

AF Francisco Ari Maia Júnior

LEIS DO XADREZ **COMENTADAS**

Para competições iniciadas a partir de 1º de janeiro de 2018

4ª Edição



Foto: Elineke Paula

INTRODUÇÃO

A atividade do árbitro de xadrez exige um constante aprendizado, tanto no plano teórico, como no plano prático. O conhecimento da teoria que existe por trás de cada decisão tomada no calor dos fatos pode ou não ser sólido e isso faz toda a diferença na hora dos casos mais polêmicos. Se durante um torneio o árbitro não é acionado porque todos conhecem muito bem o marco legal enxadrístico e são éticos na sua utilização, qualquer um pode arbitrar. O problema é que no mundo real o árbitro será chamado a resolver assuntos mais complexos e o conhecimento, concentração e dedicação à prática arbitral podem ser fiéis da balança, nesse momento.

Até agora, faltava na literatura enxadrística uma obra que dedicasse seus esforços na elucidação das Leis do Xadrez, base principal dos regulamentos que norteiam o jogo-arteciência. Esse é o objetivo deste trabalho. Nele, artigo por artigo, procuramos mostrar aos novos árbitros, ou para os mais experientes, o que há por trás da letra fria do marco legal. O que o legislador pensou quando optou por essa ou aquela decisão no universo das regras do xadrez? Qual a relação da lei com o caso concreto? Em que momento eu aplico isso ou aquilo ou deixo de aplicar? São perguntas como essas que vamos tentar, ao longo do texto, elucidar, para abrir mais um canal de diálogo e assim, melhorar a atividade arbitral do nosso país.

Esse é um livro pra se ler só ou em um estudo coletivo. Nada como ter um material mais explicativo em um curso de formação de árbitros. As discussões ficam muito mais ricas. Mas também, se você está em uma região muito distante ou quer conhecer mais as Leis do Xadrez sem fazer curso, este livro também é seu.

Não há restrições quanto à sua utilização e reprodução. Basta guardar os devidos créditos e está tudo certo. Faça cópias, encaderne em formato de livro e monte a sua turma de aprendizes de arbitragem. Quanto mais pessoas conhecerem a lei, melhor para todos. O movimento enxadrístico precisa de jogadores, mas também precisa muito de árbitros e organizadores. Vamos ficar torcendo que alguém tenha acesso a estes escritos e fique estimulado a fazer torneios de xadrez. O nosso esporte vai ficar honrado. No xadrez tem espaços para todos e quanto mais gente, mais fortalecido sai nossa modalidade esportiva.

O que está escrito serve para o movimento enxadrístico de uma maneira geral. Atende ao árbitro da federação estadual, da Liga Brasileira de Xadrez (LBX), da Confederação Brasileira de Xadrez (CBX) ou da Federação Internacional de Xadrez (FIDE). Todas as entidades utilizam as Leis do Xadrez, na sua forma integral. Assim como atende ao árbitro escolar ou ao de clube.

Esse livro é composto basicamente por três seções: Na primeira encontra-se o texto da lei, com suas devidas explicações, sempre envoltas em um quadro, para melhor distinção entre o que é a lei propriamente dita e o que foi produzido para tentar explicá-la melhor. Na segunda parte, um material suplementar que podemos resumir em padrões de equipamentos, critérios de desempate, Comitê de Apelação e tabela do sistema Round Robin. Na terceira e última seção, propomos alguns exercícios sobre as Leis do Xadrez, cujo gabarito encontra-se à parte, e se destina à consolidação dos conhecimentos. Tente fazer sem olhar e depois consulte o gabarito. Vale a pena, também, após a resolução, um debate entre os

amigos. Tudo isso ajuda a melhor compreensão das Leis do Xadrez. De propósito, foram colocados poucos exercícios, pois queremos com isso provocar os árbitros a contribuírem com novas questões. Na medida em que forem lançadas novas edições eletrônicas, vamos incorporando mais questões e dando o devido crédito a cada uma delas.

Como trabalho pioneiro, o livro está sujeito à crítica. Não pretendi, ao fazê-lo, buscar a unidade, nem muito menos estabelecer uma nova verdade. Acredito que temos muitos Árbitros Internacionais no Brasil que poderiam tê-lo feito, com muito mais acurácia, mas resolvi atropelar a hierarquia e escrever mesmo assim, até para empolgá-los para a crítica e o debate de ideias. Essa é a missão: promover o debate e dele gerar novos conhecimentos e entendimentos mais refinados.

Gostaria de agradecer aos amigos AI Carlos Calleros, AF Ângelo Mendonça, do Mato Grosso do Sul e AF Wilter P. Vieira da Bahia, pela paciência em ler o livro e fazerem as críticas que tornaram este trabalho mais rico. Sem os quais não seria possível chegar aonde cheguei. Dezenas de outros árbitros da Liga Brasileira de Xadrez nos trouxeram indagações que acabaram virando direta ou indiretamente material incorporado ao livro. Mesmo correndo o risco de cometer alguma injustiça, quero citar alguns: Lúcio Flávio e Júnior Araújo em Alagoas; Valdimir Devos, na Bahia; Betto Meirelles e Cláudio Roberto, em Minas Gerais; Danny Dávalos, no Mato Grosso do Sul; Jéssica Januário, em São Paulo; Jussier Cabral, no Rio Grande do Norte; Ulisses Rodrigues, no Maranhão, Sebastião Magalhães, Hugo Leonardo, Agnaldo Braga e o Capitão Lázaro, no Distrito Federal; dentre outros. Perdoem-me os demais, mas a memória desse velho árbitro é mais curta do que imaginam, ao contrário do meu apreço pelos senhores e senhoras.

Agradecimento em especial aos alunos dos vários cursos de arbitragem que tive oportunidade de trabalhar como instrutor, pois os debates nos enriqueceram e ajudaram a montar e reformar o texto deste livro. Aos companheiros jogadores de xadrez que sempre com muita fidalguia compreenderam as decisões tomadas, em razão do que diz a norma legal. Aos colegas de arbitragem que dividiram o trabalho comigo e me ensinaram muito, não importando quem era o principal ou o auxiliar. Entre estes, quero destacar o professor Luiz Vieira dos Santos, Árbitro Nacional com forte atuação no Ceará, meu primeiro professor de arbitragem. Com ele aprendi os fundamentos da arbitragem e sua retidão de caráter me serve de inspiração ainda hoje. Obrigado, mestre.

Agora é com vocês, amigos. Boa leitura!

O AUTOR

CONTEÚDO

Introdução

Prefácio

Regras Básicas do Jogo

Art. 1 A natureza e objetivos do jogo de xadrez

Art. 2 A posição inicial das peças e o tabuleiro

Art. 3 O movimento das peças

Art. 4 O ato de mover as peças

Art.5 O término da partida

Regras de Competição

Art.6 O relógio de xadrez

Art.7 Irregularidades

Art.8 O registro dos lances

Art.9 A partida empatada

Art.10 Pontuação

Art.11 A conduta dos jogadores

Art.12 O papel do árbitro

Apêndices:

A. Xadrez Rápido

B. Xadrez Blitz

C. Notação Algébrica

D. Regras do jogo com cegos e jogadores deficientes visuais

Diretrizes:

I. Partidas adiadas

II. Xadrez randômico

III. Partidas sem incremento inclusive Final Acelerado

Glossário de termos nas Leis do Xadrez

INTRODUÇÃO

As Leis do Xadrez da FIDE regulamentam o jogo no tabuleiro. As Leis do Xadrez têm duas partes: 1. Regras Básicas de Jogo e 2. Regras de Competição. O texto em língua inglesa é a versão autêntica das Leis do Xadrez (a qual foi adaptada no 88º Congresso da FIDE em Goynuk, Anatólia, Turquia, entrando em vigor em 1º de julho de 2018. Nestas Leis, as palavras "ele", "lhe" e "seu" incluem "ela" e "sua".

As Leis do Xadrez vinham sendo modificadas a cada quatro anos. Porém nos últimos tempos isso tem mudado um pouco, também em razão das trapalhadas que as mudanças tem provocado. A versão de 2017, que era prevista para sair no ano anterior, teve curta duração, seis meses de vida. Foram tantos problemas, que a FIDE relançou as Leis do Xadrez, versão 2018, que nada mais é que um “puxadinho” para tentar consertar o que programaram em 2017 e causou uma chiadeira mundial, notadamente quando o jogador usa as duas mãos para jogar e outras coisinhas que vamos ver no decorrer do texto.

É importante e recomendável, portanto, que árbitros e organizadores de eventos de xadrez que não passem muito tempo sem procurar pelas atualizações deste que é o principal marco regulatório da prática enxadrística. Mesmo os mais experientes tem que vez por outra relerem o que acreditam ter pleno domínio, sob o risco de cometerem erros por desatualização ou por esquecimento de algum detalhe das Leis do Xadrez.

Ainda há muita soberba e preguiça na rotina de leitura de muitos árbitros de xadrez (quicá de outros esportes). Aquela coisa do “já sei de tudo!” ou “isso é coisa para novato!” tem pego muita gente de surpresa, principalmente nos casos em que se exige um conhecimento mais aprofundado das Leis ou ainda uma simples leitura para ver o que há de novo.

Recomendo que antes de cada evento, o árbitro dê uma olhada no texto, notadamente na parte das Leis que dizem respeito a uma determinada cadência do jogo que vai por em prática. Se não for possível, sugiro que leia todas as Leis do Xadrez a cada mês.

Lembre-se que o erro do árbitro pode macular a sua imagem perante a comunidade enxadrística e levá-lo a cometer injustiças, além de provocar desequilíbrio desportivo nas competições em que atue.

Nesse tocante, quero afirmar, ainda, VOCÊ VAI ERRAR. Todos nós, árbitros, independente do nível de conhecimento das Leis do Xadrez, em algum momento da prática arbitral, erramos na tomada das decisões. Costumo dizer que só não erra na arbitragem quem não entra na escala de trabalho. Mas, não se preocupe, com uma boa e frequente leitura do que tem que ser visto, e com uma boa dose de experiência na prática arbitral, seus erros serão exceções e a arbitragem lhe dará mais alegria que contratempos.

PREFÁCIO

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que podem surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas.

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

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

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

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

A condição necessária para uma partida ter rating calculado pela FIDE é que o torneio 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 se pronuncie sobre questões relativas às Leis do Xadrez.

O Prefácio deixa claro que as Leis do Xadrez são pautadas na simplicidade do texto e na capacidade objetiva do árbitro de tomar as decisões, de modo correto, embora o caso concreto possa não estar descrito ao pé da letra. Isso implica que a boa atuação do árbitro passa necessariamente pelo conhecimento aprofundado do texto e pela sua capacidade de, a partir dele, encontrar a similaridade na aplicação da regra.

Imagine se o legislador tentasse colocar tudo, tudo mesmo, que pode acontecer em um torneio ou numa partida de xadrez? Quem já participou de dezenas destes, sabe que acontecem tantas coisas diferentes, algumas inclusive que viraram peças folclóricas, que podemos concluir ser bastante razoável a decisão de tratar apenas de situações do modo mais genérico possível, afim de não engessar a atuação dos árbitros.

Há que se ter bastante sabedoria ao aplicar as Leis do Xadrez. Ter o entendimento do contexto em que acontece a sua prática arbitral. Qual o tamanho do torneio? Qual a importância do torneio no cenário enxadrístico? É um torneio popular ou um profissional? É um torneio com clima festivo ou é decisivo para escolher alguém, por exemplo, para disputar uma competição internacional de alto nível técnico. Tendo essa dimensão do ambiente em que se está inserido, o árbitro aplicará a regra de modo a permitir que o evento transcorra de maneira harmônica e com um nível técnico melhor ajustado. O bom senso é a regra geral a ser obedecida.

Vamos imaginar que você está arbitrando um torneio na calçada da sua casa (no chão!), entre amigos que gostam mais de brincar um com outro, do que jogar xadrez. Você é claro não vai sair arbitrando tudo, nos mínimos detalhes, a não ser que queira acabar com a brincadeira e ainda levar uns tapas!

Agora, se você está arbitrando a final do campeonato do seu Estado e há um grande interesse desportivo no certame, é melhor estudar tudo direitinho e fazer uma

arbitragem o mais próxima do ideal. Lembre-se de que quando lhe escalaram, outros bons árbitros ficaram de fora, então faça um bom trabalho para honrar a sua escolha.

Preciso alertar, porém, que não aplicar todas as regras em um contexto mais “relax” não quer dizer ser negligente. Tanto faz você estar arbitrando a final do Campeonato Mundial, ou uma partida amistosa, na mesa de um bar, entre amigos, lembre-se que a arbitragem é coisa séria e que exige do oficial de arbitragem zelo e dedicação. Se houve o compromisso de assumir o papel de guardião das Leis e da harmonia desportiva do evento enxadrístico, faça com amor, pois assim você estará zelando também pelo patrimônio maior que nos une: o jogo de xadrez.

O Prefácio ainda informa que as Federações filiadas devem solicitar esclarecimentos sobre o texto. Acredito que todos os árbitros e jogadores de xadrez devem reforçar essa iniciativa, por meio do envio de perguntas de cunho legal sobre a interpretação das Leis do Xadrez, para a federação nacional (no nosso caso, a Confederação Brasileira de Xadrez). Esse contínuo debate fortalecerá o entendimento do texto, uma vez que há profunda qualificação técnica na entidade e, mesmo que não houvesse, a FIDE poderia contribuir com as respostas no momento oportuno. Imagine que uma questão de arbitragem poderá levar a uma mudança no texto das Leis do Xadrez. Quem sabe não é a sua pergunta?

Além da Introdução e do Prefácio, anteriormente comentados, as Leis do Xadrez são compostas por 12 artigos, sendo os cinco primeiros dedicados às regras básicas do jogo e os outros sete dedicados às regras de competição.

Compõem também o corpo das Leis do Xadrez uma série de quatro apêndices e três Diretrizes, que tratam dos seguintes temas:

Apêndice A: Xadrez rápido

Apêndice B: Xadrez Blitz

Apêndice C: Anotação Algébrica

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

Diretriz I - Partidas adiadas

Diretriz II - Regras do xadrez randômico

Diretriz III Partidas sem incremento, inclusive final acelerado

E ainda, um glossário que elucida os principais termos enxadrísticos contidos nas Leis do Xadrez.

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Artigo 1: A natureza e objetivos do jogo de xadrez

1.1 O jogo de xadrez é disputado entre 2 oponentes que movem suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'.

- 1.2 O jogador com as peças de cor clara (Branças) faz o primeiro lance, em seguida os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças de cor escura (Pretas) executando o próximo lance.
- 1.3 Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido 'efetuada'.
- 1.4 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal.
- 1.4.1 O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do oponente.
- 1.4.2 O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.
- 1.5 A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate no rei do oponente (veja Artigo 5.2.2).

Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro

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

As peças são as seguintes:

Um rei branco usualmente indicado pelo símbolo 

Uma dama branca indicada pelo símbolo 

Duas torres brancas indicadas pelo símbolo 

Dois bispos brancos indicados pelo símbolo 

Dois cavalos brancos indicados pelo símbolo 

Oito peões brancos indicados pelo símbolo 

Um rei preto usualmente indicado pelo símbolo 

Uma dama preta indicada pelo símbolo 

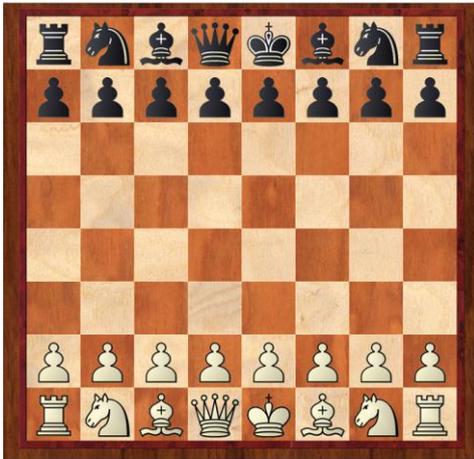
Duas torres pretas indicadas pelo símbolo 

Dois bispos pretos indicados pelo símbolo 

Dois cavalos pretos indicados pelo símbolo 

Oito peões pretos indicados pelo símbolo 

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



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

Como esse livro não tem a intenção de ensinar ninguém a jogar xadrez, e sim arbitrar partidas, passamos rapidamente por essa parte das Leis do Xadrez. No entanto, queremos já começar a falar da organização do salão do evento enxadrístico. Seria de boa utilidade que o árbitro ou um assistente designado por ele olhasse a posição de todos os tabuleiros e das peças, antes de iniciar cada rodada. Isso evita que partidas sejam anuladas ou que os jogadores passem pelo constrangimento de reorganizar a posição do tabuleiro e peças mais adiante. Essa recomendação é especialmente útil quando se trata de torneios com crianças que ainda estão aprendendo os fundamentos básicos do jogo de xadrez.

