



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação



Xadrez

Regulamento Específico

www.madeira.gov.pt/dre | Direção de Serviços do Desporto Escolar



ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	2
ESCALÕES ETÁRIOS	5
CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO/ORGANIZAÇÃO DE PROVAS	6
MÉTODO DE EMPARCEIRAMENTO.....	7
SISTEMA DE JOGO	7
CLASSIFICAÇÕES e PONTUAÇÃO	7
CRITÉRIOS DE DESEMPATE	8
LEIS DE XADREZ DA FIDE	9
INTRODUÇÃO	9
PREFÁCIO.....	10
REGRAS BÁSICAS DO JOGO	10
Artigo 1º A natureza e objetivo do jogo de xadrez	10
Artigo 2º A posição inicial das peças no tabuleiro.....	11
Artigo 3º O movimento das peças	12
Artigo 4º O ato de mover as peças	16
Artigo 5º O término da partida	17
REGRAS DE COMPETIÇÃO.....	18
Artigo 6º O relógio de xadrez	18
Artigo 7º Irregularidades	20
Artigo 8º A anotação dos lances	21
Artigo 9º A partida empatada	22
Artigo 10 Pontuação	24
Artigo 11 A conduta dos jogadores	24
Artigo 12 A função do árbitro (veja Prefácio).....	25
APÊNDICES	26
Apêndice A - Partidas Semi-Rápidas	26
Apêndice B - Rápidas (Blitz)	28
Apêndice C - Notação Algébrica.....	28
PRÉMIOS.....	30
CASOS OMISSOS.....	31

INTRODUÇÃO



Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Xadrez realizadas no âmbito do Desporto Escolar, em conformidade com o Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor da Federação Portuguesa Xadrez.

Pretende uniformizar a prática do Xadrez no âmbito do Sistema Educativo, procurando homogeneidade e coerência no quadro competitivo. Simultaneamente visa aumentar o empenho e evolução dos alunos.

O Xadrez é considerado uma arte, uma ciência e um jogo. É um desporto de alta competição, mas também poderá ser um suplemento positivo para que muitos dos nossos jovens alcancem o tão esperado sucesso escolar.

O Comité Olímpico Internacional (COI) reconhece a Federação Internacional de Xadrez (FIDE), como o organismo regulador do Xadrez, sendo este responsável pelos Campeonatos a nível Internacional (Olimpíada de Xadrez, Campeonato Mundial, Torneio de Candidatos, etc...), pela implementação das regras e pelos sistemas de rating. A FIDE, foi fundada em Paris no dia 20 de julho de 1924. Ela reúne 195 federações nacionais, sendo uma delas a Federação Portuguesa de Xadrez (FPX), criada a 22 de janeiro em 1927. Realçar que a FPX é membro do Comité Olímpico de Portugal, da Confederação do Desporto de Portugal, da Federação Internacional de Xadrez, da União Europeia de Xadrez e da Federação Ibero-americana de Xadrez. O lema da FIDE é "Gens una sumus", que em latim significa "Somos uma família".

O Valor do Xadrez como ferramenta para a Educação e os seus benefícios sociais foram pela primeira vez reconhecidos por Benjamin Franklin, em 1786.

No dia 15 de março de 2012 o Parlamento Europeu solicitou à Comissão e aos Estados-Membros que incentivassem o Xadrez na Escola. Considera que a modalidade desportiva é um jogo acessível às crianças de todos os grupos sociais, podendo contribuir para a coesão social, integração social, combate à discriminação e até mesmo luta contra diversas dependências.

O Parlamento Europeu considera que, qualquer que seja a idade da criança, o Xadrez pode melhorar a sua concentração, paciência e persistência e pode desenvolver a criatividade, a intuição, a memória, bem como competências de análise e de tomada de decisão; considerando que o Xadrez também ensina a determinação, a motivação e o desportivismo. Recomendação similar por parte da UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura).

No Desporto Escolar esta modalidade tem vindo a ser desenvolvida em muitas escolas da RAM desde 2019, levando assim à presença da modalidade desportiva de Xadrez nas competições internas de escola, encontros entre escolas inseridos nas competições regulares ao longo do ano, e o torneio final na Festa do Desporto Escolar.

