

Leis do Xadrez da FIDE em vigor a partir de 1º janeiro de 2018.

Conteúdo:

Introdução

Prefácio

Regras Básicas do Jogo

Art. 1 A natureza e objetivos do jogo de xadrez

Art. 2 A posição inicial das peças e o tabuleiro

Art. 3 O movimento das peças

Art. 4 O ato de mover as peças

Art.5 O término da partida

Regras de Competição

Art.6 O relógio de xadrez

Art.7 Irregularidades

Art.8 O registro dos lances

Art.9 A partida empatada

Art.10 Pontuação

Art.11 A conduta dos jogadores

Art.12 O papel do árbitro (ver Prefácio)

Apêndices:

A. Xadrez Rápido

B. Blitz

C. Notação Algébrica

D. Regras do jogo com cegos e jogadores deficientes visuais

Diretrizes:

I. Partidas adiadas

II. Xadrez randômico

III. Partidas sem incremento inclusive Final Acelerado

Glossário de termos nas Leis do Xadrez

INTRODUÇÃO

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

As Leis do Xadrez têm duas partes: 1. Regras Básicas de Jogo e 2. Regras de Competição.

O texto em língua inglesa é a versão autêntica das Leis do Xadrez (que foi adaptada no 88º Congresso Goynuk, Antalya, Turkey) entrando em vigor em 1º de janeiro de 2018.

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 podem surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas.

Nos casos que não estejam precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, deve ser possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas reguladas nas Leis.

As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objetividade.

Uma regra muito detalhada pode privar o árbitro de sua liberdade de julgamento e assim impedi-lo de encontrar uma solução para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais.

A FIDE apela a todos os enxadristas e federações que aceitem este ponto de vista.

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

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

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

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez

1.1 O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'.

1.2 O jogador com as peças de cor clara (Branças) faz o primeiro lance, em seguida os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças de cor escura (Pretas) executando o próximo lance.

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

- 1.4 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal.
- 1.4.1 O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do oponente e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do oponente.
- 1.4.2 O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.
- 1.5 A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate no rei do oponente (veja Artigo 5.2.2).

Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro

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

As peças são as seguintes:

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

Peças Staunton



p D R B C T

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



- 2.4 As oito casas dispostas verticalmente são chamadas 'colunas'. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas 'fileiras'. Uma linha reta de casas quadradas de mesma cor que se estende de uma borda do tabuleiro a outra borda adjacente, é denominada 'diagonal'.

Artigo 3: O movimento das peças

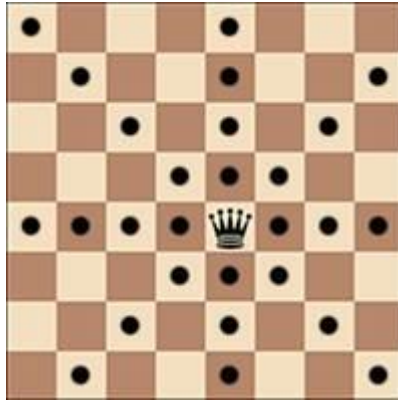
- 3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça da mesma cor.
- 3.1.1 Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente esta última é capturada e removida do tabuleiro como parte do mesmo movimento.
- 3.1.2 Diz-se que uma peça está atacando uma peça do oponente se a peça puder efetuar uma captura naquela casa de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8.
- 3.1.3 Considera-se que uma peça ataca uma casa mesmo que esta peça esteja impedida de ser movida para esta casa porque deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.
- 3.2 O bispo pode ser movido para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



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



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



- 3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, torre ou dama não podem passar sobre nenhuma outra peça.
 3.6 O cavalo pode ser movido para uma das casas mais próximas a que ocupa que não esteja na mesma fileira, coluna ou diagonal



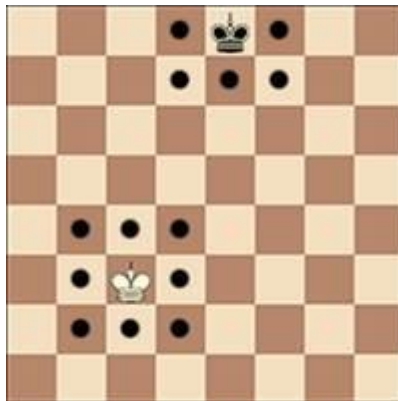
- 3.7.1 O peão pode ser movido para uma casa que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna, desde que esta casa esteja desocupada; ou
 3.7.2 o peão em seu primeiro lance pode ser movido conforme mencionado em 3.7.1 ou alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou
 3.7.3 o peão pode ser movido para uma casa ocupada por uma peça do oponente diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando essa peça.



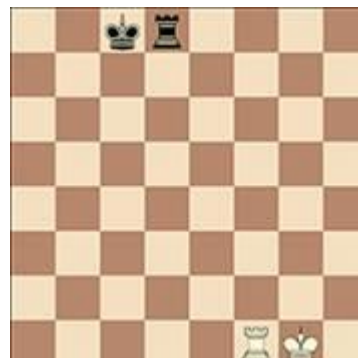
- 3.7.4.1 O peão ocupando uma casa na mesma coluna adjacente ao peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance desde sua casa original pode capturar este peão oponente como se tivesse sido movido apenas uma casa.



- 3.7.4.2 Esta captura somente é legal no lance seguinte deste avanço e é chamada de captura 'en passant'.
- 3.7.5.1 Quando um jogador, tendo a vez de jogar, joga um peão para a fileira mais distante em relação à sua posição inicial, ele deve trocá-lo como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo ou cavalo da mesma cor na referida casa de chegada. Esta é chamada a casa de 'promoção'.
- 3.7.5.2 A escolha do jogador não está restrita a peças anteriormente capturadas.
- 3.7.5.3 Esta troca de peão por outra peça é chamada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.
- 3.8 Há duas formas diferentes de mover o rei:
 - 3.8.1 Movendo-o para uma casa vizinha



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



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



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



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

- 3.8.2.1 Perde-se o direito ao roque:
- 3.8.2.1.1 Se o rei já foi movido, ou
- 3.8.2.1.2 com a torre que já foi movida
- 3.8.2.2 O roque não é permitido temporariamente:
- 3.8.2.2.1 se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa a que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente; ou
- 3.8.2.2.2 se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.
- 3.9.1 Diz-se que o rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que referidas peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa ocupada pelo rei porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque.
- 3.9.2 Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o seu próprio em xeque.
- 3.10.1 Uma jogada é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 – 3.9 foram cumpridos.
- 3.10.2 Uma jogada é ilegal quando não foram cumpridos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 – 3.9.
- 3.10.3 Uma posição é ilegal quando não pode ser alcançada por qualquer série de lances legais.