Artigo 3: O movimento das peças

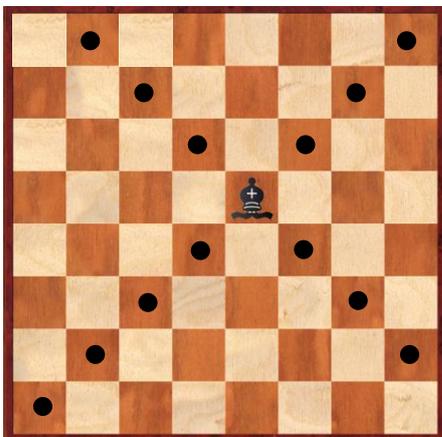
3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça de mesma cor.

3.1.1 Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, esta última é capturada e removida do tabuleiro como parte do mesmo movimento.

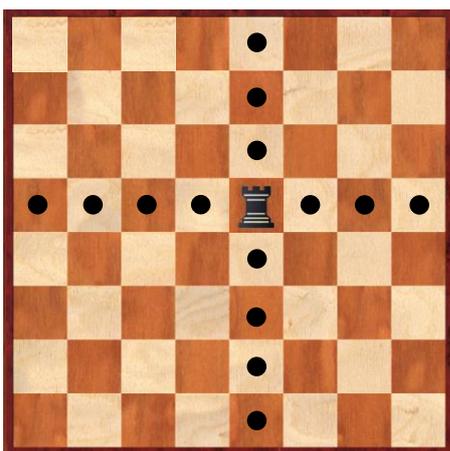
3.1.2 Diz-se que uma peça está atacando uma peça do oponente se puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8.

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

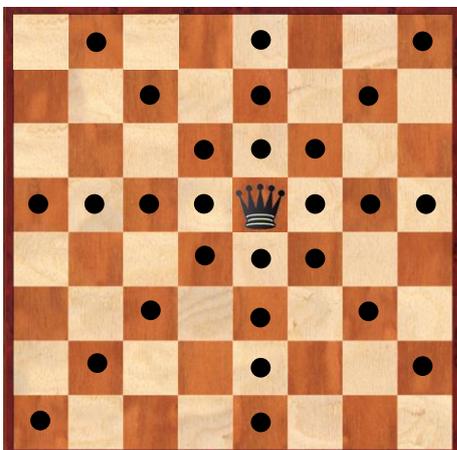
3.2 O bispo pode ser movido para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



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

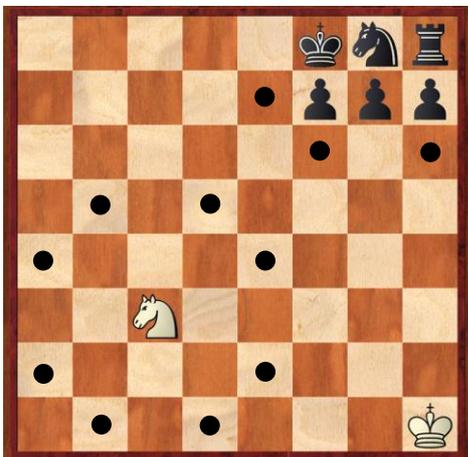


3.4 A dama pode ser movida para qualquer casa ao longo da fileira, coluna ou diagonal em que se encontra.



3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, a torre ou a dama não podem passar sobre nenhuma outra peça.

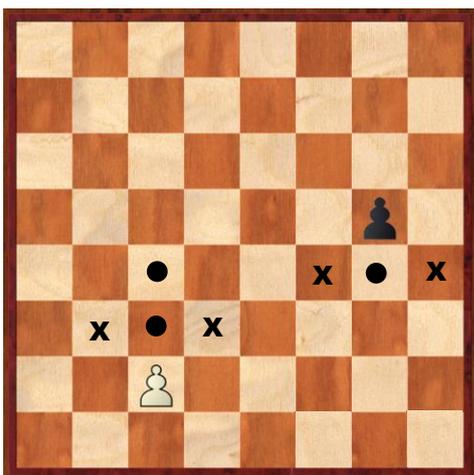
3.6 O cavalo pode ser movido para uma das casas mais próximas a que ocupa que não esteja na mesma fileira, coluna ou diagonal.



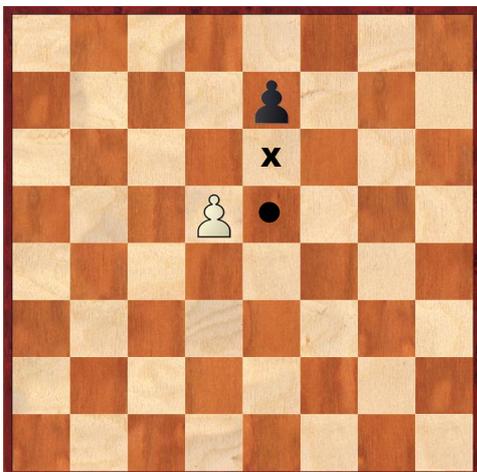
3.7.1 O peão pode ser movido para uma casa que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna, desde que esta casa esteja desocupada; ou

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

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



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



3.7.4.2 Esta captura somente é legal no lance seguinte deste avanço e é chamada de tomada 'en passant'.

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

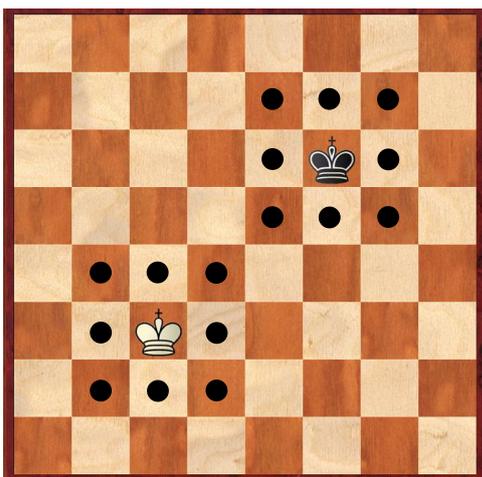
3.7.5.2 A escolha do jogador não está restrita a peças anteriormente capturadas.

3.7.5.3 Esta troca de peão por outra peça é chamada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.

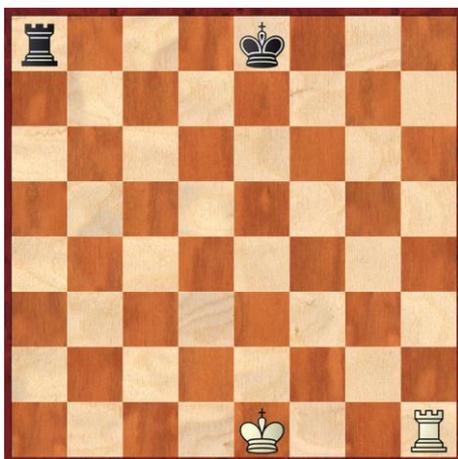
É importante lembrar, para o entendimento dos artigos posteriores no nosso estudo sobre as Leis do Xadrez que tanto a tomada en passant, como a promoção do peão fazem parte da mesma jogada, sendo assim, **só se conclui a jogada** depois que o jogador colocar o peão na sua última casa, retirar a peça do oponente (se for o caso) e colocar a sua nova peça, no caso da promoção, ou ainda, retirar o peão capturado e colocar o seu no lugar correto no caso da tomada en passant. Mais detalhes desse ritual, falaremos mais adiante.

3.8 Há duas formas diferentes de mover o rei:

3.8.1 movendo-o para uma casa vizinha



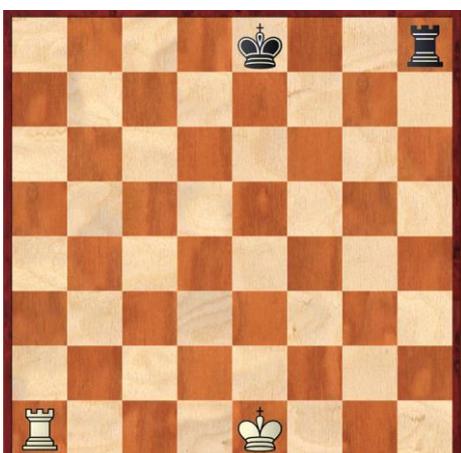
3.8.2 ou 'rocando'. Este é um lance de rei e uma das torres, de mesma cor ao longo da primeira fileira do jogador, contando como um simples lance de rei e executado como segue: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre que está em sua casa original, em seguida a torre é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



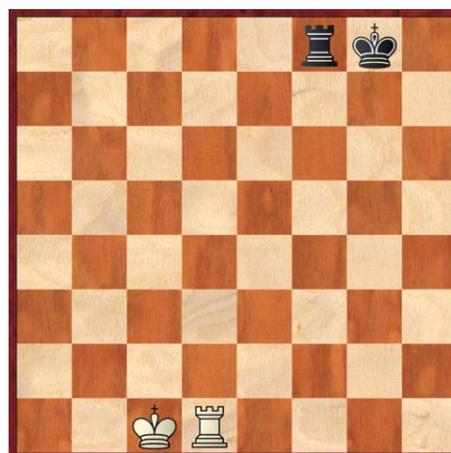
Antes do roque branco na ala do Rei
Antes do roque preto na ala da Dama



Após o roque branco na ala do Rei
Após o roque preto na ala da Dama



Antes do roque branco na ala da Dama
Antes do roque preto na ala do Rei



Após o roque branco na ala da Dama
Após o roque preto na ala do Rei

3.8.2.1 Perde-se o direito ao roque:

3.8.2.1.1 se o rei já foi movido, ou

3.8.2.1.2 com a torre que já foi movida.

3.8.2.2 O roque não é permitido temporariamente:

3.8.2.2.1 se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa a que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente; ou

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

3.9.1 Diz-se que o rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que referidas peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa ocupada pelo rei porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque.

3.9.2 Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o seu próprio 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 cumprir os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 – 3.9.

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

Aqui cabe um lembrete que nos vai ajudar a compreender várias situações das Leis do Xadrez: a diferença entre **jogada ilegal** e **irregularidade**. Toda jogada ilegal constitui uma irregularidade, porém existem muitas outras irregularidades além da jogada ilegal. As irregularidades dizem respeito a todos os rituais descritos nas Leis do Xadrez e a jogada ilegal é a falha em todas as situações descritas de 3.1 a 3.9. Por exemplo, jogar um peão duas casas à frente no segundo movimento deste é uma jogada ilegal; porém, bater forte no relógio de xadrez, após a realização de um lance, constitui uma irregularidade, mas não é uma jogada ilegal. **Dito isso, frisamos, só é jogada ilegal se for de encontro aos artigos 3.1 a 3.9.** Entretanto, como veremos mais adiante, a partir de 2017, as Leis do Xadrez colocam situações específicas que são consideradas **análogas às jogadas ilegais**, além de 3.1 a 3.9, entre elas, jogar com ambas as mãos no mesmo lance.

Artigo 4: O ato de mover as peças

4.1 Cada lance deve ser jogado com apenas uma das mãos.

Apesar de entendimento relativamente simples, esse item tem dado muita dor de cabeça aos árbitros, pois há jogadores que não se conformam em usar apenas uma das mãos e fazem uma verdadeira revolução com os membros superiores. Dentre os problemas mais frequentes está o de capturar peças, tomar em passant ou rocar com ambas as mãos, o que constitui situações análogas à jogada ilegal e devem ser tratadas como tal e o velho problema

de acionar o relógio com a mão diferente da que executou o lance, o que ainda é considerado uma irregularidade (e não uma jogada ilegal ou análoga à ilegal). Em ambos os casos, fazem isso para ganhar tempo ou por puro desconhecimento da regra. Dependendo do nível técnico do torneio, cabe, durante o Congresso Técnico, tocar no assunto, principalmente se forem escolares, ou torneios corporativos, onde os jogadores tem pouca familiaridade com as Leis do Xadrez. É importante também citar que durante a partida o jogador pode mudar de mão entre seus lances. O 4.1 se refere a **cada lance singular**. Sendo assim, o jogador pode efetuar o 20º lance com a mão esquerda e no 21º mudar para a mão direita, por exemplo.

4.2.1 Apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas, desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo "eu arrumo" ou "eu ajusto").

É importante deixar claro que o jogador que executou o lance não pode mais tocar nas peças, nem no tabuleiro, na vez do outro jogador. É muito comum os jogadores posicionarem as peças de maneira dúbia, ou levemente afastadas do centro da casa e acionar o relógio, ou ainda derrubar uma ou mais peças e acionar o relógio e depois arrumarem no tempo do oponente. Em geral, os próprios oponentes são compreensivos e permitem essa irregularidade, desde que não seja muito grave. O árbitro deverá intervir caso haja dubiedade ou a(s) peça(s) seja(m) derrubada(s) com o acionamento do relógio. Se não acionou o relógio, o jogador poderá tranquilamente reposicionar as peças, conforme a posição em que se encontravam. Há que se ter bom senso ao aplicar a regra, pois não existe escrito em nenhum lugar das Leis do Xadrez que as peças tem que ficar arrumadas exatamente no meio da casa, apesar do desalinhamento das peças proposital poder ser interpretada como provocação ao oponente. Não é razoável ao jogador de xadrez deixar desalinhadas as suas peças, pois o mais comum e educado é ficarem todas colocadas certinhas, como manda o figurino.

Aqui também tenho que lembrar do jogador que tem 'toque' e que não gosta de ver cavalo de costas. Uns querem os cavalos voltados para frente, outros querem ver os cavalos olhando um para o outro. Aí não cabe ficar arrumando essas peças. Tá no centro da casa, tá tudo certo, independente da posição apontada pelo focinho da nobre criatura quadrúpede!

Outra questão ligada a isso é a seguinte: que peças o oponente pode arrumar? Somente as suas? As Leis do Xadrez não falam isso, portanto, o jogador pode arrumar todas as peças que estiverem no tabuleiro, desde, é claro, que estejam desalinhadas e deixando claro que não está tocando na peça com a intenção de jogar, falando, por exemplo, "eu ajusto", "estou arrumando", ou outras expressões similares.

4.2.2 Qualquer outro contato físico com a peça, exceto no caso de contato claramente acidental, deve ser considerado como intencional.

As Leis do Xadrez estipulam que o contato acidental não é considerado como toque na peça e deve ser desconsiderado pelo árbitro. Todos os demais contatos, portanto, são considerados intencionais. Com frequência, o jogador quer mover uma peça e fica com a mão em cima dela, com seus dedos quase tocando nesta. Aí resolve mudar a jogada e toca em outra. Se nessa primeira situação ele tocar na 1ª peça, estará caracterizado a intencionalidade. Isso é diferente

de um jogador, levando a mão para pegar uma peça, esbarra com o braço ou punho em uma outra peça qualquer. Nesse caso, o toque tem que ser desconsiderado, pois foi acidental.

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

4.3.1 uma ou mais de suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida.

4.3.2 uma ou mais peças de seu oponente, deve capturar a primeira tocada que possa ser capturada.

4.3.3 uma ou mais peças de cada cor, deve capturar a primeira peça do oponente tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro que peça do próprio jogador ou do oponente foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.

Dessa parte das Leis do Xadrez é que decorre a mais popular das expressões do xadrez, a famosa “peça tocada, peça jogada”. O toque intencional na peça configura a obrigatoriedade de jogá-la, desde que o lance seja legal (exceto, o que foi dito no artigo anterior, sobre a arrumação das peças, na sua vez de jogar e sobre toque acidental). Não é a melhor peça que pode ser movida, nem na perspectiva do jogador, nem na do seu oponente. É a primeira mesmo. A sua primeira e a primeira do seu oponente. Se existe movimento legal com a peça, tem que jogar com ela. Se existe captura legal da peça do oponente que foi tocada primeiro, tem que tomar essa peça. Decorre disso, que se não existe movimento legal com a peça, o jogador está desobrigado a jogar com ela. Lembrem que estamos falando de tocar, não de soltar a peça, pois daqui há pouco trataremos desse outro assunto.

4.4 Se um jogador com a vez de jogar:

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

Observem que nesse caso das Leis do Xadrez há algo bem interessante, que apenas aparentemente vai de encontro ao que foi dito anteriormente. Em todos os demais casos, como vimos se você toca em uma de suas peças e depois em outra, você tem que jogar com a primeira que tocou, mas esse caso não se aplica ao rei e qualquer uma de suas torres. Caso você toque no rei e na torre e o roque for legal para essa ala, não poderá dizer que tocou primeiro no rei e que não vai fazer o roque e sim mover o rei. Tem que fazer o roque, se este for legal. Isso acontece porque o roque constitui um único lance, apesar de movimentar nesse lance duas peças.