No quadro competitivo das atividades do Desporto Escolar as competições de Xadrez estão abertas a todos os níveis de ensino oficial, particular ou profissional do sistema educativo, nos 1º 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico e Secundário.

O objetivo do jogo é simples: vencer o oponente, dando xeque-mate. Para conseguir atingir este objetivo, os jogadores devem, além de dominar os conhecimentos básicos do jogo, saber desenvolver uma estratégia, e implementá-la através de lances de desenvolvimento e de golpes táticos.



O jogador completo de xadrez, não necessariamente um mestre, deve ser capaz de iniciar uma partida, desenvolvendo suas peças de modo a não criar vulnerabilidades sérias no seu lado, e aproveitando as vulnerabilidades que porventura o oponente crie. Deve ser capaz de conduzir o meio-jogo em direção a um final que o favoreça, e deve ser capaz de jogar finais conforme a teoria.

ESCALÕES ETÁRIOS

Os alunos participantes nas várias competições do Desporto Escolar distribuem-se por escalões etários, de acordo com os seguintes quadros para o ano 2022/2023.

1º Ciclo		
Escalões	Idade	Ano de Nascimento
Sub 8	≤ 8	2015 e posteriores
Sub 10	≥ 9	2014 e anteriores

2º Ciclo / 3º Ciclo e Secundário		
Escalões	Idade	Ano de Nascimento
Infantis 1	≤ 10	2012 e posteriores
Infantis	11-12	2010-2011
Iniciados	13-14	2008-2009
Juvenis	15-16	2006-2007
Juniores/Seniores	≥ 17	2005 e anteriores

CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO/ORGANIZAÇÃO DE PROVAS

Dando cumprimento ao Regulamento de Provas e Competições e do Regulamento Geral do Desporto Escolar, cada Grupo-Equipa terá de se apresentar em competição com o número mínimo/máximo (escalão/género) de alunos indicado pela DSDE, e um professor responsável pelo Grupo/Equipa.

Havendo condições técnicas e logísticas necessárias para a realização das competições, compete à DSDE, elaborar o calendário e os locais de realização das mesmas. Posteriormente o responsável do grupo/equipa será contactado para agilizar toda logística necessária à competição.

Os alunos têm de ser inscritos na zona de eventos da plataforma Place, onde o Professor ou Coordenador do Desporto Escolar em conjunto com o Coordenador de Atividade Interna, devem efetuar as inscrições.

Se a DSDE utilizar a competição individual para obter a classificação por equipas, a classificação deverá ser determinada a partir do somatório dos pontos obtidos pelo número mínimo de alunos exigido para essa competição, por escalão, em cada Grupo-Equipa independente do género menos representado, nas competições individuais, de cada torneio.

Falta Administrativa

O Grupo-Equipa que se apresentar com menos alunos do que o estipulado pela DSDE para a competição, poderá participar na atividade sendo-lhe averbada uma Falta Administrativa (Grupo-Equipa que compareceu, mas não cumpriu o regulamento). Não existe prejuízo dos resultados individuais obtidos pelos alunos participantes e eventualmente resultados coletivos por escalão/género.

Falta de Comparência

Deverá ser averbada uma Falta de Comparência ao Grupo-Equipa que não se apresenta na atividade programada.

MÉTODO DE EMPARCEIRAMENTO

O Programa de Emparceiramento é o Swiss-Manager. É o programa aprovado pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE) e pela Federação Portuguesa de Xadrez (FPX), sendo atualmente a ferramenta mais fiável, poderosa e rápida para executar emparceiramentos de Torneios de Xadrez.

Todos os resultados das diversas competições (Concentrações e Festa do Desporto Escolar) devem ser colocados no <http://chess-results.com> (realizar o Upload no swiss-manager para o Chess-Results).

O Professor responsável pelo Grupo-Equipa pode fazer o Download do Programa Swiss-Manager: <http://swiss-manager.at/download.aspx>.

