



LEIS DE XADREZ DA FIDE

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	pág. 02
-------------------	---------

PREFÁCIO	pág. 02
-----------------	---------

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Artigo 1º	A natureza e objetivos do jogo de xadrez	pág. 02
Artigo 2º	A posição inicial das peças no tabuleiro	pág. 03
Artigo 3º	O movimento das peças	pág. 04
Artigo 4º	O ato de mover as peças	pág. 09
Artigo 5º	O término da partida	pág. 10

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 6º	O relógio de xadrez	pág. 11
Artigo 7º	Irregularidades	pág. 14
Artigo 8º	A anotação dos lances	pág. 15
Artigo 9º	A partida empatada	pág. 16
Artigo 10º	Pontuação	pág. 18
Artigo 11º	A conduta dos jogadores	pág. 18
Artigo 12º	A função do árbitro (veja prefácio)	pág. 19

APÊNDICES

A	Partidas Semi-Rápidas	pág. 21
B	Partidas Rápidas	pág. 22
C	Notação Algébrica	pág. 23
D	Regras de jogo para Surdos e Invisuais	pág. 25
E	Partidas Adiadas	pág. 28
F	Regras do Xadrez960	pág. 30
G	Final Acelerado	pág. 32

Glossário de termos	pág. 33
----------------------------	---------



LEIS DE XADREZ DA FIDE

INTRODUÇÃO

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

As Leis do Xadrez têm duas partes: 1. Regras Básicas de Jogo e 2. Regras de Competição. O texto em inglês é a versão autêntica das Leis do Xadrez adotadas no 84º Congresso da FIDE realizado em Tallinn (Estónia) outubro de 2013, entrando em vigor em 1 de julho de 2014.

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

PREFÁCIO

As Leis do Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Para os casos que não estejam precisamente regulamentados num Artigo das Leis, é possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas discutidas 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 para um problema ditada pela imparcialidade, lógica e circunstâncias imprevistas. A FIDE apela a todos os xadrezistas e federações que aceitem esta opinião.

A condição necessária para uma partida ter *rating* calculado pela FIDE é que o torneio deverá 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 forneça uma decisão oficial sobre matérias relacionadas com as Leis do Xadrez.

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Artigo 1º A natureza e objetivo do jogo de xadrez

1.1 O jogo de xadrez é disputado entre dois adversários que movem as suas peças sobre um tabuleiro quadrado designado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças de cor clara (Branças) faz o primeiro lance, os jogadores movem alternadamente, cabendo ao jogador com as peças escuras (Pretas) a execução do próximo lance. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu adversário tiver sido 'feita'.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

1.2 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do adversário 'sob ataque' de tal forma que o adversário não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate ao rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do adversário. O adversário 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 ao rei do adversário (veja Artigo 5.2.b).

Artigo 2º A 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.

2.2 No início da partida as Brancas têm 16 peças de cor clara (as peças 'brancas'); as Pretas têm 16 peças de cor escura (as 'peças pretas'):

As peças são as seguintes:

Um rei branco habitualmente indicado pelo símbolo



Uma dama branca habitualmente indicada pelo símbolo



Duas torres brancas habitualmente indicadas pelo símbolo



Dois bispos brancos habitualmente indicados pelo símbolo



Dois cavalos brancos habitualmente indicados pelo símbolo



Oito peões brancos habitualmente indicados pelo símbolo



Um rei preto habitualmente indicado pelo símbolo



Uma dama preta habitualmente indicada pelo símbolo



Duas torres pretas habitualmente indicadas pelo símbolo





LEIS DE XADREZ DA FIDE

Dois bispos pretos habitualmente indicados pelo símbolo



Dois cavalos pretos habitualmente indicados pelo símbolo



Oito peões pretos habitualmente 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 ‘linhas’. É designada por ‘diagonal’ a linha reta de casas de mesma cor que se estende de um lado do tabuleiro a outro lado adjacente.

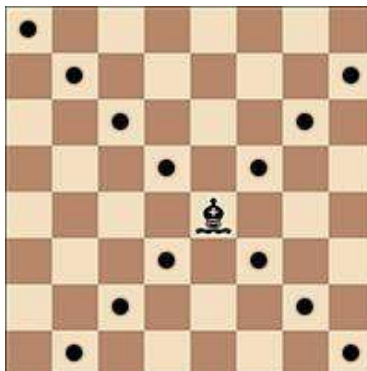
Artigo 3º O movimento das peças

3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça de mesma cor. Se uma peça se move para uma casa ocupada por uma peça do adversário, esta última é capturada e retirada do tabuleiro como parte do mesmo movimento. Diz-se que uma peça está atacando uma peça do adversário se se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8. 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.

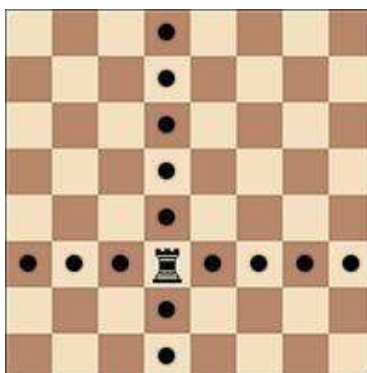


LEIS DE XADREZ DA FIDE

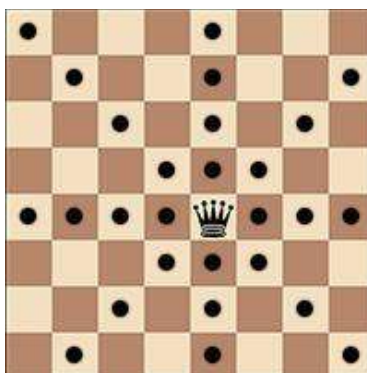
3.2 O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



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



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



[illegible]

