

O XADREZ REGRAS

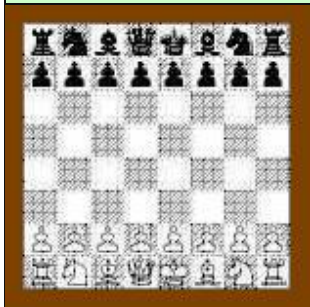
Tradução das Leis da *FIDE feita pelo árbitro internacional Antônio Bento de Araújo Lima, de Brasília - DF.
O texto extraído do Site www.perso.com.br/bcx - Brasília Clube de Xadrez. Todos os direitos pertencem a pessoa de Antônio Bento de Araújo Lima. Esta página não pode ser usada comercialmente.
* *Federation Internationale des Échecs - FIDE*

Artigo 1 - As Regras do Jogo

Artigo 1. Da Natureza e dos Objetivos do Xadrez

- 1.1 O xadrez é jogado entre dois adversários, que movimentam peças num tabuleiro quadrado chamado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se ser 'a vez' do jogador, quando seu adversário completou um lance.
- 1.2 O objetivo de cada jogador é colocar o rei adversário 'sob ataque', de tal forma que o adversário não tenha lance legal a evitar a 'captura' de seu rei no lance seguinte. O jogador a alcançar tal objetivo, ganhou a partida e diz-se, deu 'mate' no adversário. O jogador que levou o mate, perdeu a partida.
- 1.3 Se numa posição nenhum dos jogadores pode dar mate, a partida está empatada.

Artigo 2 - Posição Inicial das Peças no Tabuleiro.



- 2.1 O tabuleiro de xadrez é constituído de uma malha quadriculada de 8x8, com 64 casas iguais, alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas'). O tabuleiro de xadrez é colocado entre os jogadores de forma a deixar a casa à direita de cada jogador de cor branca.
- 2.2 No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); o outro tem 16 peças de cor escura (as peças 'pretas').

Essas peças são como a seguir:

- | | |
|-----------------|---|
| Rei branco |  |
| Dama branca |  |
| Torres brancas |  |
| Bispos brancos |  |
| Cavalos brancos |  |
| Peões brancos |  |
| Rei preto |  |
| Dama preta |  |
| Torres pretas |  |
| Bispos pretos |  |
| Cavalos pretos |  |
| Peões pretos |  |

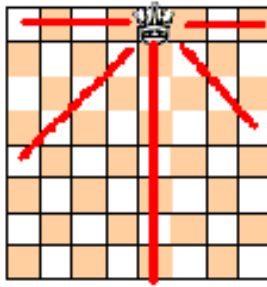
2.3 A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:

2.4 As oito linhas verticais são chamadas de 'colunas'. As oito linhas horizontais são chamadas de 'fileiras'. As linhas de casas da mesma cor, de borda a borda, são chamadas de 'diagonais'.

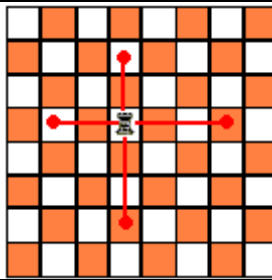
Artigo 3 - Movimento das Peças

3.1 Nenhuma peça pode se mover a uma casa ocupada por uma peça de sua cor. Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça adversária, esta é capturada e retirada do tabuleiro, isso fazendo parte do mesmo lance. Diz-se estar uma peça atacando uma casa se esta peça puder capturar naquela casa, de acordo com os artigos 3.2 a 3.5

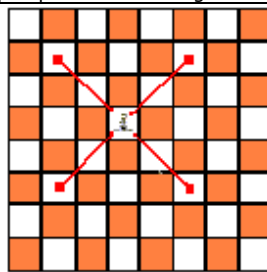
3.2. a) A dama move-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal que ocupa.



b) A torre move-se a qualquer casa ao longo da coluna ou fileira que ocupa.