4.4.2 deliberadamente toca a torre e em seguida seu rei não poderá rocar nesta ala nesta jogada e a situação deve ser regulada pelo Artigo 4.3.1

Agora a situação é diferente: o jogador tocou primeiro na torre com a intenção de rocar e depois no rei. Agora ele terá que mover a torre e esquecer o roque nessa ala (claro, se o movimento com a torre for legal, afinal o próprio roque poderia ser ilegal e o jogador estaria desobrigado de mover a torre). Nesse caso voltam as regras descritas no 4.3 que obrigam o jogador a movimentar a sua primeira peça tocada, a torre, se isso for legal.

4.4.3 pretendendo rocar, toca o rei e em seguida uma torre, mas o roque com esta torre é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei (o que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está liberado para fazer qualquer outra jogada legal.

O nosso item 4.4.3 fala de um roque executado como manda a regra, mas que é ilegal para aquela ala, por exemplo, se o rei vai passar por uma casa que esteja atacada, ou outras situações descritas no item 3.8, que trata do roque. O jogador não poderá fazer o roque naquela ala, mas está obrigado a mover o rei, incluindo a possibilidade de executar o roque na outra ala. Só não precisará mover o rei se estiver impedido legalmente de fazê-lo.

4.4.4 promove um peão, a escolha da peça somente está finalizada, quando a peça tiver tocado na casa de promoção.

Isso é importantíssimo: o jogador pode tocar em todas as suas peças ou segurá-las, e mesmo assim só está obrigado a substituir pelo peão promovido a primeira peça que tocar o tabuleiro na casa de promoção. A atitude de tocar peças fora do tabuleiro não constitui a regra descrita no 4.3 .

4.5 Se nenhuma das peças tocadas de acordo com o Artigo 4.3 ou Artigo 4.4 pode ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer lance legal.

O item 4.5 arremata de modo definitivo a história da peça tocada, peça jogada: só existe isso se o movimento for legal. Ninguém é obrigado, baseado nas Leis do Xadrez, a cometer ilegalidades.

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

4.6.1 o peão não tem de ser colocado na casa de chegada,

4.6.2 removendo o peão e pondo a nova peça na casa de promoção que pode ocorrer em qualquer ordem.

4.6.3 Se uma peça do oponente ocupa a casa de chegada, deve ser capturada.

Esse foi um dos aspectos em que as Leis do Xadrez avançaram, pois algumas das possibilidades acima constituíam, no passado recente, um lance ilegal. Agora o peão pode ou

não ser colocado na oitava (continua não sendo proibido fazê-lo). O jogador pode também colocar o peão na oitava, colocar a peça promovida e retirar o peão, ou o contrário. Só não vale colocar o peão na oitava e esquecer de colocar a nova peça, aí nesse caso dizemos que a jogada não está completa. Se a chegada do peão se der com uma captura, claro que o jogador não vai colocar o seu peão na oitava, deixar a peça do oponente lá, colocar a nova peça e depois sair tirando tudo (mas pode fazê-lo, para deixar claro). Dependendo do tamanho da casa, acredito que nem cabem três peças em uma mesma casa. Cabe ainda lembrar: todo o processo tem que ser executado com uma única mão.

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

Agora as Leis do Xadrez começam a tratar da peça solta, em decorrência de um lance legal. Só pra não esquecerem, lance legal é aquele que segue todas as recomendações dos itens incluídos entre 3.1 e 3.9 que tratam do movimento das peças. Nesse momento a regra fala de um lance legal e parte de um lance legal, o que é isso? **Lance legal é aquele lance de uma peça que ao ser executado encerra todos os requisitos de legalidade. Parte de um lance legal são aqueles casos de movimentos complexos, como roque, capturas, de um modo geral, ou promoção de peão.** Por exemplo, lançar o rei duas casas em direção à torre é parte de um lance legal, que se completa quando a torre é colocada na casa que foi “saltada” pelo rei. Da mesma forma, colocar o peão na oitava casa ou retirá-lo do tabuleiro ainda na sétima é parte do lance legal, que se completa com a promoção da peça, com ou sem captura na última fileira. O 4.7 fala muito claramente que quando o jogador solta a peça e aquele movimento é legal, não pode mudar de ideia de jeito nenhum. Casos em que se soltam peças, cujos movimentos são ilegais serão tratados mais a frente.

Já vi jogador tentar ludibriar o árbitro dizendo que poderia mudar a jogada pois não acionou o relógio. Nada disso! Se o lance é legal e soltou a peça, acabou, não pode mudar.

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 capturadora.

Por exemplo, se o jogador tomar o peão com uma torre, a captura está finalizada, ou seja, a jogada está efetuada quando o jogador tiver retirado o peão e soltado a mão da sua própria torre.

4.7.2 roque, quando a mão do jogador tiver soltado a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando a mão do jogador tiver soltado o rei, o lance não estaria implementado ainda, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar naquela ala o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (o que pode incluir rocar com a outra torre). Se o rei não tiver lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer outro lance legal;

Essa parte das Leis do Xadrez faz mais uma menção ao roque e, apesar de tratar de lance legal, dá uma passada no mundo das ilegalidades, como forma de contraponto. E deixa claro: se o jogador move o rei duas casas em direção à uma de suas torres e solta o rei, tem que rocar para essa ala, independente de ter ou não pegado na torre.

4.7.3 promoção, quando a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção e o peão tiver sido removido do tabuleiro.

Mesma situação para o peão promovido que tem que ser retirado do tabuleiro e a nova peça colocada para a jogada ser considerada efetivada. Aqui cabe um interessante exemplo:



Nesse posição, o jogador tem mate em um lance. Basta que coloque o peão na oitava fila (e8=D), promova à dama e aplique o xeque-mate ao rei adversário. Porém, nessa situação se entre o momento do jogador retirar o peão, colocar a dama e retirar a mão da nova peça o seu tempo se esgota, ele perde a partida. Se soltar a dama antes do tempo acabar, vence a partida.

4.8 O jogador perde o direito a reclamar contra uma violação dos artigos 4.1 – 4.7 por parte do oponente assim que toque numa peça com a intenção de movê-la ou captura-la.

Todos os itens do artigo 4 dizem respeito ao ato de mover as peças. O 4.8 é claro ao afirmar que depois que o oponente toca em uma peça, intencionalmente, não pode reclamar de nada do que se refere ao ato de mover as peças. Ou seja, por exemplo, se o jogador toca em uma peça, em decorrência de um movimento legal, solta, depois se arrepende e volta o lance, o oponente tem que reclamar de imediato com o árbitro, pois se tocar em qualquer de suas peças ou nas do oponente, não poderá dizer mais nada em relação ao fato descrito anteriormente.

4.9. Se um jogador estiver incapacitado de mover as peças, deve designar um assistente, que deve ser aceitável para o árbitro, para executar esta operação.

Vamos dar um exemplo prático: um jogador que não admite perder nenhum torneio de xadrez (você deve conhecer algum) quebra ambos os braços e quer jogar. Ele

poderá ser auxiliado por alguém para executar essa função no seu lugar, desde que o árbitro concorde com a indicação.

Artigo 5: O término da partida

5.1.1 A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

Esse conceito é relativamente simples, uma vez que ainda nas explicações das regras e dos objetivos do jogo, falou-se em xeque-mate. Não há nada mais importante no jogo de xadrez que o xeque-mate. Um exemplo bem batido é a do jogador que aplica o xeque-mate e, antes de parar o relógio, sua seta cai (vamos falar de relógio de xadrez mais adiante). Não tem jeito, se houve o xeque-mate não há o que reclamar: game over! O mate prevalece, no entanto, desde que o lance que produziu o xeque-mate seja legal. Mas será mate se tiver soltado a mão da peça, antes do tempo esgotar, como vimos no exemplo em 4.7.3.

Conclamo os árbitros a ficarem perto das partidas cujo apuro de tempo seja evidente. Imagine a situação acima: um jogador diz que quando o tempo esgotou o oponente ainda segurava a peça, o outro diz que já havia soltado. Não há testemunhas confiáveis para confirmarem as versões. E aí? Apesar da máxima jurídica ‘in dubio, pro réu’, você ficará em maus lençóis, apesar de ter que dar preferência, nesse caso, ao mate.

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

Essa é a situação de boa parte das partidas de xadrez, uma vez que muitas não terminam em xeque-mate e, o oponente, por questão de elegância, resigna-se, abandonando a partida. Aqui não cabe arrependimento. Por exemplo, um determinado jogador resolve abandonar, mas na análise post mortem, ou mesmo numa conversa rápida, após a partida, o oponente disse que ele poderia ter dado xeque-mate, em vez de abandonado, pois tinha o famoso mate em um. Acabou a partida, não tem jeito, abandonou porque quis, então perdeu mesmo.

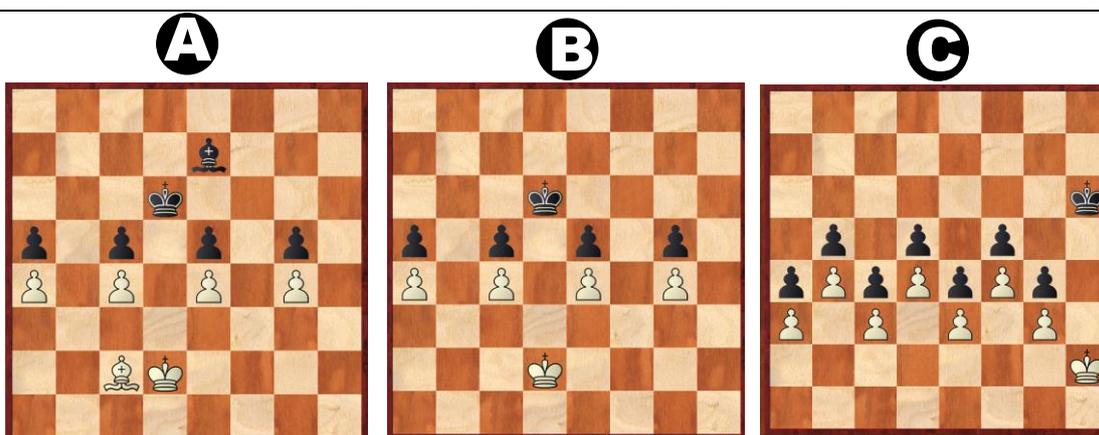
5.2.1 A partida está empatada quando o jogador que tiver a vez não tenha lance legal e o seu rei não esteja em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei ‘afogado’. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de afogado esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

A situação do rei afogado também é determinante para o encerramento da partida. Já vi muita gente sair com raiva e até mesmo chorando quando fez o lance, estava com uma grande quantidade de peças e afogou o rei oponente. Mas agora quero colocar uma situação que tem haver com a combinação do descrito no 5.2.1 com o 5.1.2: Em um torneio escolar, um jogador inexperiente vendo que seu rei não estava em xeque, nem havia movimentos legais a fazer, resolve abandonar. Em outras palavras, resolve abandonar uma

partida já terminada. O que o árbitro deve aplicar? Derrota ou empate? Para resolver esse imbróglio, temos que observar a cronologia dos fatos: primeiro o rei foi afogado, depois houve o abandono. Com o rei afogado, não tem mais partida, pois isso determina o final imediato da partida. Nesse caso, não se pode abandonar uma partida já terminada. Chamamos isso, no mundo da arbitragem enxadrística, de abandono ineficaz. Resultado: empate. Recomenda-se, em torneios escolares, que os árbitros estejam atentos à essas situações, para que os resultados praticados nos tabuleiros estejam de acordo com a pontuação atribuída às partidas.

5.2.2 A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do oponente por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição esteja de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 – 4.7.

O empate, como diz esse item, também acontece quando nenhum dos dois jogadores pode dar mate, de qualquer forma. Nessa situação eles não podem dar mate não por falta de vontade, mas porque não há peças para dar mate, ou ainda, que mesmo tendo peças, não há possibilidade de mate. Por exemplo, ambos os jogadores tem apenas o rei. Ou um jogador tem um cavalo ou um bispo e o outro tem só o rei. Há que se pensar assim: se eu pegar essas peças que estão no tabuleiro, há como montar uma posição de mate para qualquer dos bandos? Se a resposta é não, então é empate. O mais curioso é o caso do bispo e rei contra bispo e rei. Se os bispos são de cores opostas, há como montar posição de mate (ajudado). Mas se o material é bispos de cores iguais e rei, não há mate possível para montar diagrama, então é empate. Mais adiante vamos falar de **final acelerado** e esse assunto vai ser aprofundado. Há situações, porém, que o caso não pode ser resolvido com montagem de diagrama, como é o caso das posições que vamos mostrar abaixo e que são consideradas posições mortas, por não ser possível aplicar mate por qualquer série possível de lances legais:



5.2.3 A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida, desde que ambos os jogadores tenham feito pelo menos o 1º lance. Isto imediatamente termina a partida.

Também termina em empate a partida cujos oponentes mutuamente concordam em empatar, de forma lícita e desde que o regulamento específico da competição não proíba. Em muitas posições os oponentes sentem que a posição está tão equilibrada que se alguém

ousar algo diferente do empate vai ser derrotado, então resolvem empatar por acordo. Em competições também acontece de jogadores calcularem os seus pontos e perceberem que se empatarem não vão perder posições no ranqueamento final. Se o regulamento da competição permite tais situações, a partida está empatada. O árbitro deve ficar atento, porém, se por trás desse empate reside algum acordo que foge ao fair play do jogo de xadrez, aqueles que causam má reputação ao jogo e aos seus praticantes. Infelizmente essa situação não é rara no nosso esporte e deve ser combatida pela equipe de arbitragem, com rigor. Os regulamentos das competições devem ser claros em relação à permissão, restrição ou proibição dos empates de comum acordo. Ademais, é preciso que exista pelo menos um lance de cada jogador para que a partida seja considerada empatada. Dito isso, podemos então deduzir que se o jogador das brancas faz o seu primeiro lance e os jogadores resolvem empatar sem o lance das pretas, o árbitro escreverá no placar vitória das brancas por W.O (venceu por não comparecimento do adversário).

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 6: O relógio de xadrez

6.1 'Relógio de xadrez' significa um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que apenas um deles funciona de cada vez.

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

Cada relógio tem uma seta.

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

Chamo atenção para esse conceito de queda de seta, pois a maior parte dos árbitros entende que queda de seta é a queda daquele dispositivo de plástico que fica pendurado e cai quando acaba o tempo, ou o seu equivalente no relógio digital. Apesar dos relógios estarem programados para que os dois momentos coincidam (acabar o tempo e cair o dispositivo) o conceito de queda de seta tem relação capital com o fim do tempo estipulado para o jogador. Em um exemplo real, um jogador de um torneio viu o dispositivo cair antes do final do tempo estipulado para ele na partida, por um defeito evidente no relógio analógico. Sendo assim, a queda do dispositivo não pode ser considerada queda de seta, pois o jogador ainda tinha tempo disponível remanescente do que lhe fora ofertado no início da partida. Ou seja, o relógio deveria ser substituído por um em bom estado de funcionamento e a partida deveria ter prosseguido com o tempo remanescente. Prefiro chamar o dispositivo de "indicador de queda de seta" e não de seta.

Já que entramos no universo dos relógios de xadrez, aproveitamos para lembrar aos árbitros para darem uma checada geral no funcionamento dos relógios de xadrez antes de cada competição. Por vezes, isso é algo muito difícil de fazer, como por exemplo, nos torneios abertos, em que cada jogador traz seu relógio de casa. Lembro ainda que o árbitro tem a prerrogativa de vetar algum relógio de xadrez que esteja em desacordo com as Leis do Xadrez.

6.2.1 Durante a partida cada jogador, tendo feito seu lance no tabuleiro, deve acionar o relógio iniciando a contagem de tempo do relógio do seu oponente (isto significa dizer, ele deve acionar seu relógio). Isto 'completa' o lance. Um lance está também completo se:

6.2.1.1 o lance termina a partida (veja Artigos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 e 9.6.2), ou

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

6.2.2 Deve ser permitido a um jogador acionar seu relógio após fazer o seu lance mesmo depois que o seu oponente tiver feito o próximo lance. O tempo decorrido entre fazer o lance no tabuleiro e acionar o relógio, é considerado como parte do tempo estipulado ao jogador.