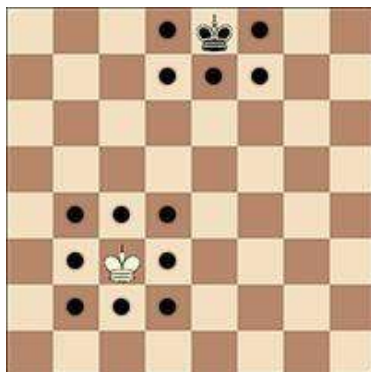
6

LEIS DE XADREZ DA FIDE

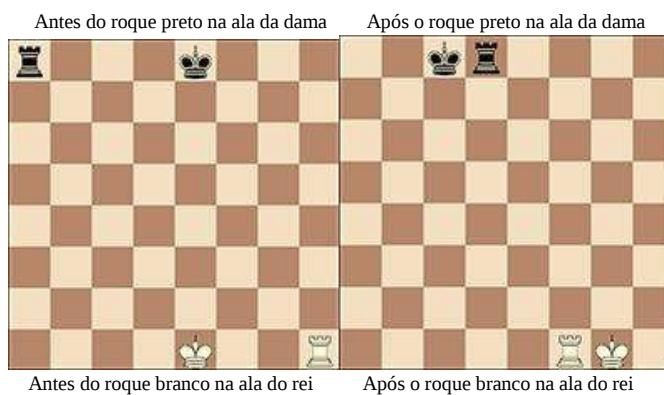
- e. Quando um jogador, tendo a vez de jogar, joga um peão para a fila mais distante em relação à sua posição inicial, ele deve trocá-lo como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor na referida casa de chegada. A escolha do jogador não está restrita a peças anteriormente capturadas. 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:

- a. movendo-o para uma casa vizinha

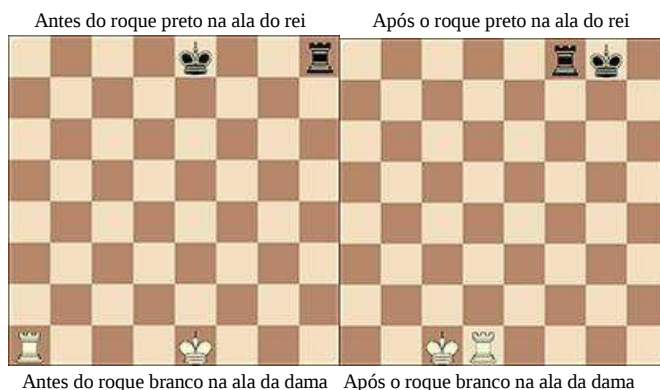


- b. ou 'rocando'. Este é um lance conjunto do rei e de uma das torres da mesma cor efetuado ao longo da primeira linha do tabuleiro, com ambas as peças na sua posição inicial, contando como um simples lance de rei e executado como se segue: o rei move-se duas casas para a esquerda ou para a direita (roque-grande ou roque-pequeno) e a torre é transferida da posição inicial para a casa que o rei acabou de atravessar.





LEIS DE XADREZ DA FIDE



c.

1. Perde-se o direito de rocar:
 - i se o rei foi movido; ou
 - ii com uma torre que foi movida.
2. Temporariamente o roque não é possível:
 - i. se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do adversário; ou
 - ii. 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 adversário, mesmo que as referidas peças estejam pregadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa por si ocupada porque poriam o seu próprio rei em xeque. Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o seu próprio rei em xeque.

3.10

- a. Uma jogada é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 - 3.9 tiverem sido cumpridos.
- b. Uma jogada é ilegal quando falha ao satisfazer os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 – 3.9.
- c. Uma posição é ilegal quando não pode ser alcançada mediante qualquer série de lances legais.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

Artigo 4º O ato de mover as peças

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

4.2 Desde que antes manifeste a sua intenção (por exemplo, dizendo "eu ajeito" ou "eu componho"), somente o jogador que tem a vez de jogar pode compor uma ou mais das suas peças.

4.3 Excetuando o estipulado no Artigo 4.2, se o jogador que tem a vez de jogar toca nas peças no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar:

- a. uma ou mais de suas próprias peças, deverá jogar a primeira peça tocada que possa ser movida; ou
- b. uma ou mais peças do seu adversário, deverá capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada; ou
- c. uma peça de cada cor, deverá capturar a peça do adversário 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 a peça que foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu adversário.

4.4 Se o jogador tendo a vez de jogar:

- a. toca no seu rei e uma torre deve rocar nesta ala se o movimento for legal;
- b. deliberadamente toca a torre e em seguida o seu rei não poderá rocar nesta ala nesta jogada e a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3.a;
- c. 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 o seu rei (o que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador pode 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 de acordo com o Artigo 4.3 ou Artigo 4.4 pode ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer jogada legal.

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

- a. o peão não precisa ser levado para a casa de promoção ;
- b. retirando o peão e colocando a nova peça na casa de promoção que pode ocorrer em qualquer ordem. Se uma peça do adversário se encontrar na casa de promoção, ela deve ser capturada.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

4.7 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 considerada como efetuada nos casos de:

- a. 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. roque, quando o jogador tiver largado a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando o jogador tiver largado o rei, o lance não estaria finalizado, mas o jogador não pode fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar naquela ala o jogador deverá 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 pode fazer qualquer outro lance legal;
- c. promoção de peão, quando a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção e o peão tiver sido retirado do tabuleiro.

4.8 A partir do momento em que o jogador toque numa peça, com a intenção de movê-la ou capturá-la, perde o direito de reclamar contra a violação dos Artigos 4.1 – 4.7 por parte do adversário.

4.9 Se o jogador estiver incapacitado de mover as peças, deverá providenciar um assistente para executar esta tarefa, que conte com a aprovação do árbitro.

Artigo 5º O término da partida

5.1

- a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate ao rei do adversário. Isto termina imediatamente a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate seja legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.
- b. A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto termina imediatamente a partida.

5.2

- a. 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 termina imediatamente a partida desde que o lance produzindo a posição de afogado tenha sido legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- b. A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto termina imediatamente a partida desde que o lance produzindo a posição tenha sido legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.
- c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida. Isto termina imediatamente a partida.
- d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está prestes a aparecer ou apareceu no tabuleiro pelo menos por três vezes. (veja Artigo 9.2).
- e. A partida pode estar empatada se os jogadores tiverem feito pelo menos os seus últimos 50 lances sem movimentar qualquer peão nem efetuar qualquer captura. (veja Artigo 9.3).

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 6º O relógio de xadrez

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

‘Relógio’ nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo.

