4: O ato de mover as peças.....	14
Artigo 5: O término da partida.....	16
REGRAS DE COMPETIÇÃO.....	17
Artigo 6: O relógio de xadrez.....	17
Artigo 7: Irregularidades.....	20
Artigo 8: O registo dos lances.....	21
Artigo 9: A partida empatada.....	23
Artigo 10: Pontuação.....	25
Artigo 11: A conduta dos jogadores.....	26
Artigo 12: O papel do/a Árbitro/a (veja Prefácio).....	28
APÊNDICES.....	30
Apêndice A. Xadrez Rápido (Semi-rápidas).....	30
Apêndice B. Xadrez Blitz (Relâmpago).....	31
Apêndice C. Notação Algébrica.....	32
Apêndice D. Regras de jogo com cegos e jogadores com deficiência visual.....	35
DIRETRIZES.....	38
Diretrizes I. Partidas adiadas.....	38
Diretrizes II. Regras do Xadrez 960.....	41
Diretrizes III. Partidas sem incremento incluindo Finais Acelerados.....	43
Glossário de termos nas Leis do Xadrez.....	45

INTRODUÇÃO

As Leis do Xadrez da FIDE cobrem o jogo sobre o tabuleiro. As Leis do Xadrez têm duas partes:

- 1. Regras Básicas de Jogo e**
- 2. Regras de Competição.**

O texto abaixo, em língua portuguesa, é a tradução da versão autêntica em língua inglesa, aprovada no 93º Congresso da FIDE, realizado em Chennai, Índia.

PREFÁCIO

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 tomar uma decisão correta estudando situações análogas que estejam nas Leis. As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, bom senso e absoluta objetividade. Uma regra muito detalhada pode privar o árbitro de sua liberdade de julgamento e assim impedi-lo de encontrar, face a um problema, uma solução ditada pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os xadrezistas e federações que aceitem este ponto de vista.

Uma condição necessária para uma partida ter rating calculado pela FIDE é que o torneio seja jogado de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE. Recomenda-se até 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 relacionadas com as 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/duas jogadores/as, que movem as suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'.

1.2 O jogador/a com as peças brancas (Branças) faz o primeiro lance, cabendo ao jogador/a com as peças pretas (Pretas) responder a esse primeiro lance. Em seguida, os/as jogadores/as movem alternadamente.

1.3 Diz-se que um jogador/a 'tem a vez de jogar', tão logo a jogada do seu/sua oponente tiver sido efetuada.

1.4 O objetivo de cada jogador/a é colocar o Rei do/a oponente 'sob ataque' de forma a conseguir que o/a oponente não tenha lance legal.

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







1.4.2 Do/a oponente, cujo Rei sofreu xeque-mate, diz-se que perdeu a partida.

1.5 A partida estará empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores/as tenha a possibilidade de dar xeque-mate ao Rei do/a oponente (veja Artigo 5.2.2).

Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro

2.1 O tabuleiro de xadrez é composto por uma grelha (8x8) de 64 casas quadradas iguais, alternadamente claras e escuras. O tabuleiro é colocado entre os jogadores/as de tal forma que é sempre branca a casa que fica no canto à direita de cada jogador/a.

2.2 No início do jogo as Brancas têm 16 peças de cor clara, e as Pretas têm 16 peças de cor escura. As peças são as seguintes:

1 Rei branco indicado pelo símbolo		R
1 Dama branca, indicada pelo símbolo		D
2 Torres brancas indicadas pelo símbolo		T
2 Bispos brancos indicados pelo símbolo		B
2 Cavalos brancos indicados pelo símbolo		C
8 peões brancos indicados pelo símbolo		
1 Rei preto indicado pelo símbolo		R
1 Dama preta, indicada pelo símbolo		D
2 Torres pretas indicadas pelo símbolo		T
2 Bispos pretos indicados pelo símbolo		B
2 Cavalos pretos indicados pelo símbolo		C
8 peões pretos indicados pelo símbolo		



Conjunto de peças 'Staunton' (modelo recomendado em provas oficiais)

2.3 Esta é a posição inicial das peças no tabuleiro:



Cada casa tem uma referência, definida por duas coordenadas (uma letra e um número) conforme é explicitado no Apêndice C.

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

Nota: Este esquema foi deslocado do Apêndice C7 para facilitar o entendimento do conceito de colunas e linhas.

2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas 'colunas'. Ex: a1 a a8 (coluna a); b1 a b8 (coluna b), etc...

As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas 'linhas'. Ex: a1 a h1 (linha 1); a2 a h2 (linha 2), etc...

É denominada 'diagonal' uma linha reta de casas quadradas de mesma cor (que pode conter de 2 a 8 casas) que se estende de uma borda do tabuleiro até à outra borda. Ex: a5 a e1, a6 a f1, a7 a g1, a8 a h1, b8 a h2, c8 a h3, d8 a h4, etc.

Artigo 3: O movimento das peças

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

3.1.1 Se uma peça se mover para uma casa ocupada por uma peça do oponente, esta última será capturada e removida do tabuleiro, como parte do mesmo movimento.

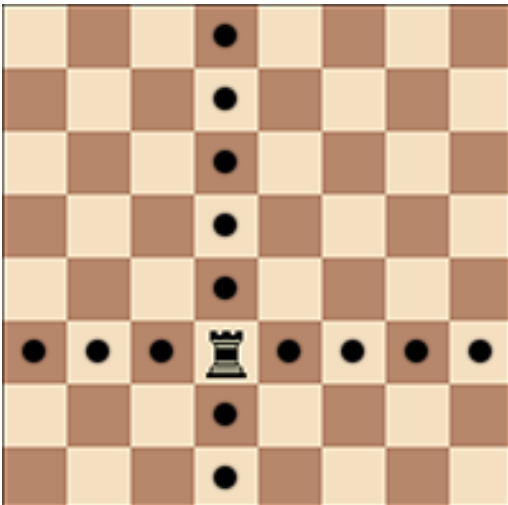
3.1.2 Diz-se que uma peça está a atacar uma peça do/a oponente se puder efetuar uma captura na casa atacada, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8.

3.1.3 Considera-se que uma peça ataca uma casa mesmo que essa casa esteja ocupada por uma peça cravada (impedida de ser movida porque tal movimento deixaria ou colocaria o seu próprio Rei sob ataque).

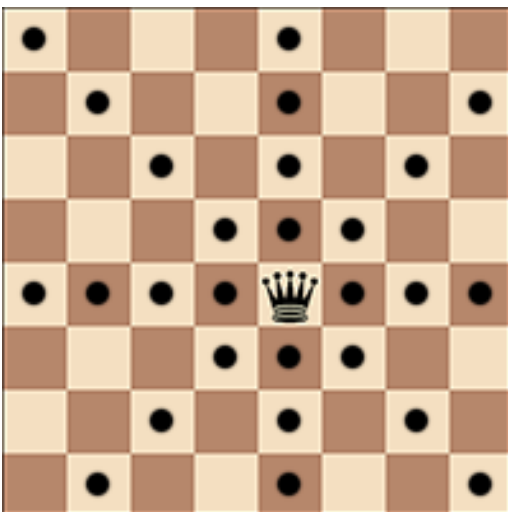
3.2 O Bispo pode ser movido para qualquer casa ao longo da/s diagonal/ais em que esteja.



3.3 A Torre pode ser movida para qualquer casa ao longo da coluna ou linha em que esteja.

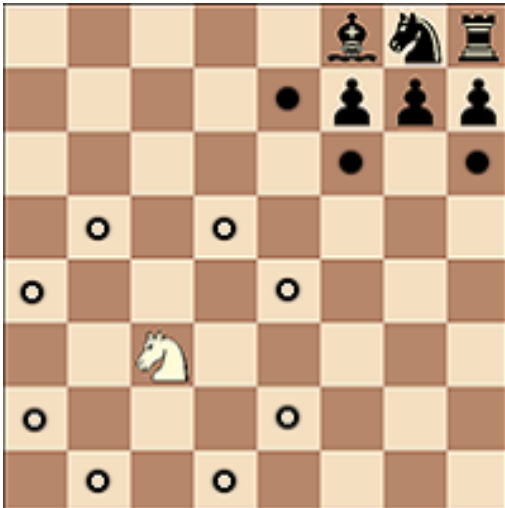


3.4 A Dama pode ser movida para qualquer casa ao longo da coluna, linha ou diagonal/ais em que esteja.



3.5 Ao fazer esses lances, Bispo, Torre ou Dama não podem passar sobre nenhuma outra peça.

3.6 O Cavalo só pode ser movido para uma das casas mais próximas daquela que ocupa, desde que não esteja na mesma linha, coluna ou diagonal (resulta que tais casas são sempre da cor oposta à cor da que ocupa).