Aqui as Leis fazem diferença entre “**jogada efetuada**” e “**lance completo**”. De acordo com o marco legal, quando o jogador solta a peça na casa a jogada está efetuada, mas o lance estará completo quando se aciona o relógio. Ainda podemos verificar que duas outras situações completam o lance: quando este termina a partida (por xeque-mate, empate, etc) ou quando o outro jogador efetuar a jogada. Com relação a isso, as Leis elucidam uma dúvida: Pode o oponente mover uma peça, antes que o jogador acione seu relógio? Sim, pode. O jogador não tem que esperar o outro acionar o relógio para fazer o seu lance. Essa dica é importante para os árbitros que vão trabalhar em torneios de blitz, onde a velocidade das jogadas é muito rápida. Vamos levar em conta, porém, que o oponente só pode tocar na peça quando o outro soltar a dele. Por exemplo (e frequente!) é comum nos torneios de blitz, o oponente fazer o seu lance, enquanto o jogador está fazendo o roque. Isso não pode! Tem que esperar soltar a torre, claro. E o relógio, como fica? O jogador das brancas efetua a jogada e, antes de acionar o relógio, o jogador das pretas faz o seu lance. Pode o jogador das brancas acionar o relógio, ainda? Sim, pode. E o que o jogador das pretas faz? Aciona de volta, pois já fez o seu lance também.

6.2.3 O jogador deve acionar seu relógio com a mesma mão que executou seu lance. É proibido para um jogador manter o dedo no relógio ou pairar sobre ele.

Essa regra procura evitar que o jogador de xadrez tente ganhar tempo, com o acionamento do relógio usando uma mão e o jogar a peça com a outra, incluindo fazer ambas as coisas simultaneamente. Jogou com a direita, acione o relógio com a direita. É lícito, porém, mudar a mão, durante a partida. Ou seja, começa movendo a peça e acionando o relógio com a mão direita e depois mudar de mão. Isso pode, mas, no mesmo lance tem que ser com a mesma mão. É proibido também ficar segurando o mecanismo de acionamento do relógio, ou mesmo ficar com a mão em cima dele. Isso evita que o relógio seja danificado e garante que ao oponente lhe será assegurado o direito de acionar o relógio, após uma jogada efetuada. **Atenção: Jogar com uma mão e acionar o relógio com a outra não é jogada ilegal, mas é irregularidade que deve ser combatida e o seu causador punido.**

6.2.4 Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez adequadamente. É proibido acioná-lo com violência, levantá-lo, acionar 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.

Ah, esse coitado relógio de xadrez! Como tem sofrido nos torneios pelo mundo afora! Os legisladores da FIDE estão de olho nessa questão e colocaram esse item no

regulamento para dar aos relógios um pouco de sobrevida. Vamos separar tudo pra ficar bem claro:

Pode bater no relógio com força? NÃO. Isso atrapalha o silêncio do torneio, irrita o oponente e contribui para quebrar o relógio. Muitas vezes são os dois jogadores que estão batendo com força, no apuro de tempo. Se for preciso, pare os relógios e faça a devida advertência ou outra punição mais severa ao infrator ou infratores.

Pode levantar o relógio? NÃO. Geralmente o levantamento do relógio provoca a perda de tempo pelo oponente, que fica impedido de acionar o relógio. Puna o infrator, se for o caso.

Pode acionar o relógio, antes de fazer o lance? NÃO. A sequência é a execução do lance e depois o acionamento do relógio, com a mesma mão. Ademais, pelas Leis do Xadrez, isso agora constitui uma jogada análoga a jogada ilegal, com o mesmo tratamento, pois o jogador está acionando relógio sem lance.

O último parece piada, mas não é: Pode derrubar o relógio? CLARO QUE NÃO. Além de possibilitar a quebra do relógio, faz barulho, pode desajustar o tempo e tudo mais. Muitas vezes os relógios são derrubados nos torneios. Procure primeiro saber se há dolo, pois pode ser apenas a ação de um desastrado. Haja com sabedoria nesses momentos.

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

Esse item reforça a parte da Lei que diz que só o jogador que tem a vez de jogar, pode fazer arrumações nas peças (4.2). Aqui ele só coloca na perspectiva do relógio. Cabe lembrar que se o jogador esqueceu-se de acionar o relógio e a vez de jogar é do oponente, este poderá arrumar as peças, apesar do relógio dele estar parado. Há que se ter bom senso nessa hora, por parte do árbitro. Torço que um dia esse texto fique mais adequado com a lógica do que dia o 4.2.

6.2.6 Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deve designar um assistente, que deve ser aceitável para o árbitro, para executar esta tarefa. Seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de modo justo. Este ajuste do relógio não se aplica ao relógio de um jogador com uma deficiência.

No item 4.9 o legislador havia se referido a um assistente, aprovado ou designado pelo árbitro, caso o jogador estivesse incapacitado de mover as peças. Agora no 6.2.6 ele mantém a coerência e aplica o mesmo princípio em relação ao acionamento do relógio. Por analogia, o jogador que não pode mover as peças por incapacidade, deverá ter o mesmo problema com o relógio, então o legislador garantiu a ele a mesma prerrogativa de dispor de um assistente.

6.3.1 Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo inclusive o incremento após cada lance. Tudo isto deve estar previamente especificado.

6.3.2 O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo disponível do próximo período, quando aplicável. No modo de espera de tempo ambos os jogadores recebem um determinado ‘tempo principal de reflexão’. Além disso, cada jogador também recebe um ‘tempo extra fixo’, após cada lance. A contagem regressiva do tempo principal somente começa depois de esgotado o tempo fixo extra. Desde que o jogador pare seu relógio antes de esgotado o ‘tempo extra fixo’, o ‘tempo principal’ não muda, independentemente da proporção do ‘tempo extra fixo’ usado.

Nos torneios de uma maneira geral, o ideal seriam que todos os relógios fossem de um mesmo padrão, ou todos digitais ou todos analógicos, mas muitas vezes a realidade não nos permite fazer essa escolha, ou optamos por não fazer. Para uma melhor correspondência entre analógico e digital, vamos esquecer, por um instante, as unidades de tempo minutos e segundos. Por exemplo, na cadência clássica de 1h30 + 30 segundos de bônus desde o primeiro lance, inicialmente convertemos 1h30 em minutos. Agora teremos 90 minutos + 30 segundos. $90 + 30 = 120$. Então, a cadência de relógio analógico correspondente ao digital seria 120 minutos, ou seja, 2 horas nocaute. O relógio digital é mais vantajoso para os jogadores em relação ao analógico somente após o lance 60, pois o incremento a partir daí começa a lhe trazer mais tempo que o analógico, sendo assim quanto mais tempo principal, melhor. A proporção 3 para 1 é interessante (15 + 5 no rápido, 90 + 30 no clássico).

Nesse momento faz-se necessário falarmos um pouco sobre **período de tempo, final acelerado e bônus**. Em um torneio de xadrez, o regulamento pode estipular um tempo limite para que uma determinada quantidade de lances seja executada, ou todos os lances sejam executados. Isso chama-se **PERÍODO DE TEMPO**. O período de tempo em que o jogador tem que finalizar a partida, independente de um número de lances é chamado de **FINAL ACELERADO**. Pode ainda determinar que a cada jogada feita, o jogador ganhe um tempo adicional. Isso chama-se **BÔNUS**. Apresentamos a seguir três competições de níveis diferentes com períodos de tempo diferenciados.

O artigo ainda explica como funciona um relógio com tempo do tipo “time delay”. Basicamente é um relógio que ao ser acionado, passa um tempo parado e depois volta a gastar o tempo. Por exemplo, se um torneio estabelece o tempo de 1h30 + 30 segundos de time delay, quando o jogador completar o seu lance, o relógio do oponente passará até 30 segundos parado. Se o oponente fizer o seu lance durante esse período o relógio não gastará tempo algum.

Campeonato Alagoano Absoluto

1º Período de tempo

90 minutos

Final acelerado

Bônus

+ 30 segundos por movimento desde o primeiro lance

Podemos ver nesse exemplo uma cadência que só há um período de tempo e todos os lances têm que ser feitos em 1h30 + os 30 segundos de bônus por lance. A Diretriz III das Leis do Xadrez trata do final acelerado e retomaremos o assunto mais adiante.

Olimpíada Mundial de Xadrez

1º Período de tempo 90 minutos para 40 lances Limite de lances por tempo	+	2º Período de tempo 30 minutos Final acelerado	+	Bônus 30 segundos por movimento desde o primeiro lance
--	---	--	---	--

O exemplo agora mostra uma partida que tem dois períodos de tempo, em que o jogador é obrigado a fazer em 1h30 os seus 40 primeiros lances. Nesse caso, se ele fizer os 40 lances em uma hora, ainda terá além dos 30 minutos do final acelerado, a outra meia hora acumulada do primeiro período de tempo, mais o bônus.

Torneio de Candidatos FIDE

1º Período de tempo 100 minutos para 40 lances Limite de lances por tempo	+	2º Período de tempo 50 minutos para 20 lances Limite de lances por tempo	+	3º Período de tempo 15 minutos Final acelerado	+	Bônus 30 segundos por movimento desde o primeiro lance
---	---	--	---	--	---	--

Nosso último exemplo é de um torneio de altíssimo nível, o torneio de candidatos ao Campeonato Mundial de Xadrez. Vejam que há três períodos de tempo. O jogador tem que fazer 40 lances em 1h40 + 20 lances em 50 minutos e terá direito ainda a 15 minutos + o bônus de 30 segundos por lance. Todo tempo acumulado em um período vai para o período seguinte.

6.4 Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.3.1 devem ser verificados.

A implicação desse item é o seguinte: se a partida estiver na fase em que o jogador tem que executar uma quantidade de lances em um tempo finito, o árbitro deverá verificar se foi feito o número de lances determinado para aquele período. Por exemplo, se a partida tivesse o ritmo de 1h para 23 lances e mais uma hora para a fase nocaute, perderia a partida o jogador cujo tempo esgotasse na primeira hora e este não tivesse feito ainda os 23 lances. Se o tempo esgotar na fase do final acelerado, a partida também termina.

6.5 Antes de iniciada a partida o árbitro deve decidir onde o relógio de xadrez deve ser colocado.

A existência desse item nas últimas edições das Leis do Xadrez acabou com discussões antigas sobre a posição do relógio. Houve uma época em que as pretas decidiam a posição do relógio. A regra é clara: o árbitro decide. Sua escolha deve se basear no melhor posicionamento que os relógios devem ter para que ele possa observar ao mesmo tempo o maior número de relógios de um determinado ponto, por exemplo, a partir da mesa da arbitragem (não necessariamente).

6.6 Na hora determinada para o início da partida deve ser iniciado o relógio das Brancas.

O árbitro determina, por meio de um sinal ou uma frase, o momento de começar a partida. Eu uso “relógio das brancas em funcionamento”, o amigo Al Igor Lutz, de Goiás usa

“as pretas devem acionar o relógio das brancas”, outro amigo, Sebastião Magalhães, do Distrito Federal emite do seu computador um sinal sonoro, previamente conhecido por todos. O amigo AF Wilter Pereira, da Bahia, Solicita que os jogadores se cumprimentem, aguarda um pouco e dispara: “Enxadristas das pretas, podem acionar o relógio”. Quem está certo? Todos. O que importa aí é que o relógio das brancas deve ser acionado, antes do seu primeiro lance. Temos visto por aí, muitas vezes, o mau costume do jogador das peças brancas fazerem o seu lance inicial com o relógio parado e só então acionar o relógio DAS PRETAS! Não pode. O relógio do jogador das peças brancas deve ser colocado em marcha, antes que este efetue sua primeira jogada. Se o condutor das peças pretas não estiver presente, então o árbitro, ou o próprio jogador das brancas deve fazê-lo.

6.7.1 O regulamento técnico de um evento deve especificar previamente um horário 'de tolerância para atraso'. Se não for especificado horário para atraso, então ele é igual a zero. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o horário de tolerância para atraso deve perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.

Via de regra, o horário de tolerância para atraso corresponde ao horário máximo em que um jogador poderá comparecer a cada rodada, determinado pelo regulamento da competição. Pelo 6.7.1 quem não chegar a tempo do horário estipulado perde a partida, a não ser que o árbitro decida que este pode jogar. Se o regulamento for omissivo, ou seja, não existir previsão legal para atrasos, fica implícito que não existirá tolerância para atraso. Claro está, porém, que o árbitro deve guardar coerência ao permitir que um jogador fuja à regra e o apreço ou despreço por pessoas não podem, por exemplo, ser levados em consideração. As determinações devem ser claras e de espírito coletivo. É lícito ao árbitro cujo torneio começou com atraso, que ele determine que o horário do atraso seja flexibilizado em razão do atraso global existente de fato.

6.7.2 Se o regulamento técnico de um evento especificar que o horário 'de tolerância para atraso' não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que o regulamento técnico do evento especifique ou o árbitro decida de outra forma.

O item 6.7.2 permite que o horário de tolerância seja diferente de zero. Por exemplo, pode determinar que somente perca a partida o jogador que chegar com meia hora de atraso. Se o regulamento não dispuser do contrário e os dois jogadores estiverem atrasados, o jogador das peças brancas perde todo o seu tempo, pois cabe o primeiro lance às brancas. O regulamento pode também determinar que o tempo do atraso seja dividido entre os dois, no momento da chegada do primeiro jogador. O que não pode é um regulamento que omita tudo isso e o árbitro use critérios não objetivos para determinar o que fazer com cada jogador atrasado. Recomenda-se que no Congresso Técnico o assunto de atraso fique bem esclarecido pelo árbitro, de forma coletiva e justa com todos os jogadores.

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

Aqui fica claro que tanto o árbitro pode apontar a queda de seta como qualquer dos jogadores. Isso hoje vale para qualquer ritmo. Em relação a isso, é preciso que os árbitros fiquem vigilantes durante a competição e fiquem próximos às partidas cujos jogadores possam estar com tempo apurado. Árbitro preguiçoso dificilmente verá queda de seta, pois estará conversando com os amigos, acessando as redes sociais, ou dormindo durante a rodada. Árbitro vigilante estará junto das partidas, principalmente daquelas cujos relógios estejam com tempo finalizando. O regulamento deixa claro também que o momento da observação pelo árbitro é determinante para ele apontar a queda de seta. Por exemplo, o árbitro está a cerca de 5 metros da mesa em que ele acabou de ver uma das setas caídas em uma mesa. Claro, ele não vai dar um grito no salão para informar a queda de seta aos jogadores, pois pode atrapalhar a concentração dos outros jogadores do torneio. Digamos que até ele chegar à mesa em questão a seta do outro oponente também caiu. O que vale é a observação anterior, independente de ele ter conseguido ou não ter chegado a tempo para encerrar a partida.

6.9 Exceto onde se aplica uma das disposições contidas nos Artigos: 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do oponente por qualquer série possível de lances legais.

Os itens citados referem-se aos casos de término da partida de xadrez, como excludentes das partidas que trabalhem com aquele período de tempo em que o jogador tenha que fazer um número de lances, dentro de um determinado tempo. Vimos essa situação quando tratamos em 6.4, mas reforçamos com outro exemplo: Se o regulamento estabelece que o jogador deve fazer 40 lances em uma hora e meia, e após esse tempo ele realizou apenas 38 lances, ele perdeu a partida, exceto se a partida terminou antes pelos casos descritos no Artigo 5 (o término da partida) ou o oponente não puder dar xeque-mate, em razão de não existir, nem com ajuda do oponente, condição de aplicar xeque-mate.

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

Se o relógio aparenta encontrar-se em perfeito estado de funcionamento, qualquer indicação que ele apresente, por exemplo, queda de seta, deve ser considerada conclusiva e a decisão do árbitro deve levar isso em consideração. Há que se substituir e fazer ajustes ou substituições apenas nos casos de relógios defeituosos.

Dentre os equipamentos do jogo de xadrez, o relógio é o que causa maior preocupação, em razão da sua fragilidade e do desgaste natural do seu mecanismo. Se o relógio de xadrez foi introduzido no esporte para equilibrar o tempo de reflexão dos jogadores, durante uma partida, a utilização de um relógio com defeito provoca desequilíbrio nessa relação. Sendo assim, todas as vezes que um relógio apresenta um defeito, tem que ser o mais

rápido possível substituído. A observação do defeito tanto pode ser feito pelo árbitro, como pelos jogadores. Como medida cautelar, o árbitro deverá registrar o horário de início da competição para, no momento oportuno, verificar quanto tempo já transcorreu desde o início da rodada e, assim, potencializar um melhor ajuste dos tempos no momento da substituição do equipamento defeituoso. O árbitro deverá usar, não só o bom senso, mas alguma dose de noções básicas de Matemática. Vamos a dois exemplos simples: Um torneio, cuja cadência é de 2 horas nocaute (final acelerado, portanto) começou a 20 minutos. O árbitro, de forma inteligente e prudente, passou em cada mesa e verificou os tempos dos mostradores do relógio. Em uma mesa que usava relógio do tipo analógico, o jogador "A" tinha gasto 10 minutos, de acordo com o mostrador e o seu oponente "B" tinha gasto 5 minutos. Alguns árbitros nessa situação agem rapidamente (de maneira equivocada) e fazem a conta: se um tem 10 e o outro tem 5, então o que tem 5 tá errado, tenho que mudar pra 10 e substituir o relógio. Acontece que o que tem 10 minutos pode ser o mostrador defeituoso. Então, é prudente, a princípio, verificar qual o mecanismo defeituoso. O árbitro pede licença aos jogadores, para o relógio e explica a situação. Em seguida faz testes no relógio pra saber qual o que está parando e toma as medidas mais adequadas. Às vezes, nos relógios analógicos, o problema é só falta de corda. Se o problema não for resolvido, o árbitro tem que substituir o relógio defeituoso e acrescentar ao tempo gasto daquele que apresentou distorção, baseado no tempo total da competição. O problema de travamento do mecanismo, em geral se dá em relógios analógicos.