Cada relógio tem uma seta.

‘Queda de seta’ significa o término do tempo determinado para um jogador.

6.2

a. Durante a partida cada jogador, tendo feito o seu lance no tabuleiro, deverá parar o seu próprio relógio acionando o relógio de seu adversário (ou seja, ele deve carregar no “botão” do seu relógio). Isto 'completa' o lance. Um lance está também completo se:

1. o lance termina a partida (veja Artigos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6).

2. o jogador efetuou o seu próximo lance, caso o seu lance prévio não tenha sido completado. Deve ser permitido a um jogador parar o seu relógio após fazer o seu lance, mesmo que o seu adversário já tenha efectuado o lance seguinte. O tempo decorrido entre fazer o lance no tabuleiro e parar o seu relógio, é considerado como parte do tempo atribuído ao jogador.

b. O jogador deve acionar o seu relógio com a mesma mão com a qual executou o seu lance. É proibido para um jogador manter o dedo sobre o relógio ou pairar sobre ele.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- c. Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, levantá-lo, pressionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 12.9.
- d. Somente é permitido ajuste de peças no tabuleiro pelo jogador cujo relógio estiver em andamento.
- e. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deverá providenciar, com o acordo do árbitro, um assistente para executar esta tarefa. O seu relógio deve ser ajustado pelo árbitro numa forma equilibrada. Não será aplicável o ajustamento de relógio de um jogador portador de deficiência.

6.3

- a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo e/ou receber uma parcela adicional de tempo (incremento) após cada lance. Tudo isso deve ser previamente especificado.
- b. O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo do próximo período, quando aplicável.
- c. No modo 'time delay' ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo de reflexão principal'. Cada jogador também recebe um 'tempo fixo extra', em cada lance. A contagem regressiva do tempo principal começa somente depois de esgotado o tempo fixo. Desde que o jogador acione o seu relógio antes de esgotar-se o 'tempo fixo extra', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo fixo extra' usado.

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

6.5 Antes de iniciada a partida o árbitro deverá 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

- a. As regras da competição devem especificar previamente o tempo de tolerância. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o tempo de tolerância, deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.
- b. Se as regras de uma competição especificarem que o tempo de tolerância não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças



LEIS DE XADREZ DA FIDE

brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

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

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, no seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que ninguém pode dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer série possível de lances legais.

6.10

- a. Qualquer indício dado pelo relógio de xadrez será considerado conclusivo na ausência de um defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deverá ser substituído pelo árbitro, que deverá valer-se do seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio de xadrez substituído.
- b. Se durante a partida se constatar que a configuração de qualquer um ou ambos os relógios está incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deverá instalar a correta configuração, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deverá usar o seu melhor julgamento quando determinar a configuração dos relógios.

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

- a. a partida deverá continuar se isso ocorre em qualquer período do jogo exceto no último;
- b. a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos os lances restantes devem ser completados.

6.12

- a. Se um jogo precisa de ser interrompido, o árbitro deverá para os relógios.
- b. O jogador somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, por ocasião de uma promoção e a peça requerida não estiver disponível.
- c. O árbitro deverá decidir quando a partida será reiniciada em todos os casos.
- d. Se o jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se ele tem alguma razão válida para fazê-lo. Se for óbvio que não houve razão válida para parar o relógio de xadrez, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o artigo 12.9.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

6.13 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. Entretanto, o jogador não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa maneira.

Artigo 7º Irregularidades

7.1 Se ocorrer uma irregularidade e as peças tiverem de ser recolocadas em posição prévia, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem disponibilizados no relógio de xadrez. Isto inclui o direito de não mudar os tempos dos relógios. Se necessário, o árbitro deverá ajustar o contador do número de lances.

7.2

- a. Se durante a partida se descobrir que a posição inicial das peças estava incorreta, o jogo deverá ser anulado e uma nova partida deverá ser jogada.
- b. Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida deverá continuar mas a posição alcançada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.

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

7.4 Se o jogador desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se necessário, o jogador ou o adversário poderá parar o relógio de xadrez e pedir a assistência do árbitro. O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou as peças.

7.5

- a. Se durante uma partida se descobrir que um lance ilegal foi efetuado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deverá ser restabelecida. 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 Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada feita em substituição ao lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida. Se o jogador moveu um peão para a última casa, acionou o relógio, mas não substituiu o peão pela nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma dama de mesma cor do peão.
- b. Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.a, para o primeiro lance ilegal completado por um jogador o árbitro deverá dar dois minutos extras ao seu adversário; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador. Entretanto, a partida



LEIS DE XADREZ DA FIDE

está empatada, quando se alcança uma posição em que o adversário não pode dar xeque-mate ao rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.

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

Artigo 8º A anotação dos lances

8.1

- a. Durante a partida é requerido a cada jogador anotar na folha de partida prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice C), os próprios lances e os do adversário, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível.
- b. É proibido anotar o lance antes de efetuá-lo no tabuleiro, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, 9.3 ou adiando uma partida de acordo com o Apêndice E.1.a
- c. A folha de partida deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, oferta de empate, registos relacionados com reclamações e outros dados relevantes.
- d. O jogador pode responder a um lance do adversário antes de anotá-lo, se assim o desejar. Deve anotar o seu lance anterior antes de fazer outro.
- e. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na folha de partida com um símbolo (=).
- f. Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador e que seja aceite pelo árbitro, anotará os lances. O seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de uma maneira justa. Não é aplicável tal ajustamento de relógio para jogador com deficiência.

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

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

8.4 Se o jogador tiver menos de cinco minutos no seu relógio em algum momento de um período da partida e não recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentados após cada lance, então pelo tempo restante do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

8.5

- a. Se nenhum dos jogadores estiver anotando, conforme Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente deve tentar presenciar e anotar os lances. Imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar o relógio de xadrez. Então ambos os jogadores deverão atualizar suas folhas de partida, usando a folha de partida do árbitro ou a do adversário.
- b. Se apenas um jogador deixou de anotar, conforme Artigo 8.4, assim que qualquer seta tenha caído, deverá atualizar inteiramente a sua folha de partida antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a folha de partida do adversário, mas deve devolvê-la antes de fazer o seu lance.
- c. Se não houver folha de partida anotada 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 deverá 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.