Artigo 4: O ato de mover as peças

- 4.1 Cada lance deve ser jogado com apenas uma das mãos.
- 4.2.1 Apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas, desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo "eu arrumo" ou "eu ajusto").
- 4.2.2 Qualquer outro contato físico com uma peça, exceto no caso de contato claramente acidental, deve ser considerado como intencional.
- 4.3 Excetuado o disposto no Artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar toca no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar:
 - 4.3.1 uma ou mais de suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida
 - 4.3.2 uma ou mais peças de seu oponente, deve capturar a primeira tocada que possa ser capturada
 - 4.3.3 uma ou mais peças de cada cor, deve capturar a primeira peça do oponente tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro que peça do próprio jogador ou do oponente foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.
- 4.4 Se o jogador com a vez de jogar:
 - 4.4.1 toca seu rei e uma torre deve rocar nesta ala se o movimento for legal
 - 4.4.2 deliberadamente toca a torre e em seguida seu rei não será permitido rocar nesta ala nesta jogada e a situação deve ser regulada pelo Artigo 4.3.1
 - 4.4.3 pretendendo rocar, toca o rei e em seguida uma torre, mas o roque com esta torre é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei (o que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está liberado para fazer qualquer jogada legal.
 - 4.4.4 promove um peão, a escolha da peça somente está finalizada assim que a peça tiver tocado na casa de promoção.
- 4.5 Se nenhuma das peças tocadas de acordo com o Artigo 4.3 ou Artigo 4.4 pode ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer lance legal.
- 4.6 O ato de promoção pode ser executado de várias formas:

- 4.6.1 o peão não precisa ser colocado na casa de chegada,
- 4.6.2 removendo o peão e pondo a nova peça na casa de promoção que pode ocorrer em qualquer ordem.
- 4.6.3 Se uma peça do oponente ocupa a casa de chegada, deve ser capturada.

- 4.7 Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, não pode ser movida para outra casa neste lance. A jogada é considerada como efetuada nos casos de:
 - 4.7.1 uma captura, quando a peça capturada tiver sido removida do tabuleiro e o jogador, após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão sua própria peça que efetuou a captura.
 - 4.7.2 roque, quando a mão do jogador tiver soltado a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando a mão do jogador tiver soltado o rei, o lance não estaria implementado ainda, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar na naquela ala o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (o que pode incluir rocar com a outra torre). Se o rei não tiver lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer lance legal.
 - 4.7.3 promoção, quando a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção e o peão tiver sido removido do tabuleiro.

- 4.8 O jogador perde seu direito a reclamar contra uma violação dos Artigos 4.1– 4.7 por parte de seu oponente assim que toque numa peça com a intenção de movê-la ou captura-la.
- 4.9. Se um jogador estiver incapacitado de mover as peças, deve designar um assistente, que deve ser aceitável para o árbitro, para executar esta operação.

Artigo 5: O término da partida

- 5.1.1 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 esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.
- 5.1.2 A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.
- 5.2.1 A partida está empatada quando o jogador que tiver a vez não tenha lance legal e o seu rei não esteja em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição de afogado esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.
- 5.2.2 A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do oponente por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição tenha esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.
- 5.2.3 A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida, desde que ambos os jogadores tenham feito pelo menos o primeiro lance. Isto imediatamente termina a partida.

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 6: O relógio de xadrez

- 6.1 'Relógio de xadrez' significa um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que apenas um deles funciona de cada vez.
'Relógio' nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo.
Cada relógio tem uma seta.
'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.
- 6.2.1 Durante a partida cada jogador, tendo feito seu lance no tabuleiro, deve acionar o relógio iniciando a contagem de tempo do relógio do seu oponente (isto significa dizer, ele deve acionar seu relógio). Isto 'completa' o lance. Um lance está também completo se:
 - 6.2.1.1 o lance termina a partida (veja Artigos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 e 9.6.2), ou
 - 6.2.1.2 o jogador efetuou seu próximo lance, caso seu lance prévio não tenha sido completado.
- 6.2.2 Deve ser permitido a um jogador acionar seu relógio após fazer o seu lance mesmo depois que o seu oponente tiver feito o próximo lance. O tempo decorrido entre fazer o lance no tabuleiro e acionar o relógio é considerado como parte do tempo estipulado ao jogador.
- 6.2.3 O jogador deve acionar seu relógio com a mesma mão que executou seu lance. É proibido para um

- jogador manter o dedo no relógio ou pairar sobre ele.
- 6.2.4 Os jogadores devem usar o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com violência, levantá-lo, acionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deve ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 12.9.
- 6.2.5 Somente é permitido ajuste de peças no tabuleiro se efetuado pelo jogador cujo relógio estiver em funcionamento.
- 6.2.6 Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deve designar um assistente, que deve ser aceitável para o árbitro para executar esta tarefa. Seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de modo justo. Este ajuste do relógio não se aplica ao relógio de um jogador com uma deficiência.
- 6.3.1 Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo inclusive o incremento após cada lance. Tudo isto deve ser previamente especificado.
- 6.3.2 O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo disponível do próximo período, quando aplicável. No modo de espera de tempo ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo principal de reflexão'. Além disso, cada jogador também recebe um 'tempo extra fixo', após cada lance. A contagem regressiva do tempo principal somente começa depois de esgotado o tempo fixo extra. Desde que o jogador pare seu relógio antes de esgotado o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo extra fixo' usado.
- 6.4 Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.3.1 devem ser verificados.
- 6.5 Antes do início da partida o árbitro deve decidir onde o relógio de xadrez deve ser colocado.
- 6.6 Na hora determinada para o início da partida deve ser iniciado o relógio das Brancas.
- 6.7.1 O regulamento técnico de um evento deve especificar previamente um horário 'de tolerância para atraso'. Se não for especificado horário para atraso, então ele é igual a zero. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o horário de tolerância para atraso deve perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.
- 6.7.2 Se o regulamento técnico de um evento especificar que o horário 'de tolerância para atraso' não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que o regulamento técnico do evento especifique ou o árbitro decida de outra forma.
- 6.8 Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou quando um dos jogadores tiver feito uma reclamação válida nesse sentido.
- 6.9 Exceto onde se aplica uma das disposições contidas nos Artigos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 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 jogador por qualquer série possível de lances legais.
- 6.10.1 Qualquer indício dado pelo relógio de xadrez será considerado conclusivo na ausência de um defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deve ser substituído pelo árbitro, que deve valer-se de seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio de xadrez substituído.
- 6.10.2 Se durante a partida constatar-se que a configuração de qualquer um ou ambos relógios estiver incorreta qualquer um dos jogadores ou o árbitro deve imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deve instalar a configuração correta, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deve valer-se de seu bom senso quando determinar a configuração dos relógios.
- 6.11.1 Se a partida precisa ser interrompida, o árbitro deve pausar o relógio de xadrez.
- 6.11.2 O jogador somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, na ocasião de uma promoção em andamento e se a peça requerida não estiver disponível.
- 6.11.3 O árbitro deve decidir quando a partida será reiniciada.
- 6.11.4 Se o jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deve determinar se ele tem alguma razão válida para parar o relógio. Se for óbvio que não houve razão válida para parar o relógio de xadrez, o jogador deve ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9.
- 6.12.1 São permitidos no salão de jogos, telas, monitores, ou tabuleiros murais mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos/completados, e relógios que também mostrem o número de lances.
- 6.12.2 O jogador não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa forma.