Nos relógios digitais o problema pode ser mais grave, pois a falta de bateria desliga o relógio e quando substituídas as baterias, o mostrador perde suas configurações anteriores. Nesse caso, uma boa conversa com os jogadores pode resolver o problema, pois eles vinham acompanhando o tempo desde o início da partida e sabem, mais ou menos, como estava o tempo. Outra questão está relacionada à configuração errada do bônus. Algumas vezes, por engano ou de propósito, o jogador configura o bônus de forma diferente entre ele e o oponente. Se por exemplo, a cadência do torneio é 1h30 + 30 segundos e já se passaram 20 minutos do início da rodada e, cada jogador fez 10 lances, a soma do tempo tem que ser o tempo gasto dos lances + 10 minutos (30 segundos por jogador x 10 lances x 2 jogadores). Esse tempo tem que ser igual ao tempo decorrido da rodada. Se não for igual, o bônus pode estar configurado de maneira incorreta. Há que se investigar, nesse caso, o dolo e, se existente, o jogador infrator deverá ser punido com severidade.

6.10.2 Se durante a partida constatar-se que a configuração de qualquer um ou ambos os relógios estiver incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deve imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deve instalar a correta configuração, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deve valer-se de seu bom senso quando determinar a configuração dos relógios.

É comum em torneios de xadrez rápido e blitz os jogadores esquecerem-se de retornar os tempos para a posição inicial, após as partidas. Um árbitro prudente dá uma rápida olhada na configuração inicial dos relógios antes de iniciar cada rodada. Isso evita que a partida tenha que sofrer interrupções para adequar os tempos. Mas, se isso não acontecer, o árbitro deverá levar em consideração principalmente o tempo decorrido da rodada para o melhor ajuste dos mostradores. Esse ajuste deve ser feito o mais cedo possível. Não é razoável

perceber esse tipo de problema já no final da rodada, onde, dependendo do ritmo de jogo, muitas vezes nem é mais possível fazer ajustes.

6.11.1 Se a partida precisa ser interrompida, o árbitro deve pausar o relógio de xadrez.

Evite usar ao máximo o recurso de interromper uma partida. A interrupção em geral provoca uma quebra grave de concentração e um prejuízo para a partida. Mas se for preciso realmente, o relógio deve ser pausado. Já vi situações como mudança da posição do sol, onde no começo da rodada uma determinada mesa estava à sombra, mas ao passar do tempo, os jogadores ficaram no sol. O árbitro pede licença, para os relógios e vai socorrer os bronzeados e acalorados jogadores.

6.11.2 O jogador somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, por ocasião de uma promoção em andamento e a peça requerida não estiver disponível.

6.11.3 O árbitro deve decidir quando a partida será reiniciada.

6.11.4 Se o jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deve determinar se ele tem alguma razão válida para parar o relógio. Se for óbvio que não houve razão válida para parar o relógio de xadrez, o jogador deve ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9.

Não só o jogador, mas o árbitro também deve ter uma justa razão para interromper uma partida em andamento. Se a razão é justa, coerente e razoável, após a parada, cabe ao árbitro decidir pelo momento de reinício da partida. O jogador, na defesa dos seus direitos, desde que dentro do que preconiza as Leis do Xadrez, pode parar o relógio e convocar o árbitro. Este, se entender que o motivo é justo, deverá atender ao reivindicante de acordo com a solicitação. Se, porém, considerar que não havia motivo para a interrupção da partida, deve punir o jogador, de acordo com a gravidade da situação.

6.12.1 São permitidos no salão de jogos, telas, monitores, ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos/completados, e relógios que também mostrem o número de lances.

6.12.2 O jogador não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa forma.

Hoje em dia os recursos de mídia ajudam a divulgação do nosso esporte, o que é muito positivo. Em salões de torneios de excelência existem tabuleiros murais ou monitores que são ligados por meio eletrônico ao tabuleiro convencional (por exemplo, o tabuleiro digital), onde são mostrados diversos parâmetros da partida. O marco legal não possibilita, entretanto, ao jogador fazer reclamação baseado APENAS nessa informação. Isso significa dizer que esses recursos tecnológicos ajudam a elucidar os fatos, porém, por si só não podem

dirimir as dúvidas da arbitragem, sendo necessária a utilização das formas tradicionais como princípio da atuação do árbitro.

Artigo 7: Irregularidades

7.1 Se uma irregularidade ocorre e deve ser restabelecida a posição anterior das peças, o árbitro deve usar o seu melhor julgamento para determinar os tempos a serem disponibilizados no relógio de xadrez. Isto inclui o direito de não mudar os tempos dos relógios. Se necessário, o árbitro deverá ajustar o contador do número de lances do relógio.

Vamos supor que o torneio tenha como cadência 2 horas nocaute (final acelerado). Os jogadores fizeram 30 lances, onde o jogador das brancas gastou 60 minutos e o jogador das pretas, 90 minutos. Acontece que no lance 25 ocorreu uma irregularidade e a partida terá que voltar 5 lances. O jogador das brancas fez cerca de 1 lance a cada 2 minutos. Sendo assim, é possível que seja repostado 10 minutos ao seu tempo principal, enquanto o jogador das pretas gastou em média 3 minutos por lance, podendo ser repostado 15 minutos ao tempo principal. O árbitro pode também decidir por não repor o tempo do relógio, por entender que se assim proceder, o torneio vai atrasar a programação inicial.

Nos torneios com relógio com bônus, além dessa conta, teremos que descontar o bônus que cada jogador recebeu por lance executado após a irregularidade. Digamos que o bônus era de 30 segundos por lance, então deverá retirar 2 minutos e 30 segundos de cada jogador. Além de fazer esses ajustes, o árbitro deverá penalizar o jogador que cometeu a irregularidade com a perda de 2 minutos no relógio, caso essa seja a primeira irregularidade, assunto que trataremos mais adiante.

Alguns relógios vêm com contador de lances, nesse caso, o contador deve ser ajustado também, principalmente em torneios que tenham pelo menos um período de tempo em que o jogador seja obrigado a executar uma quantidade de lances previamente determinada, uma vez que a quantidade de lances executados no tabuleiro influencia diretamente na parte inicial da partida (1º período de tempo, 2º período de tempo, etc.).

7.2.1 Se durante uma partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava incorreta, a partida deve ser anulada e uma nova partida deve ser jogada.

7.2.2 Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado contrariando o Artigo 2.1, a partida deve continuar, mas a posição alcançada deve ser transferida para um tabuleiro de xadrez corretamente colocado.

No caso de início de partida com posição incorreta, não tem jeito, tem que voltar tudo ao começo, não importa se já tem um jogador melhor que o outro, ganho ou perdido. Aliás, essa nunca deve ser a preocupação do árbitro numa partida de xadrez.

Se o problema foi só com o tabuleiro, mais simples, só transpõe a partida para um tabuleiro corretamente posicionado, tomando cuidado só com a posição da Dama e do rei que no tabuleiro invertido, poderiam estar em posições trocadas. A Dama deveria estar na coluna 'D' e o rei na coluna 'E'. Se, além da inversão do tabuleiro, Dama estiver em 'E' e rei em 'D', a

partida deverá ser anulada, pois além do 7.2.1, também teremos um caso de 7.2.2, ou seja, incorreto posicionamento das peças.

7.3 Se uma partida começou com cores invertidas, caso menos de 10 lances tenham sido feitos por ambos jogadores, ela deve ser interrompida e uma nova partida ser disputada com as cores corretas. Após 10 lances ou mais, deve continuar.

Esse problema pode ser causado por desatenção dos jogadores ou do árbitro (nos casos em que lê o empareiramento, em vez de mostrar). O árbitro permite que a partida prossiga, exceto se não foram executados pelo menos 10 lances de cada. Constitui uma falha de arbitragem não verificar no começo de cada rodada a posição dos tabuleiros, a arrumação das peças, os tempos dos mostradores dos relógios, quem está jogando de fato de brancas e de pretas e se esse posicionamento corresponde com o empareiramento oficial divulgado. Isso tem que fazer parte da rotina arbitral. Árbitro tem que ser vigilante em relação a esses detalhes.

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 oponente poderá parar o relógio de xadrez e pedir a assistência do árbitro.

7.4.3 O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou as peças.

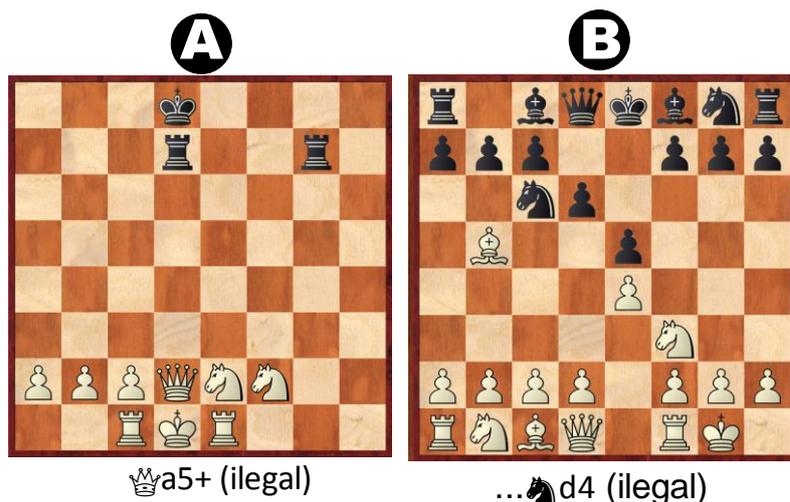
É comum o jogador mais desastrado, ou mesmo mais azarado derrubar o material da mesa durante o torneio. Já vimos que é proibido derrubar o relógio de xadrez, por razões óbvias. Igualmente o jogador não pode derrubar as peças. Claro que, via de regra, o jogador não faz isso de propósito (a não ser quando leva um xeque-mate daqueles de entrar para a história e fica aborrecido – e o árbitro deve puni-lo). Quando é uma peça ou outra, fácil de montar a posição anterior à irregularidade, o tempo dele será acionado e ele reestabelece a posição tranquilamente. Acontece que pode ter havido um verdadeiro tsunami e precise das planilhas para reestabelecer a posição. Qualquer um pode pedir a ajuda do árbitro e juntos vão procurar a posição correta, com o relógio parado. Passado o susto, tudo reestabelecido, ao árbitro está facultado o direito de penalizar o jogador pelo imbróglio causado.

7.5.1 Um lance ilegal está completado assim que o jogador acionar seu relógio. Se durante a partida, descobrir-se que um lance ilegal foi completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deve ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não pode ser restabelecida, a partida deve continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada feita em substituição ao lance ilegal. A partida deve então continuar a partir desta posição restabelecida.

As Leis do Xadrez falam que a ilegalidade está configurada a partir do acionamento do relógio. As providências podem levar à perda da partida, como veremos mais adiante, ou sua continuidade. Se o jogador tem lance legal com a peça que cometeu o lance ilegal, deverá

jogar com esta. Se não tiver lance legal com esta peça, está livre para jogar com outra, desde que não perdue a ilegalidade.

Fica claro que um lance ilegal não pode permanecer no tabuleiro. Se ele aparece, o jogador tem que voltar a jogada e corrigi-lo. Atenção, o jogador deverá jogar com a mesma peça que cometeu a ilegalidade, se houver lance legal possível com aquela peça. Se não for possível, ele estará desobrigado e poderá jogar com outra. Veja estes dois exemplos:



No exemplo “A”, a Dama resolve dar um xeque no rei preto, sem perceber que ela estava “cravada” pela presença do rei, logo atrás dela. Como o lance é ilegal, ela não pode ir para a casa a5, nem sair da coluna “e”. Porém existem outros lances legais com a Dama, então deverá fazê-lo. Não pode, por exemplo, cobrir a Dama com o Cavalo em e3, pois a regra é clara, tocou na Dama, tem que jogar com ela, se o lance é legal.

No exemplo “B” o jogador de pretas tentou jogar o seu Cavalo para a casa d4, mas está cravado e não há nenhum outro movimento possível com essa peça. Neste caso estará desobrigado de jogar o cavalo e deverá jogar com outra peça.

As Leis do Xadrez são mais explícitas ainda no caso da promoção do peão, em que o jogador coloca o peão na última fileira e não substitui pela nova peça, e aciona o relógio. O lance é claramente ilegal. Se você aciona o relógio, antes de completar a promoção, vai ter que colocar, obrigatoriamente, a dama na casa de promoção, nem que essa seja a jogada menos recomendada.

Por analogia, o jogador que tomar o peão *en passant* e não retirar o peão do oponente do tabuleiro e acionar o relógio também deverá ser penalizado. Retirar o peão do oponente na tomada *en passant* e colocar a nova peça no caso da promoção fazem parte da mesma jogada.

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

Aqui o legislador “pune” o jogador que não promoveu o peão, após chegar na casa final. “É frequente o jogador colocar o peão e, antes de substituir pela peça promovida, acionar o relógio, para não perder tempo. Isso é ilegal. A punição, além do que trata no artigo 7.5.5, que veremos adiante, é a substituição obrigatória pela dama, sem direito de escolha.

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

Outra ilegalidade é o acionamento do relógio sem efetuar lance algum. Vejamos duas situações:

1. o jogador quer fazer um lance e antes de executá-lo no tabuleiro, aciona o relógio. Agora isso passa a ser análogo ao lance ilegal e a punição deverá ser feita de acordo com o descrito em 7.5.5, que vem a seguir.
2. Outra situação mais pitoresca pode acontecer: Jogador de brancas faz o seu lance e aciona o relógio. Em seguida, levanta e vai tomar um cafezinho pra relaxar. Jogador das pretas faz o seu lance normalmente e aciona o relógio. Quando o jogador das brancas chega à mesa, vê o pino do seu relógio levantado e olhando para a posição do adversário, não tem certeza se ele fez ou não o lance e se ele próprio esqueceu-se de acionar o relógio. Aí aciona o relógio... **Lance ilegal.** (isso acontece com uma frequência que você nem imagina).

7.5.4 Se um jogador usa duas mãos para fazer um único lance (no caso de roque, captura ou promoção), deve ser considerado e penalizado como se fosse um lance ilegal.

Em princípio, lance ilegal é o que fere os artigos 3.1 a 3.9. Entretanto, as Leis do Xadrez impõem a obrigatoriedade de jogar apenas com uma mão. Sendo assim, passou a ser considerado como análogo ao lance ilegal a utilização de ambas as mãos para fazer qualquer lance. O árbitro deve intervir, caso o adversário não o faça.

7.5.5 Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 para o primeiro lance ilegal completado por um jogador o árbitro deverá dar dois minutos extras ao seu oponente; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo jogador, o árbitro deve declarar a partida perdida para este jogador. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.

Passamos agora a adoção das medidas em relação ao lance ilegal. As Leis do Xadrez falam que o jogador tem apenas uma chance de cometer ilegalidade, pois na segunda, via de regra, perde a partida. Para a primeira ilegalidade, o árbitro punirá o jogador com o acréscimo de dois minutos ao tempo remanescente do oponente. Se errar outra vez, vai para o chuveiro, acabou a partida. Acontece que o oponente pode não ter peças suficientes para vencer a partida, aí nesse caso, a partida está empatada. Só perde se o oponente tiver lances legais possíveis para aplicar xeque mate (ver posições mortas exemplificadas na página 15 ou mesmo a falta de material por parte do oponente para aplicar xeque mate.).

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

Esse item guarda certa similaridade com o anterior. Mas a situação não é igual. Agora peças foram deslocadas da posição em que se encontravam e colocadas em outra. Um exemplo prático é de alguém que derrubou, por exemplo, um peão, e quando foi colocar no tabuleiro, colocou em uma outra casa (sem querer ou querendo, vai saber!). Ao descobrir a irregularidade as peças tem que retornar até o momento em que houve o deslocamento, pois a nova posição pode ter alterado a dinâmica do jogo como um todo.

Artigo 8: O registro dos lances

8.1.1 Durante a partida é requerido a cada jogador registrar na 'planilha' prescrita para a competição, em notação algébrica (Apêndice C), os próprios lances e os do oponente, de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível.

8.1.2 É proibido anotar os lances previamente, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos 9.2, ou 9.3 ou adiando uma partida de acordo com o disposto nas Diretrizes I.1.1.

