

LEI DO XADREZ DA FIDE

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

O texto em inglês é a versão autêntica da Lei do Xadrez adotada no 77º Congresso da FIDE realizado em Dresden (Alemanha) em Novembro de 2008, que entrará em vigor em 1º de julho de 2009.

Nestas Leis, as palavras "ele", "lhe" e "seu" incluem "ela" e "sua".

PREFÁCIO

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Há casos que não são precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, mas sempre deveria ser possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas que são tratadas nas Leis.

As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objetividade. Demasiadamente detalhada, uma regra pode restringir a liberdade de julgamento do árbitro e assim impedi-lo de encontrar a solução ideal para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais. A Fide apela a todos os enxadristas e federações que aceitem este ponto de vista.

Uma federação filiada tem liberdade para inserir regra mais detalhada, desde que:

- a. não conflite com as Leis do Xadrez oficiais da FIDE;
- b. limite-se ao território da federação em questão; e
- c. não seja válida para qualquer competição, campeonato ou evento válido para obtenção de rating ou título FIDE.

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

1. Natureza e objetivos do jogo de xadrez

1.1 O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem peças alternadamente sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido feita. (Veja Artigo 6.7)

1.2 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, bem como capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.

1.3 A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate.

2. Posição inicial das peças no tabuleiro

2.1 O tabuleiro de xadrez é composto de uma rede de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas').

O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que seja branca a casa do canto à direita de cada jogador

LEI DO XADREZ DA FIDE

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 as seguintes:

Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo 

Uma dama branca, indicada pelo símbolo 

Duas torres brancas, indicadas pelo símbolo 

Dois bispos brancos, indicados pelo símbolo 

Dois cavalos brancos, indicados pelo símbolo 

Oito peões brancos, indicados pelo símbolo 

Um rei preto, indicado pelo símbolo 

Uma dama preta, indicada pelo símbolo 

Duas torres brancas, indicadas pelo símbolo 

Dois bispos pretos, indicados pelo símbolo 

Dois cavalos pretos, indicados pelo símbolo 

Oito peões pretos, indicados pelo símbolo 

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



2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas de 'colunas'. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas de 'fileiras'. A linha reta de casas da mesma cor, movendo-se de uma ponta do tabuleiro a uma ponta adjacente, é chamada de 'diagonal'.

3. Movimento das peças

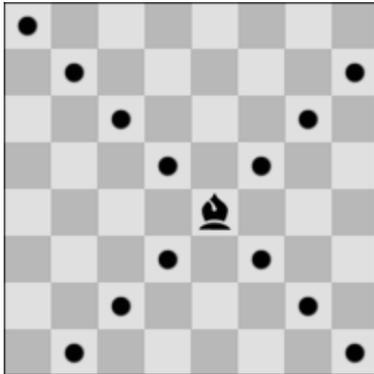
3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por outra peça de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa já ocupada por uma peça do oponente, esta última é capturada e retirada do tabuleiro como parte do mesmo movimento. Diz-se

LEI DO XADREZ DA FIDE

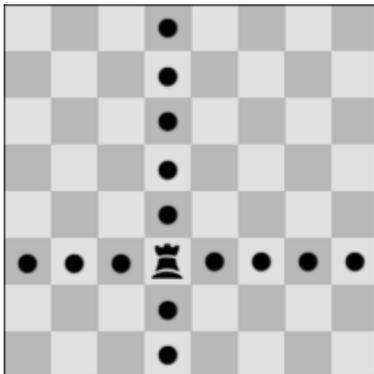
que uma peça está atacando uma peça do oponente se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com o disposto nos Artigos 3.2 a 3.8.

Considera-se que uma peça ataca uma casa, mesmo se tal peça está impedida de ser movida para esta casa, porque, conseqüentemente, deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.

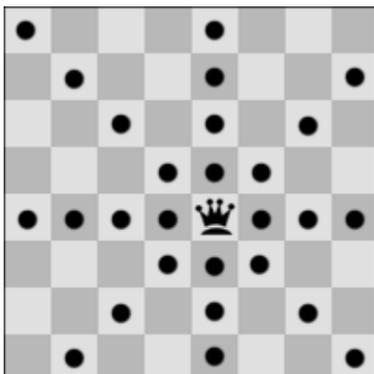
3.2 O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



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



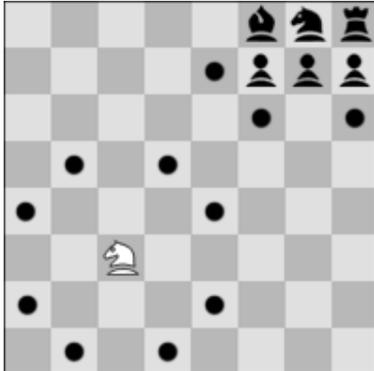
3.4 A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal em que se encontra.