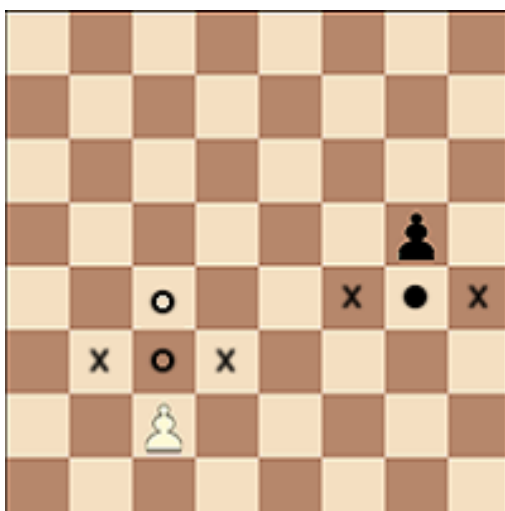


3.7 O peão

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

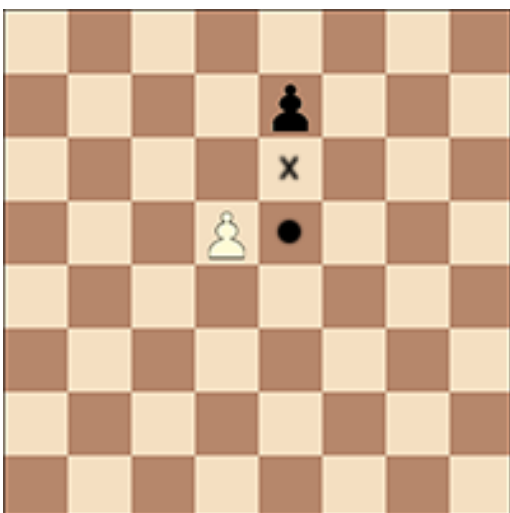
3.7.2 O peão, no seu primeiro lance, pode ser movido conforme mencionado em 3.7.1 ou, alternativamente, pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou

3.7.3 o peão pode ser movido para uma casa ocupada por uma peça do oponente diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando essa peça.



3.7.3.1 O peão - ocupando uma casa adjacente e na mesma linha do peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance desde a sua casa original - pode capturar o peão que avançou como se ele tivesse sido movido apenas uma casa.

3.7.3.2 Esta captura somente é legal se ocorrer no lance imediato a este avanço, e é chamada 'captura na passagem' ou 'en passant'.



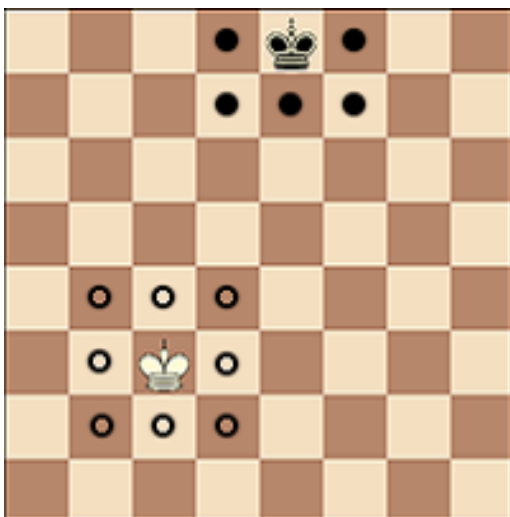
3.7.3.3 Quando um jogador/a, tendo a vez de jogar, move um peão para a linha mais distante em relação à sua posição inicial, deve trocá-lo, como parte da mesma jogada, por uma nova Dama, Torre, Bispo ou Cavalo da mesma cor, na referida casa de chegada. Esta é chamada a 'casa de promoção'.

3.7.3.4 A escolha do jogador/a não está restrita às peças anteriormente capturadas.

3.7.3.5 Esta troca do peão por outra peça é denominada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.

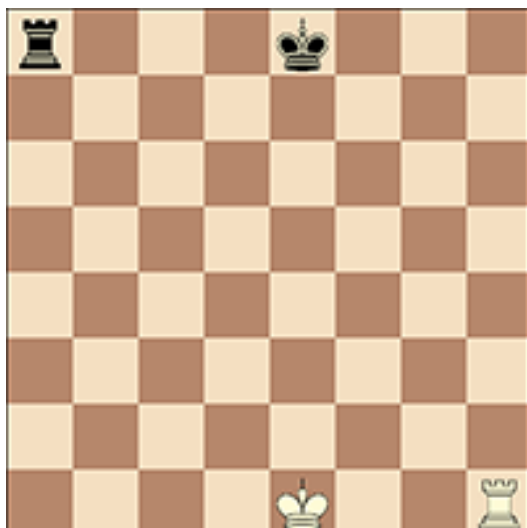
3.8 Há duas formas diferentes de mover o Rei:

3.8.1 Movendo-o para uma casa vizinha



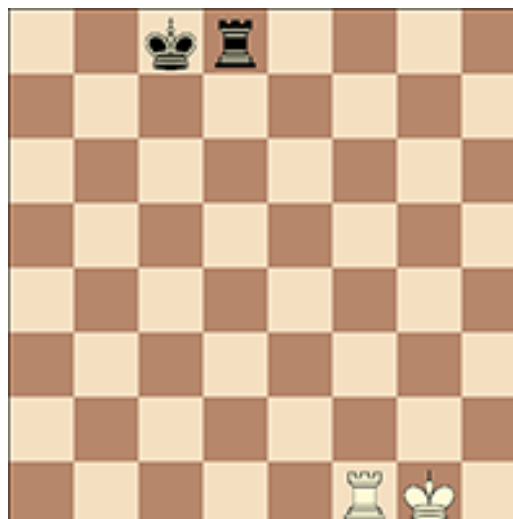
3.8.2 'Rocando'. Este 'roque' é um movimento do Rei conjugado com o de uma das Torres da mesma cor, e ao longo da primeira linha do jogador, que conta como um simples lance de rei, e é executado como se segue: o Rei é transferido (da sua casa original) duas casas em direção à Torre (que também está na sua casa original); em seguida, a Torre é transferida para a casa que o Rei acabou de atravessar.

Antes do roque das negras para a ala da Dama



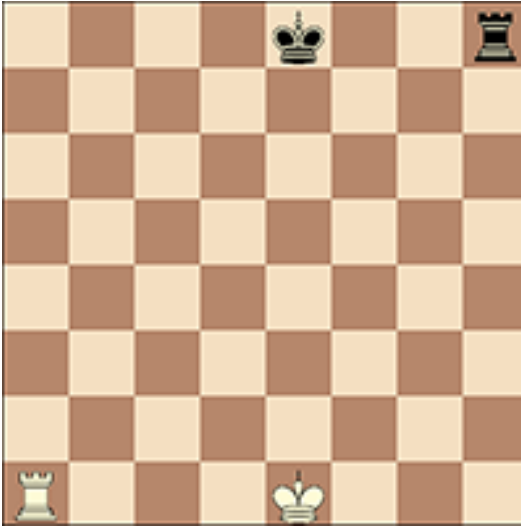
Antes do roque das brancas para a ala de Rei

Depois do grande roque das negras para a ala de Dama (O-O-O)

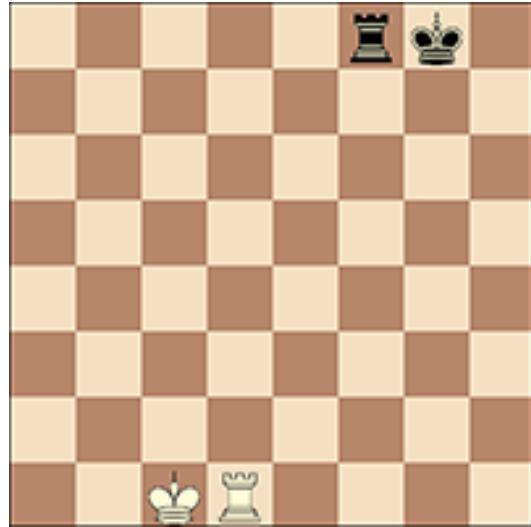


Depois do pequeno roque das brancas para a ala de Rei (O-O)

Antes do roque das negras para ala de Rei



Depois do pequeno roque das negras para a ala de Rei (O-O)



Antes do roque das brancas para a ala da Dama



Depois do grande roque das brancas para a ala de Dama (O-O-O)

3.8.2.1 Perde-se o direito ao roque:

- 1) Se o Rei já foi movido, ou
- 2) com uma Torre que já foi movida

3.8.2.2 O roque não é temporariamente permitido:

- 3) se a casa que o Rei ocupa, ou qualquer casa pela qual deve passar, ou ainda a casa que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente; ou
- 4) se houver alguma peça entre o Rei e a Torre com a qual o roque será efetuado.

3.9 Se o Rei estiver em xeque

3.9.1 Diz-se que o Rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que as referidas peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa ocupada porque tal movimento deixaria ou colocaria o seu próprio Rei em xeque.

3.9.2 Nenhuma peça pode ser movida de modo a que exponha ou deixe o seu próprio Rei em xeque.

3.10 Lances legais e ilegais; posições ilegais

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

3.10.2 Um lance é ilegal quando não atende aos requisitos relevantes dos Artigos 3.1 a 3.9.

3.10.3 Uma posição é dita ilegal quando não pode ser alcançada por qualquer série de lances legais.

Artigo 4: O ato de mover as peças

4.1 Cada lance deve ser jogado com apenas uma das mãos.

4.2 Ajuste das peças ou outro contacto físico com uma peça:

4.2.1 Apenas o/a jogador/a que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas, desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo "eu arrumo" ou "eu ajusto").

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

4.3 Excetuado o disposto no Artigo 4.2.1, se o/a jogador/a que tem a vez de jogar toca no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar:

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

4.3.2 uma ou mais peças de seu/sua oponente - deve capturar a primeira peça tocada que possa ser capturada.