A anotação das planilhas pelos jogadores deve ser um motivo de atenção pelo árbitro de xadrez. A anotação tem que ser realmente legível, tanto por motivos técnicos, já que ela poderá ser usada para reproduzir a partida, em momento oportuno, como por motivos de natureza histórica. O jogador anota todos os lances em notação algébrica. Outro sistema de anotação é tolerado, como por exemplo, a utilização da velha anotação descritiva, pelos mais saudosos (P4R, C3BR, etc), mas a planilha com esse tipo de anotação não poderá ser utilizada como prova, para todas as finalidades previstas nas Leis do Xadrez e o jogador deverá ser alertado, previamente, quanto a isso.

Recomenda-se que o árbitro fique atento ao mau hábito de jogadores de anotarem previamente o lance, antes de executá-lo no tabuleiro. Isso constitui uma transgressão à regra, exceto nos casos de reivindicação de empate, ou adiamento de partida, que trataremos mais à frente. A FIDE criou essa regra porque os jogadores, no passado, usavam o artifício de escrever na planilha lances absurdos e depois executarem outro no tabuleiro para desestabilizarem o oponente emocionalmente, durante a partida. Outro motivo seria o registro daquelas sequências óbvias por um dos oponentes, tipo sequência de jogadas de peão para coroar (a4, a5, a6, a7, a8=D, por exemplo). O jogador anotava a sequência toda enquanto o seu adversário pensava na próxima jogada e ganhava um pouco de tempo.

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

Apesar da anotação em princípio deva se dar lance a lance, as Leis facultam uma pequena exceção. A sequência pode ser assim (na perspectiva do jogador com as peças brancas): jogador com as peças brancas joga e anota o seu lance, jogador com as peças pretas joga, em resposta ao branco, jogador das brancas responde ao lance das pretas e depois registra o seu lance e o lance das pretas. O que não pode é ele jogar sem anotar o seu próprio lance anterior.

8.1.4 A planilha deve ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, oferta de empate, registros relacionados com uma reclamação e outros dados relevantes.

Há jogadores que gostam de desenhar na planilha, outros de colocar ponto de interrogação nos lances ruins ou exclamação nos bons lances (seus e do oponente), e muitas outras coisas de caráter subjetivo. Tudo isso é proibido e o árbitro deve ficar atento. Também não pode fazer isso numa planilha, a título de rascunho e na outra tudo certinho. A cópia da planilha é permitida, mas ambas tem que estar rigorosamente dentro do que preconizam as Leis do Xadrez.

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

Essa atitude de anotar a oferta de empate, lance a lance, em ambas as planilhas, é importante. Ela serve para provar, por exemplo, que o jogador está fazendo seguidamente ofertas de empate, com o intuito de quebrar a concentração do oponente. Se o árbitro estiver próximo do fato, deve garantir que ambos os jogadores estão cumprindo o ritual de anotarem a oferta de empate nas planilhas prescritas para a competição.

8.1.6 Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um assistente, que pode ser providenciado pelo jogador e que deve ser aceitável para o árbitro, anotará os lances. Seu relógio deve ser ajustado pelo árbitro de uma forma justa. Não é aplicável tal ajustamento de relógio para jogador com deficiência.

Assim como em artigos anteriores que falaram de assistente autorizado pelo árbitro para efetuar os lances no tabuleiro e/ou acionar o relógio, para a planilha se procede da mesma maneira. Novamente é citado que a regra não se aplica ao jogador com deficiência.

8.2 A planilha deve estar sempre ao alcance da vista do árbitro durante toda a partida.

A visibilidade da planilha possibilita ao árbitro verificar se os jogadores estão anotando os lances da partida da maneira correta (sem antecipações, sem pular lances, de forma gradativa, etc), de maneira a não atrapalhar o andamento desta. Os jogadores costumam ocultar a planilha por distração, por falta de espaço adequado, ou por outros motivos menos nobres. Constitui boa medida informar, antecipadamente, que as planilhas não podem ser ocultadas em nenhum momento da partida. O árbitro deverá também ter o bom senso em aplicar essa regra com moderação caso o espaço disponível para os jogadores anotarem seja inadequado, por exemplo, naquelas mesas plásticas comuns em torneio, que

medem 70 cm x 70 cm. Por vezes o tabuleiro, relógio e placas de mesas ocupam significado espaço disponível da mesa e sobra pouco espaço para o jogador anotar a planilha. Vamos pedir para o jogador expor ao máximo possível pelo menos os lances mais próximos. Uma boa e amigável conversa no Congresso Técnico ajuda muito.

8.3 As planilhas são propriedade do organizador da competição.

Ao que pese o desejo dos jogadores de xadrez de levarem a planilha como souvenir para casa, as planilhas pertencem ao organizador (não ao árbitro, nem ao jogador). O árbitro pode permitir que o jogador faça uma cópia ou tire uma foto da planilha (com os celulares de hoje em dia, ficou fácil essa opção), mas antes de deixar a área de jogo, tem que devolver a planilha que lhe fora fornecida no início da partida. Para garantir que ambas as planilhas cheguem às mãos do árbitro, peça ao jogador vencedor que entregue a sua e a do oponente, no momento que for informar o resultado, ou que no caso de empate, quem vier avisar, traz as duas planilhas. Em torneios escolares, é prudente que as planilhas sejam entregues com os alunos ainda sentados à mesa, só por garantia de que o resultado corresponde ao que está no tabuleiro.

8.4 Se o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio em algum momento de um período da partida e não recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentado após cada lance, então pelo tempo restante do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.1.

Esse item se refere ao relógio analógico ou ao relógio digital sem bônus, ou ainda, quando o bônus do digital é inferior a 30 segundos (exemplo: 1h nocaute + 15 segundos de bônus por movimento). Nesse caso, faltando menos de cinco minutos para o tempo do jogador esgotar, este fica desobrigado a anotar, ou seja a anotação fica facultativa (há jogadores que ainda anotam por algum tempo, mesmo desobrigados). O direito adquirido não prescreve, como veremos na seguinte situação: Um jogador, disputando uma partida de xadrez clássico, tem 4 minutos e 30 segundos no seu tempo (portanto está usufruindo o direito de parar de anotar), quando o seu oponente comete o primeiro lance irregular. Pelas Leis do Xadrez, o infrator é punido com o **acréscimo de dois minutos ao tempo do oponente**, que agora ficará com 6 minutos e 30 segundos. O jogador que agora tem mais de 5 minutos de tempo, volta a ter a obrigação de anotar, em razão do erro do oponente? Não, pois o seu direito de não anotar não pode ser prejudicado pelo erro do outro, caso contrário, era ele quem estaria sendo punido.

A obrigação de anotar, descrita no item, se refere a cada fase da partida. Por exemplo, uma partida é jogada na seguinte cadência: 1 hora para executar 23 lances e mais 1 hora nocaute. Se o jogador ainda não conseguiu executar os seus 23 lances e falta menos de 5 minutos para o seu primeiro período de tempo acabar, ele pode parar de anotar. Encerrado o primeiro período de tempo, o jogador deverá atualizar a planilha. Mais adiante, na fase nocaute, se novamente tiver menos de 5 minutos, poderá parar de anotar novamente.

8.5.1 Se nenhum dos jogadores estiver anotando, conforme Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente deve se esforçar para estar presente e anotar os lances. Imediatamente após a queda da seta, o árbitro deve parar o relógio de xadrez. Então ambos os jogadores devem atualizar suas planilhas, consultando a planilha do árbitro ou a do oponente.

Esse item de artigo elucida de forma definitiva o momento do retorno à anotação. No primeiro período de tempo, **o jogador volta a anotar quando cai a seta e não quando completa o número de lances prescritos para o controle**, claro que nada impede de ele fazer isso após completar o número mínimo de lances prescritos para o controle em referência. Quando ambos os jogadores estão desobrigados de anotar, a presença do árbitro ou assistente se torna fundamental, pois não só estará registrando os lances, mas também fiscalizando se o número mínimo de lances necessários àquela fase da partida está sendo cumprido. Lembrando que deverá se abster de informar aos jogadores quantos lances eles já fizeram, exceto se perguntado por estes. Após a queda da primeira das setas, o árbitro para o relógio e pede que ambos atualizem as suas planilhas. O árbitro é quem define quando a partida recomeça.

8.5.2 Se apenas um jogador deixou de anotar, conforme Artigo 8.4, tão logo qualquer seta tenha caído, deve atualizar inteiramente sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a planilha do oponente, mas deve devolvê-la antes de fazer um lance.

Essa situação difere da anterior, uma vez que o relógio não é parado. Agora, apenas um jogador tem que preencher a planilha e o oponente fornecerá a sua, no tempo de reflexão de quem tem que completar os lances. A planilha tem que ser devolvida, antes do acionamento do relógio, para não prejudicar a concentração do oponente. O jogador nem sequer pode fazer o lance, antes de completar a planilha. Isso, evidentemente, se refere a partidas com mais de um controle de tempo, nas fases iniciais da partida, uma vez que nos finais acelerados, quando termina o tempo, terminou a partida.

8.5.3 Se não houver planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou assistente. Antes do início da reconstituição, o árbitro deve anotar a posição atual da partida, os tempos, os relógios que estão em movimento, e o número de lances feitos/completados, se esta informação estiver disponível, antes que a reconstituição tenha início.

A situação tratada acima diz respeito àquela em que nem o árbitro anotou a posição, nem qualquer dos jogadores. Depois de tomar as medidas administrativas acima, o árbitro reproduzirá a partida até o ponto em que houve a lacuna na anotação dos lances e procurará, junto com os jogadores, identificar a sequência de lances que resultou naquela posição existente no tabuleiro “oficial”. Uma vez terminada essa fase, o árbitro comanda o reinício da partida. Em algumas situações o árbitro, ou por inabilidade, ou por rapidez das jogadas não consegue anotar a sequência de lances. Mesmo assim, convém pelo menos contar a quantidade de lances efetuados como medida cautelar, para verificar se algum adversário

não completou os lances no tempo prescrito para aquela fase da partida. Geralmente são poucos lances a serem anotados e o árbitro consegue dar conta do serviço.

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

Para entender melhor, vamos dizer que a cadência é de 1h30 para 40 lances e mais uma hora nocaute, além de 30 segundos de bônus por lance, desde o primeiro movimento. As planilhas estão desatualizadas e não há como saber se foram feitos 40, 41 ou 42 lances, por exemplo. Então, se não há evidências de que foram feitos mais lances, o próximo lance será numerado como 41, pois ele é o mais próximo do período de tempo anteriormente finalizado.

8.7 No momento da conclusão da partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado da partida. Mesmo se incorreto este resultado permanece a menos que o árbitro decida de outra forma.

Ao terminar uma partida e assinar a planilha, os jogadores tem que ter a ciência que estão assinando um documento válido como prova para finalidades desportivas. Se ambos os jogadores assinam a planilha e colocam o resultado incorreto, o árbitro não tem obrigação de saber que ambos erraram e colocará o resultado da planilha. Esse erro geralmente ocorre porque o oponente assina a planilha e entrega ao outro faltando colocar o resultado. Aí o outro, distraído, ou mal intencionado, coloca o resultado divergente da realidade e entrega as duas planilhas. O árbitro tem a prerrogativa de consertar ou não o resultado, valendo-se do bom senso para fazê-lo.

Artigo 9: A partida empatada

9.1.1 O regulamento técnico de um evento pode especificar que os jogadores não podem oferecer ou concordar com o empate em menos de um determinado número de lances ou de forma alguma, sem o consentimento do árbitro.

A FIDE tem procurado formas de evitar que dois jogadores empatem partidas de maneira pouco desportiva e, em alguns casos, de maneira desonesta. Sendo assim, facultou ao organizador do evento colocar no regulamento da competição que os jogadores não podem empatar antes de completar um determinado número de lances, ou de jeito nenhum, salvo sob consentimento do árbitro. Isso visa preservar o espetáculo. Imagine um determinado torneio, cujo patrocinador desembolsou uma boa soma de dinheiro, que possibilitou até televisionar ao vivo a competição, ver seu patrocínio vinculado a um esporte cujos praticantes não querem fazer o melhor uso dele! Ao árbitro cabe a tarefa de zelar pelo bom nome do jogo e, juntamente com o organizador, punir os jogadores. Árbitros pelo mundo afora já devem ter visto jogadores quererem empatar a partida só assinando a planilha sem lance algum, ou chegar com planilha já preenchida, antes do torneio começar, sem a menor desfaçatez! Se isso

acontecer, o árbitro não pode ter dúvida, dá zero para os dois, sem chance de arrependimento e ainda podem sujeitá-los a passarem por uma comissão disciplinar da entidade homologadora da competição. Todos nós, árbitros ou jogadores, sabemos que quando dois jogadores querem empatar, eles vão empatar, mas há que se ter o mínimo de decência desportiva e mostrar alguma combatividade. Como vimos anteriormente, pelo menos um lance de cada um tem que ter na planilha.

9.1.2 Entretanto, se o regulamento técnico do evento permitir empate de comum acordo deve ser aplicado:

9.1.2.1 O jogador que quiser propor empate deve fazê-lo depois de fazer o lance no tabuleiro, antes acionar o seu relógio. Uma oferta em qualquer outro momento durante a partida será válida, mas o artigo 11.5 deve ser considerado. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente a aceite, rejeite verbalmente, rejeite tocando uma peça com a intenção de movê-la ou capturar uma peça, ou a partida termine de alguma outra forma.

O ritual da oferta de empate é um dos itens mais transgredido nas normas do xadrez. O jogador costuma fazer isso no tempo do outro, de maneira incorreta. A sequência correta é:

Faz o lance; propõe o empate e aciona o relógio. Dessa maneira o jogador não usa o tempo do oponente para propor o empate e permite a esse que reflita sobre a proposta no seu próprio tempo. A oferta de empate não pode vir com nenhum condicionante, do tipo, “se empatarmos, divido o dinheiro da premiação com você” ou “se empatarmos, te dou uma carona até em casa” e por aí vai. Uma vez que propôs empate, não dá pra retirar a proposta. Um exemplo bem simples: o oponente responde dessa maneira a oferta de empate: “aceito o empate, embora esteja vendo que você me daria xeque-mate inevitável no próximo lance”! O jogador, então, não pode desistir de empatar. Pediu porque quis e a oferta só finaliza com o aceite ou a rejeição do oponente, ou se a partida terminar antes.

Apesar de parecer rude, a oferta de empate pode se dar apenas com a movimentação de alguma peça pelo oponente, sem verbalizar. Ninguém precisa conversar com ninguém durante a partida de xadrez.

9.1.2.2 A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (=).

É fundamental aos dois jogadores registrarem a oferta de empate nas suas planilhas. Isso é especialmente útil quando o oponente faz contínuas ofertas de empate, com a intenção de desestabilizar o jogador. Não tem prova melhor do que a planilha nessa hora. A cada um dos jogadores cabe a fiscalização de verificar se o oponente colocou o (=) na sua planilha também. Ao árbitro presente, cabe a verificação se ambos colocaram na planilha o (=).

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.

Existe uma diferença entre “oferta de empate” e “reclamação de empate”. A primeira é feita ao oponente e a segunda ao árbitro. Quando um jogador lhe oferecer empate (com você na qualidade de árbitro, para ser claro), diga a ele que você não está jogando o torneio e está rejeitando a oferta e que, se ele quer oferecer empate, faça para o oponente. Os itens 9.2 e 9.3 referem-se à reclamação (reivindicação) de empate, que será tratada mais adiante, mas de qualquer maneira, deve ser registrada com o mesmo símbolo da oferta (=).

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

9.2.1.1 está prestes a aparecer, se ele antes anota seu lance, que não pode ser mudado, na sua planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou

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

No item 9.2.1.1 a posição está por aparecer, ou seja, ela vai aparecer porque o jogador reivindicante, caso execute o lance no tabuleiro, vai provocar empate, em razão da mesma posição aparecer pela terceira vez. As Leis do Xadrez já deixam claro que não precisa ser por repetição de lances. Nesse caso, o jogador não pode executar o lance no tabuleiro, nem sequer tocar em uma peça com a intenção de fazê-lo. Ele anota o lance (um dos casos em que é permitida a anotação prévia), para o relógio e chama o árbitro, reivindicando o empate, baseado no lance que pretende executar no tabuleiro. A reivindicação tem que ser correta. Os procedimentos que regulam o processo serão explicados em seguida.

No item 9.2.1.2 a posição acaba de aparecer, pois não foi o lance do reivindicante que provocou a posição repetida, mas o lance do oponente. O procedimento é o mesmo: Anota o lance, para o relógio e chama o árbitro para proceder a reivindicação.