LEI DO XADREZ DA FIDE

3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, torre ou dama não podem pular sobre qualquer peça que esteja em seu caminho.

3.6 O cavalo pode ser movido para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa. Note que a casa para a qual o cavalo pode mover-se não está na mesma coluna, fileira ou diagonal.



3.7 a. O peão pode ser movido para uma casa, imediatamente à sua frente, na mesma coluna, que não se encontre ocupada, ou

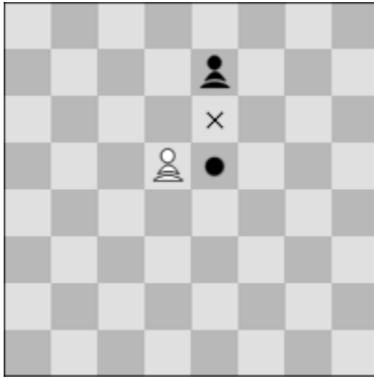
b. em seu primeiro lance o peão pode ser movido conforme mencionado em 3.7.a; alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas, ou

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



d. Um peão atacando uma casa atravessada pelo peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original, pode capturar este peão oponente como se aquele tivesse se movido apenas uma casa. Esta captura pode ser feita apenas no movimento imediatamente após o referido avanço e é chamada de tomada 'en passant'.

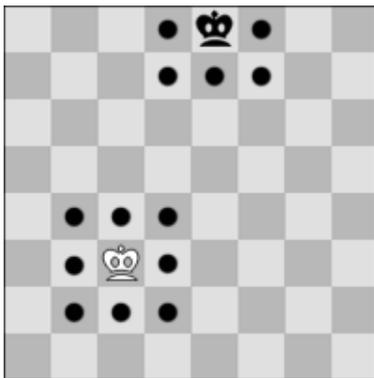
LEI DO XADREZ DA FIDE



e. Quando o peão alcança a mais distante fileira em relação à sua posição inicial deve ser trocado como parte de uma mesma jogada na mesma casa por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor do peão. A escolha do jogador não está restrita a peças já capturadas na partida.

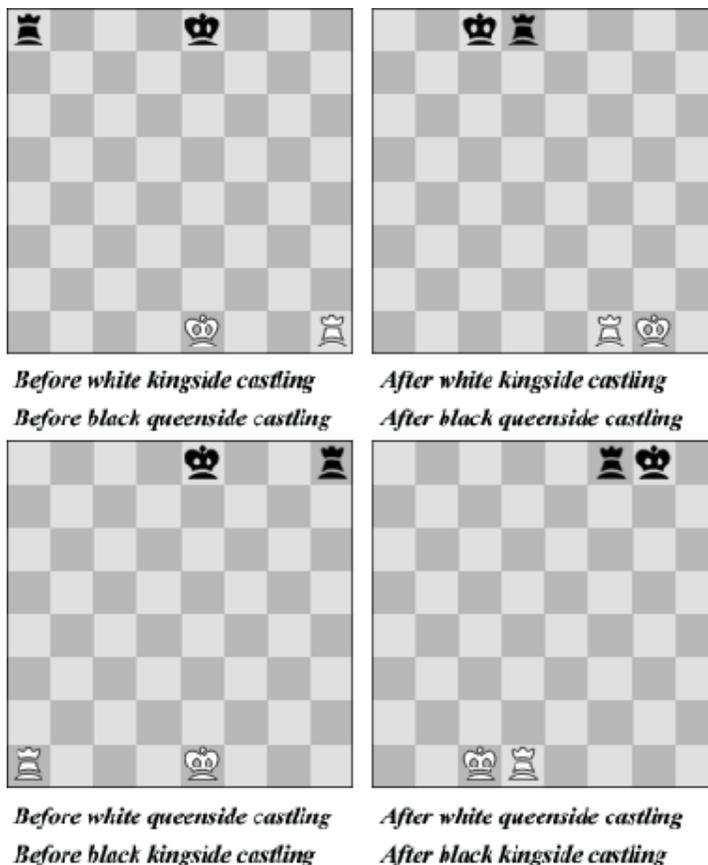
Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e a ação da nova peça é imediata.