4.3.3 uma ou mais peças das duas cores - deve capturar a primeira peça do/a oponente tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro qual das peças do próprio jogador/a ou do/a oponente foi tocada em primeiro lugar, deve-se considerar que a peça do próprio jogador/a foi tocada antes da do seu/sua oponente.

4.4 Se o/a jogador/a com a vez de jogar:

4.4.1 toca o seu Rei e uma Torre - deve rocar nessa ala se o movimento for legal

4.4.2 deliberadamente toca a Torre e em seguida o seu Rei, não será então permitido rocar nessa ala, e a situação deve ser regulada de acordo com o Artigo 4.3.1

4.4.3 pretendendo rocar, toca o Rei e em seguida uma Torre, mas o roque com esta Torre é ilegal - o/a jogador/a 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, está livre para fazer qualquer jogada legal.

4.4.4 se o/a jogador/a promove um peão, a escolha da nova peça somente está finalizada assim que a mesma tiver tocado na casa de promoção.

4.5 Se nenhuma das peças tocadas de acordo com os Artigos 4.3 ou 4.4 pode ser movida ou capturada, o jogador/a pode fazer qualquer outro lance legal.

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

4.6.1 o peão não precisa de ser colocado na casa de chegada, pois

4.6.2 é possível remover o peão e pôr a nova peça na casa de promoção, ações que podem ocorrer em qualquer ordem.

4.6.3 Se uma peça oponente ocupa a casa de chegada, deve ser retirada por captura.

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:

4.7.1 uma captura - quando a peça capturada tiver sido removida do tabuleiro e o/a jogador/a, após colocar a sua própria peça na nova casa, a tiver soltado da mão.

4.7.2 roque - quando a mão do/a jogador/a tiver soltado a Torre na casa previamente atravessada pelo Rei; assim, quando a mão do/a jogador/a tiver soltado o Rei, o lance não estará implementado ainda, mas o/a jogador/a já não tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar naquela ala, o/a jogador/a deve fazer um outro lance legal com o seu Rei (o que pode

incluir rocar com a outra Torre). Se o Rei não tiver lance legal, o/a jogador/a está livre para fazer qualquer lance legal.

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

4.8 O/a jogador/a perde o seu direito a reclamar contra uma violação dos Artigos 4.1– 4.7 por parte de seu oponente assim que toque numa qualquer peça com a intenção de movê-la ou capturá-la.

4.9. Se um jogador/a estiver fisicamente incapacitado/a de mover as peças, deve designar um/a assistente para executar estas operações, o/a qual deve ser aceite pelo/a árbitro/a.

Artigo 5: O término da partida

5.1.1 A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate ao Rei do/a oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

5.1.2 A partida é perdida pelo jogador/a que declara que abandona. Isto termina imediatamente o jogo, a menos que a posição seja tal que o oponente não possa dar xeque-mate por qualquer série de lances legais. Neste caso, o resultado da partida é declarado empate.

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

5.2.2 A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores/as pode dar xeque-mate ao Rei do/a oponente por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance que produziu a posição esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

5.2.3 A partida está empatada mediante comum acordo entre os/as jogadores/as durante a partida, desde que ambos tenham feito pelo menos o primeiro lance. Isto imediatamente termina 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 apenas um deles funciona 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 Manuseamento do relógio

6.2.1 Durante a partida cada jogador, tendo feito o seu lance no tabuleiro, deve acionar o relógio, iniciando a contagem de tempo no relógio do seu oponente (significa dizer que ele deve acionar o seu relógio). Esta ação 'completa' o lance. Um lance diz-se também completo se:

6.2.1.1 o lance termina a partida (veja Artigos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.61 e 9.6.2), ou

6.2.1.2 o/a jogador/a efetuou o seu próximo lance, caso o seu lance anterior não tenha sido completado.

6.2.2 Deve ser permitido a um/a jogador/a colocar o aparelho em 'pausa' após fazer o seu lance, mesmo depois que o/a seu/sua 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/a.

6.2.3 O/a jogador/a deve acionar o seu relógio com a mesma mão que executou o seu lance. É proibido para um jogador/a manter o dedo no relógio ou a pairar sobre ele.

6.2.4 Os/as jogadores/as devem usar o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com violência, levantá-lo, acionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deve ser penalizado de acordo com o disposto no Artigo 12.9.

6.2.5 Somente é permitido o ajuste de peças no tabuleiro, se efetuado pelo/a jogador/a cujo relógio estiver em funcionamento.

6.2.6 Se um/a jogador/a não puder usar o relógio, deve designar um/a assistente, aceitável para o árbitro, para executar esta tarefa. O seu

relógio deve ser ajustado pelo/a árbitro/a de modo justo. Este ajuste de relógio não se aplica no caso de um jogador com deficiência.

6.3 Tempo atribuído

6.3.1 Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador/a deve completar um número mínimo de lances - ou todos os lances - num determinado período de tempo, inclusive o incremento após cada lance. Tudo isto deve ser previamente especificado.

6.3.2 O tempo poupado por um/a jogador/a durante um período é adicionado ao tempo disponível para o próximo período, quando aplicável. No modo de 'espera de tempo' (delay-mode) ambos os/as jogadores/as recebem um determinado 'tempo principal de reflexão'. Além disso, cada jogador também recebe um 'tempo extra fixo', após cada lance. A contagem regressiva do tempo principal somente começa depois de esgotado o tempo extra. Desde que o jogador/a pare seu relógio antes de esgotado o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da porção do 'tempo extra fixo' usado.

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

6.5 Antes do início da partida o/a árbitro/a deve 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 Tolerância para atraso 'Default time'

6.7.1 O regulamento técnico de um evento deve especificar previamente um horário de 'tolerância para atraso'. Se não for especificado o prazo para atraso, então ele é igual a zero. Qualquer jogador/a que chegar atrasado/a, ou seja, após o horário de tolerância para atraso, deve perder a partida, a menos que o/a árbitro/a decida de outra forma.

6.7.2 Se o regulamento técnico de um evento especificar que o horário 'de tolerância para atraso' não é zero, e se nenhum dos/as jogadores/as estiver presente, o/a jogador/a com as peças brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que o regulamento do evento especifique, ou o/a árbitro/a, decida de outra forma.

6.8 Uma seta/bandeira é considerada caída quando o/a árbitro observa o facto ou quando um dos jogadores fez uma reclamação válida nesse sentido.

6.9 Exceto onde se aplica uma das disposições contidas nos Artigos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, perderá a partida o/a jogador/a que não completar, dentro do 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 ao Rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.

6.10 Configuração do relógio de xadrez

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

6.10.2 Se, durante a partida, se verificar que a configuração de qualquer um - ou ambos relógios - está incorreta, o/a jogador/a ou o/a árbitro/a deve imediatamente parar o relógio de xadrez. O/a árbitro deve instalar a configuração correta, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O/a árbitro/a deve valer-se de seu bom senso quando determinar a configuração dos relógios.

6.11.1 Se o jogo precisar de ser interrompido, o/a árbitro deve pausar o relógio de xadrez.

6.11.2 O/a jogador/a somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro/a - por exemplo, quando ocorrer uma promoção e a peça requerida não estiver disponível.

6.11.3 O/a árbitro/a deve decidir quando a partida será reiniciada.

6.11.4 Se o/a jogador/a pausar o relógio de xadrez, a fim de procurar assistência da arbitragem, o/a árbitro/a deve determinar se ele/ela tem alguma razão válida para parar o relógio. Se for óbvio que não houve razão válida para pausar o relógio de xadrez, o/a jogador/a deve ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9.

6.12.1 São permitidos no salão de jogos, telas, monitores, ou tabuleiros murais mostrando a posição atual no tabuleiro, os lances e o número de

lances feitos/completados, e relógios que também mostrem o número de lances.

6.12.2 O/a jogador/a não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa forma.

Artigo 7: Irregularidades

7.1 Se uma irregularidade ocorre, e deve ser restabelecida a posição anterior das peças, o/a árbitro/a deve usar o seu melhor julgamento para, no reatamento, determinar os tempos a serem disponibilizados no relógio de xadrez. Isto inclui o direito de não mudar os tempos dos relógios. Se necessário, o/a árbitro/a deve ajustar o contador de lances do relógio.

7.2.1 Se, durante uma partida, se constatar que a posição inicial das peças estava incorreta, a partida deve ser anulada e uma nova partida deve ser jogada.

7.2.2 Se, durante uma partida, se constatar que o tabuleiro foi colocado contrariando o Art. 2.1, a partida deve continuar, mas a posição alcançada será transferida para um tabuleiro de xadrez corretamente colocado.

7.3 Se uma partida começou com cores invertidas, caso menos de 10 lances tenham sido feitos por ambos/as jogadores/as, deve a mesma ser interrompida e uma nova partida ser disputada com as cores corretas. Após 10 lances ou mais, o jogo deve continuar.

7.4 Peças deslocadas

7.4.1 Se o/a jogador/a desloca/derruba uma ou mais peças, deve restabelecer a correta posição no seu próprio tempo.

7.4.2 Se necessário, o/a jogador/a ou o oponente deve parar o relógio de xadrez e pedir a assistência do/a árbitro/a.

7.4.3 O/a árbitro/a pode penalizar o jogador que deslocou/derrubou as peças.

7.5 Lances ilegais

7.5.1 Um lance ilegal estará completado assim que o jogador acionar o seu relógio. Se durante a partida se descobrir que um lance ilegal foi completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deve ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não

puder ser restabelecida, a partida deve 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 deve então continuar a partir desta posição restabelecida.