8.6 Se as folhas de partida 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 ou completados.

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

Artigo 9º A partida empatada

9.1

- a. As regras de uma competição podem impedir que os jogadores empatem de comum acordo em menos de um determinado número de lances ou de modo nenhum, sem o consentimento do árbitro.
- b. Entretanto, se as regras de competição permitem empate de comum acordo deverá ser aplicado o que segue:
 1. O jogador que quiser propor empate deverá fazê-lo depois de fazer o lance no tabuleiro, mas antes de acionar o seu relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, levando em conta o disposto no artigo 11.5. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o adversário a



LEIS DE XADREZ DA FIDE

aceite, a rejeite oralmente, a rejeite, tocando uma peça com a intenção de mover ou capturar uma peça, ou a partida termine de alguma outra forma.

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

3. Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 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 lances):

- a. está por aparecer, se antes anota o seu lance, o qual não pode ser mudado, na folha de partida 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 são consideradas idênticas, se e só 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.

Portanto, as posições não são idênticas se:

1. no início da sequência um peão pudesse ter sido capturado ‘en passant’;
2. o jogador já não puder rocar. O direito de rocar somente é perdido depois do rei ou a torre terem sido movidos.

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

- a. anota o seu lance, o qual não pode ser mudado, na sua folha de partida, e declara ao árbitro a intenção de executar o seu lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão nem qualquer captura, ou
- a. os últimos 50 lances consecutivos foram feitos por ambos os jogadores, sem movimentar qualquer peão nem efectuar qualquer captura.

9.4 Se o jogador toca numa peça conforme Artigo 4.3, perde o direito à reivindicação, com base nos Artigos 9.2 ou 9.3, nesse lance.

9.5 Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro pode parar o relógio (Veja Artigo 6.12.b). Não lhe é permitido retirar a sua reclamação.

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



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- b. Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do adversário. 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 nos Artigos 3 e 4.
- 9.6 Se ocorrer uma ou ambas das hipóteses abaixo, então a partida está empatada
- a. a mesma posição apareceu, conforme em 9.2b, pelo menos por cinco lances consecutivos ou alternados por cada jogador;
 - b. qualquer série consecutiva de 75 lances por cada jogador que tenha sido completada sem movimento de qualquer peão e sem qualquer captura.
- 9.7 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 foi de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 - 4.7.

Artigo 10 Pontuação

10.1 A menos que as regras de competição especifiquem de outra forma, o jogador que vence sua partida, ou vence por ausência, recebe um ponto (1), o jogador que perde sua partida, ou perde por ausência recebe (0) ponto, e o jogador que empata sua partida recebe o *score* de meio ponto ($\frac{1}{2}$).

Artigo 11 A conduta dos jogadores

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

11.2 O “local de jogo” é composto pela área de jogo, WC, área de refeição leve, área reservada para fumadores e outros locais designados pelo árbitro. A área de jogo é o espaço onde as partidas de uma competição são disputadas.

Somente com permissão do árbitro podem:

- a. os jogadores abandonarem o “local de jogo”;
- b. os jogadores com a vez de jogar abandonarem a área de jogo;
- c. as pessoas, que não sejam jogadores nem árbitros, terem acesso à área de jogo.

11.3

- a. 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.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- b. Durante a partida, é proibido ao jogador ter em seu poder telemóveis e/ou outro meio eletrónico de comunicação no local de jogo. Se for evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrónicos para o local de jogo, deverá perder a partida. O adversário deverá vencer. As regras de competição podem especificar penalidade diferente, menos severa. O árbitro pode solicitar ao jogador que permita a revista de suas roupas, bolsas ou outros itens pessoais a serem inspecionados, em revista privada. O árbitro ou pessoa - do mesmo género do jogador - autorizada pelo árbitro, deverá revistar o jogador. Se o jogador se recusar a cooperar com estas obrigações, o árbitro poderá tomar medidas previstas no Artigo 12.9.
- c. Fumar somente é permitido na área do evento designada pelo árbitro.

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

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

11.6 Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 a 11.5 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 12.9.

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

11.8 Se ambos os jogadores forem considerados culpados conforme Artigo 11.7, a partida será declarada perdida para ambos.

11.9 O jogador deve ter o direito de solicitar ao árbitro esclarecimento sobre pontos específicos da Lei do Xadrez.

11.10 Exceto se as regras de competição não especificarem de outra forma, um jogador pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que ele tenha assinado a folha de registo de partida (veja Artigo 8.7).

Artigo 12 A função do árbitro (veja Prefácio)

12.1 O árbitro deverá observar se as leis do xadrez estão sendo estritamente observadas.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- 12.2 O árbitro deverá:
- a) assegurar 'fair play';
 - b) atuar no melhor interesse da competição;
 - c) assegurar que seja mantido um bom ambiente de jogo;
 - d) assegurar que os jogadores não sejam perturbados;
 - e) supervisionar o bom andamento da competição;
 - f) adotar medidas especiais no interesse dos jogadores deficientes e daqueles que necessitem de cuidados médicos.
- 12.3 O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem em apuros de tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando adequado, 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 jogadores no caso de distúrbio externo ocorrido durante a partida.
- 12.6 O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos descritos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances completados, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas tenha caído. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que o seu adversário completou um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.
- 12.7 Se alguém observar uma irregularidade pode informar somente ao árbitro. Os jogadores que estejam jogando em outras partidas não devem falar ou de qualquer forma interferir numa partida. Não é permitido ao espectador interferir numa partida. O árbitro pode expulsar o infrator do “local de jogo”.
- 12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telefone celular ou qualquer dispositivo de comunicação no “local de jogo” ou qualquer outra área contígua designada pelo árbitro.
- 12.9 Opções disponíveis ao árbitro concernentes a penalidades:
- a. advertência;
 - b. aumentar o tempo restante do adversário;
 - c. reduzir o tempo restante do jogador infrator;



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- d. aumentar os pontos ganhos na partida pelo adversário até o máximo possível para aquela partida;
- e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator;
- f. declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir o resultado do adversário);
- g. uma multa previamente estipulada;
- h. expulsão da competição.