3.8 a. Há duas formas diferentes de mover o rei:
movendo-se o rei para qualquer casa vizinha não atacada por uma ou mais peças do oponente.



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

LEI DO XADREZ DA FIDE



b. (1) Perde-se o direito de rocar:

- a. se o rei já foi movido, ou
- b. com uma torre que já tenha sido movida

(2) Roque não é permitido temporariamente:

- a. se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa a que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente, ou
- b. se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

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

4. Ato de mover as peças

4.1 Cada lance deve ser feito somente com uma das mãos.

4.2 Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo eu arrumo "j'adoube" ou "I adjust"), o jogador que tem a vez de jogar pode arrumar uma ou mais peças em suas casas.

4.3 Excetuado o disposto no Artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar toca

LEI DO XADREZ DA FIDE

- a. deliberadamente no tabuleiro uma ou mais de suas próprias peças, deverá jogar a primeira peça tocada que possa ser movida, ou
- b. uma ou mais peças de seu adversário, deverá capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada, ou
- c. uma peça de cada cor, deverá 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 antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.

4.4 Se o jogador tendo a vez de jogar:

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

4.5 Se nenhuma das peças tocadas pode ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer jogada legal.

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

- a. no caso de uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador, após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça capturada;
- b. no caso de roque, quando o jogador tiver soltado da mão a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando o jogador tiver soltado da mão o rei, o lance não estaria implementado, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal;
- c. no caso de promoção de peão, quando o peão tiver sido removido do tabuleiro e a mão do jogador tiver soltado a nova peça após colocá-la na casa de promoção. Se o jogador já tiver soltado de sua mão o peão que alcançou a casa de promoção, o movimento ainda não está efetutado, mas o jogador não tem mais o direito de jogar o peão para outra casa.

LEI DO XADREZ DA FIDE

A jogada é considerada legal quando todos os requisitos relevantes do Artigo 3 tiverem sido cumpridos. Se a jogada não for legal, deve ser efetuado outro lance legal conforme mencionado no Artigo 4.5

4.7 O jogador perde o direito de reclamar contra a violação do Artigo 4 por parte do oponente, a partir do momento em que deliberadamente toque numa peça.

5. Término da partida

5.1 a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate seja um lance legal.

b. A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.

5.2 a. A partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição de afogado seja um lance legal.

b. a partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição seja legal. (Veja Artigo 9.6)

c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isto imediatamente termina a partida. (Veja Artigo 9.1)

d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer ou apareceu no tabuleiro menos três vezes. (Veja Artigo 9.2)

e. A partida pode estar empatada se os jogadores tiverem feito seus últimos 50 lances consecutivos sem movimentar qualquer peão e sem efetuar qualquer captura. (Veja Artigo 9.3)

REGRAS DE COMPETIÇÃO

6. Relógio de xadrez

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

'Relógio' nas Leis do Xadrez significa um dos dois monitores de tempo. Cada relógio tem uma seta.

'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.

6.2 a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve fazer um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo e/ou pode ser alocada uma parcela adicional de tempo após cada lance. Tudo isso deve ser previamente

LEI DO XADREZ DA FIDE

especificado.

b. O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo do próximo período, exceto no modo 'time delay'.

No modo 'time delay' ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo de reflexão principal'. Cada jogador também recebe um 'tempo fixo extra', com cada lance. A contagem regressiva do tempo principal começa somente depois de esgotado o tempo fixo. Desde que o jogador pare seu relógio antes de esgotar-se o 'tempo fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo fixo' usado.

6.3 Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.2.a devem ser verificados.

6.4 Antes do início da partida cabe ao árbitro decidir onde o relógio é colocado.

6.5 O relógio do jogador que tiver as peças brancas deve ser posto em movimento na hora determinada para o início da partida.

6.6 a. Qualquer jogador que chegar ao tabuleiro após o início da sessão perderá a partida. Deste modo o período de atraso é zero minuto. As regras da competição podem especificar de outra forma.

b. Se as regras de uma competição especificarem um período de ausência diferente, aplica-se o seguinte:

Se nenhum dos jogadores chegou no horário de início, o jogador com as peças brancas deverá perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que o regulamento da competição especifique ou o árbitro decida de outra forma.