A Coordenação do Nacional Desporto Escolar em articulação com a Federação Portuguesa de Xadrez estabeleceu uma parceria em que o Coordenador Nacional de Modalidade dispõe da Password que será utilizada pelos Professores dos Grupos Equipas de Xadrez para a Licença do programa Swiss-manager.

Sugerimos a leitura dos manuais e visualização do tutorial: <http://swiss-manager.at/unload/Apostila%20Pratica%20do%20Swiss-Mananger%208.pdf> e/ou http://swiss-manager.at/unload/SwissManager_Handbook_POR.pdf e/ou https://www.youtube.com/watch?v=AFHxGbH_pXw&list=PL9387FB2C7313D402

As Regras de Jogo utilizadas nas várias competições (individual e equipas), regem-se pelas Leis do Xadrez da FIDE (Federação Internacional de Xadrez).

SISTEMA DE JOGO

Semi-rápidas é o ritmo utilizado nas várias fases de competição de xadrez no Desporto Escolar.

Sugerimos que o sistema utilizado seja o suíço de 8 rondas com o ritmo de 15 minutos + 5 segundos (15'+5'') de incremento por lance jogador/partida no caso de haver relógios digitais para todas as mesas.

No caso de não haver relógios digitais suficientes o ritmo será de 20 minutos por jogador e por partida.

Os relógios DGT North American e DGT 2010 (marca reconhecida pela FIDE), são os modelos recomendados.

CLASSIFICAÇÕES e PONTUAÇÃO

As classificações finais individuais e equipas em cada escalão ficam a cargo das entidades organizadoras e deverão ser determinadas pelo programa informático (Swiss-Manager).



Nas competições individuais, a classificação final é determinada pela soma dos pontos resultantes das vitórias e empates que cada participante obteve.

VITÓRIA	1 PONTO
EMPATE.....	½ PONTO
DERROTA ou FALTA DE COMPARÊNCIA.....	0 PONTOS

Nas competições coletivas disputadas em sistema de ‘poule’ ou sistema suíço, exceto se o regulamento da prova indicar o contrário, a classificação final é determinada pela soma dos pontos obtidos por cada equipa, atribuídos do seguinte modo em cada encontro:

- 3 pontos pela vitória;
- 2 pontos pelo empate;
- 1 ponto pela derrota;
- 0 pontos pela derrota por falta de comparência.

Swiss-Manager: (Pontos de partida (configurações variáveis) [3,2,1,0, N] [44]

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Os critérios de desempate aplicados em todas as fases são os que estão definidos neste ponto.

Os desempates entre as equipas são realizados pelo programa informático (Swiss-Manager).

Os critérios de desempate a utilizar em todas as fases dos Campeonatos Escolares são os estabelecidos no artigo 31 do Regulamento de Competições e Filiações da Federação Portuguesa de Xadrez aprovado a 11 de setembro de 2021, respeitando e tendo em consideração se é competição individual ou coletiva em sistema suíço ou sistema de todos contra todos.

Os critérios de desempate para a competição individual em sistema suíço deverão ser, sucessivamente:

- a) Resultado entre os jogadores empatados, desde que tenham jogado entre si [11];
- b) Buchholz corrigido [37] (1,0,N,N,0,N);
- c) Buchholz completo [37] (0,0,N,N,0,N);
- d) Sonneborn-Berger [52] (0,0,N,N,0,N,N);
- e) Maior número de vitórias [68].



Se, numa competição coletiva em sistema de todos contra todos, duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos e o regulamento da competição não indique de outro modo, a respetiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a) Resultado entre as equipas empatadas [14];
- b) Pontos de tabuleiro dos jogos entre as equipas empatadas [1];
- c) Pontos de tabuleiro [1];
- d) Sonneborn-Berger [35] (0,0,N,N,0,N,N);
- e) Desempate BSV [24].

Se, numa competição coletiva em sistema suíço, duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos e o regulamento da competição não indique de outro modo, a respetiva classificação final será determinada por aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a) Pontos de partida (configurações variáveis) [3,2,1,0, N] [44]
- b) Resultado entre as equipas empatadas, desde que tenham jogado entre si [14];
- c) Pontos de tabuleiro [1];
- d) Buchholz corrigido [37] (1,0,N,N,0,N);
- e) Buchholz completo [37] (0,0,N,N,0,N).