Artigo 7: Irregularidades

- 7.1 Se uma irregularidade ocorre e deve ser restabelecida a posição anterior das peças, o árbitro deve usar o seu melhor julgamento para determinar os tempos a serem disponibilizados no relógio de

- xadrez. Isto inclui o direito de não mudar os tempos dos relógios. Se necessário, o árbitro deve ajustar o contador de lances do relógio.
- 7.2.1 Se durante uma partida constatar-se que a posição inicial das peças estava incorreta, a partida deve ser anulada e uma nova partida deve ser jogada.
- 7.2.2 Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado contrariando o Artigo 2.1, a partida deve continuar mas a posição alcançada deve ser transferida para um tabuleiro de xadrez corretamente colocado.
- 7.3 Se uma partida começou com cores invertidas, caso menos de 10 lances tenham sido feitos por ambos jogadores, deve ser interrompida e uma nova partida ser disputada com as cores corretas. Após 10 lances ou mais, deve continuar.
- 7.4.1 Se o jogador desloca uma ou mais peças, deve restabelecer a correta posição no seu próprio tempo.
- 7.4.2 Se necessário, o jogador ou o oponente deve parar o relógio de xadrez e pedir assistência do árbitro.
- 7.4.3 O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou as peças.
- 7.5.1 Um lance ilegal está completado assim que o jogador acionar seu relógio. Se durante a partida, descobrir-se que um lance ilegal foi completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deve ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não pode ser restabelecida, a partida deve continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada feita em substituição ao lance ilegal. A partida deve então continuar a partir desta posição restabelecida.
- 7.5.2 Se o jogador moveu um peão para a mais distante fileira, acionou o relógio, mas não substituiu o peão pela nova peça, o lance é ilegal. O peão deve ser substituído por uma dama de mesma cor do peão.
- 7.5.3 Se o jogador aciona o relógio sem efetuar um lance, deve ser considerado e penalizado como se fosse um lance ilegal.
- 7.5.4 Se um jogador usa duas mãos para fazer um único lance (no caso de roque, captura ou promoção), deve ser considerado e penalizado como se fosse um lance ilegal.
- 7.5.5 Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 para o primeiro lance ilegal completado por um jogador, o árbitro deve dar dois minutos extras ao seu oponente; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo jogador, o árbitro deve 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 jogador por qualquer série possível de lances legais.
- 7.6 Se durante a partida descobrir-se que qualquer peça foi deslocada de sua casa correta, deve ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição anterior à irregularidade não pode ser determinada, a partida continua da última posição identificável antes da irregularidade. A partida então continua a partir desta posição restabelecida.

Artigo 8: O registro dos lances

- 8.1.1 Durante a partida é requerido a cada jogador registrar na 'planilha' prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice C), os próprios lances e os de seu oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível.
- 8.1.2 É proibido anotar os lances previamente, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, ou 9.3 ou adiando uma partida de acordo com o disposto nas Diretrizes I.1.1.
- 8.1.3 O jogador pode responder a um lance do seu oponente antes de anotá-lo, se assim desejar. Deve anotar seu lance anterior antes de fazer outro.
- 8.1.4 A planilha deve ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, oferta de empate, registros relacionados com uma reclamação e outros dados relevantes.
- 8.1.5 Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha com um símbolo (=).
- 8.1.6 Se um jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador e que deve ser aceitável para o árbitro, anotará os lances. Seu relógio deve ser ajustado pelo árbitro de uma forma justa. Não é aplicável tal ajustamento de relógio para jogador com deficiência.
- 8.2 A planilha deve estar sempre visível para o árbitro durante toda a partida.
- 8.3 As planilhas são propriedade do organizador da competição.
- 8.4 Se o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio em algum momento de um período da partida e não recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentado após cada lance, então pelo tempo restante do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.1.
- 8.5.1 Se nenhum dos jogadores estiver anotando, conforme Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente deve se esforçar para estar presente e anotar os lances. Neste caso, imediatamente após a queda da seta, o

- árbitro deve parar o relógio de xadrez. Então ambos os jogadores devem atualizar suas planilhas, consultando a planilha do árbitro ou a do oponente.
- 8.5.2 Se apenas um jogador deixou de anotar conforme Artigo 8.4, ele deve, tão logo qualquer seta tenha caído, 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 um lance.
- 8.5.3 Se não houver planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro sob a supervisão do árbitro ou assistente. Antes do início da reconstituição, o árbitro deve anotar a posição atual da partida, os tempos, os relógios que estão em movimento, e o número de lances feitos/completados, se esta informação estiver disponível, antes que a reconstituição tenha início.
- 8.6 Se as planilhas não estiverem atualizadas 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 de que mais lances foram feitos ou completados.
- 8.7 No momento da conclusão da partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado da partida. Mesmo se incorreto este resultado permanece, a menos que o árbitro decida de outra forma.