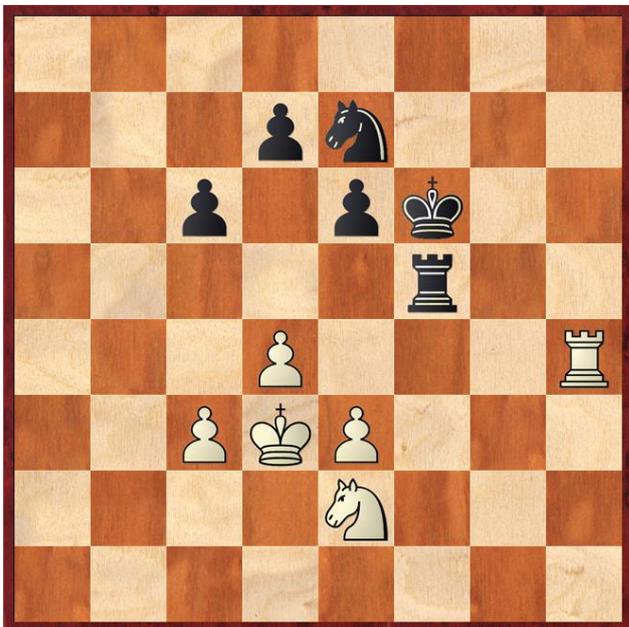
9.2.2 As posições são consideradas idênticas, somente se o mesmo jogador tiver a vez de jogar, peças do mesmo tipo e cor ocupam as mesmas casas, e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas. Portanto, as posições não são idênticas se:

9.2.2.1 no início da sequência um peão pudesse ter sido capturado ‘en passant’.

9.2.2.2 um rei ou torre tinha direito a roque com a torre ainda não movida, mas perdeu o direito de rocar após serem movidos. O direito de rocar somente é perdido depois que rei ou torre foram movidos.

Lembre-se que para ser posição idêntica, não basta apenas eu “fotografar” a posição das peças e por três vezes elas serem iguais. Precisa que o jogador que tenha a vez de jogar seja o mesmo, que todas as peças estejam no mesmo lugar e que o direito a fazer os movimentos especiais sejam rigorosamente iguais (roque e en passant). Vamos ao exemplo: Após a posição abaixo aparecer, foram feitos os seguintes lances: 1. ♖h6+ ♔g7 2. ♖h4 ♔f7

3. ♖h7+ ♔g6 4. ♖h4 ♔f6 5. ♘f4 ♔g5 6. ♖h5+ ♔f6 7. ♖h6+ ♔f7 8. ♘e2 ♖f6 9. ♖h4 ♖f5
 10. ♖h7+ ♔f6. Antes de fazer o lance a seguir, o jogador escreve-o na planilha e chama o árbitro, informando-o que pretende fazer o lance e este provocará o empate por repetição:
 11. ♖h4



Nesse exemplo, podemos entender ainda mais o conceito de posições idênticas. A posição em questão apareceu três vezes, de fato, mas não são idênticas, pois nas duas primeiras vezes em que apareceram, a vez de jogar era das brancas e na última, a vez de jogar era das pretas. Aí não cabe nem roque nem tomada en passant.

Uma postura interessante para o árbitro, antes de reconstituir a partida e verificar a correta reivindicação do jogador reclamante, seria a de perguntar ao adversário se ele concorda com o empate. Isso evita que se perca tempo com reconstituições. Lembre-se: o jogador oferece empate para o adversário. Para o árbitro, ele reivindica empate.

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

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

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

A diferença entre 9.3.1 e 9.3.2 é porque na primeira situação (9.3.1) será o lance do próprio reivindicante que provocará o empate e na outra situação (9.3.2) o empate advém do lance do oponente. Os lances são contados por jogador. Se ninguém capturar peça ou mover peão, em 50 lances, qualquer dos jogadores pode reivindicar empate. Lembrando que,

nesse caso, um dos jogadores é que tem que reivindicar, portanto, não cabe a intervenção do árbitro.

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

A reivindicação do empate em 9.2 e 9.3 tem como premissa que o jogador não execute o lance no tabuleiro e anote o lance a ser executado. Se este tocou em qualquer peça, com a intenção de jogar, (4.3) perde o direito à reivindicação de empate naquele lance, podendo fazê-la no lance seguinte, se couber.

Posso assegurar que os fatos descritos em 9.2 e 9.3, além de serem pouco frequentes, os seus rituais são desconhecidos pela maior parte dos jogadores. Cabe ao árbitro procurar ser o mais didático e preciso possível nesses momentos, na explicação do marco legal em referência.

9.5.1 Se o jogador reclama um empate com base nos Artigos 9.2 e 9.3, ele ou o árbitro deve parar o relógio. (Veja Artigos 6.12.1 ou 6.12.2). Não lhe é permitido retirar sua reclamação.

9.5.2 se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada.

9.5.3 se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deve adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do oponente. Em seguida a partida deve continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, este lance deve ser feito de acordo com o Artigos 3 e 4.

Quando o árbitro chegar ao tabuleiro, após a convocação do jogador, a primeira providência é verificar se o relógio está parado. Se não, deve fazê-lo. A segunda providência é a de verificar se o reclamante seguiu o ritual (escreveu o lance na planilha e não executou no tabuleiro, caso seja o seu lance). O árbitro também deverá perguntar ao oponente se ele deseja empatar a partida, pois se assim o for, acabou – a partida está empatada. Ademais, é importante verificar se ambos os jogadores possuem tempo no relógio.

Em geral, se a reivindicação é feita baseada nos 50 lances sem captura de peça ou movimento de peão, basta verificar as planilhas (é interessante verificar as duas planilhas, pois podem haver divergências pontuais que precisarão ser esclarecidas). Se a reivindicação for repetição de três posições no tabuleiro, o árbitro poderá precisar de um tabuleiro para auxiliar. Se estiver tudo correto, ou seja, a reivindicação é correta, acabou a partida.

Se incorreta, incluindo a quebra do ritual, a partida deve prosseguir e o reclamante, que agora passa à condição de infrator, deverá ser penalizado com o acréscimo de dois minutos ao tempo do oponente.

9.6 Se uma ou ambas das hipóteses abaixo ocorrer(em) então a partida está empatada:

9.6.1 a mesma posição apareceu, conforme em 9.2.2, pelo menos por cinco vezes.

9.6.2 qualquer série de pelo menos 75 lances tenha sido feita pelos dois jogadores, sem qualquer movimento de peão e qualquer captura. Se o último lance for xeque-mate, prevalecerá o xeque-mate.

Pode acontecer que ambos os jogadores não percebam que foram feitos mais de 50 lances sem captura de peças, nem movimento de peão, ou ainda que apareceram por três vezes posições idênticas no tabuleiro. Nesses casos, as Leis do Xadrez facultam ao árbitro a intervenção, desde que já tenha se passado cinco posições idênticas, ou ainda, que já tenham se passado pelo menos 75 movimentos, sem captura ou movimento de peão. O árbitro para o relógio e confere com os jogadores se as condições procedem. Sugiro ao árbitro que, em caso de dúvida, não perturbe a concentração dos jogadores e só atue com certeza de uma das condições acima. Ao árbitro, também lembro que esses casos demandam a presença do árbitro na partida, principalmente se ambos os jogadores estão dispensados da anotação (relógio analógico ou digital sem incremento, com menos de cinco minutos de tempo remanescente).

Artigo 10: Pontuação

10.1 A menos que o regulamento técnico de um evento especifique de outra forma, o jogador que vence sua partida, inclusive por não comparecimento do adversário, recebe um ponto (1), o jogador que perde sua partida, inclusive por não comparecimento, recebe zero ponto (0), e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio ponto ($\frac{1}{2}$).

As Leis do Xadrez separam os pontos dos oponentes, quando fala que quem vence ganha um ponto, quem empata ganha meio e quem perde não ganha nada. Isso é importantíssimo, pois podem acontecer os chamados resultados especiais, em que o resultado não é 1×0 , $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2}$ nem 0×1 . Em muitos torneios os árbitros têm punido jogadores com a perda da partida, sem acrescentar o ponto ao adversário, ou punido ambos os jogadores. Por exemplo, se dois jogadores saem no tapa durante a competição, não só devem ser expulsos desta, como a pontuação tem que ser zero para os dois.

Outra situação legítima que tem acontecido nos torneios é a adoção do famoso sistema 310 (3 pontos pela vitória, 1 ponto pelo empate e zero pela derrota.). Os bons programas de empareiramento já preveem essas situações descritas, porém tudo tem que estar escrito no regulamento.

10.2 O valor total de qualquer partida não pode exceder ao escore máximo normalmente atribuído àquela uma partida (1 ponto). O escore dado a um jogador deve ser aquele normalmente associado a uma partida, por exemplo um escore de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ não é permitido.

O Artigo 10.2 informa que a soma dos pontos de uma partida não pode exceder ao máximo atribuído a esta. Por exemplo, se o sistema é o habitual (1 pela vitória, $\frac{1}{2}$ pelo empate e 0 pela derrota) não pode ter resultado do tipo 1×1 , $1 \times \frac{1}{2}$ por exceder o valor da partida. Isso não impede que tenhamos resultados do tipo 0×0 , por exemplo, onde dois jogadores podem ser

punidos por indisciplina. Ademais, se os resultados forem no sistema 310 (3 pela vitória, 1 pelo empate e 0 pela derrota) não pode ter resultados do tipo 3 x 3 ou 3 x 1.

Artigo 11: A conduta dos jogadores

11.1 Os jogadores não podem praticar nenhuma ação que redunde em má reputação ao jogo de xadrez.

Os árbitros tem que estar especialmente vigilantes em relação a esse item. O jogo de xadrez tem no imaginário popular uma boa reputação e devemos preservá-la. Permitir quaisquer más condutas por parte de jogadores é ato de negligência arbitral. Quem vive no meio enxadrístico há um bom tempo já deve ter visto muitas situações em que jogadores (e árbitros!), por suas atitudes, não seriam dignos de estarem no nosso meio, o que é lamentável, assim como é lamentável a passividade de alguns árbitros nesses casos. Felizmente, esses casos são minoria. Temos de lembrar que além dos jogadores, organizadores e árbitros, ainda frequentam o nosso meio pais, técnicos, treinadores, equipes de imprensa e patrocinadores. Todos estão lá para nos prestigiar de alguma forma e temos que mostrar o nosso melhor lado.

11.2.1 O 'ambiente de jogo' é composto pela área de jogo, banheiros, toailete, área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro.

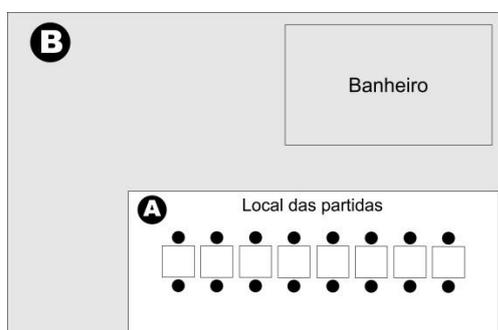
11.2.2 A área de jogo é o lugar onde são jogadas as partidas de uma competição.

11.2.3 Somente com permissão do árbitro pode

11.2.3.1 um jogador deixar o ambiente de jogo.

11.2.3.2 O jogador com a vez de jogar sair da área de jogo

11.2.3.3 pessoa que não seja jogador ou árbitro ter acesso à área de jogo.



O árbitro deve compreender que no seu local de trabalho, ele tem o comando das definições espaciais. Na figura acima, está representado em 'A' a área de jogo. Neste setor, só pode entrar ou permanecer quem o árbitro permitir. Da área de jogo o jogador que tem que fazer o lance também não pode sair sem a permissão do árbitro. Essa é o espaço mais restrito

que existe. A área de jogo está inserida no ambiente de jogo, que além desta, é composta por todo o suporte ao evento enxadrístico, tais como cantina, banheiro, área de fumantes, etc. O jogador só pode deixar o ambiente de jogo com a permissão do árbitro, mesmo que sua partida tenha terminado. As restrições em relação a esse respeito têm relação direta com as várias situações ou tentativas de trapaças feitas pelos jogadores de xadrez. Tenho que deixar claro, porém, que na sua vez de jogar, o jogador pode até se levantar da cadeira ou mesmo transitar no salão, esporadicamente. O que não pode é sair da área de jogo.

Uma situação que podemos ilustrar para esclarecer sobre a importância da comunicação por parte do jogador de que vai deixar o ambiente de jogo ao árbitro está no que se segue:

Uma dupla de jogadores, terminando sua partida sai do ambiente de jogo para almoçar, por exemplo, sem comunicar ao árbitro a saída e sem entregar a planilha com o resultado. O árbitro tem o direito de dar 0x0 na dupla como resultado do jogo, pois era obrigação destes informar sobre as suas saídas.

Em situação oposta, o árbitro, sabendo da intenção de tais jogadores de se ausentarem do ambiente de jogo, concede autorização, sem notar que estes não entregaram a planilha. Desta vez, a culpa pode recair sobre o árbitro, pois é sua obrigação, ao autorizar a saída, verificar se os jogadores entregaram a planilha (apesar da responsabilidade cumulativa dos jogadores de entregarem a planilha). Agora fica moralmente mais complicado dar 0x0!

11.2.4 O regulamento técnico de um evento pode especificar que o oponente de um jogador que tem a vez de jogar deve se reportar ao árbitro quando deseje sair da área de jogo.

As Leis do Xadrez passam a se preocupar com o jogador que sai da área de jogo na vez do adversário jogar. Tem crescido as denúncias de jogadores que vão, por exemplo, ao banheiro e lá abrem os programas de xadrez, embarcados em celulares para dar uma “forcinha” na condução da partida. Agora, para sair da área de jogo, o jogador, mesmo que não seja a sua vez de jogar, deve informar e receber a autorização do árbitro. Porém, esse controle de saída tem que estar explicitado no regulamento do torneio.

11.3.1 Durante a partida os jogadores estão proibidos de usar qualquer anotação, fontes de informação ou conselhos, ou mesmo "analisar" qualquer partida em outro tabuleiro.

Com a nova geração de processadores de celulares e outros equipamentos eletrônicos, com programas de xadrez embarcados, a atenção deve ser redobrada, pois estes equipamentos estão cada vez mais poderosos e podem ajudar decisivamente a um jogador durante a partida. Conversas entre amigos que estão com partidas em andamento também devem ser coibidas. A ideia geral é potencializar a igualdade de condições entre oponentes, durante a partida, impedindo qualquer tipo de ajuda externa. Outra coisa que o árbitro tem que ficar atento é a análise de partidas em andamento, fora da área de jogo, mas dentro do ambiente de jogo, com ou sem tabuleiro, mostrando posição. Todos gostamos muito de xadrez e é comum ver jogadores, já na condição de expectadores, analisando o lance a ser feito por jogadores de outras partidas, em conversas reservadas. Nada mais natural. O que não pode é a

reunião sobre a partida em andamento com a participação de algum dos oponentes, com ou sem tabuleiro.

11.3.2.1 Durante a partida é proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico não especificamente aprovado pelo árbitro. Entretanto, o regulamento técnico do evento pode permitir que tais dispositivos sejam guardados nas bolsas dos jogadores, desde que completamente desligados. Esta bolsa deve ser guardada conforme instruções do árbitro. Ambos jogadores ficam proibidos de usar suas bolsas sem a permissão do árbitro.

A FIDE se rendeu à realidade de que a galera não desgruda do celular. Sendo assim, passou a permitir que estes aparelhos sejam trazidos ao torneio e guardados desligados em algum lugar designado pelo árbitro. No mundo real, dependendo da importância (ou da desimportância) do torneio, os jogadores poderão guardar os celulares até no bolso, desligados. O Congresso Técnico e o Regulamento da Competição definirão tudo isso.

11.3.2.2 Se é evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo deve perder a partida. O oponente deve vencer. O regulamento técnico de um evento pode especificar uma penalidade diferente, menos severa.

Se o regulamento foi omissivo e não foi tocado no assunto durante o Congresso Técnico, o portador do celular perde a partida. A FIDE entende que trazer esses equipamentos escondidos constitui uma tentativa de fraude, que deve ser punida. O oponente vence a partida, embora não tenham sido realizados lances.

11.3.3 O árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas, outros itens ou corporal sejam inspecionados, em revista privada. O árbitro ou pessoa - do mesmo gênero do jogador - autorizada pelo árbitro, deve revistar o jogador. Se um jogador recusar-se a cumprir estas obrigações, o árbitro deve tomar medidas de acordo com o disposto no Artigo 12.9.

Via de regra, não é permitido ao jogador trazer equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo (não só na área de jogo). Em novembro de 2014 a FIDE publicou sua Lei Anti-trapaça. Nela os torneios válidos para rating FIDE e normas foram classificados em três níveis de importância – A, B e C, onde o torneio nível A é o tipo mais importante e o C o menos importante. Nos torneios tipo A e B há recomendação mais restrita em relação ao uso de equipamentos eletrônicos. Nos torneios tipo C há a possibilidade de flexibilizar a regra.