6.7 a. Durante a partida cada jogador, depois de fazer seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio de seu oponente. Deve ser sempre permitido a um jogador acionar o pino de seu relógio. Seu lance não é considerado completo até que o tenha feito, a menos que o lance termine a partida (Veja Artigos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6).

O tempo decorrido entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio, bem como por em funcionamento o relógio do oponente, é considerado como parte do tempo alocado ao jogador.

b. O jogador deve parar seu relógio com a mesma mão com a qual executou seu lance. É proibido manter a mão sobre o pino do relógio ou pairar sobre ele.

Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 13.4.

c. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deverá providenciar um assistente para executar esta tarefa, contando com o respaldo do árbitro. Seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de modo justo.

6.8 Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou quando um dos jogadores tiver feito uma reclamação válida neste sentido.

LEI DO XADREZ DA FIDE

6.9 Exceto onde se aplica uma das disposições contidas nos Artigos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis.

6.10 a. Qualquer indício dado pelos relógios será considerado conclusivo na ausência de qualquer defeito evidente. Deverá ser substituído qualquer relógio de xadrez que tenha defeito óbvio. O árbitro deverá substituir o relógio e valer-se de seu bom senso quando ajustar os tempos a serem mostrados pelos ponteiros do relógio que substituirá o que apresentava defeito.

b. Se durante a partida constatar-se que a regulagem de qualquer um ou ambos os relógios estava incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá parar imediatamente os relógios. O árbitro deverá corrigir os tempos e o contador de lances. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento para determinar a regulagem correta.

6.11 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então:

a. a partida deverá continuar se isso acontece em qualquer período do jogo exceto no último período.

b. a partida está empatada se isso acontece no período do jogo, em que todos lances remanescentes devem ser completados.

6.12 a. Se um jogo precisa ser interrompido, o árbitro deverá parar os relógios.

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

c. O árbitro deverá decidir quando a partida deverá ser reiniciada em qualquer dos dois casos.

d. Se o jogador parar os relógios a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se o jogador tem alguma razão válida para ter feito essa ação. Se for óbvio que não houve razão válida para parar os relógios, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o artigo 13.4

6.13 Se uma irregularidade ocorre e/ou as peças devam ser recolocadas numa posição anterior, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem disponibilizados nos relógios. O árbitro deverá também, se necessário, ajustar o contador do número de lances.

6.14 São permitidos no salão de jogos: telas, monitores ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos, e relógios que também mostrem o número de lances. Entretanto, o jogador não pode fazer qualquer reclamação baseada somente em informação exibida dessa maneira.

7. Irregularidades

LEI DO XADREZ DA FIDE

a. Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava incorreta, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida.

b. Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida continua, mas a posição já jogada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.

7.2 Se uma partida tiver começado com as cores invertidas, deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma.

Se o jogador desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se for necessário, o jogador ou o oponente poderá parar o relógio e chamar o árbitro. O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou as peças.

7.4 a. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal, inclusive falha no ritual de promoção de um peão ou captura do rei do oponente, tiver sido completado, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.13. Os Artigos 4.3 e 4.6 aplicam-se à jogada que for feita em substituição ao lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.

b. Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.4.a, para os dois primeiros lances ilegais de um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente a cada instância; para o terceiro lance ilegal do mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador.

Entretanto, a partida está empatada quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série possível de lances legais.

7.5 Se durante uma partida descobrir-se que as peças foram deslocadas de suas casas, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.13. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.

8. Anotação dos lances

8.1 Durante a partida é requerido a cada jogador anotar na 'planilha' prescrita para a competição, em notação algébrica (Veja Apêndice C), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível. É proibido anotar o lance antes de efetuá-lo no tabuleiro, exceto quando se esteja reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3, ou adiando uma partida de acordo com as Linhas Mestras para Partidas Adiadas item 1.a.

O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Deve anotar seu lance anterior antes de fazer outro.

Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha (Veja Apêndice C.13).

LEI DO XADREZ DA FIDE

Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador e que seja aceito pelo árbitro, anotará os lances. Seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de uma maneira justa.