Artigo 9: A partida empatada

- 9.1.1 O regulamento técnico de um evento pode especificar que os jogadores não podem oferecer ou concordar com o empate em menos de um determinado número de lances ou de forma alguma, sem o consentimento do árbitro.
- 9.1.2 Entretanto, se o regulamento técnico do evento permitir empate de comum acordo deve ser aplicado:
- 9.1.2.1 O jogador que quiser propor empate deve fazê-lo depois de efetuar o lance no tabuleiro e antes de acionar o seu relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, mas o artigo 11.5 deve ser considerado. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente aceite, rejeite verbalmente, rejeite tocando uma peça com a intenção de movê-la ou captura-la, ou a partida termine de alguma outra forma.
- 9.1.2.2 A oferta de empate deve ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (=).
- 9.1.2.3 Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 deve ser considerada como uma oferta de empate.
- 9.2.1 A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de lances):
- 9.2.1.1 está prestes a aparecer, se ele antes anota seu lance, que não pode ser mudado, na sua planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer no tabuleiro o referido lance, ou
- 9.2.1.2 acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.
- 9.2.2 As posições são consideradas idênticas somente se o mesmo jogador tiver a vez de jogar, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas. Portanto, as posições não são idênticas se:
- 9.2.2.1 no início da sequência, um peão pudesse ter sido capturado 'en passant'
- 9.2.2.2 o rei tinha direito a roque com a torre ainda não movida, mas perdeu o direito de rocar após ser movido. O direito de rocar somente é perdido depois que rei ou torre foi movido.
- 9.3 A partida está empatada, por uma correta reclamação de um jogador com a vez de jogar, se:
- 9.3.1 anota seu lance, que não pode ser mudado, em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executar seu lance, que resultará em 50 lances feitos por cada jogador sem o movimento de qualquer peão e qualquer captura, ou
- 9.3.2 os últimos 50 lances foram completados pelos dois jogadores sem o movimento de qualquer peão ou qualquer captura.
- 9.4 Se o jogador toca numa peça conforme Artigo 4.3, ele perde o direito a reivindicar empate, com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 nesse lance.
- 9.5.1 Se o jogador reclama um empate com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro deve parar o relógio. (Veja Artigos 6.12.1 ou 6.12.2). Não lhe é permitido retirar sua reclamação.
- 9.5.2 Se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada.
- 9.5.3 Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deve adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do oponente. Em seguida a partida deve continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, este lance deve ser feito de acordo com Artigos 3 e 4.

- 9.6 Se uma ou ambas das hipóteses abaixo ocorrer (em) então a partida está empatada:
9.6.1 a mesma posição apareceu, conforme em 9.2.2 pelo menos por cinco vezes.
9.6.2 qualquer série de pelo menos 75 lances tenha sido feita pelos dois jogadores sem qualquer movimento de peão e qualquer captura. Se o último lance for xeque-mate, prevalecerá o xeque-mate.

Artigo 10: Pontuação

- 10.1 A menos que o regulamento técnico de um evento especifique de outra forma, o jogador que vence sua partida, inclusive por não comparecimento do oponente, recebe o escore de um ponto (1), o jogador que perde sua partida, inclusive por não comparecimento recebe o escore de zero ponto (0), e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio ponto ($\frac{1}{2}$).
- 10.2 O valor total de qualquer partida não pode exceder ao escore máximo normalmente atribuído àquela uma partida (1 ponto). O escore dado a um jogador deve ser aquele normalmente associado a uma partida, por exemplo um escore de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ não é permitido.

Artigo 11: A conduta dos jogadores

- 11.1 Os jogadores não podem praticar nenhuma ação que redunde em má reputação ao jogo de xadrez.
- 11.2.1 O 'ambiente de jogo' é composto pela área de jogo, banheiros, toalete, área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais especificados pelo árbitro.
- 11.2.2 A área de jogo é o lugar onde são jogadas as partidas de uma competição.
- 11.2.3 Somente com permissão do árbitro pode:
- 11.2.3.1 um jogador deixar o ambiente de jogo,
- 11.2.3.2 o jogador com a vez de jogar deixar a área de jogo.
- 11.2.3.3 pessoa que não seja jogador ou árbitro ter acesso à área de jogo.
- 11.2.4 O regulamento técnico de um evento pode especificar que o oponente de um jogador que tem a vez de jogar deve se reportar ao árbitro quando deseje sair da área de jogo.
- 11.3.1 Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de qualquer anotação, fontes de informação ou conselhos, ou mesmo "analisar" qualquer partida em outro tabuleiro.
- 11.3.2.1 Durante a partida é proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico não especificamente aprovado pelo árbitro. Entretanto, o regulamento técnico do evento pode permitir que tais dispositivos sejam guardados nas bolsas dos jogadores, desde que completamente desligados. Esta bolsa deve ser guardada conforme instruções do árbitro. Ambos jogadores ficam proibidos de usar suas bolsas sem a permissão do árbitro.
- 11.3.2.2 Se é evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo deve perder a partida. O oponente deve vencer. O regulamento técnico de um evento pode especificar uma penalidade diferente, menos severa.
- 11.3.3 O árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas, outros itens ou corporal a sejam inspecionados, em revista privada. O árbitro ou pessoa - do mesmo gênero do jogador - autorizada pelo árbitro, deve revistar o jogador. Se um jogador recusar-se a cumprir estas obrigações, o árbitro deve tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9.
- 11.3.4 Fumar, inclusive e-cigarro, somente é permitido na área do evento especificada pelo árbitro.
- 11.4 Jogadores que tiverem terminado suas partidas devem ser considerados como espectadores.
- 11.5 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer forma. Isso inclui reclamações e ofertas de empate sem cabimento ou introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.
- 11.6 Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 - 11.5 devem ser punidas conforme previsto no Artigo 12.9.
- 11.7 A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deve ser punida com a perda da partida. O árbitro deve decidir o escore do oponente.
- 11.8 Se ambos jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, a partida deve ser declarada perdida para ambos.
- 11.9 O jogador deve ter o direito de solicitar ao árbitro explicação sobre pontos da Lei do Xadrez de que tenha dúvida.
- 11.10 Exceto se o regulamento técnico de um evento especificar de outra forma, um jogador pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que ele tenha assinado a planilha (veja Artigo 8.7).
- 11.11 Os dois jogadores devem ajudar o árbitro em qualquer situação em que requeira reconstrução da partida, inclusive nas reclamações de empate.
- 11.12 Checar repetição de posição por três vezes ou regra dos 50 lances é tarefa dos jogadores, sob

supervisão do árbitro.

Artigo 12: O papel do Árbitro (ver Prefácio)

- 12.1 O árbitro deve zelar para que as leis do xadrez sejam cumpridas.
- 12.2 O árbitro deve:
 - 12.2.1 garantir fair play (jogo justo)
 - 12.2.2 agir no melhor interesse da competição.
 - 12.2.3 garantir que será mantido um bom ambiente de jogo.
 - 12.2.4 garantir que os jogadores não sejam perturbados.
 - 12.2.5 supervisionar o andamento da competição.
 - 12.2.6 adotar medidas especiais de interesse dos jogadores deficientes e aqueles que necessitem de cuidados médicos.
 - 12.2.7 observar as regras "Anti-Cheating" ou Diretrizes.
- 12.3 O árbitro deve observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando apropriado, impor penalidades aos jogadores.
- 12.4 O árbitro pode designar assistentes para observar partidas, por exemplo, quando vários jogadores estiverem em apuro de tempo.
- 12.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores no caso de perturbação externa da partida.
- 12.6 O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deve indicar o número de lances completados, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas tenha caído. O árbitro deve abster-se de informar ao jogador que seu oponente completou um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.
- 12.7 Se alguém observar uma irregularidade, pode informar somente ao árbitro. Jogadores de outras partidas não devem falar ou de qualquer forma interferir numa partida. Não é permitido aos espectadores interferir em uma partida. O árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.
- 12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telefone celular ou qualquer dispositivo de comunicação no ambiente de jogo e em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.
- 12.9 Opções disponíveis ao árbitro relativas à aplicação de penalidades:
 - 12.9.1 advertência,
 - 12.9.2 aumentar o tempo remanescente do oponente,
 - 12.9.3 reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
 - 12.9.4 aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,
 - 12.9.5 reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,
 - 12.9.6 declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir o escore do oponente),
 - 12.9.7 uma multa anunciada com antecedência,
 - 12.9.8 exclusão de uma ou mais rodadas,
 - 12.9.9 expulsão da competição.