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
2. Regras de Competição.

O texto em inglês é a versão autêntica das Leis do Xadrez (que foram adotadas no 87º Congresso da FIDE realizado em Baku, Azerbaijão e Conselho Presidencial da FIDE 2017) entrando em vigor em 1 de Julho de 2017, incluindo as alterações aprovadas no 88º congresso da FIDE em Goynuk, Antalya, Turquia, e entrando em vigor a 1 de janeiro de 2018.

Nestas Leis, os termos "ele", "lhe" e "seu" são considerados como incluindo “ela” e "sua".

PREFÁCIO

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Nos casos que não sejam rigorosamente regulamentados por um Artigo das Leis, deverá 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 restringir a liberdade de julgamento do árbitro e impedi-lo assim de encontrar uma solução para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os xadrezistas e federações que aceitem este ponto de vista.

Para que uma partida seja classificada pela FIDE é condição necessária ser jogada de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE.

Recomenda-se que os jogos competitivos não classificáveis pela 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 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'.

1.2 O jogador com as peças de cor clara (Brancas) faz o primeiro lance, os jogadores movem alternadamente, cabendo ao jogador com as peças escuras (Pretas) a execução do próximo lance.

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

1.4 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do adversário 'sob ataque' de tal forma que o adversário não tenha lance legal.

1.4.1. 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.

1.4.2 O adversário cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.

1.5 Uma partida diz-se empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate ao rei do adversário (veja Artigo 5.2.2).

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	
Dois bispos pretos habitualmente indicados pelo símbolo	
Dois cavalos pretos habitualmente indicados pelo símbolo	
Oito peões pretos habitualmente indicados pelo símbolo	

Peças Staunton



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

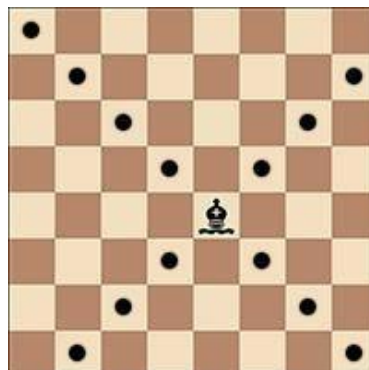
3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por uma peça da mesma cor.

3.1.1 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.

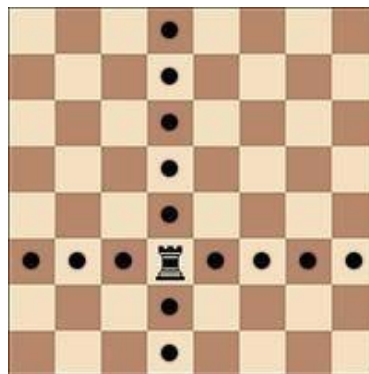
3.1.2 Diz-se que uma peça está atacando uma peça do adversário se se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8.

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 ameaça.

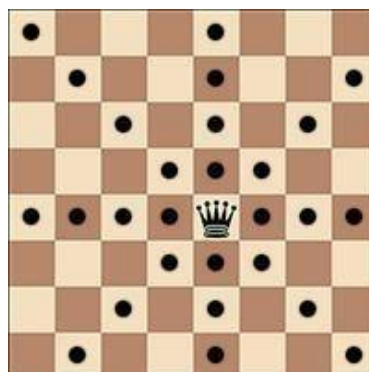
3.2 O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



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.



3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, a torre ou a dama não podem saltar sobre qualquer peça que esteja em casa contígua.

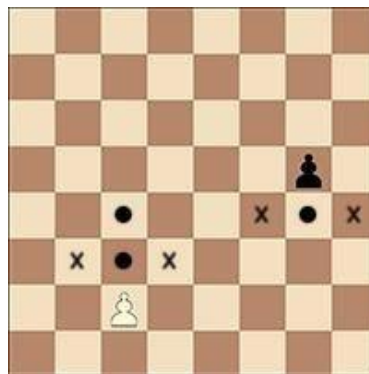
3.6 O cavalo pode mover-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa que não esteja na mesma coluna, fila ou diagonal.