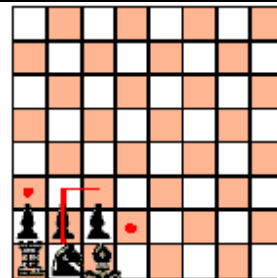
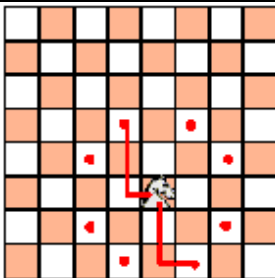


c) O bispo move-se a qualquer casa ao longo de uma diagonal que ocupa.

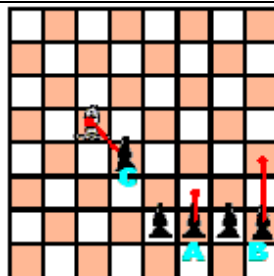


Ao executar seus lances, a dama, a torre ou o bispo não podem 'pular' sobre nenhuma peça em seu caminho.

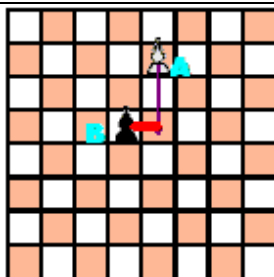
3.3 O cavalo move-se para a casa mais próxima em relação à qual ocupa, mas não na mesma coluna, fileira ou diagonal. Considera-se que ele 'não passa' pelas casas adjacentes.



3.4. a) O peão avança para uma casa vazia, imediatamente à sua frente na mesma coluna, ou b) em seu primeiro lance o peão pode avançar duas casas na mesma coluna, desde que ambas estejam vazias, ou c) o peão avança a uma casa ocupada por uma peça adversária, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.



d) Um peão, atacando uma casa cruzada por um peão adversário que acaba de avançar duas casas num único lance, pode capturar este peão adversário como se aquele tivesse se adiantado apenas uma casa. Esta captura pode ser feita apenas como resposta imediata a tal avanço e é chamada de captura 'en passant'.

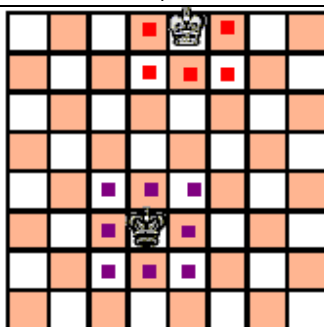


e) Ao alcançar a última fileira, um peão deve ser imediatamente trocado, como parte integrante da mesma jogada, por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças capturadas previamente. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e o efeito da peça promovida é imediato.

3.5 Movimento do rei

a) O rei pode mover-se de duas formas:

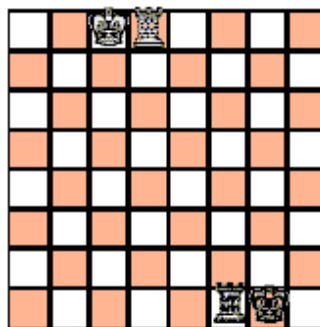
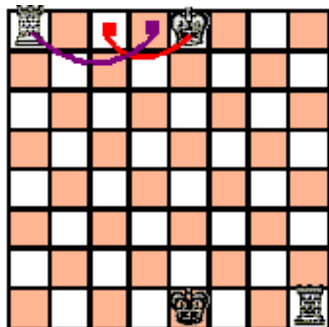
i) indo para qualquer casa adjacente não atacada por uma ou mais peças adversárias, ou "rocando".



Este é um lance do rei com qualquer das torres de mesma cor situada na mesma fileira e é considerado como um lance de rei apenas. Ele é executado como a seguir: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre e, então, a torre é transferida sobre o rei para a casa qual o rei acaba de atravessar.

Antes do roque grande das pretas.

Depois do roque grande das pretas.



Antes do roque pequeno das brancas.

Depois do roque pequeno das brancas.

Situação inversa do exemplo acima quanto a posição das peças.

Antes do roque grande das brancas.

Depois do roque grande das brancas.

1) O roque é ilegal:

- a] se o rei já foi jogado ou
- b] com uma torre que já tenha sido jogada.