APÊNDICES

Apêndice A. Xadrez Rápido

- A.1 A partida de 'Xadrez Rápido' é aquela onde todos os lances devem ser completados em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo atribuído mais 60 vezes qualquer incremento é de mais de 10 minutos mas inferior a 60 minutos para cada jogador.
- A.2 Os jogadores não precisam anotar os lances, mas não perdem seus direitos relativos a reclamações com base em planilhas. O jogador pode, a qualquer momento, pedir ao árbitro que lhe forneça uma planilha com a finalidade de anotar os lances.
 - A.3.1 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:
 - A.3.1.1 um árbitro supervisiona no máximo três partidas.
 - A.3.1.2 cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente, e se possível, por meios eletrônicos.
 - A.3.2 O jogador pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro ou seu assistente para mostrar para ele a planilha. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida.

- Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como tentativa de distrair o oponente.
- A.4 Caso contrário, devem ser aplicáveis as seguintes regras:
 - A.4.1 Da posição inicial, uma vez completados os dez primeiros lances por ambos os jogadores:
 - A.4.1.1 nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja desfavoravelmente afetada.
 - A.4.1.2 nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei. No caso de incorreta colocação de torre, não é permitido rocar com esta torre.
 - A.4.2 Se o árbitro observa uma ação tomada de acordo com os artigos 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 ele deve agir de acordo com o disposto no art. 7.5.5, desde que o oponente não tenha feito seu próximo lance. Se o árbitro não intervier, o oponente desde que não tenha feito o próximo lance tem o direito de reclamar. Se o oponente não reclamar e o árbitro não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deve continuar. Uma vez que o oponente efetuou seu próximo lance, um lance ilegal não pode ser corrigido a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção de um árbitro.
 - A.4.3 Para reivindicar uma vitória por tempo, o requerente pode parar o relógio de xadrez e avisar ao árbitro. Entretanto, a partida está empatada se o oponente não pode dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.
 - A.4.4 Se o árbitro observar que ambos os reis estão em xeque, ou um peão permanece na casa de promoção, deve aguardar até que o próximo lance seja completado. Então, se a posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele deve declarar a partida empatada.
 - A.4.5 O árbitro deve também acusar queda de seta, se ele observá-la.
 - A.5 O Regulamento técnico de um evento deve especificar se o artigo A.3 ou A.4 aplicar-se-á para todo o evento.

Apêndice B. Xadrez Blitz

- B.1 A partida de 'blitz' é aquela onde todos os lances devem ser completados num tempo fixo de 10 minutos ou menos para cada jogador; ou o tempo atribuído mais 60 vezes qualquer incremento é de 10 minutos ou menos.
- B.2 As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de competição devem ser de um minuto em vez de dois minutos.
- B.3.1 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:
 - B.3.1.1 um árbitro supervisiona uma partida e
 - B.3.1.2 cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente e, se possível, ou por meios eletrônicos.
- B.3.2 O jogador pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro ou seu assistente para mostrar para ele a planilha. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida. Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como uma perturbação ao oponente.
- B.4 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Rápido conforme previsto nos Apêndices A2 e A4.
- B.5 O Regulamento Técnico de um evento deve especificar se o Artigo B3 ou Artigo B.4 aplicar-se-á para todo o evento.

Apêndice C. Notação Algébrica

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

Descrição do Sistema Algébrico

- C.1 Nesta descrição 'peça' significa uma peça diferente de um peão.
- C.2 Cada peça é indicada por uma abreviatura. Usa-se a primeira letra, a letra maiúscula, do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo.
- C.3 Para a abreviatura do nome das peças, cada jogador tem liberdade de usar a abreviatura do nome como é normalmente usado em seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso da figura da própria peça.
- C.4 Os peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: os lances são escritos como e5, d4, a5, e não Pe5, Pd4, Pa5.
- C.5 As oito colunas (da esquerda para direita para as Brancas e da direita para esquerda para as Pretas)

são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.

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

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

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

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

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

C.9.1 abreviatura do nome da peça em questão e

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

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

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

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

C.10.1.1 a abreviatura do nome da peça

C.10.1.2 a coluna da casa de partida

C.10.1.3 a casa de chegada

C.10.2 Se as duas peças estão na mesma coluna

C.10.2.1 a abreviatura do nome da peça

C.10.2.2 a fileira da casa de partida

C.10.2.3 a casa de chegada

C.10.3 Se as peças estão em diferentes fileiras e colunas, o método 1 é preferível. Exemplos:

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

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

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

C.10.3.4 Se uma captura acontece na casa f3, a anotação dos exemplos prévios é ainda aplicável, mas um 'x' deve ser inserido: 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdx f3, conforme o caso.

C.11 No caso de uma promoção de um peão, o lance é indicado pelo lance de promoção (que pode ser mediante avanço do peão ou mesmo uma captura) acrescido pela abreviatura da nova peça. Exemplos: d8D, exf8C, b1B, g1T.

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

C.13 Abreviaturas

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

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

x = capturas

+ = xeque

++ or # = xeque-mate

e.p. = captura 'en passant'

As últimas quatro são opcionais.