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

8.3 As planilhas são de propriedade dos organizadores do evento.

8.4 Se o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio em algum momento de um período da partida e não recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentado após cada lance, então pelo tempo remanescente do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1. Imediatamente após a queda de uma das 'setas' o jogador deve atualizar a sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro.

8.5 a. Se nenhum dos jogadores estiver obrigado a anotar, de acordo com o Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente, deve tentar presenciar e anotar os lances. Nesse caso, imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar os relógios. Então ambos os jogadores deverão atualizar suas planilhas, usando a do árbitro ou a do oponente.

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

c. Se não houver planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou assistente. Antes do início da reconstituição da partida, o árbitro anotará a posição atual da partida, os tempos e o número de lances efetuados, se esta informação estiver disponível.

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

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. Partidas empatadas

9.1 a. As regras de uma competição podem especificar que os jogadores não podem concordar em empatar em menos de um determinado número de lances ou de jeito nenhum, sem o consentimento do árbitro.

9.1 b. b. Se as regras de uma competição permitem empate de comum acordo aplica-se:

1. O jogador que quiser propor empate deverá 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 Artigo 12.6 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

LEI DO XADREZ DA FIDE

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.

2. A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (Veja Apêndice C13).

3. Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2, 9.3 ou 10.2 deverá ser considerada como uma oferta de empate.

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

a. está por aparecer, se antes anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou

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

As posições conforme (a) e (b) são consideradas idênticas, se o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas.

As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado ‘en passant’ não mais pode ser capturado desta maneira. Quando um rei (ou uma torre) é obrigado a se mover, perde o seu direito de rocar, se for o caso, somente depois de ser movido.

9.3. A partida está empatada, por uma correta reclamação do jogador que tem a vez de jogar, se:

a. anota seu lance em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executar seu lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou

b. os últimos 50 lances consecutivos foram feitos por ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura.

9.4 Se o jogador toca numa peça conforme Artigo 4.3 sem ter reclamado o empate, perde o direito à reivindicação, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, naquele lance.

9.5 Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, pode parar ambos os relógios. (Veja Artigo 6.12.b) Não lhe é permitido retirar a reclamação

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

b. Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar três minutos ao tempo de reflexão remanescente do oponente. Então a partida deverá continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, este lance deverá ser feito de acordo com o disposto no artigo 4.

LEI DO XADREZ DA FIDE

9.6 A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque-mate não pode ocorrer por qualquer série possível de lances legais. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo esta posição seja legal.

10. Final acelerado

10.1 O 'final acelerado' é a fase de uma partida em que todos os lances (remanescentes) devem ser efetuados num determinado limite de tempo.

10.2 a. Se o jogador, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Deverá chamar o árbitro e poderá parar os relógios (Veja Artigo 6.12.b).

b. Se o árbitro concordar que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Caso contrário deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação. Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode ser contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deverá continuar se possível na presença do árbitro. O árbitro deverá declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida ou logo que possível depois de a seta ter caído. Deverá declarar a partida empatada se concordar que a posição final não pode ser ganha por meios normais, ou que o oponente não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.

c. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá ser contemplado com dois minutos de tempo extra.

d. A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) relativamente a (a), (b), (c).

11. Pontuação

11. A menos que anunciada, previamente, de outra forma, o jogador que vence sua partida, ou vence por WO, recebe um ponto (1), o jogador que perde sua partida, ou perde por WO recebe (0) pt e o jogador que empata sua partida recebe o score de meio ponto ($\frac{1}{2}$).

12. Conduta dos jogadores

12. 1 Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez.

12. 2 Não é permitido aos jogadores deixar o 'ambiente de jogo' sem a permissão do árbitro. O ambiente de jogo é composto pela sala de jogo, banheiros, área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. Não é permitido ao jogador, que tem a vez de jogar, deixar a sala de jogo sem a permissão do árbitro.

12.3 a. Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação ou conselhos, ou analisar em outro tabuleiro.

LEI DO XADREZ DA FIDE

b. Sem a permissão do árbitro é proibido ao jogador portar celular ou outro meio de comunicação eletrônicos no salão de jogos, a menos que esteja completamente desligado. Se algum destes dispositivos produzir ruído o jogador deverá perder a partida. O oponente deverá vencer. Entretanto, se o oponente não puder vencer a partida por qualquer série de lances legais, seu escore deverá ser considerado como um empate.

c. Somente é permitido fumar na área determinada pelo árbitro.