2) O roque está temporariamente impedido:

- a] se a casa original do rei ou uma casa pela qual o rei deve passar ou ainda a casa a ser ocupada pelo rei ao fim do roque, estiver atacada por uma peça adversária.
- b] se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual se pretende rocar.

b) Um rei é dito 'em xeque', se estiver sob o ataque de uma ou mais peças adversárias, mesmo que essas peças não possam se mover. Avisar um xeque não é obrigatório. Um jogador não deve fazer um lance que coloque ou deixe seu rei em xeque.

Artigo 4 - Do Ato de Mover as Peças

4.1 Todo lance deve ser executado com uma das mãos apenas.

4.2 Desde que o jogador previamente expresse a intenção (por exemplo, dizendo 'j'adoube'), o jogador a fazer o lance pode arrumar uma ou mais peças em suas casas.

4.3 Com exceção do caso acima (Artigo 4.2), se o jogador com a vez de jogar, toca deliberadamente, no tabuleiro:

a) uma ou mais peças da mesma cor, ele deve jogar ou capturar a primeira peça tocada que pode ser jogada ou capturada; ou b) uma de suas próprias peças e uma das adversárias, ele deve capturar a peça do adversário com a própria peça ou, se isso for ilegal, ele deve jogar ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada. Se for impossível determinar qual peça foi tocada primeiro, sua própria peça deve ser considerada a peça tocada.

4.4a) Se um jogador deliberadamente tocar seu rei e uma de suas torres, ele deve rocar nesta ala, se isto for legal.

b) Se um jogador deliberadamente toca uma de suas torres e então seu rei, não lhe é permitido rocar nesta ala, nesta jogada, e a situação deve

ser dirimida pelo Artigo 4.3.

c) Se um jogador, intencionando rocar, toca seu rei ou seu rei e uma torre ao mesmo tempo, mas o roque neste lado do tabuleiro é ilegal, o jogador deve escolher se roca para o outro lado, desde que este roque seja possível, ou se move seu rei. Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está livre para efetuar qualquer lance legal.

4.5 Se nenhuma das peças tocadas tiver um lance legal, o jogador fica liberado para fazer qualquer jogada legal.

4.6 Se um jogador deseja reclamar que o adversário violou o Artigo 4.3 ou 4.4, ele deve fazê-lo antes dele mesmo tocar deliberadamente uma peça.

4.7 Quando, como lance legal ou parte de um lance legal, uma peça for solta numa casa, ela não pode então ser conduzida à outra casa. A jogada é considerada completa, quando todos os requerimentos relevantes do Artigo 3 foram observados.

Artigo 5 - Partida Terminada

Artigo 5. Da Partida Terminada

5.1 a) A partida é ganha pelo jogador que, executando um lance legal, deu mate no rei do adversário. Isto termina a partida imediatamente.
b) A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto termina a partida imediatamente.

5.2 A partida está empatada quando um jogador, que tem a vez de jogar, não tem um lance legal para fazer e cujo rei não está em xeque. Diz-se, então, que o rei está 'afogado'. Isto termina a partida imediatamente.

5.3 A partida está empatada se for de comum acordo entre os jogadores. Isto termina a partida imediatamente. (Veja o Artigo 9.1)

5.4 A partida pode terminar no empate se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu no tabuleiro, pela terceira vez. (Veja o Artigo 9.2)

5.5 A partida pode terminar no empate, se ambos os jogadores completarem 50 lances consecutivos sem a movimentação de qualquer peão e sem a captura de qualquer peça. (Veja o Artigo 9.3)

Artigo 6 - Torneio: Relógio de Xadrez

REGRAS DE TORNEIO

Artigo 6. Do Relógio de Xadrez

6.1 'Relógio de xadrez' designa um relógio com dois mostradores, conectados um ao outro de modo a funcionar um só de cada vez. 'Relógio' nas Leis do Xadrez designa um dos dois mostradores de tempo. 'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.

6.2 Ao usar-se um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um certo número ou todos os lances, num período determinado; ou pode receber uma quantidade adicional de tempo após cada lance. Isso deve ser especificado previamente. O tempo não gasto por um jogador durante um controle de tempo é adicionado ao controle seguinte, exceto no modo 'tempo adicional'.