Amostra de partida:

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

Ou: 1. 2e2e4 e7e5 2. Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9 Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kc1b1 (=)

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

- D.1 O organizador, após consultar o árbitro, deve ter o poder de adaptar as regras abaixo relacionadas de acordo com as circunstâncias locais. No xadrez competitivo entre jogadores videntes e jogadores deficientes visuais (legalmente cego) qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando o tabuleiro tradicional e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente adaptado. Este tabuleiro especialmente construído deve preencher os seguintes requisitos:
- D.1.1 medida pelo menos 20 cm por 20 cm
- D.1.2 ter as casas pretas levemente em relevo
- D.1.3 ter um orifício de fixação em cada casa
- D.1.4 Os requisitos para as peças são:
- D.1.4.1 todas devem ter um pequeno pino que se encaixe no orifício de fixação do tabuleiro.
- D.1.4.2 todas sejam modelo Stauton, sendo as peças pretas, especialmente marcadas.
- D.2 As seguintes regras devem regular o jogo:
- D.2.1 Os lances devem ser anunciados claramente, repetidos pelo oponente 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
- Exceto se o árbitro decida de outra forma: 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).
- D.2.2 No tabuleiro do jogador deficiente visual considera-se tocada a peça quando tiver sido retirada do orifício de fixação.
- D.2.3 Considera-se efetuado um lance quando:
- D.2.3.1 no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido removida do tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar,
- D.2.3.2 uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação,
- D.2.3.3 tiver sido anunciado o lance.
- D.2.4 Somente então o relógio do oponente será posto em movimento.
- D.2.5 Tão logo os pontos D.2.2 e D.2.3 sejam considerados, são válidas para o jogador vidente as regras normais.
- D.2.6.1 Um relógio de xadrez especialmente construído para o DV será admissível. Tal relógio deve ser capaz de anunciar o tempo e o número de lances para o jogador DV.
- D.2.6.2 Alternativamente um relógio análogo com as seguintes características pode ser considerado:

- D.2.6.2.1 um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto e cada 15 minutos por dois pontos; e
- D.2.6.2.2 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.
- D.2.7 O jogador DV deve registrar a partida em Braille ou escrita usual, ou gravar os lances num gravador.
- D.2.8 Qualquer engano no anúncio de um lance deve ser imediatamente corrigido antes que o relógio do oponente seja posto em movimento.
- D.2.9 Se durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, devem ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das planilhas dos dois jogadores. Se as duas planilhas coincidirem, o jogador que anotou o lance correto, mas o executou errado, deve corrigir sua posição para que coincida com o lance escrito nas planilhas. Quando tais diferenças ocorrem e nota-se divergência nas duas planilhas, deve ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas planilhas coincidam e o árbitro deve reajustar adequadamente os relógios.
- D.2.10 O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:
 - D.2.10.1 fazendo o lance de cada jogador no tabuleiro do oponente;
 - D.2.10.2 anunciando os lances de ambos os jogadores;
 - D.2.10.3 anotando os lances na planilha do jogador deficiente visual e pondo em movimento o relógio do adversário;
 - D.2.10.4 informando ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores;
 - D.2.10.5 reivindicando a vitória caso a seta do relógio do oponente tenha caído e informando ao árbitro quando o jogador vidente tiver tocado em uma de suas peças.
 - D.2.10.6 cumprindo as formalidades necessárias no caso de suspensão de partida.
- D.2.11 Se o jogador deficiente visual não fizer uso de um assistente, o jogador vidente pode pedir a alguém que se responsabilize em executar as funções mencionadas nos pontos D.10.1 e D.10.2. Um assistente precisa ser designado caso um jogador DV seja emparelhado com um jogador surdo.

Diretrizes I. Partidas adiadas

- I.1.1 Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deve exigir ao jogador que tem vez de jogar, 'selar' o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio de xadrez. Enquanto não parar o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro para selar seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deve anotá-lo em sua planilha como seu lance secreto.
- 1.1.2 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.
- I.2. Os seguintes dados devem ser indicados no envelope:
 - I.2.1 os nomes dos jogadores,
 - I.2.2 a posição imediatamente anterior ao lance secreto,
 - I.2.3 os tempos utilizados por cada jogador,
 - I.2.4 o nome do jogador que fez o lance secreto,
 - I.2.5 o número do lance secreto,
 - I.2.6 a oferta de empate, se feita antes da suspensão da partida,
 - I.2.7 a data, hora e o local de reinício da partida.
- I.3. O árbitro deve verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela custódia do mesmo.
- I.4. Se o jogador propõe empate após o oponente fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que o jogador a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.
- I.5. Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deve ser colocada no tabuleiro, e deve ser indicado nos relógios o tempo utilizado por cada jogador, quando a partida foi suspensa.
- I.6. Se antes do reinício da partida, os jogadores empatam por comum acordo, ou um dos jogadores avisa ao árbitro que abandona, a partida está terminada.
- I.7. O envelope deve ser aberto só quando o jogador que deve responder ao lance secreto estiver

- presente.
- I.8. Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.9 e 9.6, a partida está perdida por um jogador cuja anotação do seu lance secreto:
- I.8.1 seja ambígua, ou
- I.8.2 foi escrito de uma forma que não seja possível estabelecer o seu verdadeiro significado, ou
- I.8.3 seja ilegal
- I.9. Se no momento acordado para o reinício da partida:
- I.9.1 o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e acionado seu relógio.
- I.9.2 o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, deve ser acionado seu relógio. Após a sua chegada, o jogador pode parar o seu relógio e chamar o árbitro. O envelope é aberto em seguida e o lance secreto executado no tabuleiro. Seu relógio é, então, acionado.
- I.9.3 O jogador que fez o lance secreto não estiver presente, seu oponente tem o direito anotar seu lance na sua planilha, selar sua planilha num novo envelope, parar seu relógio e acionar o do oponente, ao invés de responder da maneira normal. Nesse caso, o novo envelope deve ficar sob a custódia do árbitro e aberto após a chegada do jogador ausente.
- I.10. Qualquer jogador que chegue ao tabuleiro após o horário default deve perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma. Entretanto, se o lance secreto resultou na conclusão da partida, tal conclusão será homologada.
- I.11. Se o regulamento técnico do evento especifica que o horário default não é zero, deve ser aplicado o seguinte: Se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, o jogador que tem de responder ao lance secreto deve perder todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que o regulamento técnico do evento especifique ou o árbitro decida de outra forma.
- I.12.1 Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deve ser reiniciada da posição adiada e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos jogadores não puder ser restabelecido, os relógios devem ser ajustados a critério do árbitro. O jogador que selou o lance secreto executa no tabuleiro o lance que afirma ser o 'secreto'.
- I.12.2 Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e uma nova partida deve ser disputada.
- I.13. Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer um dos jogadores aponta esse fato antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido.
- Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro decida de outra forma.
- I.14. A duração de cada sessão de partidas suspensas deve ser controlada pelo relógio do árbitro. O horário de reinício deve ser previamente anunciado.