7.5.2 Se o/a jogador/a moveu um peão para a mais distante fila/linha, acionou o relógio, mas não substituiu o peão pela nova peça, o lance é ilegal, e o peão deve ser substituído por uma Dama de mesma cor do peão.

7.5.3 Se o/a jogador/a aciona o relógio sem efetuar um lance, o ato deve ser considerado e penalizado como se de um lance ilegal se tratasse.

7.5.4 Se um/a jogador/a usa as duas mãos para fazer um único lance (no caso de roque, captura ou promoção), tal deve ser considerado e penalizado como tendo sido efetuado um lance ilegal.

7.5.5 Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 para o primeiro lance ilegal completado por um jogador, o/a árbitro/a deve dar dois minutos extras ao seu/sua oponente; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo/a jogador/a, o/a árbitro/a deve declarar a partida perdida para este jogador/a. Entretanto, a partida estará empatada, quando se alcançar uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate ao Rei de um/a jogador/a por qualquer série possível de lances legais.

7.6 Se, durante a partida, se descobrir que qualquer peça foi deslocada da sua casa correta, deve ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição anterior à irregularidade não puder ser determinada, a partida continua a partir da última posição identificável antes da irregularidade. A partida então continua a partir desta posição restabelecida.

Artigo 8: O registo dos lances

8.1 Como os lances devem ser registados:

8.1.1 Durante a partida é requerido a cada jogador/a que registre os próprios lances e os de seu/sua oponente, de maneira correta, lance a lance, da forma mais clara e legível possível, optando por uma das seguintes maneiras:

8.1.1.1 escrever em notação algébrica (conforme apêndice C) na folha de registo, prescrita para a competição;

8.1.1.2 introduzindo os lances na planilha eletrônica certificada pela FIDE, prescrita para a competição.

8.1.2 É proibido anotar os lances antes de os executar no tabuleiro, exceto se o/a jogador/a pretender reivindicar empate na forma dos Artigos 9.2 ou 9.3, ou no ato de adiamento de uma partida de acordo com o disposto na Diretriz I 1.1.

8.1.3 O/a jogador/a pode responder a um lance do seu/sua oponente antes de anotá-lo, se assim desejar. Deve, no entanto, anotar o seu lance anterior antes de fazer outro.

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

8.1.5 Ambos/as jogadores/as devem anotar a oferta de empate com um símbolo (=).

8.1.6 Se um jogador/a estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador/a, e que deve ser aceitável para o/a árbitro/a, para registar os lances. O seu relógio deve ser colocado pelo árbitro/a de uma forma justa. Não é aplicável tal ajustamento de relógio para jogador/a com deficiência.

8.2 As folhas de registo devem estar sempre visíveis para o árbitro/a, durante toda a partida.

8.3 As folhas de registo são propriedade do/a organizador/a da competição. Um dispositivo de registo eletrónico com defeito evidente deve ser substituído pelo árbitro/a.

8.4 Se o/a jogador/a tiver menos de cinco minutos no 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, durante o tempo restante do período não está obrigado/a a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.1.

8.5 Folhas de registo incompletas

8.5.1 Se nenhum dos/as jogadores/as estiver a anotar, nas condições do Artigo 8.4, o/a árbitro ou o seu/sua assistente deve esforçar-se por estar presente e anotar os lances. Neste caso, imediatamente após a queda da seta/bandeira, o/a árbitro/a deve parar o relógio de xadrez durante o tempo necessário para que ambos jogadores atualizem as suas folhas de registo podendo, para isso, consultar a do/a oponente e/ou as notas do/a árbitro/a.

8.5.2 Se apenas um/a jogador/a deixou de anotar conforme o Artigo 8.4, ele deve, tão logo qualquer das setas/bandeira/s tenha caído, atualizar inteiramente a sua folha, antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a folha de anotação do/a oponente, mas deve devolvê-la antes de fazer um lance.

8.5.3 Se não houver folha de registo completa disponível, os/as jogadores/as devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do/a árbitro/a ou assistente. Antes do início da reconstituição, o árbitro/a deve anotar a posição atual da partida, os tempos, qual o relógio que está em movimento, e o número de lances feitos/completados - se esta informação estiver disponível.

8.6 Se, atualizadas as folhas de anotação, não for possível mostrar que um/a jogador/a ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deve 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 Na conclusão da partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as folhas de registo, indicando o resultado da partida, ou aprovar o resultado nas suas planilhas eletrônicas. Mesmo se incorreto, este resultado permanece válido, a menos que o/a árbitro/a decida de outra forma.

Artigo 9: A partida empatada

9.1 Ofertas de empate e regulamento do torneio:

9.1.1 O regulamento técnico de um evento pode especificar que os/as jogadores/as não podem oferecer ou concordar com o empate em menos de um determinado número de lances, ou de forma alguma, sem o consentimento do árbitro.

9.1.2 Entretanto, se o regulamento técnico do evento permitir empate de comum acordo, deve ser aplicado:

9.1.2.1 O/a jogador/a que quiser propor empate deve fazê-lo depois de efetuar o lance no tabuleiro e antes de acionar o seu relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, mas o artigo 11.5 deve ser considerado. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos, a oferta não pode ser retirada, e continua válida até que o oponente aceite, rejeite verbalmente, 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 deve ser anotada pelos dois jogadores em suas folhas de registo com um símbolo (=).

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

9.2. A partida está empatada, após uma reclamação correta do/a jogador/a que tem a vez de jogar, quando a mesma posição for repetir-se por, pelo menos, três vezes (não necessariamente por repetição de lances), nas seguintes circunstâncias:

9.2.1 estando prestes a aparecer, se o/a reclamante anota o seu lance na folha de registo em papel ou introduz o seu lance na 'planilha eletrónica', o qual não pode ser mudado, e declara ao árbitro a intenção de efetuar no tabuleiro o referido lance, ou,

9.2.2 a dita posição acaba de aparecer, e o/a jogador/a que reivindica o empate tem a vez de jogar.

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

9.2.3.1 no início da sequência, um peão pudesse ter sido capturado 'en passant',

9.2.3.2 o Rei tinha direito a roque com a Torre ainda não movida, mas perdeu o direito de rocar após ser movida. O direito de rocar só é perdido depois que o Rei ou a Torre se movam.

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

9.3.1 anota seu lance, que não pode ser mudado, na sua folha de registo, ou introduzindo-o na 'planilha eletrónica', e declara ao árbitro/a a intenção de executar esse lance, que resultará em 50 lances feitos por cada jogador/a sem o movimento de qualquer peão nem qualquer captura, ou,

9.3.2 os últimos 50 lances foram completados pelos dois/duas jogadores/as sem o movimento de qualquer peão nem qualquer captura.

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

9.5 Reclamações de empate:

9.5.1 Se o/a jogador/a reclama um empate com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele/ela ou o/a árbitro/a deve parar o relógio. Ao jogador/a não é permitido retirar a referida 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/a árbitro/a deve adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do/a oponente. Em seguida, a partida deve continuar. Se a reclamação for feita com base num lance pretendido, esse lance deve ser feito de acordo com Artigos 3 e 4.

9.6 Se uma ou ambas as hipóteses abaixo ocorrer, então a partida estará empatada:

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

9.6.2 qualquer série de pelo menos 75 lances tenha sido feita pelos dois jogadores/as sem qualquer movimento de peão nem qualquer captura. Mas se o último lance for xeque-mate, prevalecerá o xeque-mate.

Artigo 10: Pontuação

10.1 A menos que o regulamento técnico de um evento especifique de outra forma, o jogador/a que vence a sua partida, inclusive por não comparência do/a oponente, recebe a pontuação de um ponto (1); o/a

jogador/a que perde a sua partida, inclusive por não comparência, recebe a pontuação de zero pontos (0), e o jogador que empata a sua partida recebe meio ponto ($\frac{1}{2}$).

10.2 A pontuação total de qualquer jogo não pode exceder a pontuação máxima normalmente atribuída àquela partida. O resultado dado a um/a jogador/a individual deve ser aquele normalmente associado a uma partida, por exemplo um 'score' de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ não é permitido.

Artigo 11: A conduta dos jogadores

11.1 Os/as jogadores/as não podem praticar nenhuma ação que redunde em má reputação ao jogo de xadrez.

11.2 Ambiente de jogo e área de jogo:

11.2.1 O 'ambiente de jogo' é composto pela área de jogo, zonas de repouso, casas de banho, área de refeição ligeira, área reservada para fumadores e outros locais especificados pelo árbitro/a.

11.2.2 A área de jogo é o lugar onde são jogadas as partidas de uma competição.

11.2.3 Somente com permissão do/a árbitro/a pode:

11.2.3.1 um/a jogador/a deixar o ambiente de jogo,

11.2.3.2 o/a jogador/a com a vez de jogar deixar a área de jogo.

11.2.3.3 pessoa que não seja jogador/a ou árbitro/a ter acesso à área de jogo.

11.2.4 O regulamento técnico de um evento pode especificar que o/a oponente de um jogador que tem a vez de jogar deva reportar ao árbitro/a o desejo de sair da área de jogo.