APÊNDICES

Apêndice A – Partidas Semi-Rápidas

A.1 As partidas Semi-Rápidas são aquelas em que todos os lances devem ser completados num tempo fixo de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo concedido 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.

A.3 As Regras de Competição são aplicadas se:

- a. um árbitro supervisione no máximo 3 partidas; e
- b. cada partida é gravada pelo árbitro ou o seu assistente, e/ou por meios eletrónicos.

A.4 Caso contrário, aplica-se o que segue:

- a. Da posição inicial, uma vez completados 10 lances por ambos jogadores:
 - 1. nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja afetada desfavoravelmente
 - 2. nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro. No caso de colocação incorreta do rei, não é permitido o roque. No caso de incorreta colocação de torre, não é permitido rocar com esta torre.
- b. Um lance ilegal está completo assim que o jogador acione o seu relógio. Se o árbitro observa o facto deverá declarar a partida perdida para o jogador, desde que o adversário não tenha feito o seu próximo lance. Se o árbitro não intervier, o adversário, desde que não tenha feito o próximo lance, pode reclamar a vitória.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o adversário não pode dar xeque-mate ao rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis. Se o adversário não reclamar e o árbitro não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deverá continuar. Uma vez que o adversário efetuou o seu próximo lance, um lance ilegal não poderá ser corrigido a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção de um árbitro.

- c. Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar o relógio de xadrez e avisar o árbitro. Para a reclamação ser aceite, o reclamante deve ter tempo restante no seu relógio após o relógio de xadrez ter sido parado. Entretanto, a partida está empatada se o adversário não pode dar xeque-mate ao rei por qualquer série possível de lances legais.
- d. Se o árbitro observar que ambos os reis estão em xeque, ou um peão permanece na casa de promoção, deverá aguardar até que o próximo lance seja completado. Então, se a posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele deverá declarar a partida empatada.

A.5 As regras da competição deverão especificar qual dos Artigos, A3 ou A.4 se aplica para todo o evento.

Apêndice B - Rápidas

B.1 As partidas rápidas são aquelas em que todos os lances devem ser completados num tempo fixo de 10 minutos ou menos para cada jogador; ou o tempo concedido 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 ao invés de dois minutos.

B.3 As regras de Competição são aplicadas se:

- a. um árbitro supervisiona uma partida,
- b. cada partida é gravada pelo árbitro ou o seu assistente, e/ou por meios eletrónicos.

B4 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Semi-Rápidas conforme previsto no Apêndice A4.

B5 As regras da competição deverão especificar qual dos Artigos, B3 ou B.4 se aplica para todo o evento.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

Apêndice C Notação Algébrica

A FIDE reconhece para os seus próprios torneios e *matches* apenas um sistema de notação, o Sistema Algébrico, e recomenda a uniformização desta notação de xadrez também para literatura xadrezista e jornais e revistas. As folhas de partida, usando outra notação que não seja a algébrica, não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente a folha de partida 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

C.1 Nesta descrição "peça" significa qualquer peça exceto peão.

C.2 Cada peça é indicada por uma abreviatura. Na língua inglesa é a primeira letra, a letra maiúscula do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo. (N é usado para o cavalo, no sentido de evitar ambiguidade.)

C.3 Para a abreviatura do nome das peças, cada jogador tem liberdade de usar a abreviatura do nome como é normalmente usado no seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso do figurino para as peças.

C.4 Os peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: os lances são escritos e5, d4, a5 e não Pe5, Pd4, Pa5.

C.5 As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respetivamente.

C.6 As oito linhas (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respetivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas na 1ª e 2ª linhas; as peças pretas são colocadas na 7ª e 8ª linhas.

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



LEIS DE XADREZ DA FIDE

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 a) pela abreviatura 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.

C.9 Quando uma peça faz uma captura, um x pode ser inserido entre (a) abreviatura do nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1, veja também C.10. Quando o peão faz uma captura, a coluna de partida precisa ser indicada, então um 'x' pode ser inserido e, finalmente a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura 'en passant', 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 linha: 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 abreviatura do nome da peça, b) a linha da casa de partida, e c) a casa de chegada

Se as peças estão em diferentes colunas e linhas, 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.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

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

Se uma captura acontece na casa f3, as anotações dos exemplos prévios são ainda aplicáveis, mas um 'x' deve ser inserido: 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdx3, conforme o caso.

C.11 Se dois peões podem capturar a mesma peça do adversário, o peão que foi movido 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.

C.12 No caso de uma promoção de peão, o lance de peão é indicado, seguido imediatamente pela primeira letra da nova peça. Exemplos: d8D, exf8C, b1B, g1T.

C.13 Abreviações:

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"

As últimas quatro são opcionais.

Exemplo de partida: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6e.p. Cxd6 7.Bg5 Cc6 8.De3+ Be7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=)
ou 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Bg5 Cc6 8. De3 Be7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Apêndice D Regras de jogo para Invisuais e Deficientes Visuais

D1 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 sem deficiência visual e jogadores invisuais



LEIS DE XADREZ DA FIDE

qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores sem deficiência visual usando um tabuleiro normal e o jogador invisual usando um tabuleiro especialmente construído. Este tabuleiro deve preencher os seguintes requisitos:

- a. medidas de pelo menos 20 x 20 cm;
- b. ter as casas pretas levemente em relevo;
- c. ter pequeno orifício em cada casa;

Os requisitos para as peças são:

- a. todas devem ter um pequeno pino que se encaixe perfeitamente nas aberturas das casas do tabuleiro;
- b. todas em modelo "Staunton", sendo as peças pretas especialmente marcadas.

D.2 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

Exceto se o árbitro decida de outra forma: As linhas 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)



LEIS DE XADREZ DA FIDE

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 efetuado um lance quando:
 - a. no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar;
 - b. uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação;
 - c. tiver sido anunciado o lance.