Diretrizes II. Regras do Xadrez Randômico

- II.1 Antes de uma partida de Xadrez Randômico a posição inicial é randomicamente colocada, sujeita a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez tradicional. É importante mencionar que peças e peões têm seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate no rei do oponente.
- II.2 **Requisitos da posição inicial**
A posição inicial para o Xadrez Randômico deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda fila como no xadrez usual. Todas as peças brancas restantes são colocadas randomicamente na primeira fila, mas com as seguintes restrições:
- II.2.1 O rei é colocado em alguma casa entre as duas torres,
- II.2.2 os bispos são colocados em casas de cores opostas, e
- II.2.3 as peças pretas são colocadas em posição oposta a das brancas.
- A posição inicial pode ser gerada antes da partida por um programa de computador ou usando moeda, dado ou cartas, etc.
- II.3 **Regras de roque no Xadrez Randômico**
- II.3.1 As regras permitem a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de rei e

torre em uma única jogada. Entretanto, algumas interpretações do jogo de xadrez tradicional são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para rei e torre que não são aplicáveis com frequência no xadrez randômico.

- II.3.2 Como rocar:
 - Dependendo da posição do rei e da torre anteriormente ao roque, a manobra de roque no xadrez randômico é executada por um dos quatro métodos:
 - III.3.2.1 Roque de duplo movimento: um lance com o rei seguido de um lance com a torre, ou
 - III.3.2.2 Roque por transposição: Trocando a posição do rei com a da torre, ou
 - III.3.2.3 Roque com um único lance de rei: Fazendo somente um lance de rei, ou
 - III.3.2.4 Roque de um só lance de torre: Fazendo somente um lance com a torre.
 - II.3.2.5 Recomendações
 - II.3.2.5.1 Quando o roque num tabuleiro físico for realizado por um oponente humano, é recomendado que o rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro junto à sua posição final, a torre então será movida da sua posição inicial para a sua posição final, e finalmente o rei sendo colocado na sua casa destino.
 - II.3.2.5.2 Após o roque, as posições finais da torre e do rei deveriam ser exatamente as mesmas do xadrez tradicional.
 - II.3.2.6 Esclarecimento
 - Deste modo, após o grande roque (anotado como 0-0-0 e conhecido como roque do lado da dama no xadrez ortodoxo, o rei 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).
 - II.3.2.7 Notas
 - II.3.2.7.1 Para evitar qualquer engano, é conveniente falar "vou rocar" antes de efetuar o lance.
 - II.3.2.7.2 Em certas posições iniciais, o rei ou a torre (mas, não ambos) não se movem durante o roque.
 - II.3.2.7.3 Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.
 - II.3.2.7.4 Todas as casas entre as casas iniciais e finais do rei (incluindo a casa final), e todas as casas entre as casas iniciais e finais da torre (incluindo a casa final), devem estar vagas exceto as casas do rei e a torre utilizada para rocar.
 - II.3.2.7.5 Em algumas posições iniciais, algumas casas poderiam estar ocupadas durante o roque que deveriam estar vagas no xadrez tradicional. Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas 'a', 'b' ou 'e' ainda permaneçam ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas 'e'/ou 'h' estejam ocupadas.

Diretrizes III. Partidas sem incremento inclusive Final Acelerado

- III.1 O 'final acelerado' é a fase do jogo em que todos os lances restantes devem ser completados num limite finito de tempo.
- III.2.1 As diretrizes abaixo relativas ao final de partida, inclusive final acelerado, devem ser aplicadas em um evento se for anunciado antecipadamente.
- III.2.2 Este Apêndice somente deve aplicar-se a partidas de xadrez standard e xadrez rápido sem incremento e não a partidas de BLZ.
- III.3.1 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então:
 - III.3.1.1 a partida deverá continuar se isso ocorre em qualquer período do jogo exceto no último período.
 - III.3.1.2 a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos lances restantes devem ser completados.
- III.4 Se o jogador, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar que um 'incremento' extra de 5 segundos seja introduzido para ambos os jogadores. Isto constitui a oferta de empate. Se a oferta for recusada, e o árbitro aceitar o pedido, os relógios são então ajustados com o tempo extra; o oponente será contemplado com 2 (dois) minutos de tempo extra e partida terá continuidade.
- III.5 Se o Artigo III.4 não for aplicável e o jogador tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deve chamar o árbitro e pode parar o relógio de xadrez (veja Artigo 6.12.2). Pode reclamar baseado que o seu oponente não pode vencer por meios normais, e/ou que seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.
- III.5.1 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, deve declarar a partida

- empatada. Caso contrário deve adiar sua decisão ou rejeitar a reivindicação.
- III.5.2 Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode ser contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deve continuar se possível na presença do árbitro. O árbitro deve declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida ou logo que possível após a queda de seta de um dos jogadores. Deve declarar a partida empatada se concordar que o oponente do jogador cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que ele não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.
- III.5.3 Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deve ser contemplado com dois minutos de tempo extra.
- III.6 As seguintes regras devem ser aplicadas quando a competição não for supervisionada por um árbitro:
- III.6.1 O jogador pode reivindicar empate quando tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes de sua seta cair. Isto determina o término da partida. Pode reivindicar com base em:
- III.6.1.1 que o seu oponente não pode vencer por meios normais e/ou
- III.6.1.2 que o seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.
- Na hipótese III.6.1.1 o jogador deve anotar a posição final e o oponente precisa verificá-la.
- Na hipótese III.6.1.2 o jogador deve anotar a posição final e submetê-la em uma planilha atualizada. O oponente deve verificar ambas as planilhas e a posição final.
- III.6.2 A reclamação deve ser encaminhada ao árbitro designado.

Glossário de termos nas Leis do Xadrez

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

adjourn = adiamento 8.1.2 Ao invés de jogar em uma sessão, a partida é temporariamente suspensa e então terá prosseguimento posteriormente.

algebraic notation = notação algébrica 8.1.1 Anotando os lances usando as coordenadas a-h e 1-8 no tabuleiro 8x8

analyse = análise 11.3.1

Quando um ou mais jogadores fazem lance num tabuleiro tentando determinar qual é a melhor continuação.

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

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

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

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

attack = ataque: 3.1.2 Diz-se que uma peça ataca uma peça do oponente se a peça poderia fazer uma captura nessa casa.

black = preta: 2.1 . Há 16 peças pretas ou casas chamadas de preta Ou 2. Em letras maiúsculas refere-se também ao jogador com as peças pretas.

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

board = tabuleiro: 2.4. abreviatura para chessboard.