11.3 Notas e dispositivos eletrónicos:

11.3.1 Durante a partida os/as jogadores/as estão proibidos de fazer uso de quaisquer notas, fontes de informação ou conselhos, ou mesmo de analisar qualquer partida em outro tabuleiro.

11.3.2 Durante a partida é proibido ao jogador/a ser portador, no ambiente de jogo, de qualquer dispositivo eletrónico não especificamente aprovado pelo/a árbitro.

11.3.2.1 Entretanto, o regulamento do evento pode permitir que tais dispositivos sejam guardados na bolsa do/a jogador/a, desde que completamente desligados. Esta bolsa deve ser guardada conforme instruções do/a árbitro/a. Ambos os jogadores ficam proibidos de usar as suas bolsas sem a permissão do/a árbitro/a.

11.3.2.2 Se é evidente que o/a jogador/a tem na sua posse tais equipamentos eletrônicos no ambiente de jogo, deve perder a partida, sendo que o/a oponente deve vencer. O regulamento de um evento pode, todavia, especificar uma penalidade diferente, menos severa.

11.3.3 O/a árbitro/a pode solicitar que o/a jogador/a permita que as suas roupas, bolsas, outros pertences ou corpo sejam inspecionados, em privado. O/a árbitro/a ou pessoa – do mesmo gênero do jogador/a – autorizada pelo/a árbitro, deve revistar o jogador/a. Se ele/ela se recusar a cumprir estas obrigações, o/a árbitro/a deve tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9.

11.3.4 Fumar, inclusive tratando-se de e-cigarro, somente é permitido na área do evento especificada pelo/a árbitro/a.

11.4 Jogadores/as que tiverem terminado as suas partidas devem ser considerados/as como espectadores/as.

11.5 É proibido distrair ou perturbar o/a oponente de qualquer forma. Isso inclui reclamações e ofertas de empate sucessivas e/ou sem cabimento, ou introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.

11.6 Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 - 11.5 devem ser punidas conforme previsto no Artigo 12.9.

11.7 A persistente recusa por parte de um/a jogador/a em cumprir as Leis do Xadrez deve ser punida com a perda da partida. O/a árbitro/a deve decidir a pontuação do/a oponente.

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

11.9 O/a jogador/a deve ter o direito de solicitar ao árbitro explicação sobre pontos das Leis do Xadrez em que tenha dúvidas.

11.10 Exceto se o regulamento de um evento especificar de outra forma, um/a jogador/a pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que ele tenha já assinado a folha de registo da partida (veja Artigo 8.7).

11.11 Os dois/duas jogadores/as devem ajudar o/a árbitro/a em qualquer situação que requeira a reconstrução da partida, inclusive nas reclamações de empate.

11.12 Verificar a repetição de posição por três vezes, ou a reclamação dos 50 lances, é uma tarefa dos/as jogadores/as, sob supervisão do/a árbitro/a.

Artigo 12: O papel do/a Árbitro/a (veja Prefácio)

12.1 O/a árbitro/a deve zelar para que as Leis do Xadrez sejam cumpridas.

12.2 O/a árbitro/a deve:

12.2.1 garantir o 'fair play' (jogo justo),

12.2.2 agir no melhor interesse da competição,

12.2.3 garantir que será mantido um bom ambiente de jogo,

12.2.4 garantir que os/as jogadores/as não sejam perturbados/as,

12.2.5 supervisionar o andamento da competição,

12.2.6 adotar medidas especiais de interesse para os/as jogadores/as deficientes e para aqueles/as que necessitem de cuidados médicos,

12.2.7 observar as regras de "anti-fraude" ou as Diretrizes.

12.3 O/a árbitro/a deve observar as partidas, especialmente quando os jogadores/as estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando apropriado, impor penalidades aos jogadores/as.

12.4 O/a árbitro/a pode designar assistentes para observar partidas, por exemplo, quando vários jogadores estiverem em apuro de tempo.

12.5 O/a árbitro/a pode conceder tempo adicional a um ou a ambos os/as jogadores/as no caso de perturbação externa da partida.

12.6 O/a árbitro/a não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deve indicar o número de lances completados, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas/bandeiras tenha caído. O/a árbitro deve abster-se

de informar o jogador/a de que seu/sua oponente completou um lance, ou de que qualquer dos/as jogadores/as não acionou o seu relógio.

12.7 Se alguém observar uma irregularidade, pode informar somente o/a árbitro/a. Jogadores/as de outras partidas não devem falar ou, de qualquer forma, interferir numa partida. Não é permitido aos espectadores interferir numa partida. O/a árbitro/a pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.

12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro/a, é proibido a qualquer pessoa usar telemóvel ou qualquer dispositivo eletrónico no ambiente de jogo, bem como em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro/a.

12.9 Opções disponíveis ao árbitro/a relativas à aplicação de penalidades:

12.9.1 advertência,

12.9.2 aumentar o tempo remanescente do/a oponente,

12.9.3 reduzir o tempo remanescente do/a infrator/a,

12.9.4 aumentar os pontos ganhos na partida pelo/a oponente até ao máximo possível para aquela partida,

12.9.5 reduzir os pontos ganhos na partida pelo/a infrator/a,

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

12.9.7 aplicar ao infrator/a uma multa, anunciada com antecedência,

12.9.8 determinar a exclusão do/a infrator/a de uma ou mais rondas,

12.9.9 expulsar o/a infrator/a da competição.

APÊNDICES

Apêndice A. Xadrez Rápido (Semi-rápidas)

A.1 A partida de 'Xadrez Rápido' (Semi-rápidas) é aquela em que todos os lances devem ser completados em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou em que 'o tempo atribuído + 60 vezes qualquer incremento' for mais de 10 minutos, mas menos de 60 minutos, para cada jogador/a.

A.2 Os/as jogadores/as não precisam de anotar os lances, mas não perdem os seus direitos relativos a reclamações com base em folhas de registo. O/a jogador/a pode, a qualquer momento, pedir ao árbitro/a que lhe forneça uma folha com a finalidade de anotar os lances.

A.3 As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de Competição deverão ser de 1 minuto em vez de 2 minutos.

A.4. As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:

A.4.1. um/a árbitro/a supervisiona no máximo três partidas e,

A.4.2 cada partida é gravada pelo árbitro ou seu/sua assistente, e se possível, por meios eletrónicos.

A.4.3 O jogador/a pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro/a ou seu/sua assistente para lhe mostrar a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida. Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como tentativa de distrair o/a oponente.

A.5 Caso contrário, devem ser aplicáveis as seguintes regras:

A.5.1 A partir da posição inicial, uma vez completados os dez primeiros lances por ambos/as os/as jogadores/as:

A.5.1.1 nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja desfavoravelmente afetada.

A.5.1.2 nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, ou orientação do tabuleiro. No caso de incorreta colocação de Rei não é permitido rocar. No caso de incorreta colocação de Torre, não é permitido rocar com esta Torre.

A.5.2 Se o/a árbitro/a observa uma ação tomada de acordo com os artigos 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 ele/ela deve agir de acordo com o disposto no art.7.5.5, desde que o/a oponente não tenha feito o seu próximo lance. Se o/a árbitro/a não intervier, o/a oponente, desde que não tenha feito o próximo lance, tem o direito de reclamar. Se o/a oponente não reclamar e o/a árbitro/a não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deve continuar. Uma vez que o/a oponente efetuou o seu próximo lance, um lance ilegal não pode ser corrigido, a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção de um/a árbitro/a.

A.5.3 Para reivindicar uma vitória por tempo, o/a requerente pode parar o relógio de xadrez e avisar o/a árbitro/a. Entretanto, a partida estará empatada se a posição for tal que o/a requerente não pode dar xeque-mate ao Rei do/a oponente por qualquer série possível de lances legais.

A.5.4 Se o/a árbitro/a observar que ambos os Reis estão em xeque, ou um peão permanece na casa de promoção, deve aguardar até que o próximo lance seja completado. Então, se a posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele/ela deve declarar a partida empatada.

A.5.5 O/a árbitro/a deve também acusar a queda de seta/bandeira, se ele/ela estiver a observar.

A.6 O Regulamento técnico deve especificar se é aplicável o artigo A.4 ou A.5 para todo o evento.

Apêndice B. Xadrez Blitz (Relâmpago)

B.1 A partida de 'Blitz' é aquela em que todos os lances devem ser completados num tempo fixo de 10 minutos ou menos, para cada jogador/a; ou em que 'o tempo atribuído + 60 vezes qualquer incremento' for de 10 minutos ou menos.

B.2 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:

B.2.1 um/a árbitro/a supervisiona uma partida e

B.2.2 cada partida é gravada pelo/a árbitro ou seu/sua assistente e, se possível, por meios eletrónicos.

B.2.3 O jogador/a pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro/a ou seu/sua assistente para lhe mostrar a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma

partida. Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como uma perturbação ao/à oponente.

B.3 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Xadrez Rápido (Semi-rápidas) conforme previsto nos Apêndices A2, A3 e A5.

B.4 O Regulamento deve especificar se é aplicável o Artigo B2 ou o Artigo B.3 para todo o evento.

Apêndice C. Notação Algébrica

A FIDE reconhece para os seus próprios torneios e partidas apenas um sistema de anotação, o Sistema Algébrico, e recomenda a uniformização desta anotação de xadrez também para literatura xadrezística e jornais e revistas. Folhas de registo da partida com outra anotação que não seja a Algébrica não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente esta folha é usada para tal propósito. O/a árbitro/a que observar um jogador/a utilizando outro sistema de notação que não seja o Algébrico deve alertá-lo/a sobre esta recomendação.