Somente então, o relógio do adversário 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 de xadrez 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.
 - c. opcionalmente, o anúncio do número de lances de modo audível somente para o jogador deficiente.
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 adversário.
7. Se durante a partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas deverão ser corrigidas com o auxílio do árbitro e com consulta do registo das folhas de partida dos dois jogadores. Se o registo nas duas folhas de registo de partida coincidir, o jogador que haja escrito o lance corretamente, mas o tenha executado



LEIS DE XADREZ DA FIDE

incorretamente, deverá corrigir a sua posição para que a mesma corresponda com o movimento indicado nas referidas folhas. Quando tais diferenças ocorrerem e notar-se divergência nas duas folhas de registo de partidas, deverá ser reconstituída a posição até o ponto em que os registos das folhas de partida coincidam e o árbitro reajustará adequadamente os relógios caso seja necessário.

8. O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:
 - a. fazendo o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário;
 - b. anunciando os lances de ambos os jogadores;
 - c. anotando os lances na folha de registo de partida do jogador deficiente visual e por movimento o relógio do adversário (levando em conta a regra 3.c);
 - d. informando ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores;
 - e. reivindicando a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informando ao árbitro quando o jogador vidente tiver tocado uma de suas peças;
 - f. executando as necessárias formalidades no caso de suspensão de partida.
9. 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.

Apêndice E Partidas Adiadas

E.1

- a. Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá exigir ao jogador que tem vez de jogar, ‘selar’ o próximo lance. O jogador deve anotar o seu lance na folha de registo de partida em anotação não ambígua, colocar sua folha de registo de partida e a do adversário num envelope, lacrá-lo, e somente após isso acionar a pausa do 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 o seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deverá anotá-lo em sua folha de registo de partida como o 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.

E.2 Deverão ser indicados no envelope:

- a. os nomes dos jogadores,



LEIS DE XADREZ DA FIDE

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

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

E.4 Se o jogador propõe empate após o seu adversário selar o lance secreto, a proposta permanece válida até que o adversário a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.

E.5 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 adiada.

E.6 Se antes do reinício da partida, os jogadores decidem empatar por comum acordo, ou um dos jogadores avisa ao árbitro que abandona, a partida está terminada.

E.7 O envelope deverá ser aberto somente quando o jogador que deve responder ao lance secreto estiver presente.

E.8 Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 6.9 e 9.6, a partida está perdida para um jogador cuja anotação do seu lance secreto

- a. é ambíguo, ou
- b. foi escrito de uma forma que não seja possível estabelecer o seu verdadeiro significado, ou
- c. é ilegal.

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

- a. o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e acionado o seu relógio.
- b. o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, deverá ser acionado o 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. O seu relógio é então acionado.
- c. o jogador que escreveu o lance secreto não estiver presente, o seu adversário tem o direito anotar o seu lance na sua folha de partida, selar sua folha de partida num novo envelope, parar o seu relógio e acionar o do adversário, 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 jogador ausente.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

E.10 Qualquer jogador que chegue atrasado, ou seja, após o tempo de tolerância deverá 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.

E.11 Se as regras de uma competição especificam que o tempo de tolerância não é zero, deverá ser aplicado o seguinte: Se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, o jogador que tem de responder ao lance secreto deverá perder todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que as regras de competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

E.12

- a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá 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 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.

E.13 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 o 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.

E.14 A duração de cada sessão de partida adiada deverá ser controlada pelo relógio do árbitro. O horário de reinício deverá ser anunciado previamente.

Apêndice F Regras do Xadrez960

F.1 Antes de uma partida de Xadrez960, a posição inicial é aleatoriamente colocada, sujeitas a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez clássico. Particularmente, peças e peões têm os seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate no rei do adversário.

Exigências para a posição inicial

F.2 A posição inicial para o Xadrez960 deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda fila como no xadrez usual. Todas as peças brancas restantes são colocadas aleatoriamente na primeira fila, mas com as seguintes restrições:



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- 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 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.

F.3 Regras de roque no Xadrez960

- a. O Xadrez960 permite a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de rei e torre numa 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: Transpondo 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 com a torre.
- c. Recomendação: quando o roque num tabuleiro físico for realizado por 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 sua posição final, e finalmente o rei sendo colocado na sua casa destino. Após o roque, as posições finais da torre e do rei deveriam ser exatamente as mesmas do xadrez clássico.
- d. 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).
- e. Notas:



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- 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.
- 2) Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.
- 3) 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.
- 4) 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.

Apêndice G Final Acelerado

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

G.2 Antes do início de um evento deverá ser anunciado se o Apêndice deverá ser aplicado ou não.

G.3 Este Apêndice somente deverá aplicar-se a xadrez STD e SR sem incremento e não para partidas de RÁP.

G.4 Se o jogador, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar que o jogo continue usando o modo 'time delay' ou 'cumulative time' de 5 (cinco) segundos extras seja introduzido para ambos os jogadores, se possível. Isto constitui a oferta de empate. Se recusada, e o árbitro aceitar o pedido, os relógios serão então ajustados com o tempo extra; o adversário será contemplado com 2 (dois) minutos de tempo extra e partida terá continuidade.

G5 Se o Artigo G4 não for aplicável e o jogador tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá chamar o árbitro e pode parar o relógio de xadrez (veja Artigo 6.12b). Poderá reclamar baseado que o seu adversário não pode vencer por meios normais, e/ou que o seu adversário não está fazendo esforço para vencer por meios normais.

- a. Se o árbitro concordar que o adversário não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o adversário vencer por meios normais, deverá declarar a partida empatada. Caso contrário deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reivindicação.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

- b. Se o árbitro adia sua decisão, o adversário 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 após a queda de seta de um dos jogadores. Deverá declarar a partida empatada se concordar que o adversário do jogador cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que ele não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.
 - c. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o adversário deverá ser contemplado com dois minutos de tempo extra.
- G.6 Quando a competição não for supervisionada por um árbitro aplica-se o seguinte:
- a. O jogador pode reclamar empate quando ele tiver menos de dois minutos no seu relógio e antes que a sua seta caia. Isto termina a partida.
Pode reclamar com base em:
 - (1) que o seu adversário não pode vencer por meios normais, e/ou
 - (2) que o seu adversário não fez esforço para vencer por meios normais.Na hipótese (1) o jogador deve anotar a posição final e o adversário verificá-la. Na hipótese (2) o jogador deve anotar a posição final numa folha de registo de partida atualizada. O adversário deverá verificar tanto a posição final quanto a folha de registo de partida.
 - b. A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro

Glossário de termos na Lei do Xadrez.