Bronstein mode = modo Bronstein 6.3.2. Veja 'modo de espera'.

capture = captura: 3.1.1 Quando uma peça é movida de sua casa para a casa ocupada pela peça do oponente, esta última é removida do tabuleiro. Veja também 3.7.4.1 e 3.4.7.2. Em Anotação x.

castling = roque: 3.8.2. Um lance conjunto de rei e torre Para mais detalhes veja o artigo.
Anotação 0-0 pequeno roque, 0-0-0 grande roque.

cellphone = celular: 11.3. Veja telefone móvel.

check = xeque 3.9.1 Quando o rei é atacado por uma ou mais peças do oponente. Anotação: +

checkmate = xeque-mate 1.4.1 Quando o rei está atacado por uma ou mais peças do oponente.
Anotação: ++ ou #

chessboard = tabuleiro 1.1. A grade de 8x8 conforme 2.1

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

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

chess960 = xadrez randômico II.1 Uma variante de xadrez em que as peças são colocadas randomicamente em 960 variações possíveis

claim = reclamação: 4.8. O jogador pode reclamar de decisões do árbitro sob várias circunstâncias

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

completed move = lance completo 6.2.1. Quando um jogador efetuou seu lance e em seguida acionou seu relógio.

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

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

dead position = posição morta 5.2.2. Quando nenhum jogador pode dar xeque-mate no rei do oponente com qualquer série de lances legais.

default time = horário de tolerância de atraso 6.7.1 Tempo especificado que um jogador pode chegar atrasado sem perder a partida.

Delay Bronstein mode = modo de Espera Bronstein 6.3.2. Ambos jogadores recebem um determinado tempo de reflexão. Cada jogador também recebe um 'tempo fixo extra', para cada lance. A contagem regressiva do tempo de reflexão principal começa somente depois de esgotado o tempo fixo. Desde que o jogador acione seu relógio antes de esgotar-se o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo fixo' usado.

demonstration board = mural demonstração 6.12.1 Mostra a posição no tabuleiro em que as peças são movidas manualmente

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

disability = deficiência 6.2.6. Uma condição, tal como desvantagem física ou mental, que resulta em perda parcial ou completa da habilidade pessoal para desempenho de certas atividades enxadrísticas.

displaced = deslocada 7.4.1 colocar ou retirar peças de suas posições usuais. Por exemplo, um peão de a2 para a4.5; uma torre metade entre d1 e e1; uma peça caída de lado; uma peça derrubada no chão.

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

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

e-cigarette= cigarro eletrônico 11.3.4. Artefato contendo um líquido que é vaporizado e inalado oralmente para simular o ato de fumar um cigarro.

en passant = en passant 3.7.4.1 Veja aquele artigo para efeito de explicação. Em notação e.p.

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

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

fair play: 12.2.1. Apesar de a justiça ter sido feita há de se considerar que o árbitro em certas ocasiões considera que a lei é inadequada.

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

Fischer mode = modo Fischer. Veja modo cumulativo

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

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

forfeit = abandono: 4.8. Perder o direito a fazer uma reclamação ou lance. Ou 2. Perder uma partida por infringência à lei.

handicap: handicap (desvantagem) 6.2.6. Veja deficiência

I adjust = licença para arrumar peças. 4.2.1 Veja j'adoube.

illegal = lance ilegal: 3.10.1. Uma posição ou lance que é impossível devido as Leis do Xadrez

impairment = diminuição de capacidade Veja deficiência

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

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

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

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

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

mate: Abreviatura de xeque-mate 1.2, 5.1.

minor piece = peça menor. Exemplo: Bispo ou cavalo

mobile phone = telefone móvel 11.3.2. Celular

monitor: 6.12.1 Um dispositivo eletrônico de uma posição no tabuleiro.

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

move counter = contador de lance 6.10.2. Um dispositivo no relógio de xadrez que pode ser usado para gravar o número de vezes que cada jogador pressionou o relógio.

normal means = meios normais III.6.1.1 Jogar indiscutivelmente para tentar ganhar ou tendo uma posição em que há chances realísticas de ganhar a partida do que um simples ganho por queda de seta.

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

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

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

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

playing area = área de jogo 11.2.1 O lugar onde as partidas do evento são jogadas.

playing venue = ambiente de Jogo 11.2.1 O único lugar em que os jogadores têm acesso durante a partida.

points = pontos ou pontuação 10.1 Normalmente um jogador ganha 1 ponto por vitória, ½ ponto por empate, 0 por derrota. Uma alternativa é 3 por vitória, 1 por empate, 0 por derrota.

press the clock = acionar o relógio 6.2.1. O ato de acionar o botão ou alavanca no relógio de xadrez que para o relógio do jogador e põe em andamento o do oponente

promotion = promoção 3.7.5.3. Quando um peão é trocado por uma dama, torre, bispo ou cavalo de mesma cor.

queen = dama 2.2 ou coroar um peão a dama no caso de promoção de um peão.

queen side = ala da dama 3.8.1. Metade vertical do tabuleiro que a dama ocupa no início da partida.

quickplay finish = final acelerado III.1 A última fase de uma partida em que o jogador tem de fazer um ilimitado número de lances em um tempo finito.

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

rapid chess = xadrez rápido A.1 Uma partida em que cada jogador tem mais de 10 minutos de tempo de reflexão, mas inferior a 60 minutos

repetition = repetição 5.3.1. Um jogador pode reivindicar empate se a mesma posição ocorre três vezes.

resigns = abandono 5.1.2. Quando um jogador desiste de jogar, preferível a jogar até levar mate.

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

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

regulation of an event = regulamento técnico de um evento 6.7.1. Vários pontos na Lei são opcionais.

O regulamento técnico deve estabelecer quais opções foram escolhidas.

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

scoresheet = planilha 8.1.1 Uma folha de papel com espaço para anotação dos lances. Isto pode também ser eletrônico.

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

screen = tela 6.12.1 Mostrador eletrônico de uma posição no tabuleiro

standard chess play = xadrez STD III.2.2 Uma partida em que a reflexão é de pelo menos 60 minutos.

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

square of promotion = casa de promoção 3.7.5.1. A casa que o peão atinge quando alcança a última fila.

supervision = supervisão 11.12 Inspeção ou controle.

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

time period = período de tempo 8.6. Uma parte da partida em que os jogadores devem completar um número de lances ou todos os lances em um determinado período de tempo.

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

vertical = vertical 2.4 A oitava fileira é frequentemente considerada a mais alta área no tabuleiro. Portanto, cada coluna é referida como 'vertical'.

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

zero tolerance = tolerância zero 6.7.1. Quando um jogador precisa chegar ao tabuleiro antes do início da rodada.

50-move rule = regra dos 50 lances 5.3.2. Um jogador pode reivindicar empate se pelo menos 50 lances foram efetuados sem captura ou movimento de peão.

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

Texto oficial em inglês disponível no site da FIDE (FIDE Handbook)

© Tradução para a língua escrita no Brasil AI Antonio Bento –
Todos os direitos reservados

Texto oficial da Lei disponível no endereço abaixo

<http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=208&view=article>