Descrição do Sistema Algébrico

C.1 Nesta descrição 'peça' significa uma peça diferente de um peão.

C.2 Cada peça é indicada por uma abreviatura. Usa-se a primeira letra, a 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/a tem liberdade para utilizar 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 da figura/símbolo gráfico da própria peça.

C.4 Os peões não são indicados pela sua primeira letra, mas reconhecidos precisamente pela ausência da mesma. Exemplo: os lances são escritos como e5 (um peão para a casa e5), d4 (um peão para a casa d4), a5 (um peão para a casa 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.

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 com 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas nas primeira e segunda linhas; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima linhas.

C.7 Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente definida 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 abreviação do nome da peça movida e da casa de chegada. Não há necessidade de um hífen entre o nome e a casa. Exemplos: Be5, Cf3, Td1. No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5. É aceitável a forma mais longa, contendo a casa de saída e a de chegada. Exemplos: Bb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

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

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

C.9.2 a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1 (veja também C.10).

C.9.3 Quando um peão faz uma captura, a coluna de partida precisa de ser indicada; então, um x pode ser inserido e, em seguida, a casa de chegada. Exemplos: dx e5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', as letras 'e.p.' podem ser acrescentadas à notação. Exemplo: exd6 e.p.

C.10 Se duas peças idênticas podem ser movidas para a mesma casa, a peça que é movida é indicada como segue:

C.10.1 Se ambas as peças estão na mesma linha:

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 as 2 peças estiverem na mesma coluna:

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 estão em diferentes linhas e colunas, o método 1 é preferível. Exemplos:

C.10.3.1 Há dois Cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles é movido à casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.

C.10.3.2 Há dois Cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles é movido à casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.

C.10.3.3 Há dois Cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles é movido para a casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.

C.10.3.4 Se uma captura acontece na casa f3, a anotação dos exemplos prévios é ainda aplicável, 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 No caso de uma promoção de um peão, o facto é indicado pelo lance de promoção (que pode ser mediante avanço do peão ou mesmo por uma captura) acrescido da abreviatura da nova peça. Exemplos: d8D, exf8C, b1B, g1T.

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

C.13 Abreviaturas

C.13.1 0-0 roque com a Torre h1 ou a Torre h8 (roque na ala do Rei)

C.13.2 0-0-0 roque com a Torre a1 ou a Torre a8 (roque na ala da Dama)

C.13.3 x captura

- C.13.4 + xeque
C.13.5 ++ ou # xeque-mate
C.13.6 e.p. captura '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. e2e4 e7e5 2. Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p.Ce4xd6 7. Bc1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Bf8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rc1b1 (=)

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

D.1 O/a organizador/a, 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/as videntes e jogadores/as deficientes visuais (legalmente cegos) qualquer um dos/as jogadores/as pode exigir o uso de dois tabuleiros, os/as jogadores/as videntes usando o tabuleiro tradicional, e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente adaptado. Este tabuleiro deve preencher os seguintes requisitos:

D.1.1 medida: pelo menos 20 cm por 20 cm

D.1.2 ter as casas pretas levemente em relevo

D.1.3 ter um orifício de fixação em cada casa

D.1.4 Os requisitos para as peças são:

D.1.4.1 todas devem ter um pequeno pino que possa encaixar-se nos orifícios de fixação do tabuleiro.

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

D.2 As seguintes regras devem regular o jogo:

D.2.1 Os lances devem ser anunciados verbal e claramente, repetidos pelo/a oponente e executados no seu tabuleiro. Quando promover um peão, o/a jogador/a deve anunciar qual a peça escolhida. Para que o

referido anúncio seja o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes, ao invés das correspondentes letras algébricas:

A-Anna

B-Bella

C-Cesar

D-David

E-Eva

F-Felix

G-Gustav

H-Hector

A menos que o/a árbitro/a decida de outra forma, as linhas 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 também os nomes em idioma alemão: "Koenig" (Rei), "Dame" (Dama), "Turm" (Torre), "Laeufer" (Bispo), "Springer" (Cavalo) e "Bauer" (peão).

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

D.2.3 Considera-se efetuado um lance quando:

D.2.3.1 no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido removida do tabuleiro do/a jogador/a que tenha a 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 Somente então o relógio do oponente será posto em movimento.

D.2.5 Tão logo os pontos D.2.2 e D.2.3 sejam considerados, são válidas para o/a jogador/a videntes as regras normais.

D.2.6 Relógio de xadrez para jogadores/as com deficiência visual:

D.2.6.1 Um relógio de xadrez especialmente construído para o DV será admissível. Tal relógio deve ser capaz de anunciar o tempo e o número de lances ao jogador/a DV.

D.2.6.2 Alternativamente, um relógio analógico com as seguintes características pode ser considerado:

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

D.2.6.2.2 uma seta/bandeira 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/a sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.

D.2.7 O/a jogador/a DV deve registar a partida em 'Braille' ou escrita usual, ou gravar os lances num gravador.

D.2.8 Qualquer engano no anúncio de um lance deve ser imediatamente corrigido antes que o relógio do oponente seja posto em movimento.

D.2.9 Se, durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, devem ser corrigidas com o auxílio do/a árbitro/a e consulta das folhas de registo dos dois jogadores. Se as duas folhas de anotação coincidirem, o/a jogador/a que anotou o lance correto, mas o executou erradamente, deve corrigir a sua posição para que coincida com o lance escrito nas planilhas. Quando tais diferenças ocorrem e se notam divergência nas duas planilhas, deve ser reconstituída a partida até ao ponto em que as duas folhas coincidam, e o árbitro deve reajustar adequadamente os relógios.

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

D.2.10.1 fazendo o lance de cada jogador/a no tabuleiro do/a oponente;

D.2.10.2 anunciando os lances de ambos os jogadores;

D.2.10.3 anotando os lances na folha de registo do/a jogador/a deficiente visual e pondo em movimento o relógio do adversário;

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

D.2.10.5 reivindicando a vitória caso a seta/bandeira do relógio do/a oponente tenha caído e informando ao árbitro quando o/a jogador/a vidente tiver tocado em uma de suas peças.

D.2.10.6 cumprindo as formalidades necessárias no caso de suspensão da partida.

D.2.11 Se o jogador/a deficiente visual não fizer uso de um assistente, o/a jogador/a vidente pode pedir a alguém que se responsabilize a executar as funções mencionadas nos pontos D.10.1 e D.10.2. Um/a assistente precisa de ser designado caso um/a jogador/a DV seja empareirado com um/a jogador/a surdo/a.

DIRETRIZES

Introdução

As Diretrizes a seguir estão aqui para ajudar na organização de eventos onde elas podem ser necessárias. Embora não façam parte das Leis do Xadrez da FIDE, é altamente recomendável que sejam usadas em todos os eventos em que possam ser aplicáveis.

Diretrizes I. Partidas adiadas

I.1 Procedimento de Adiamento

I.1.1 Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o/a árbitro/a deve pedir ao jogador/a que tem vez de jogar, para 'selar' o seu próximo lance. O/a jogador/a deve então anotar o seu lance na planilha de forma não ambígua, colocar sua folha de registo em papel, bem como a do/a 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/a árbitro/a para selar o seu lance, o/a jogador/a fizer um lance no tabuleiro, deve anotá-lo na sua folha de registo como sendo o seu lance secreto.

I.1.2 O/a jogador/a que, tendo a vez de jogar, quiser suspender a partida antes do final da sessão de jogo, será considerado pelo/a árbitro/a, como tendo utilizado todo o tempo que falta para o término da sessão.

I.2. Os seguintes dados devem ser indicados no envelope:

I.2.1 os nomes dos/as jogadores/as,

I.2.2 a posição imediatamente anterior ao lance secreto,

I.2.3 os tempos utilizados por cada jogador/a,

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 feita antes da suspensão da partida,

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

I.3. O/a árbitro/a deve verificar a exatidão das informações contidas no envelope, e é responsável pela custódia do mesmo.

I.4. Se o/a jogador/a propõe empate após o oponente fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que o/a jogador/a a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.

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

I.6. Se antes do reinício da partida, os/as jogadores/as empatam por comum acordo, ou um deles avisa o árbitro de que abandona, a partida está terminada.

I.7. O envelope deve ser aberto só quando o/a jogador/a que deve responder ao lance secreto estiver presente.

I.8. Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5.2.2, 6.9 e 9.6, a partida está perdida por um/a jogador/a cuja anotação do seu lance secreto:

I.8.1 seja ambígua, ou

I.8.2 foi escrito de uma forma em que não seja possível estabelecer o seu verdadeiro significado, ou

I.8.3 seja um lance ilegal.

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

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

I.9.2 o/a jogador/a que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, deve ser acionado seu relógio. Após a sua chegada, o/a jogador/a pode parar o seu relógio e chamar o árbitro/a. O envelope é aberto em seguida, e o lance secreto executado no tabuleiro. O seu relógio é, então, novamente acionado.

I.9.3 O/a jogador/a que fez o lance secreto não estiver presente, o seu/sua oponente tem o direito de anotar o seu lance de resposta na sua folha de registo, selá-la num novo envelope, parar o seu relógio e acionar o do/a oponente, ao invés de responder da maneira normal. Nesse caso, o novo envelope deve ficar sob a custódia do árbitro, e ser aberto após a chegada do jogador/a ausente.