No modo 'tempo adicional' ambos jogadores recebem um 'tempo principal' pré-determinado. Eles também recebem um 'tempo extra', constante, para cada lance. A contagem regressiva do 'tempo principal' começa somente depois que se esgotar o 'tempo extra'. Contudo o jogador pare seu relógio antes de esgotar-se o 'tempo extra', o 'tempo principal' não muda, sem considerar-se o 'tempo extra' usado.

6.3 Cada relógio tem uma 'seta'. Imediatamente após a queda de uma seta, as exigências do Artigo 8.1 devem ser controladas.

6.4 O árbitro decide onde o relógio deve ser colocado.

6.5 Na hora marcada para o começo da partida, o relógio do jogador com as peças brancas deve ser iniciado. 6.6 O jogador perde a partida se chegar ao tabuleiro mais de uma hora depois do horário previsto para o início da partida (a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida, de outro modo).

6.7 a) Durante a partida cada jogador, tendo feito a sua jogada, deve parar seu próprio relógio e iniciar o de seu adversário. A um jogador sempre deve ser permitido parar seu tempo. Seu lance não é considerado completo até que ele o tenha feito, a menos que o lance termine a partida (Veja os Artigos 5.1, 5.2 e 5.3).

O tempo entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio e iniciar o do adversário, é considerado como parte do tempo destinado ao jogador.

b) Um jogador deve parar seu relógio com a mesma mão com que executou seu lance. É proibido manter a mão sobre o botão ou pairar sobre ele.

c) Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez apropriadamente. É proibido acioná-lo com muita força, levantá-lo ou derrubá-lo. O manuseio inapropriado do relógio deve ser penalizado de acordo com o Artigo 13.4.

6.8 Uma seta é considerada caída, quando o árbitro observa o fato ou, quando um recurso procedente é interposto por um dos jogadores.

6.9 À exceção de quando se aplicam os Artigos 5.1, 5.2 e 5.3, um jogador que não completar o número prescrito de lances em seu tempo, perderá a partida. No entanto, a partida está empatada, se a posição não permitir a execução do mate pelo adversário por qualquer seqüência de lances possíveis (i.e. pelo mais absurdo contra-jogo).

6.10 Cada indicação dada pelos relógios é considerada conclusiva na ausência de qualquer defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deve ser substituído. O árbitro deve usar o melhor discernimento ao determinar os tempos atribuídos no relógio substituído.

6.11 Se ambas as setas tiverem caído e for impossível determinar qual caiu primeiro, a partida deve continuar.

6.12 a) Se um jogo precisar ser interrompido, o árbitro deve parar o relógio.

b) Um jogador pode parar os relógios para procurar a assistência do árbitro.

c) O árbitro deve decidir quando a partida será reiniciada.

6.13 Se uma irregularidade ocorrer e/ou as peças devam ser recolocadas numa posição anterior, o árbitro deve usar o melhor discernimento para determinar os tempos atribuídos nos relógios.

6.14 Telas, monitores ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos, e relógios que também mostrem o número de lances, são permitidos no salão de jogos. No entanto, o jogador não pode fazer nenhuma reclamação baseada em algo evidenciado dessa maneira.

Artigo 7 - Posições Ilegais

Artigo 7. Das Posições Ilegais

7.1 a) Se, durante uma partida, descobrir-se que a posição inicial das peças estava errada, a partida deve ser anulada e uma nova partida deve ser disputada.

b) Se, durante uma partida, for descoberto que o único erro foi o tabuleiro ter sido colocado incorretamente segundo o Artigo 2.1, a partida deve

continuar, mas a posição corrente deve ser transferida para um tabuleiro colocado de forma correta.

7.2 Se uma partida tiver começado com as cores invertidas, ela deve continuar, a menos que o árbitro decida ao contrário.

7.3 Se um jogador derruba uma ou mais peças, ele deve restabelecer a posição no próprio tempo. Se necessário, o adversário tem o direito de reiniciar o tempo do jogador sem executar um lance, de modo a garantir o restabelecimento da posição correta pelo jogador no próprio tempo.