3.7.1 O peão pode mover-se para uma casa desocupada que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna; ou

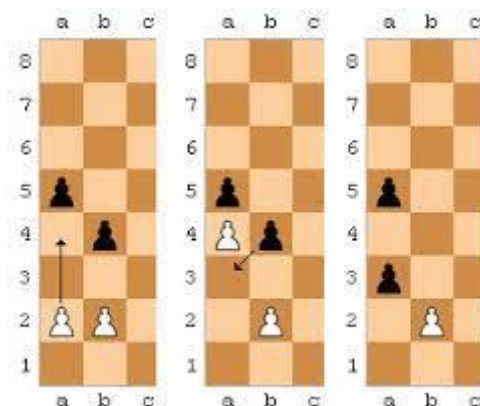
3.7.2 o seu primeiro lance o peão pode ser movido conforme mencionado em 3.7.1 ou alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou

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



3.7.4.1 Um peão ocupando uma casa na mesma coluna adjacente ao peão do adversário que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original pode capturar este peão adversário como se aquele se tivesse movido apenas uma casa.

3.7.4.2 Esta captura somente é legal no lance seguinte deste avanço e é chamada de captura “na passagem” ou “en passant”.



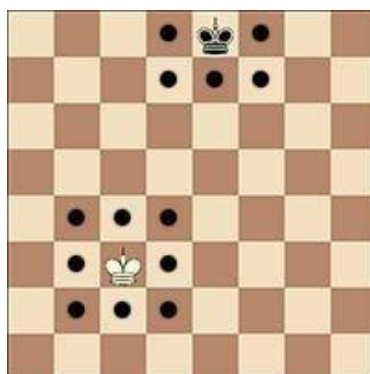
3.7.5.1 Quando um jogador, tendo a vez de jogar, joga um peão para a fila mais distante em relação à sua posição inicial, ele deve trocá-lo como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor na referida casa de chegada.

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



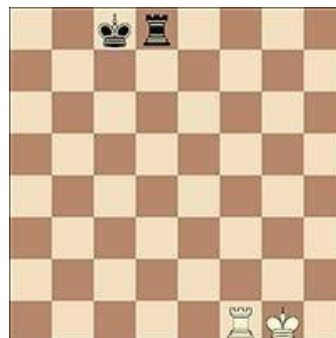
3.8.2 ou ‘rocando’. Este é um lance conjunto do rei e de uma das torres da mesma cor efetuado ao longo da primeira linha do tabuleiro, com ambas as peças na sua posição inicial, contando como um simples lance de rei e executado como se segue: o rei move-se duas casas para a esquerda ou para a direita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

Antes do roque preto na ala da dama.



Antes do roque branco na ala do rei.

Após o roque preto na ala da dama



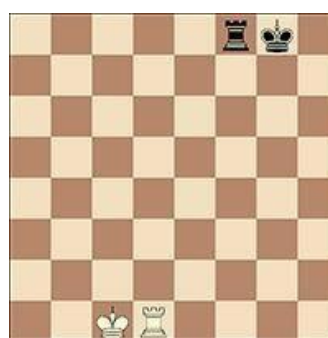
Após o roque branco na ala do rei

Antes do roque preto na ala do rei.



Antes do roque branco na ala da dama.

Após o roque preto na ala do rei



Após o roque branco na ala da dama

3.8.2.1 Perde-se o direito de rocar:

3.8.2.1.1 se o rei já foi movido; ou

3.8.2.1.2 Com uma torre que foi movida

3.8.2.2 Temporariamente o roque não é possível:

3.8.2.2.1 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

3.8.2.2.2 Se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

3.8.9.1 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.