12.4 A planilha deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, da oferta de empate, registros relacionados com reclamações e outros dados relevantes.

12.5 Jogadores que tiverem terminado suas partidas devem ser considerados como espectadores.

12.6 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações sem cabimento, ofertas de empate também sem cabimento ou apresentação de fonte de ruído na área de jogo.

12.7 Infrações a qualquer parte dos Artigos 12.1 a 12.6 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 13.4.

12.8 A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida. O árbitro deverá decidir o escore do oponente.

12.9 Se ambos os jogadores forem julgados culpados de acordo com o Artigo 12.8, a partida deverá ser declarada perdida para ambos.

12.10 No caso do art. 10.2.d. ou Apêndice D o jogador não pode apelar contra decisão do árbitro.

Em qualquer outro caso um jogador pode apelar contra qualquer decisão de um árbitro, a menos que as regras da competição especifiquem de outra forma.

13. Função do árbitro (Veja Prefácio)

13.1 O árbitro deverá verificar se as Leis do Xadrez estão sendo estritamente observadas.

13.2 O árbitro deverá atuar no melhor interesse da competição. Deverá assegurar a existência de um bom ambiente de jogo, de modo que os jogadores não sejam perturbados. Deverá também supervisionar o bom andamento da competição.

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

LEI DO XADREZ DA FIDE

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. 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

13.5 O árbitro pode conceder a um ou a ambos os jogadores tempo adicional no caso de distúrbio externo durante a partida.

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 uma das setas tenha caído. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente fez um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.

13.7 a. Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir numa partida de qualquer forma. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo. Se alguém observa uma irregularidade, poderá informar somente para o árbitro.

b. Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telefone celular ou qualquer dispositivo de comunicação no local de jogos e em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.

14. FIDE

14.1 As federações filiadas podem solicitar à FIDE que forneça uma decisão oficial sobre problemas relacionados com as Leis do Xadrez.

APÊNDICES

A. Xadrez Rápido

A1 A partida de 'Xadrez Rápido' é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo predeterminado de pelo menos 15 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é de pelo menos 15 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador.

A2 Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.

A3 Quando houver adequada supervisão de jogo, (por exemplo, um árbitro para no máximo três partidas) aplicam-se as Regras de Competição.

LEI DO XADREZ DA FIDE

A4 Quando a supervisão for inadequada aplicam-se as Regras de Competição, exceto onde forem regidos pelas seguintes Leis de Xadrez Rápido:

a. Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei.

b. O árbitro deverá intervir de acordo com o disposto no Art. 4 (Ato de mover as peças), somente se for requerido por um ou ambos os jogadores.

c. Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. O oponente tem então o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal, desde que não tenha feito seu lance. Apenas após tal reclamação é que o árbitro deverá fazer uma intervenção. Entretanto se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.

d. 1. A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta, mas poderá intervir se ambas as setas caírem.

d. 2. Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro.

Para a reclamação ser bem sucedida, depois que os relógios tiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar 'em pé', e a de seu oponente caída após os relógios terem sido parados.

d. 3. Se ambas as setas estiverem caídas como descrito em (1) e (2), o árbitro deverá declarar a partida empatada.

B Relâmpago

B1 A partida de 'relâmpago' é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo predeterminado inferior a 15 minutos para cada jogador; ou o tempo principal + 60 vezes qualquer incremento é inferior a 15 minutos.

B2 Quando houver adequada supervisão de jogo (um árbitro para cada partida) aplicam-se as Regras de Competição e o disposto no Artigo A2.

B3 Quando supervisão for inadequada deverá ser aplicado o que segue.

a. Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez Rápido conforme o disposto no Apêndice A, exceto onde forem regidos pelas seguintes Leis de Relâmpago.

b. Não se aplica o disposto nos artigos 10.2 e A4c.

c. Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. Antes de fazer o seu próprio lance, o oponente tem o direito de reclamar a

LEI DO XADREZ DA FIDE

vitória. Entretanto, o jogador tem o direito de reivindicar empate antes de fazer seu próprio lance, se o oponente não puder lhe dar xeque-mate por qualquer série possível de lances legais. Após o oponente completar o seu lance, um lance ilegal não pode ser corrigido, a menos que haja comum acordo sem intervenção de um árbitro.