O número após o termo significa a primeira vez que aparece nas Leis A ordem é a alfabética dos termos em língua inglesa (entre parênteses) *

adiamento (adjourn: 8.1). Ao invés de jogar em uma sessão, a partida é temporariamente suspensa e, então, terá prosseguimento posteriormente.

notação algébrica (algebraic notation: 8.1) Anotação de lances usando as coordenadas ah e 1-8 com base no tabuleiro de xadrez 8x8 (64 casas).

análise (analyse: 11.3). Quando um ou mais jogadores fazem lance num tabuleiro tentando determinar qual é a melhor continuação.

apelo (appeal: 11.10.) Normalmente o jogador tem o direito de apelar contra uma decisão do árbitro ou organizador.

árbitro (arbiter: Prefácio) A pessoa responsável por assegurar que as regras da competição sejam seguidas.

discrição do árbitro (arbiter's discretion: Prefácio). Há muitas instâncias na lei em que o árbitro deve usar sua capacidade de julgamento.

assistente (assistant: 8.1). Uma pessoa que pode ajudar de várias formas visando o bom andamento da competição.

ataque (attack: 3.1). Diz-se que uma peça branca ataca (domina uma casa) uma peça preta se a peça branca puder capturá-la nessa casa.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

preta (black: 2.2). Refere-se às casas pretas do tabuleiro. Em letra maiúscula refere-se também ao jogador com as peças pretas.

blitz (blitz: B) Uma partida onde o tempo de reflexão para cada jogador é de 10 minutos ou menos.

tabuleiro (board: 2.4) Abreviatura para chessboard.

modo Bronstein (Bronstein mode: 6.3b). Veja modo ‘delay’.

captura (capture: 3.1). Quando uma peça é movida de sua casa para a casa ocupada pela peça do adversário, que é removida do tabuleiro. Anotação: x.

roque (castling: 3.8b). Um lance conjunto de rei e torre. Anotação: 0-0 para o pequeno roque, 0-0-0 para o grande roque.

telemóvel(cellphone) Veja Mobile Phone.

xeque (check: 3.9). Quando o rei é atacado por uma ou mais peças do adversário. anotação: +

xeque-mate (checkmate: 1.2). Quando o rei está atacado e não pode evitar a ameaça. anotação: ++ ou #

tabuleiro de xadrez (chessboard: 1.1) O conjunto das 64 casas (8x8) conforme dito em 2.1

relógio de xadrez (chessclock: 6.1) Relógio com dois mostradores ligados entre si peças de xadrez (chess set). As 32 peças do tabuleiro de xadrez.

Xadrez960 (Chess960: F) Variante de xadrez de Fischer, em que as peças são colocadas aleatoriamente em 960 variações possíveis resultantes de algumas condições iniciais.

reclamação (claim: 6.8) O jogador pode reclamar de decisões do árbitro sob várias circunstâncias.

relógio (clock: 6.1.) Um dos dois mostradores de tempo.

lance completado (completed move: 6.2a). Quando um jogador após fazer o seu lance pára o seu relógio acionando o relógio do seu adversário.

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

modo cumulativo Fischer (cumulative Fischer mode): quando um jogador recebe um montante extra de tempo (geralmente 30 segundos) por lance completado.

posição morta (dead position: 5.2b). Quando nenhum jogador pode dar xeque-mate ao rei do adversário com qualquer série de lances legais

tempo de tolerância (default time: 6.7) tempo especificado que um jogador pode chegar atrasado sem perder a partida.

modo de espera Bronstein (delay Bronstein mode: 6.3b). É semelhante ao modo Fischer. O modo de espera de 5 segundos por lance significa que após o acionamento do relógio, o tempo do adversário somente começa a escoar-se após os 5 segundos. Na prática: o relógio fica parado durante 5 segundos. Em Portugal, usa-se o modo Fischer.

mural demonstração (demonstration board: 6.13). Mostra a posição no tabuleiro em que as peças são movidas manualmente.

diagonal (diagonal: 2.4). A linha reta de casas da mesma cor. As diagonais (a1-h8) e (h1-a8) são as mais extensas do tabuleiro.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

deficiência (disability: 6.2e). Insuficiência física ou mental, que resulta em perda parcial ou completa da habilidade pessoal para desempenho de certa atividade xadrezística.

empate (draw: 5.2). Quando uma partida é concluída sem nenhum lado vencedor.

oferta de empate (draw offer: 9.1.b). Quando um jogador pode oferecer empate ao adversário. Isto é indicado na folha de registo de partida com o símbolo (=).

captura na passagem (en passant: 3.7d). Vide explicação no Artigo 3.7. Notação: e.p.

troca. (Exchange: 3.7e). Se o jogador captura uma peça de mesmo valor e o adversário recupera esta peça. Exemplo: B x C(d7) – C x B(d7)

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

espírito desportivo (fair play: 12.2a.) Significa jogo justo; jogo limpo

coluna (file: 2.4). Uma coluna vertical de oito casas no tabuleiro de xadrez.

modo Fischer (Fischer mode): Veja Modo Cumulativo

seta (flag: 6.1) Dispositivo que mostra quando se expirou um período de tempo no relógio mecânico.

queda de seta (flag-fall: 6.1). Quando o tempo definido para um jogador tiver expirado.

abandono (forfeit: 4.8). Perder o direito de fazer uma reclamação ou lance. Perder uma partida por ter infringido a lei.

concessão de vantagem (handicap): Veja deficiência.

ajuste de peças (I adjust) Veja j'adoube (eu arrumo)

ilegal (illegal: 3.10a). Um lance ou posição que é impossível devido às Leis de Xadrez

diminuição de capacidade (impairment) Veja deficiência

incremento (Increment: 6.1). Um montante de tempo (normalmente de 30 segundos) extra por lance completado.

intervenção (intervene: 12.7). Envolver-se em ocorrência que pode afetar o resultado.

arrumo (j'adoube: 4.2) Aviso que o jogador com a vez de jogar alerta o adversário que está arrumando peça ou peão não necessariamente com a intenção de movê-la.

ala do rei (kingside: 3.8a) Metade do tabuleiro ocupada pelo rei no início da partida.

lance legal (legal move) Veja definição no Artigo 3.10

made: 1.1. Um lance é dito como feito 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 (mate). Abreviatura de xeque-mate.

peça menor (minor piece) Bispo ou cavalo.

telemóvel (mobile phone: 11.3b) Telefone Celular.

monitor (monitor: 6.13) Dispositivo eletrónico para exibição de uma posição no tabuleiro em competições de xadrez.

lance (move: 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 ao melhor lance feito pelas Brancas

contador de lance (move-counter: 6.10b). Um dispositivo no relógio (digital) que pode ser usado para gravar o número de vezes que cada jogador pressionou o relógio.