7.4 Se, durante uma partida, for descoberto que um lance ilegal foi feito ou, que as peças tenham sido deslocadas de suas casas, a posição imediatamente anterior à irregularidade deve ser restabelecida. Se essa posição não puder ser reconstituída, a partida deve continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os relógios devem ser ajustados de acordo com o Artigo 6.13 e, no caso de um lance ilegal, o Artigo 4.3 aplica-se à jogada que substitui o lance impossível. Então, a partida deve continuar.

Artigo 8 - Notação das Partidas

Artigo 8. Da Notação das Partidas

8.1 No decorrer do jogo, cada jogador deve anotar os próprios lances e os do adversário, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, na notação Algebrica (Apêndice E), na planilha indicada para a competição.

Um jogador pode responder um lance do adversário antes de anotá-lo, se assim o desejar. Ele deve anotar seu lance anterior, antes de fazer outro. Uma proposta de empate deve ser anotada por ambos jogadores (Apêndice E.12). Se um jogador por motivos físicos ou religiosos, não puder anotar, uma quantidade de tempo, escolhida pelo árbitro, deve ser deduzida de seu tempo de reflexão no início da partida.

8.2 As planilhas devem ser sempre visíveis para o árbitro.

8.3 As planilhas são propriedade dos organizadores do evento.

8.4 Se um jogador tem menos de cinco minutos em seu relógio para o fim do controle de tempo, e não tem 30 segundos ou mais adicionados ao seu tempo após cada lance, ele não é obrigado a atender os requisitos do Artigo 8.1. Logo após a queda de uma das 'setas', o jogador deve atualizar a sua planilha totalmente.

8.5 a) Se ambos os jogadores estiverem desobrigados de anotar, de acordo com o Artigo 8.4, o árbitro ou um auxiliar, deve tentar estar presente e manter a notação. Nesse caso, imediatamente após a queda da seta, o árbitro deve parar os relógios. Então, ambos jogadores devem completar suas planilhas, usando a do árbitro ou a do adversário, se isso for necessário.

b) Se apenas um jogador está desobrigado de anotar, de acordo com o Artigo 8.4, ele deve completar sua planilha tão logo uma seta tenha caído. Contudo seja a vez do jogador, ele pode usar a planilha do adversário. O jogador não pode executar um lance até que tenha completado sua planilha e devolvido a do adversário.

c) Se não há nenhuma planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou um auxiliar, que deve primeiro anotar a posição atual antes que a reconstituição seja feita.

8.6 Se as planilhas não puderem ser completadas, mostrando que um jogador 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 que mais lances foram feitos.

Artigo 9 - Partida Empatada

Artigo 9. Da Partida Empatada

9.1 Um jogador pode propor empate depois de executar um lance no tabuleiro. Ele deve fazê-lo antes de parar o próprio relógio e iniciar o do adversário. Uma oferta feita de qualquer outra forma ainda é válida, mas o Artigo 12.5 deve ser levado em consideração. 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 com a execução de um lance, ou a partida termine de alguma outra forma. A oferta de empate deve ser anotada por ambos jogadores em suas planilhas com o símbolo (=).

9.2 A partida está empatada, após uma reclamação procedente do jogador com a vez, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de jogadas)

- a) está por aparecer, se ele primeiro anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a intenção de fazê-lo, ou
- b) acaba de aparecer.

Posições como em (a) e (b) são consideradas a mesma, 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 de ambos os jogadores são as mesmas. As posições não são iguais se um peão pudesse ter sido capturado 'en passant' ou se o direito de rocar imediata, ou futuramente, foi alterado.

9.3 A partida está empatada, após uma reclamação procedente do jogador que tem a vez, se

- a) ele anota em sua planilha e declara ao árbitro a sua intenção de executar um lance, que resulte em 50 lances feitos para cada jogador sem qualquer captura nem qualquer avanço de peão.
- b) os últimos 50 lances foram feitos por cada jogador, sem qualquer captura, nem avanço de peão.

9.4 Se um jogador faz um lance sem reclamar o empate, conforme os Artigos 9.2 e 9.3, ele perde o direito de fazê-lo durante esta jogada.