I.10. Qualquer jogador/a que chegue ao tabuleiro após o tempo de espera deve 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 aplicada.

I.11. Se o regulamento do evento especifica que o tempo de espera não é zero, deve ser aplicado o seguinte: Se nenhum dos/as jogadores/as estiver presente inicialmente, o/a jogador/a que tem de responder ao lance secreto deve perder todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que o regulamento técnico do evento especifique - ou o árbitro decida - de outra forma.

I.12. Retomar um jogo suspenso:

I.12.1 Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deve ser reiniciada a partir da posição adiada, e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos/as jogadores/as não puder ser restabelecido, os relógios devem ser ajustados ao critério do/a árbitro/a. Feito isto, o/a jogador/a que selou o lance secreto executa no tabuleiro o lance que afirma ser o 'secreto'.

I.12.2 Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e uma nova partida deve ser disputada.

I.13. Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios, e se qualquer um/a dos/as jogadores/as aponta esse facto 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.

I.14. A duração de cada sessão de partidas suspensas deve ser controlada pelo relógio do/a árbitro/a. O horário de reinício deve ser previamente anunciado.

Diretrizes II. Regras do Xadrez 960

II.1 Antes de uma partida de 'Xadrez 960' a posição inicial é colocada aleatoriamente, mas sujeita a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez tradicional. É importante mencionar que tanto peças como peões têm os seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate ao Rei do/a oponente.

II.2 Requisitos da posição inicial

A posição inicial para o 'Xadrez 960' deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda linha como no xadrez usual. Todas as peças brancas restantes são colocadas de forma aleatória na primeira linha, mas com as seguintes restrições:

II.2.1 O Rei é colocado em alguma casa 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 brancas. A posição inicial pode ser gerada antes da partida por um programa de computador ou usando dado, moeda, cartas, etc.

II.3 Regras do roque no 'Xadrez 960'

II.3.1 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 tradicional 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'.

II.3.2 Como rocar no 'Xadrez 960': Dependendo da posição do Rei e da Torre anteriormente ao roque, a manobra de roque no 'Xadrez 960' é executada por um dos quatro métodos seguintes:

II.3.2.1 Roque de duplo movimento: 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 rocar num tabuleiro físico com um/a oponente humano, é recomendado que o Rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro até junto da sua posição final, a Torre então será movida da sua posição inicial para a sua posição final e, finalmente, o Rei seja colocado na sua casa de destino.

II.3.2.5.2 Após o roque, as posições finais da Torre e do Rei devem ser exatamente as mesmas do xadrez tradicional.

II.3.2.6 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 estará na casa c (c1 para as brancas e c8 para as negras) e a Torre estará na casa d (d1 para as brancas e d8 para as negras). Após o pequeno roque (anotado como 0-0 e conhecido como roque do lado do Rei no xadrez ortodoxo), o Rei estará na casa g (g1 para as brancas e g8 para as negras) e a Torre estará na casa f (f1 para as brancas e f8 para as negras).

II.3.2.7 Notas

II.3.2.7.1 Para evitar qualquer engano, é conveniente dizer "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 utilizada para rocar.

II.3.2.7.5 Em algumas posições iniciais, algumas casas podem estar ocupadas durante o roque (deveriam estar vagas no xadrez tradicional). Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas 'a', 'b' ou 'e' ainda permanecerem ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas 'e'/ou 'h' estejam ocupadas.

Diretrizes III. Partidas sem incremento incluindo Finais Acelerados

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

III.2.1 As diretrizes abaixo relativas ao final de partida, incluindo finais acelerados, devem ser aplicadas em um evento se for anunciado antecipadamente.

III.2.2 Este Apêndice somente deve aplicar-se a partidas de xadrez clássico e semi-rápidas sem incremento, e não a partidas relâmpago (BLIZ).

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

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

III.3.1.2 a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos os lances restantes devem ser completados.

III.4 Se o/a jogador/a, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar que um 'incremento' extra de 5 segundos seja introduzido para ambos os jogadores. Isto constitui uma oferta de empate. Se a oferta for recusada, e o/a árbitro aceitar o pedido de incremento, os relógios são então ajustados com o tempo extra; o oponente será contemplado com 2 (dois) minutos de tempo extra, e a partida terá continuidade.

III.5 Se o Artigo III.4 não for aplicável e o/a jogador tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta/bandeira. Ele/a deve chamar o/a árbitro/a e pode parar o relógio de xadrez (veja também Artigo 6.12.2). Pode reclamar baseado em que o seu oponente não pode vencer por meios normais, e/ou que o seu/sua oponente não está a envidar esforços para vencer por meios normais.

III.5.1 Se o/a árbitro/a concordar que o oponente não está a esforçar-se para ganhar a partida por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, deve declarar a partida empatada. Caso contrário deve adiar a sua decisão ou rejeitar a reivindicação.

III.5.2 Se o/a árbitro/a adia a sua decisão, o/a oponente pode ser contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deve continuar, se possível na presença do/a árbitro. O/a árbitro/a deve declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida, ou logo que possível após a queda de seta de um dos jogadores. Deve declarar a partida empatada se concordar que o/a oponente do jogador/a cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que ele não estava a fazer suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.

III.5.3 Se o/a árbitro/a rejeitar a reclamação, o oponente deve ser contemplado com dois minutos de tempo extra.

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

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

III.6.1.1 que o seu/sua oponente não pode vencer por meios normais e/ou,

III.6.1.2 que o seu/sua oponente não está a fazer esforço para vencer por meios normais. Na hipótese III.6.1.1 o jogador deve anotar a posição final e o/a oponente precisa de verificá-la. Na hipótese III.6.1.2 o/a jogador/a deve anotar a posição final e submetê-la numa planilha atualizada.

O/a oponente deve verificar ambas as folhas e a posição final.

III.6.2 A reclamação deve ser encaminhada para o/a árbitro/a designado/a.

Glossário de termos nas Leis do Xadrez

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

Adjust/J'adoube/Ajusto = licença para ajeitar peças. (Artº.4.2.1)

Adjourn = adiamento (Artº.8.1.2) a partida é temporariamente suspensa e continuará posteriormente.

Algebraic notation = notação algébrica (Artº.8.1.1) Anotando os lances usando as coordenadas a-h e 1-8 no tabuleiro 8x8.

Analyse = análise (Artº.11.3.1) Quando um ou mais jogadores fazem lances num tabuleiro tentando determinar qual é a melhor continuação.

Appeal = apelo: (Artº.11.10) Normalmente o/a jogador/a tem o direito de apelar contra uma decisão do/a árbitro/a ou organizador.

Arbiter = árbitro/a. A pessoa responsável por assegurar que as regras de uma competição sejam observadas.

Arbiter's discretion = discricção arbitral. Há aproximadamente 39 instâncias na lei em que o/a árbitro deve usar a sua capacidade de julgamento.

Assistant = assistente: (Artº.8.1) Uma pessoa que pode ajudar de várias formas para o bom andamento da competição.

Attack = ataque: (Artº.3.1.2) Diz-se que uma peça ataca uma peça do/a oponente se a peça puder fazer uma captura nessa casa.

Black = preta: (Artº.2.1) Há 16 peças pretas e 32 casas chamadas pretas. Em letras maiúsculas refere-se também ao jogador/a com as peças pretas.

Blitz = relâmpago: Uma partida cujo tempo de reflexão para cada jogador/a é de 10 minutos ou menos.

Board= tabuleiro: (Artº.2.4)

Bronstein mode/Delay mode = modo Bronstein (Artº.6.3.2) Veja 'modo de espera'.

Capture = captura: (Artº.3.1.1) Quando uma peça é movida da sua casa para uma casa ocupada por uma peça do/a oponente, sendo esta última removida do tabuleiro.

Castling = roque: (Artº.3.8.2) Um lance conjunto de Rei e Torre (0-0 pequeno roque, 0-0-0 grande roque).

Cellphone = telemóvel: (Artº.11.3)

Check = xeque: (Artº.3.9.1) Quando o rei é atacado por uma ou mais peças do/a oponente. Xeque-mate (Artº.1.4.1) Anotação: ++ ou #

Chessboard = tabuleiro de 8x8 conforme (Artº.2.1)

Chessclock = relógio de xadrez. (Artº.6.1) Um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si.

Chess set = conjunto de peças de xadrez. As 32 peças do tabuleiro.

Chess960 = xadrez aleatório (D.II.1) Uma variante de xadrez em que as peças são colocadas, de forma sorteada, em 960 variações possíveis.

Claim= reclamação: (Artº.4.8) O/a jogador/a pode reclamar de decisões do/a árbitro/a, sob várias circunstâncias.

Clock = relógio: (Artº.6.1) Um dos 2 mostradores de tempo.

Completed move = lance completo. (Artº.6.2.1) Quando um jogador/a efetuou o seu lance e em seguida acionou o seu relógio.

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

Cumulative (Fischer) mode = modo Cumulativo Fischer. Quando um/a jogador/a recebe uma porção extra de tempo (frequentemente 30 segundos) antes de cada lance. Se o jogador, na sua reflexão, não usar a totalidade desse bónus, o remanescente será acumulado ao tempo principal.