LEIS DE XADREZ DA FIDE

meios normais (normal means: G.5). Jogar indiscutivelmente para tentar ganhar ou tendo uma posição em que há chances reais de ganhar a partida do que por simples ganho por queda de seta.

organizador (organiser: 8.3) A pessoa responsável pelo lugar, datas, prémios, convites, formato do evento e assim por diante

jogo no tabuleiro (over-the-board: introdução). As leis cobrem apenas este tipo de jogo de xadrez; não na internet ou por correspondência, etc.

penalidades (penalties: 12.9). O árbitro pode aplicar sanções como as listadas em 12.9 em ordem crescente de severidade

peça (piece: 2.2) 1). Cada uma das figuras dispostas no tabuleiro de xadrez. 2) Refere-se à dama, torre, etc...

área de jogo (playing area: 11.2) O lugar onde as partidas de uma competição são disputadas.

local de jogo (playing venue: 11.2) Os locais em que os jogadores têm acesso durante a partida.

Pontos (points: 10.1). Normalmente um jogador pontua 1 ponto por vitória, ½ ponto por empate, 0 por derrota. Uma alternativa é 3 por uma vitória, 1 por um empate, 0 por uma derrota.

acionar o relógio (press the clock: 6.2a) O ato de pressionar o botão ou alavanca no relógio de xadrez que para o relógio do jogador e põe em andamento o do adversário.

promoção (promotion: 3.7e). Quando um peão alcança a oitava ou primeira linha e é trocado por uma dama, torre, bispo ou cavalo de mesma cor.

dama (queen) coroar um peão a dama no caso de promoção de um peão

ala da dama (queenside: 3.8a) A metade vertical do tabuleiro que a dama ocupa no início da partida.

final acelerado (quickplay finish: G) A última fase de uma partida em que o jogador tem de fazer um número ilimitado de lances em tempo finito.

linha (rank: 2.4). Uma linha horizontal de oito casas dispostas no tabuleiro.

xadrez rápido (rapidplay: A) uma partida em que cada jogador tem mais de 10 minutos de tempo de reflexão, todavia menos de 60 minutos

repetição (repetition: 5.2.d). Por exemplo: 1. Um jogador pode reivindicar empate se uma mesma posição ocorre três vezes. 2. Uma partida está empatada se a mesma posição ocorre cinco vezes.

abandono (resigns: 5.1b) O jogador não é obrigado a levar o mate. Pode desistir quando pressentir que levará mate inevitavelmente.

banheiros (rest rooms: 11.2) Toaletes, também local ao lado da sala de jogo de torneios mundiais, onde os jogadores podem descansar durante a sessão.

resultado (result: 8.7). Geralmente o resultado é 1-0, 0-1 ou ½-½. Em circunstâncias excepcionais ambos os jogadores podem perder (Artigo 11.10), ou um resultado ½ e outro 0 (Artigo 12.3b). Para partidas não efetivamente jogadas os resultados são indicados por +/- (Brancas vencem por WO), -/+ (Pretas vencem por WO), -/- (Ambos perdem por WO).



LEIS DE XADREZ DA FIDE

regras de competição (rules of the competition: 6.7a). Vários pontos na Lei são opcionais. As regras de competição devem estabelecer quais opções foram escolhidas.
lance selado (sealed move: E) quando uma partida é adiada (suspensa) o jogador sela o seu próximo lance num envelope.

Folha de registo de partida (scoresheet: 8.1). Uma folha de papel com espaço para anotação dos lances.

tela (screen: 6.13). Mostrador eletrónico de uma posição no tabuleiro.

espectadores (spectators: 11.4): Pessoas que não sejam árbitros ou jogadores assistindo as partidas. Isto inclui jogadores cujas partidas já tenham sido concluídas.

Standard STD (standard play: G3). A partida em que a reflexão é de pelo menos 60 minutos.

afogado, ou pate (stalemate: 5.2a). Quando o jogador não tem lance legal e o seu rei não está em xeque.

casa de promoção (square of arrival: 3.7e): A casa que um peão branco ocupa quando chega à oitava linha ou o peão preto quando chega à primeira linha.

supervisão (supervise: 12.3). Inspeção ou controle.

controle de tempo (time control): 1. A regra sobre o tempo de reflexão definido 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 se, por exemplo, efetuou os 40 lances em menos de 90 minutos.

período de tempo (time period: 8.6): é a fase da partida em que os jogadores devem completar um número de lances ou todos os lances num certo período de tempo.
peça tocada (touch move: 4.3). Se um jogador toca numa peça com a intenção de a jogar, ele é obrigado a movê-la se o lance for legal.

vertical (vertical: 2.4). Cada coluna é referida como uma 'vertical'.

branca (white: 2.2). Refere-se às casas brancas do tabuleiro. Em letra maiúscula refere-se também ao jogador com as peças brancas.

tolerância zero (zero tolerance: 6.7). Quando um jogador precisa chegar à competição antes do início da sessão.

regra dos 50 lances (50-move rule: 5.2e). Um jogador pode reivindicar empate se pelo menos 50 lances foram efetuados sem captura ou movimento de peão.

regra dos 75 lances (75-move rule: 9.6b) A partida está empatada se os últimos 75 lances foram completados por cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura.

Elaborado por Carlos Oliveira Dias – Árbitro Internacional / Instrutor FIDE

Translation: Carlos Oliveira Dias – International Arbiter / FIDE Lecturer

VERSÃO APROVADA PELA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE XADREZ

VERSION APPROVED BY THE PORTUGUESE CHESS FEDERATION