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

3.10.1 Uma jogada é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 - 3.9 tiverem sido cumpridos;

3.10.2 Uma jogada é ilegal quando falha ao satisfazer os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 – 3.9;

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

Artigo 4º O ato de mover as peças

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

4.2.1 Desde que antes manifeste a sua intenção (por exemplo, dizendo "eu ajeto" 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:

4.3.1 Uma ou mais de suas próprias peças, deverá jogar a primeira peça tocada que possa ser movida;

4.3.2 Uma ou mais peças do seu adversário, deverá capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada;

4.3.3 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:



4.4.1 Toca no seu rei e uma torre deve rocar nesta ala se o movimento for legal;

4.4.2 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 4.3.1;

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 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;

4.4.4 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:

4.6.1 O peão não precisa ser levado para a casa de promoção;

4.6.2 Retirando o peão e colocando a nova peça na casa de promoção que pode ocorrer em qualquer ordem;

4.6.3 Se uma peça do adversário se encontrar na casa de promoção, ela deve ser capturada.

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:

4.7.1 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;

4.7.2 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;

4.7.3 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



5.1.1 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.

5.1.2 A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto termina imediatamente 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 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.

5.2.2 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.

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 um lance. Isto termina imediatamente a partida.

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 6º O relógio de xadrez

6.1.1 ‘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.

6.1.2 ‘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.

6.2.1 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:

6.2.1.2 O lance termina a partida (veja Artigos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 e 9.6).

O jogador efetuou o seu próximo lance, caso o seu lance prévio não tenha sido completado.

6.2.2 Deve ser permitido a um jogador parar o seu relógio após fazer o seu lance, mesmo que o seu adversário já tenha efetuado 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.

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



6.2.4 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.

6.2.5 Somente é permitido ajuste de peças no tabuleiro pelo jogador cujo relógio estiver em andamento.

6.2.6 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 duma forma equilibrada. Não será aplicável o ajustamento de relógio de um jogador portador de 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 e/ou receber uma parcela adicional de tempo (incremento) após cada lance. Tudo isso deve ser previamente especificado.

6.3.2 O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo do próximo período, quando aplicável. 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 6.3.1 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.

6.7.1 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.

6.7.2 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 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: 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 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.

6.10.1 Qualquer indício dado pelo relógio de xadrez será considerado conclusivo na ausência de um defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deverá ser substituído pelo árbitro, que deverá valer-se do seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio de xadrez substituído.



6.10.2 Se durante a partida se constatar que a configuração de qualquer um ou ambos o relógio está incorreto, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deverá instalar a configuração correta e ajustar os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deverá usar o seu melhor julgamento para determinar a correta atribuição dos tempos.

6.11.1 Se for necessário interromper o jogo, o árbitro deverá parar o relógio;

6.11.2 Um jogador só pode parar o relógio para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo quando ocorrer uma promoção e a peça pretendida não estiver disponível;

6.11.3 O árbitro deverá decidir o reinício da partida;

6.11.4 Se um jogador parar o relógio de xadrez afim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se o jogador 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.

6.12.1 São permitidas na sala de jogo telas, monitores, ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos ou completados, e relógios que também mostrem o número de lances;

6.12.2 O jogador não pode fazer qualquer reclamação baseada 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.

7.2.1 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.

7.2.2 Se durante uma partida se constatar 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 trocadas então, antes que tenham sido completados menos de 10 lances por ambos os jogadores, deverá ser interrompida e iniciada uma nova partida com as cores corretas. Após 10 lances ou mais lances, a partida deve continuar.

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

7.4.2 Se necessário, o jogador ou o adversário poderá parar o relógio de xadrez e pedir a ajuda 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 o seu relógio, se durante a partida se descobrir que foi praticado um lance ilegal, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição imediatamente à irregularidade não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada que for feita em substituição do lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida.

7.5.2 Se o jogador moveu um peão para a linha mais distante, acionou o relógio, mas não substituiu o peão com uma nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma dama da mesma cor do peão.

7.5.3 Se um jogador aciona o seu relógio sem efetuar o lance, deve ser considerado e penalizado como lance ilegal.

7.5.4 Se um jogador usa as duas mãos para fazer um simples lance (por exemplo no caso do roque, captura ou promoção), e pressiona o seu relógio, deve ser considerado e penalizado como lance ilegal.

7.5.5 Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.1, 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 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

8.1.1 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.