9.5 Se um jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele deve imediatamente parar ambos os relógios. Não lhe será permitido retirar sua reivindicação:

- a) Se a reivindicação for verificada procedente, a partida será considerada imediatamente empatada.
- b) Se a reivindicação for verificada improcedente, o árbitro deve reduzir metade do tempo restante do reclamante, até um máximo de três minutos, e adicionar três minutos ao tempo do adversário. Então a partida deve prosseguir e o lance anunciado deve ser executado.

9.6 A partida está empatada quando se produz uma posição na qual é impossível a execução do mate por qualquer seqüência legal de jogadas, mesmo com o mais absurdo contra-jogo. Isso termina a partida imediatamente.

Alterações nas Leis da FIDE - a partir de 1/7/2001

Mudanças na Lei do Xadrez em 1.7.2001 - AI Antonio Bento

Lei atualmente em vigor (Yerevan)

Nova Lei (aprovada em Istambul)

Diz-se que um jogador tem a vez de jogar, quando a jogada do seu oponente tiver sido **completada**.

Excetuado o disposto no artigo anterior, se o jogador que tem a vez de jogar toca deliberadamente no tabuleiro:

- (a) uma ou mais peças da mesma cor, ele deve jogar ou capturar a primeira peça tocada que pode ser jogada ou capturada; ou,
- (b) uma peça de cada cor, ele deve capturar a peça do oponente com a própria peça tocada ou, se isso for ilegal, deve mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada.

Em caso de dúvida, deve-se considerar que a peça do jogador foi tocada antes da do seu oponente.

A partida é ganha pelo jogador que der xeque mate no rei do oponente, com um lance legal. Isto imediatamente termina a partida.

A partida pode terminar em empate se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu três vezes no tabuleiro . (Ver o Art. 9.2)

Após a adoção das ações descritas na alínea "a" do artigo 7 para o primeiro lance ilegal feito por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente; **para o segundo lance ilegal feito pelo mesmo jogador, o árbitro deverá dar mais dois minutos extras ao oponente**; após o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o deverá declarar a partida perdida para o referido jogador.

1.1- Diz-se que um jogador tem a vez de jogar, quando a jogada do seu oponente tiver sido **feita**.

4.3- Excetuado o disposto no artigo anterior, se o jogador que tem a vez de jogar toca deliberadamente no tabuleiro:

- a. uma ou mais de suas próprias peças, ele deve jogar a primeira peça tocada que pode ser movida, ou
- b. uma ou mais peças de seu adversário, ele deve capturar a primeira peça tocada, que pode ser capturada.
- c. uma peça de cada cor, ele deve capturar a peça do oponente com a sua peça ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada. Se não estiver claro qual peça foi tocada primeiro, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente

5.1 "a"- A partida é ganha pelo jogador que der xeque mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, **desde que o lance que produziu a posição de xeque mate tenha sido um lance legal**.

5.2 "b"- a partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência 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 tenha sido um lance legal.

5.2 "d"- A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu **pele menos** três vezes no tabuleiro. (Veja Art. 9.2)

6.6- Se nenhum dos dois jogadores estiver presente no começo da partida, o jogador das brancas perderá todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

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

6.13 "d"- Se o jogador para os relógios para procurar o auxílio do árbitro, ele poderá determinar se o jogador tem alguma razão válida para tanto. Se for óbvio que o jogador não têm uma razão válida para parar os relógios, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o artigo 13.4

7.4 "b"- Após a adoção das ações descritas na alínea "a" do artigo 7 para o primeiro lance ilegal feito por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente, **a cada instância**, para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para o referido jogador.

No decorrer do jogo, cada jogador é obrigado a anotar, em anotação algébrica (Apêndice E), os próprios lances e os do oponente, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, na planilha prescrita para a competição.

A planilha deverá estar sempre visível para o árbitro.

Se o jogador tem menos de cinco minutos em seu relógio e não recebe bônus de 30 segundos ou mais após cada lance, ele não é obrigado a atender aos requisitos do Art 8.1. Imediatamente após a queda de uma das 'setas' o jogador deve atualizar a sua planilha

O jogador pode propor empate depois de executar o lance no tabuleiro. Ele deve fazer isso antes de parar o próprio relógio e por em movimento o do oponente. Outra oferta feita a qualquer tempo ainda é válida, mas o Art. 12.5 deve ser levado em consideração. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos, a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite com a execução de um lance, ou se a partida terminar de alguma outra forma.

Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá deduzir metade do tempo restante do reclamante, até um máximo de três minutos e adicionar três minutos ao tempo remanescente do oponente. A partida deverá prosseguir e o lance pretendido deverá ser executado.

Se o jogador tem menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá parar os relógios e chamar o árbitro.

- a. Se o árbitro concorda que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não seja possível vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Se não estiver convencido deverá adiar sua decisão
- b. Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão e a partida deverá continuar na presença do árbitro.
- c. Tendo adiado a sua decisão o árbitro poderá declarar o empate mesmo depois de a seta ter caído.

O jogador que vence sua partida recebe o escore de (1) ponto, o jogador que perde sua partida recebe o escore de (0) pt. e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio (1/2) ponto.

Espera-se dos jogadores altos padrões éticos de conduta durante a partida.

O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

8.1- No decorrer do jogo, cada jogador é obrigado a anotar, em anotação algébrica (Apêndice E), os próprios lances e os do oponente **de maneira correta**, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, na planilha prescrita para a competição.

8.2- **Durante a partida** a planilha deverá estar sempre visível para o árbitro.

8.4- Se o jogador tem menos de cinco minutos em seu relógio e não recebe bônus de 30 segundos ou mais após cada lance, ele não é obrigado a atender aos requisitos do Art 8.1. Imediatamente após a queda de uma das 'setas' o jogador deve atualizar a sua planilha **antes de mover uma peça no tabuleiro**.

8.7- **Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto, este resultado permanece, a menos que o árbitro decida de outra forma.**

9.1- O jogador que **quiser** propor empate **poderá fazê-lo** depois de executar o lance no tabuleiro, antes de parar o próprio relógio e por em movimento o do oponente. Uma oferta a qualquer outro tempo durante a partida é ainda válida, mas o Art. 12.5 deve ser levado em consideração. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos, a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de mover ou capturar uma peça, ou se a partida terminar de alguma outra forma.

9.5 "b"- Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar três minutos ao tempo remanescente do oponente. **Adicionalmente, se o reclamante tem mais de dois minutos em seu relógio, o árbitro deverá deduzir metade do tempo restante do reclamante, até um máximo de três minutos. Se o reclamante tem mais de um minuto, mas menos de dois minutos, seu tempo remanescente passa a ser de um minuto. Se o reclamante tem menos de um minuto, o árbitro não poderá fazer qualquer ajuste no relógio do reclamante.** A partida deverá prosseguir e o lance pretendido deverá ser executado.

10.2- Se o jogador, que tem a vez de jogar, tem menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá parar os relógios e chamar o árbitro.

- a. Se o árbitro concorda que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não seja possível vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Se não estiver convencido deverá adiar sua decisão **ou rejeitar a reclamação**.
- b. Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão e a partida deverá continuar na presença do árbitro, **se possível**. O árbitro poderá declarar o empate mesmo depois de a seta ter caído.
- c. **Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão.**
- d. **A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas "a, b, c".**

11.1- **A menos que anunciada de outra forma previamente, o jogador que vence sua partida, ou vence de WO, recebe o escore de (1) ponto, o jogador que perde sua partida, ou perde de WO, recebe o escore de (0) pt. e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio (1/2) ponto.**

12.1- **Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez.**

13.4- O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a. advertência,
- b. aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c. reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d. declarar a perda da partida,
- e. expulsão do evento

O árbitro não deve intervir numa partida para indicar o número de lances feitos, exceto se estiver aplicando o disposto no Art. 8.5, quando pelo menos um jogador tiver gasto todo o seu tempo. O árbitro deverá se abster de informar ao jogador que seu oponente fez um lance, **ou que ele não acionou o pino do relógio.**

Após cada jogador ter feito três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, orientação do tabuleiro ou acerto do relógio.

O árbitro somente poderá intervir conforme o disposto nos Artigos 4 e **10 da Lei do Xadrez** se solicitado por um ou ambos os jogadores.

Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. Então, o oponente tem o direito de reclamar a vitória antes de fazer ele mesmo um lance. Após o oponente completar o seu lance, o lance ilegal anteriormente feito não poderá ser corrigido.

Para ganhar, o jogador deve ter material suficiente para dar mate. Isto é definido como adequada força eventual para produzir uma posição legal, possivelmente de mate ajudado, onde o oponente, tendo a vez de jogar, não pode evitar o mate em um lance. Conseqüentemente, a posição (dois cavalos e rei contra o rei `nu`) é insuficiente, mas a posição (torre e rei contra rei e cavalo) é suficiente.

- a. advertência,
- b. aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c. reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d. declarar a perda da partida,
- e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
- f. aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
- g. expulsão do evento

13.6- O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances feitos, exceto ao aplicar o disposto no artigo 8.5, quando pelo menos um jogador tiver gasto todo o seu tempo. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente fez um lance.

B4- Após cada jogador ter feito três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, orientação do tabuleiro ou acerto do relógio. **Não é permitido rocar no caso de troca de posição de rei e dama.**

B5 "a"- O árbitro somente poderá intervir conforme o disposto no Artigo 4 (Peças Tocadas) se solicitado por um ou ambos os jogadores.

B5 "b"- **O jogador perde o direito a uma reivindicação com base nos Artigos 7.2, 7.3 e 7.5 (Irregularidades e Lances Ilegais) uma vez tenha tocado uma peça, de acordo com o disposto no Artigo 4.3.**

C3- Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. De qualquer forma, antes de fazer o seu próprio lance o oponente tem o direito de reclamar a vitória. **O jogador tem o direito de reivindicar empate antes de fazer seu próprio lance se o oponente não puder lhe dar xeque por qualquer série de lances legais possíveis mesmo com o mais inábil contra-jogo.**

C4 - **Eliminado**

F- Regras de jogo com Deficientes Visuais

F1- Os Diretores de Torneios devem 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) um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando um tabuleiro normal e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente construído. O tabuleiro especialmente construído deve preencher os seguintes requisitos:

- a. dimensões mínimas 20 x 20 cm;
- b. as casas pretas levemente em relevo;
- c. um pequeno orifício em cada casa;
- d. cada peça deve ter um pequeno pino que se encaixe perfeitamente no orifício das casas ;
- e. peças modelo "Staunton", sendo as peças pretas especialmente marcadas.

7.2- As seguintes regras deverão regular o jogo:

1. Os lances deverão ser anunciados claramente, repetidos pelo adversário e executados no seu tabuleiro. 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

As fileiras das brancas até as 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 em idioma alemão:

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

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

3. Considera-se executado um lance quando:

- a. no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar;

- b. uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação;

- c. tiver sido anunciado o lance.

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

Tão logo os pontos 2 e 3 acima estejam consubstanciados as regras normais são válidas para o jogador vidente.

4. É admitida a utilização de um relógio especialmente construído para o jogador deficiente visual. Ele deverá ter inclusive as seguintes características:

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

- b. uma seta que possa ser facilmente reconhecida pelo tato. Cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador perceber bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.

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

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

7. Se durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas deverão ser corrigidas com

o auxílio do árbitro e consulta das planilhas dos dois jogadores. Se as duas planilhas coincidirem, o jogador que haja escrito o lance corretamente, mas o tenha executado incorretamente, deverá corrigir sua posição para que corresponda com o movimento indicado nas planilhas.

8. Na hipótese de ocorrer uma divergência nas duas planilhas, deverá ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas planilhas coincidam e o árbitro reajustará adequadamente os relógios se for necessário.

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

a. Efetuar o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário;

b. Anunciar os lances de ambos os jogadores;

c. Anotar os lances na planilha do jogador deficiente visual e por em movimento o relógio do adversário (levando em conta a regra 3.c);

d. informar ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores;

e. requerer a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informar ao árbitro quando o jogador vidente tiver tocado uma de suas peças.

f. Executar as necessárias formalidades no caso de suspensão de partida. Se o jogador deficiente visual não utilizar-se do assistente, o jogador vidente poderá recorrer a um assistente que leve a cabo as obrigações mencionados nos itens 9 "a" e 9 "b" acima.