C Notação Algébrica

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

Descrição do Sistema Algébrico

C1 Nesta descrição "peça" significa qualquer peça exceto peão.

C2 Cada peça é indicada pela primeira letra, maiúscula, do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo. (No caso do cavalo, por motivo de conveniência, usa-se N.)

C3 Para primeira letra do nome das peças, o jogador está livre para usar a primeira letra do nome como é normalmente usado em seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em revistas impressas, recomenda-se o uso do figurino para as peças.

C4 Os peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: e5, d4, a5.

C5 As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.

C6 As oito fileiras (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas na primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima fileiras.

LEI DO XADREZ DA FIDE

C7 Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada por uma única combinação de uma letra com um número

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

C8 Cada lance de uma peça é indicado pela a) primeira letra do nome da peça em questão e b) a casa de chegada. Não há hífen entre a) e b).

Exemplos: Be5,Cf3,Td1.

No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5.

C9 Quando uma peça faz uma captura, um x é inserido entre (a) a primeira letra e o nome da peça em questão e b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1. Quando o peão faz uma captura, a coluna de partida precisa ser indicada, em seguida um x, finalmente a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', a casa de destino é dada, indicando onde o peão finalmente ficou e as letras 'e.p.' são acrescentadas à notação. Exemplo: exd6 e.p.

C10 Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada como segue:

1. Se ambas as peças estão na mesma fileira: por a) a primeira letra do nome da peça, b) a coluna da casa de partida, e c) a casa de chegada.
2. Se as duas peças estão na mesma coluna: por a) a primeira letra do nome da peça, b) a fileira da casa de partida, e c) a casa de chegada

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

Exemplos:

Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles se move à casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.

Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles se move à casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.

Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles se move à casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.

LEI DO XADREZ DA FIDE

Se uma captura acontece na casa f3, os exemplos prévios são mudados pelo acréscimo de um 'x':

1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdx3, conforme o caso.

Se dois peões podem capturar a mesma peça do oponente, o peão que se moveu é indicado por a) a letra da coluna de partida, b) um 'x', c) a casa de chegada. Exemplo: se há peões brancos nas casas c4 e e4 e uma peça preta em d5, a anotação do lance branco é ou cxd5 ou exd5, conforme o caso.

No caso de uma promoção de peão, o lance de peão é indicado, seguido imediatamente pela primeira letra da nova peça. Exemplos: d8D, f8C, b1B, g1T.

A oferta de empate deve ser sinalizada como (=)

Abreviações essenciais:

0-0 = roque com a torre h1 ou torre h8

(pequeno roque)

0-0-0 = roque com a torre a1 ou torre a8

(grande roque)

x = capturas

+ = xeque

++ ou # = xeque-mate

e.p. = captura "en passant"

Não é obrigatório anotar xeque, xeque-mate e capturas na planilha.

Exemplo de partida: 1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.d4 exd4 4.e5 Ne4 5.Qxd4 d5 6.exd6e.p. Nxd6 7.Bg5 Nc6 8.Qe3+ Be7 9.Nbd2 0-0 10.0-0 Re8 11.Kb1(=)

D Final acelerado sem árbitro presente no local da partida

Nos casos em que as partidas forem regidas pelo disposto no Artigo 10 o jogador poderá reclamar empate quando tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes que sua seta caia. Isto termina a partida. Pode reclamar baseado em:

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

Na hipótese (a) o jogador deve anotar a posição final, e seu oponente verificá-la.

Na hipótese (b) o jogador deve anotar a posição final em uma planilha atualizada.

O oponente deverá verificar tanto a posição final quanto a planilha.

A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro, cuja decisão será definitiva.

E Regras de jogo com Cegos e Deficientes Visuais

E1 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) qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando um tabuleiro normal e o jogador deficiente visual usando um

LEI DO XADREZ DA FIDE

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.

E2 As seguintes regras deverão regular o jogo:

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

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;

LEI DO XADREZ DA FIDE

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. O relógio deverá ter inclusive as seguintes características:

- a. um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto e cada 15 minutos por dois pontos;
- b. uma seta que possa ser facilmente sentida pelo tato. Cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.

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.

LEI DO XADREZ DA FIDE

10. Se o jogador deficiente visual não fizer uso de um assistente, o jogador vidente pode pedir a alguém que se responsabilize em executar as obrigações mencionadas nos pontos 9.a e 9.b.