8.1.2 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 as Diretrizes I.1.1.

8.1.3 Um jogador pode responder ao lance do adversário antes de anotá-lo, se assim o desejar. Deve anotar o seu lance anterior antes de fazer outro.

8.1.4 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.



8.1.5 Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na folha de partida com um símbolo (=).

8.1.6 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 8.1.1

8.5.1 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.

8.5.2 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.

8.5.3 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

9.1.1 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.

9.1.2 Entretanto, se as regras de competição permitem empate de comum acordo deverá ser aplicado o que segue:



9.1.2.1 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 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.

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

9.1.2.3 Uma reclamação de empate com base nos Artigos 9.2 ou 9.3 deverá 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 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

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, 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:

9.2.2.1 No início da sequência um peão pudesse ter sido capturado ‘en passant’;

9.2.2.2 Um rei ou torre teve direito a roque, mas perdeu o direito de rocar após mover. 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:

9.3.1 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

9.3.2 Os últimos 50 lances consecutivos foram feitos por ambos os jogadores, sem movimentar qualquer peão nem efetuar 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.

9.5.1 Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro pode parar o relógio (Ver Artigos 6.12.1 ou 6.12.2). Não lhe é permitido retirar a 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 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:



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 por cada jogador que tenha sido completada sem movimento de qualquer peão e sem qualquer captura. Se o último lance resultar em xeque-mate, deve ter precedência.

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 a sua partida, ou perde por ausência recebe (0) ponto, e um jogador que empata a sua partida recebe meio ponto ($\frac{1}{2}$).

10.2 A pontuação total de qualquer partida não pode exceder a pontuação máxima normalmente atribuída a essa partida. A pontuação atribuída a um determinado jogador deve ser a que normalmente é associada com a partida, por exemplo não é permitida uma pontuação de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$.

Artigo 11 A conduta dos jogadores

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

11.2.1 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.

11.2.2 A área de jogo é o espaço onde as partidas de uma competição são disputadas.

11.2.3 Somente com permissão do árbitro podem:

11.2.3.1 Os jogadores abandonarem o “local de jogo”;

11.2.3.2 Os jogadores com a vez de jogar abandonarem a área de jogo;

11.2.3.3 As pessoas, que não sejam jogadores nem árbitros, terem acesso à área de jogo.

11.2.4 Os regulamentos de um evento podem especificar que o adversário do jogador que tem a vez de jogar deve avisar o árbitro quando pretende 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 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.

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 A menos que 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).

11.11 Ambos os jogadores devem prestar assistência ao árbitro em qualquer situação que exija a reconstituição da partida, inclusive nas reivindicações

Artigo 12 A função do árbitro (veja Prefácio)

12.1 O árbitro deverá observar se as leis do xadrez estão a ser cumpridas.

12.2 O árbitro deverá:

12.2.1 Assegurar o 'fairplay';

12.2.2 Atuar no melhor interesse da competição;

12.2.3 Assegurar que seja mantido um bom ambiente de jogo;

12.2.4 Assegurar que os jogadores não são perturbados;

12.2.5 Supervisionar o bom andamento da competição;

12.2.6 Adotar medidas especiais no interesse dos jogadores deficientes e daqueles que necessitem de cuidados médicos;

12.2.7 Observar as regras “Anti-Fraude” ou Diretrizes.



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 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 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 o árbitro. Os jogadores que estejam jogando em outras partidas não devem falar ou de qualquer forma interferir num jogo que não seja o seu. Não é permitido aos espectadores interferir num jogo. O árbitro pode expulsar os infratores do “local de jogo”.

12.8 Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telemóvel ou qualquer dispositivo de comunicação no “local de jogo” ou qualquer outra área contígua designada pelo árbitro.