Dead position = posição morta. (Artº.5.2.2) Quando nenhum jogador/a pode dar xeque-mate ao Rei do oponente com qualquer série de lances legais.

Default time = horário de tolerância para atraso. (Artº.6.7.1) Tempo especificado que um/a jogador/a pode chegar atrasado/a sem perder a partida.

Delay/Bronstein mode = modo de espera 'Bronstein'.(Artº.6.3.2) Ambos/as os/as jogadores/as recebem um determinado 'tempo de

reflexão'. Cada jogador/a também recebe um 'tempo fixo extra', para cada lance. A contagem regressiva do tempo de reflexão principal começa somente depois de esgotado esse 'tempo extra fixo'. Se o jogador/a acionar o seu relógio antes de se esgotar o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da porção do 'tempo extra' usado.

Demonstration board = mural de demonstração. (Artº.6.12.1) Mostra a posição no tabuleiro em que as peças são movidas manualmente.

Diagonal = diagonal. (Artº.2.4) A linha reta de casas da mesma cor, estendendo-se de uma ponta a outra do tabuleiro.

Disability = deficiência. (Artº.6.2.6) Uma condição, tal como desvantagem física ou mental, que resulta em perda parcial ou completa da habilidade pessoal para desempenho de certas atividades xadrezísticas.

Displaced = deslocada. (Artº.7.4.1) Colocar ou retirar peças das suas posições usuais. Por exemplo, uma Torre colocada metade na casa d1 e metade em e1; uma peça caída de lado; uma peça derrubada para o chão.

Draw = empate. (Artº.5.2) Quando uma partida é concluída sem nenhum lado vencedor.

Draw offer = oferta de empate. (Artº.9.1.2) Quando um/a jogador/a pode oferecer empate ao oponente. Isto é indicado na planilha com o símbolo (=)

E-cigarette = cigarro eletrônico. (Artº.11.3.4)

En passant = na passagem. (Artº.3.7.4.1) Veja em notação (e.p.)

Exchange = troca de peças. (Artº.3.7.5.3) Quando um peão é promovido. Ou quando um/a jogador/a captura uma peça do mesmo valor da sua própria, e esta peça é também capturada. Ou quando um/a jogador/a perdeu uma torre e o/a adversário/a perdeu um bispo ou cavalo.

Explanation = explicação. (Artº.11.9) Um/a jogador/a tem o direito de ter uma explicação sobre a Lei.

Fair play: (Artº.12.2.1) jogo justo.

File = coluna: (Artº.2.4) Uma coluna vertical de oito casas no tabuleiro.

Fischer mode = modo Fischer. Veja modo cumulativo.

Flag = bandeira/seta. (Artº.6.1) Dispositivo que mostra quando expirou um período de tempo.

Flag fall = queda da bandeira/seta. (Artº.6.1) Quando o tempo atribuído para um/a jogador/a tiver expirado.

Forfeit = Falta de comparência/Desclassificação: Perder uma partida por infringir a lei.

Handicap: desvantagem. (Artº.6.2.6) Veja 'disability/deficiência'.

Illegal = Uma posição ou lance que é impossível por infringir as Leis do Xadrez. Ver (Artº.3.10)

Impairment = diminuição de capacidade. Veja deficiência.

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

Intervene = intervenção. (Artº.12.7) Intervir em algo que está a acontecer. Diferente de 'interfere em inglês' que, neste caso, tem sentido pejorativo, com o significado de interferir/perturbar/prejudicar.

J'adoube= alternativa de licença para ajeitar peças. (Artº.4.2) Aviso de que o/a jogador/a deseja ajustar peça, não necessariamente com a intenção de movê-la.

King side = ala do rei. A metade vertical do tabuleiro onde se situa o Rei no início da partida.

Legal move= lance legal: Veja (Artº.3.10)

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

Mate: Abreviatura de xeque-mate. (Artº.1.4.1), (Artº.5.1)

Minor piece = peça menor. Exemplo: Bispo ou Cavalos.

Mobile phone = telefone móvel (Artº.11.3.2).

Monitor: (Artº.6.12.1) Um dispositivo eletrónico de uma posição no tabuleiro.

Move = lance: (1.1.1)

Move counter = contador de lances. (Artº.6.10.2) Um dispositivo no relógio de xadrez que pode ser usado para gravar o número de vezes que cada um dos jogadores pressionou o relógio.

Normal means = meios normais. (D.III.6.1.1)

Organiser = organizador. (Artº.8.3) A entidade responsável pelo evento.

Over-the-board = jogo no tabuleiro. (Introdução) As leis cobrem apenas este tipo de xadrez, não pela internet nem por correspondência, e assim por diante.

Penalties = penalidades. (Artº.12.3). O/a árbitro/a pode aplicar penalidades, como as listadas em 12.9, em ordem crescente de gravidade.

Piece =peça. (Artº.2. 1) Uma das 32 figuras no tabuleiro. Ou uma Dama, Torre, Bispo ou Cavalo.

Playing área = área de jogo. (Artº.11.2.1) O lugar onde as partidas do evento são jogadas.

Playing venue= ambiente de jogo. (Artº.11.2.1) Áreas de conveniência a que os jogadores têm acesso durante a partida.

Points = pontos ou pontuação. (Artº.10.1) Normalmente, um/a jogador/a ganha 1 ponto por vitória, ½ ponto por empate, 0 por derrota. Uma alternativa usada em torneios por equipas é 3 pontos por vitória, 1 ponto por empate, 0 por derrota.

Press the clock = acionar o relógio. (Artº.6.2.1) O ato de acionar o botão ou alavanca no relógio de xadrez, o qual pára o relógio de um jogador e põe em andamento o do oponente.

Promotion = promoção. (3.7.3.5) Quando um peão atinge a 8ª linha e é trocado por uma Dama, Torre, Bispo ou Cavalo da mesma cor.

Queen = Dama. (Artº.3.4) Ou coroar um peão a Dama no caso de promoção de um peão (Artº.3.7.3.5)

Queenside = ala da dama. A metade vertical do tabuleiro em que a Dama se situa no início da partida.

Quick play finish = final acelerado. (D.III.1) A última fase de uma partida, em que o/a jogador/a tem de fazer um ilimitado número de lances em um tempo finito.

Rank = linha. (Artº.2.4) Uma linha horizontal de oito casas no tabuleiro.

Rapid chess = xadrez rápido. (Semi-rápidas) (A.1) Uma partida em que cada jogador/a tem mais de 10 minutos de tempo de reflexão, mas menos de 60 minutos.

Repetition = repetição. (Artº.9.2) Um/a jogador/a pode reivindicar empate se a mesma posição ocorre três vezes.

Resigns= abandono. (Artº.5.1.2) Quando um jogador desiste de jogar, abandonando a partida.

Restrooms = (Artº.11.2) local ao lado da sala de jogo nos Mundiais, onde os jogadores podem descansar durante a ronda.

Result = resultado. (Artº.8.7 e Artº.10) 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 resultados são indicados por (+/-) (Branças vencem por Forfeit), (-/+) (Pretas vencem por Forfeit), e (-/-) (ambos perdem por Forfeit).

Regulation of an event = regulamento técnico de um evento. (Artº.6.7.1)

Sealed move = lance selado. (D.I.1.1) Quando uma partida é adiada (suspensa) o/a jogador/a sela o seu próximo lance em um envelope.

Scoresheet = folha de registo de partida. (Artº.8.1.1) Uma folha de papel com espaço para anotação dos lances. Este meio pode também ser eletrónico.

Screen = tela. (Artº.6.12.1) Mostrador eletrónico de uma posição no tabuleiro.

Spectators = espectadores. (Artº.11.4) Pessoas não jogadoras assistindo às partidas. Inclui jogadores/as com as suas partidas já concluídas.

Standard chess play = xadrez STD/Clássico. Uma partida em que a reflexão é de pelo menos 60 minutos.

Stalemate = empate por afogado. (Artº.5.2.1) Quando o jogador não tem lance legal e o seu Rei não está em xeque.

Square of promotion = casa de promoção. (3.7.3.3) A casa que o peão atinge quando alcança a última fila.

Supervision = supervisão. (A.4.1 e B.2.1) Veja Xadrez Rápido (Apêndices A e B).

Time control = ritmo de jogo. Tempo de reflexão atribuído a um/a jogador/a. Por exemplo, 40 lances em 90 minutos, com incremento de 30 segundos por lance a partir do 1º lance. Diz-se que um/a jogador/a cumpriu o controle de tempo, por exemplo, se ele/a efetuou os 40 lances em menos dos 90 minutos de que dispunha.

Touch move = peça tocada. (Artº.4.3) Se o/a jogador/a toca numa peça com a intenção de movê-la, é obrigado/a a fazê-lo.

Zero tolerance = tolerância zero. (Artº.6.7.1) Quando o regulamento exige que um jogador chegue ao seu tabuleiro antes do início da ronda.

50-move rule = regra dos 50 lances. (Artº.9.3) Um/a jogador/a pode reivindicar empate se pelo menos 50 lances foram efetuados sem qualquer captura ou qualquer movimento de peão.

75-move rule = regra dos 75 lances. (Artº.9.6.2) Uma partida está empatada caso os últimos 75 lances tenham sido completados por cada jogador/a sem o qualquer movimento de peão e sem qualquer captura. O/a árbitro/a tem então de intervir, fechando o jogo.