F Regras do Xadrez960

F1 Antes de uma partida de Chess960, a posição inicial é randomicamente colocada, sujeitas a algumas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez clássico. Particularmente, peças e peões têm seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate no rei do oponente.

Exigências para a posição inicial

A posição inicial para o Chess960 deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda fila como no xadrez usual. Todas as peças brancas remanescentes são colocadas randomicamente na primeira fila, mas com as seguintes restrições:

- a. O rei é colocado em algum ponto entre as duas torres, e
- b. Os bispos são colocados em casas de cores opostas, e
- c. As peças pretas são colocadas exatamente na posição oposta das peças brancas.

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

Regras de roque no Chess960

a. Chess960 permite 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 clássico são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para rei e torre que não são aplicáveis com frequência ao xadrez960.

b. Como efetuar o roque

No Xadrez960, dependendo da posição do rei e da torre anteriormente ao roque, a manobra de roque é executada por um dos quatro métodos:

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

Recomendação:

LEI DO XADREZ DA FIDE

1. Quando rocar num tabuleiro físico com um adversário humano, é recomendado que o rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro junto à sua posição final, a torre então será movida da sua posição inicial para a posição final, e finalmente o rei sendo colocado na sua casa destino.

2. Após o roque, as posições finais da torre e do rei seriam exatamente as mesmas do xadrez clássico.

Esclarecimento

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

Notas:

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

Linhas Mestras no caso de uma partida que necessite ser adiada

1 a. Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá determinar ao jogador que tem vez de jogar, 'selar' o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio, sem por em funcionamento o relógio do oponente. Enquanto não parar o próprio relógio, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro que o próximo lance será o secreto, o jogador fizer o lance no tabuleiro, deverá anotá-lo em sua planilha como seu lance secreto.

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

2. Deverão ser indicados no envelope:

LEI DO XADREZ DA FIDE

- a. os nomes dos jogadores;
- b. a posição imediatamente anterior ao lance secreto, e
- c. os tempos utilizados pelos jogadores, e
- d. o nome do jogador que fez o lance secreto, e
- e. o número do lance secreto, e
- f. a oferta de empate, se a proposta foi feita antes da suspensão da partida, e
- g. a data, hora e o local de reinício da partida.

3. O árbitro deverá verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela custódia do mesmo.

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

Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro e, além disso, deverá ser indicado nos relógios o tempo utilizado pelos jogadores, quando a partida foi suspensa.

Se antes do reinício da partida, os jogadores empatam por comum acordo, ou um dos jogadores avisa ao árbitro que abandona, a partida está terminada.

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

Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.9 e 9.6, a partida está perdida para o jogador cuja anotação do lance secreto

- a. é ambíguo, ou
- b. é falso, de tal forma que seu verdadeiro significado é impossível de ser estabelecido, ou
- c. é ilegal.

Se no reinício da partida

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

O jogador deverá perder a partida se chegar ao tabuleiro mais de uma hora atrasado para o reinício de uma partida adiada (a menos que as regras da competição especifique ou árbitro decida de outra forma)

Entretanto, se o jogador que selou o lance secreto, for o jogador atrasado, a partida termina de outro modo, se:

LEI DO XADREZ DA FIDE

- a. o jogador ausente seja o vencedor devido ao fato de seu lance secreto ter dado mate no oponente, ou
- b. o jogador ausente produziu um empate devido ao fato de seu lance ter ‘afogado’ o rei do oponente, ou uma posição como a descrita no Artigo 9.6 resultou no tabuleiro, ou
- c. o jogador presente ao tabuleiro perdeu a partida de acordo como disposto no Artigo 6.9.

a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá ser reiniciada da posição no momento da suspensão e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos jogadores não puder ser restabelecido, os relógios deverão ser ajustados a critério do árbitro. O jogador que selou o lance secreto, executa no tabuleiro o lance que afirma ser o ‘secreto’.

b. Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e um novo jogo deve ser disputado.

Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer dos jogadores aponta esse fato antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro perceba que as consequências serão muito graves. A duração de cada sessão de partidas suspensas deverá ser controlada pelo relógio do árbitro. Os horários de início e término deverão ser anunciados previamente.

Fonte: FIDE handbook – E.I.01A/B

Tradução: AI Antonio Bento Revisão: AI Igor Lutz