12.9 Opções disponíveis ao árbitro em matéria de sanções:

12.9.1 Advertência;

12.9.2 Aumentar o tempo restante do adversário;

12.9.3 Reduzir o tempo restante do jogador infrator;

12.9.4 Aumentar os pontos ganhos na partida pelo adversário até o máximo possível para aquele jogo;

12.9.5 Reduzir os pontos ganhos no jogo pelo jogador infrator;

12.9.6 Declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir a pontuação do adversário);

12.9.7 Uma multa anunciada com antecedência;

12.9.8 Exclusão de uma ou mais rondas;

12.9.9 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.3.1 As Regras de Competição são aplicadas se:

A.3.1.1 Um árbitro supervisione no máximo 3 partidas; e

A.3.1.2 Cada partida é gravada pelo árbitro ou o seu assistente, e/ou por meios eletrónicos.

A.3.2 O jogador pode a qualquer momento, quando tiver a vez de jogar, pedir ao árbitro ou ao seu assistente que lhe mostre a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado até um máximo de cinco vezes numa partida. Mais pedidos serão considerados como distração do adversário.

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

A.4.1 Da posição inicial, uma vez completados 10 lances por ambos jogadores:

A.4.1.1 nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja afetada desfavoravelmente

A.4.1.2 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.

A.4.2 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. 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.

A.4.3 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.

A.4.4 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.4.5 O árbitro também deve assinalar a queda da seta, se observar.

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

Apêndice B - Rápidas (Blitz)

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.3.1 As regras de Competição são aplicadas se:

B.3.1.1 Um árbitro supervisiona uma partida;

B.3.1.2 Cada partida é gravada pelo árbitro ou o seu assistente, e/ou por meios eletrónicos.

B.3.2 O jogador pode a qualquer momento, quando tiver a vez de jogar, pedir ao árbitro ou ao seu assistente que lhe mostre a folha de registo da partida. Isto pode ser solicitado até um máximo de cinco vezes numa partida. Mais pedidos serão considerados como distração do adversário.

B.4 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Semi-Rápidas conforme previsto nos Apêndices A.2 e A.4.

B.5 As regras da competição deverão especificar qual dos Artigos, B.3 ou B.4 se aplica para todo o evento.

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.

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 abreviatura do nome da peça em questão e pela casa de chegada. Não há hífen entre o nome da peça e a casa de chegada. Exemplos: Be5, Cf3, Td1. No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5. É aceitável a forma extensa contendo a casa de partida e a de chegada. Ex: Bb2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4 e a6a5.

C.9 Quando uma peça faz uma captura, deve ser inserido um “x” entre:

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

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

C.9.3 Quando um peão faz uma captura, deve ser indicada a coluna de partida, em seguida deve ser inserido um 'x' e depois a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura ‘en passant’, devem ser acrescentadas à notação as letras ‘e.p.’. Exemplo: exd6 e.p.

C.10 Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada da seguinte forma:

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

C.10.1.1 a abreviatura do nome da peça,

C.10.1.2 a coluna da casa de partida, e

C.10.1.3 a casa de chegada.

C.10.2 Se as duas peças estão na mesma coluna por:

C.10.2.1 a abreviatura do nome da peça,

C.10.2.2 a linha da casa de partida, e

C.10.2.3 a casa de chegada

C.10.3 Se as peças estiverem em linhas e colunas diferentes, é preferível o método 1.

Exemplos:

C.10. 3.1 Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles se move à casa f3: ou Cg3 ou Cef3, conforme o caso.

C.10.3.2 Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles se move 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 se move à casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.

C.10.3.4 No caso de uma captura na casa f3, é ainda aplicável a anotação dos exemplos anteriores, mas deve ser inserido um 'x': 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdxf3, conforme o caso.

C.11 No caso de uma promoção de peão, é indicado o lance desse peão, imediatamente seguido da abreviatura da nova peça. Exemplos: d8D, exf8C, b1B, g1T.

C.12 A oferta de empate deve ser sinalizada 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

++ ou # = xeque-mate

e.p. = captura "en passant"

As últimas quatro são opcionais. Amostra de partida:

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.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 (=)

PRÉMIOS

Na Festa do Desporto Escolar, haverá medalhas para os três primeiros classificados em cada escalão e género, e um troféu para a classificação coletiva.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, de acordo com a fase organizacional serão analisados e decididos, respetivamente, pela organização da competição e pela DSDE, não cabendo recurso da sua decisão.