Em muitos países, essa recomendação não é vista com muita simpatia por parte dos organizadores e jogadores. As Leis do Xadrez, entendendo as especificidades de cada país, flexibilizou a regra e permitiu que os regulamentos tornassem a punição menos severa. Por exemplo, o regulamento pode permitir a posse, mas sem provocar nenhum tipo de ruído ao ambiente, sob pena de perda da partida. Se o regulamento for omissivo ou no Congresso Técnico não decida diferente do que trata o item em questão, a simples posse caracteriza a perda daquela partida em andamento e a vitória do oponente. As Leis do Xadrez preveem revistas pessoais, em roupas, bolsas, etc. Mas tem que ser feito por pessoa do mesmo sexo.

Nada de árbitro está revistando roupas de jogadoras, ou vice versa. Se o jogador se recusar, o árbitro poderá penalizar o jogador com a perda da partida, por exemplo, mesmo que ela não tenha começado. Os árbitros e organizadores tem que ser muito sensatos ao elaborarem regulamentos em relação ao uso do celular. Há que se levar em conta a cultura local, as características e o objetivo do torneio, mas sem abrir mão da lisura das partidas e da ética dos jogadores.

11.3.4 Fumar, inclusive e-cigarro, somente é permitido na área do evento especificada pelo árbitro.

Por uma iniciativa de um brasileiro, o professor Mendes, há muitos anos é proibido fumar na área de jogo e, mesmo no restante do ambiente de jogo, o árbitro poderá determinar a área de fumo, ou proibir totalmente o ato de fumar no ambiente de jogo. O e-cigarro, também passou a ter seu uso controlado, ampliando o conceito de 'fumar'.

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

Por definição simplificada, jogador de xadrez em um torneio é quem está jogando. Todos os demais seres humanos, incluindo os que já terminaram as suas partidas são considerados espectadores (exceto o árbitro, é claro) e devem ser tratados como tal. Disso implica, por exemplo, que o árbitro tem como prerrogativa impedir a permanência de espectadores na área de jogo, caso queira um ambiente mais controlado. Claro, que todos têm que ser tratados com a mesma fidalguia, estejam ou não disputando uma partida de xadrez. É muito comum o hábito entre os jogadores de ficarem analisando suas partidas, dentro da área de jogo, logo após o seu término. O árbitro deve coibir essa prática, principalmente se estiver causando ruído no ambiente.

11.5 É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer forma. Isto inclui reclamações e ofertas de empate sem cabimento ou introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.

O árbitro tem que ter como princípio que os jogadores precisam de iguais condições ambientais para desenvolver de forma equilibrada suas partidas. Há jogadores que, para irritar o adversário, ficam oferecendo empate a todo o momento. Cada oferta de empate deve ser registrada na planilha de ambos os jogadores, pois serve como prova da oferta insistente de empate. Se o árbitro for acionado, este poderá punir o jogador. É importante, antes de punir o adversário, verificar se ambas as planilhas estão com os registros de empate, pois o reclamante pode estar agindo de má fé e colocando registros de solicitação de empate que não existiram. A mesma situação é a reclamação sem fundamentação nas Leis do Xadrez, de forma inoportuna. Se houver dolo, o árbitro deverá punir o jogador. A última situação descrita é a de ruído na área de jogo, tanto reclamada pelo oponente, como por outro jogador presente na área de jogo, em relação aos ruídos. Um exemplo é o barulho irritante de pacotes de biscoitos, batatas fritas ou similares. Se houver ruído, o árbitro tem que intervir de imediato, mesmo que ninguém tenha reclamado ainda. Outra reclamação comum é em relação aos odores fétidos, ou demasiadamente fortes (perfumes). Por mais constrangedor

que seja, o árbitro tem que conversar com o jogador cujo banho não foi suficiente para retirar seu odor e deve sugerir que faça uma nova visita ao banheiro para melhorar a situação. Ou, ainda, o jogador que comeu demais ou comeu algo estragado e está promovendo um show de flatulência no recinto. Se identificado, ele deverá ser convidado a ir ao toailete se recompor. Às vezes, o problema pode ser com um espectador, ou mais grave, com o árbitro da competição.

11.6 Infrações a qualquer parte dos Artigos 11.1 - 11.5 devem ser punidas conforme previsto no Artigo 12.9.

O artigo 12.9 refere-se às penalidades à disposição do árbitro em caso de descumprimento das Leis do Xadrez.

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

Esse artigo reforça a ideia de que o resultado da soma dos escores da partida não precisa ser necessariamente igual a um. O jogador pode ser punido com a perda da partida e o seu oponente não ganhar o ponto desta. Cada situação deve ter o crivo do árbitro que deverá valar-se de bom senso na aplicação das penalidades, de forma justa e equilibrada.

11.8 Se ambos jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, a partida deve ser declarada perdida para ambos.

As Leis do Xadrez pressupõem que os jogadores a conhecem, antes de iniciar uma partida. Caso ambos os jogadores sejam considerados infratores, podem ser penalizados de forma solidária. O árbitro deve lembrar de registrar adequadamente a perda mútua de pontos. "0 x 0" é diferente de "- x -", para os programas de empareiramento. No primeiro caso, ambos jogadores compareceram ao torneio e foram punidos com a perda do seu ponto e no segundo caso, ambos faltaram as suas partidas.

11.9 O jogador deve ter o direito de solicitar ao árbitro explanação sobre pontos específicos da Lei do Xadrez de que tenha dúvida.

É nessa hora que o árbitro deve estar afiado no conhecimento das Leis do Xadrez. Mesmo que conheça o que aqui está escrito, ele deve ser capaz de saber explicar, ou pelo menos, saber buscar onde está inserido o caso concreto nas Leis em vigor. Há um hábito questionável dos árbitros de não lerem com a devida frequência o marco legal e ao serem inqueridos a dizer de onde se baseia a sua decisão, não sabem explicar, nem com as Leis do Xadrez em mãos. Lembrando que não é vergonhoso ao árbitro abrir as Leis e procurarem a fundamentação legal para embasar alguma decisão. O árbitro não precisa decorar todas as Leis e recitá-las em minúcias na hora que for solicitado, para ser considerado um bom árbitro. Vergonha é não se manter atualizado e tomar decisões erradas, por desconhecimento das Leis. Pegue esse compêndio, leve-o a uma gráfica rápida, imprima-o e o encaderne. Leve-o a tiracolo em todos os torneios em que for arbitrar e use-o à vontade. Ele foi feito para você usar, sem moderação.

11.10 Exceto se o regulamento técnico de um evento especificar de outra forma, um jogador pode apelar de qualquer decisão do árbitro, mesmo que ele tenha assinado a planilha (veja Artigo 8.7).

O árbitro não é infalível e o jogador não pode ser prejudicado por erro da equipe de arbitragem. Mesmo que assine a planilha, não quer dizer que concorde com uma determinada decisão. Em caso de insatisfação com a decisão tomada, cabe apelação ao comitê criado para esse fim específico, ou administrativamente, em primeira instância, para o próprio árbitro. Observe que esta regra pode ser quebrada, caso o regulamento especifique de outra forma, ou seja, um regulamento pode não possibilitar reclamação, em relação a um ou mais pontos das Leis do Xadrez. Convém que todos os participantes saibam dessa aberração (quero dizer, dessa determinação) antes de entrarem na competição.

11.11 Os dois jogadores devem ajudar o árbitro em qualquer situação em que requeira reconstrução da partida, inclusive nas reclamações de empate.

É obrigação de ambos os jogadores, ajudar o árbitro na reconstrução da partida. Nada mais natural, pois os mesmos passaram mais tempo que o árbitro pensando nos lances e a possibilidade de eles reproduzirem com correção e mais velocidade é maior que a do árbitro.

11.12 Checar repetição de posição por três vezes ou regra dos 50 lances é tarefa dos jogadores, sob supervisão do árbitro.

Nesse artigo as Leis do Xadrez são ainda mais específicas, quando falam da regra dos 50 lances ou da repetição da posição. Agora fica claro, que o árbitro não tem mais a obrigação de reproduzir partidas nessas situações, apenas acompanhar a reprodução e, no final, decidir quem tem razão.

Artigo 12: O papel do Árbitro (veja Prefácio)

12.1 O árbitro deve zelar para que as leis do xadrez sejam cumpridas.

Todo o artigo 12 refere-se ao papel do árbitro. O descrito em 12.1 é bem claro: o árbitro é o guardião deste regulamento. Em princípio, é o que o conhece mais e deve zelar para que seja cumprido rigorosamente. Quanto mais se lê, mais se aprofunda o seu conhecimento e torna a sua atuação mais próxima do ideal. Lembre que muitas vezes o fato concreto não está descrito nas Leis, então, cada caso deve ser analisado tendo como pano de fundo o marco legal, buscando analogias, similaridades e utilizando o bom senso.

12.2 O árbitro deve

12.2.1 garantir fairplay. (jogo justo)

O jogo de xadrez tem como princípio a igualdade de condições entre seus competidores. O jogo sujo, a trapaça, provoca desequilíbrio nessa relação. Sendo assim, quanto mais limpas forem as condições das partidas, estaremos mais próximo deste equilíbrio ideal de condições.

12.2.2 agir no melhor interesse da competição.

As decisões do árbitro devem se basear no interesse coletivo e não no interesse de indivíduos ou grupos, ou ainda e principalmente nos seus próprios interesses. Não importa se dentro da competição tem o jogador mais fraco ou um Grande Mestre, o jogo de xadrez é mais importante e a competição é mais importante que cada um.

12.2.3 garantir que será mantido um bom ambiente de jogo.

Entre os fatores de natureza física que atrapalham o ambiente de jogo estão: a higiene do local, os sons no ambiente, a iluminação e o calor. O árbitro deve verificar esses condicionantes antes de autorizar a realização de eventos de xadrez. Não há como manter uma boa concentração em ambientes barulhentos, fétidos, calorentos ou demasiadamente frios ou com iluminação inadequada, tanto para mais, como para menos.

Do ponto de vista humano, em um bom ambiente de jogo as pessoas são educadas, se tratam com fidalguia e respeito e querem dar o melhor de si, sempre utilizando de fair-play. Se isso não acontece, o árbitro deve agir pontualmente, corrigindo os comportamentos, tendo por base as Leis do Xadrez. A educação do árbitro e o seu trato com as pessoas em geral também impacta positiva ou negativamente no ambiente de jogo.

12.2.4 garantir que os jogadores não sejam perturbados.

A situação mais desejável para uma competição é aquela em que os jogadores conseguem dar o melhor de si, sem serem molestados, por pessoas ou fatores ambientais. O árbitro é o guardião do ambiente de jogo e, dentro deste, à área de jogo deve ser dada atenção especial.

12.2.5 supervisionar o bom andamento da competição.

A antecipação é a melhor fórmula para manter um ambiente de jogo adequado. O árbitro tem que estar vigilante para que a competição transcorra na normalidade desejada. Claro, tem que contar com um pouco de sorte, para que não aconteçam situações que fuja ao seu controle. Mesmo que estas aconteçam, há que se manter a calma e a serenidade para tomar as decisões mais adequadas, diante de tais problemas inopinados.

12.2.6 adotar medidas especiais de interesse dos jogadores deficientes e aqueles que necessitem de cuidados médicos.

Mesmo que os jogadores com deficiência sejam tratados de forma igual aos demais praticantes, do ponto de vista formal do jogo (anotação, execução dos lances, etc) há que se tomar medidas administrativas que possibilitem um conforto adequado a estes, em condições tão boas quanto aos demais. Por exemplo, o ingresso de uma cadeira de rodas deve ser facilitada, por meio da colocação de rampas (se for o caso) e o espaço para o deslocamento do cadeirante deve prever largura suficiente para o seu livre trânsito. Se possível também, posicioná-lo numa mesa fixa, próxima da saída, para facilitar seu ingresso e retorno. Se um dos jogadores é cego, ou deficiente visual, deve ter na sua partida dois tabuleiros, um ao lado do outro, um para si, adaptado e o outro do tamanho padrão para o oponente.

12.2.7 observar as regras “Anti-Cheating” ou Diretrizes.

As regras “Anti-Cheating” são as regras contra a trapaça no jogo de xadrez, principalmente aquelas relacionadas à evolução tecnológica (aparelhos celulares com programas de xadrez embarcados, pontos eletrônicos, óculos especiais, etc). Aconselho aos árbitros procurar o texto no site da FIDE. As diretrizes são as recomendações que vem após os anexos deste documento. O árbitro tem que ser vigilante nesses aspectos para garantir uma boa atuação.

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

Arbitrar não é apertar uma tecla no programa de empareiramento e depois divulgar o resultado. A atividade arbitral impõe a necessidade de vigilância sobre as ações dos praticantes do jogo e demais pessoas que estão no ambiente de jogo. Todos tem que cumprir as Leis do Xadrez e o árbitro é quem zela pelo seu fiel cumprimento. Quando os jogadores estão apurados no tempo, sua presença se torna mais necessária, pois deverá observar qual seta caiu primeiro, ou se os movimentos feitos, de forma muitas vezes rápida e atabalhados, estão de acordo com o marco legal. Se tomar uma decisão, deve fazer valer a sua autoridade, de modo claro e gentil. Mesmo quando se impõe penalidades a um ou mais jogadores, ou ainda a espectadores, tem que ser de forma branda, sem autoritarismo. A imposição deve ser baseada no conhecimento profundo das Leis do Xadrez e não na energia gasta ao aplicá-las.

12.4 O árbitro pode designar assistentes para observar partidas, por exemplo, quando vários jogadores estiverem em apuro de tempo.

O árbitro pode nomear observadores de partidas, que o auxiliarão a ver o que acontece em outra(s) partida(s) quando ele não puder fazê-lo. O observador não precisa entender nada de arbitragem, nem vai atuar em qualquer partida. Ele vai simplesmente relatar o que viu, sem julgamentos. Poderá informar que a seta de um dos dois jogadores caiu primeiro, o árbitro tomará as medidas administrativas ou desportivas, a partir da informação e dos demais elementos (posição final das peças, por exemplo). O que não é razoável é o árbitro nomear observadores e sair para relaxar. O observador só deve ser usado se não for possível ao árbitro estar presente, pois está ocupado com outra partida no mesmo instante. Ademais,

aconselho ao árbitro pegar a partida mais complicada do ponto de vista das Leis do Xadrez e deixar a mais calma com o observador, quando for possível.

12.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores no caso de perturbação externa da partida.

Nem sempre o árbitro tem total controle sobre o ambiente ou área do jogo. Uma perturbação externa (por exemplo, acaba de passar um trio elétrico ao lado do torneio, que não tem isolamento acústico). Se apenas um jogador foi prejudicado, pode ser concedido tempo a ele proporcional ao prejuízo. Se ambos os jogadores foram prejudicados, o árbitro pode conceder o tempo proporcional a ambos.

12.6 O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deve indicar o número de lances completados, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos uma das setas tenha caído. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente completou um lance ou que o jogador não acionou o seu relógio.

O árbitro não pode fazer de uma competição de xadrez seu show particular. As estrelas da competição são os jogadores, são eles que produzem o espetáculo. Os árbitros só devem atuar naquilo que as Leis do Xadrez o obrigam a fazê-lo. Isso não quer dizer o contrário, que o árbitro deva ficar escondido, como se o torneio não fosse de sua responsabilidade. A vigilância deve ser séria e silenciosa, mas com atuação pontual. Se há necessidade de atuar, o árbitro tem que estar presente e fazer o que tem que ser feito. Se não há necessidade, ele estará lá, só observando o andamento das partidas, assim como qualquer árbitro de qualquer competição esportiva..

12.7 Se alguém observar uma irregularidade, pode informar somente ao árbitro. Jogadores de outras partidas não devem falar ou de qualquer forma interferir numa partida. Não é permitido aos espectadores interferir em uma partida. O árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.

As Leis do Xadrez facultam a qualquer pessoa, seja jogador, ou espectador, informar ao árbitro sobre irregularidades que estejam acontecendo em um torneio de xadrez, seja em uma partida, na área de jogo ou no ambiente de jogo. Claro, estes não podem fazer intervenções diretas aos jogadores, e sim à equipe de arbitragem. O espectador informa ao árbitro que avaliará a veracidade do que foi relatado e se isso fere as Leis do Xadrez. Se couber intervenção, o árbitro deverá agir. Em todo Congresso técnico os jogadores tem que ser alertados que não podem intervir nas partidas alheias, assim como os espectadores, notadamente os eventos escolares. Se possível, em tais eventos, procurem manter as crianças que já terminaram suas partidas longe do tabuleiro dos coleguinhas, pois eles falam mesmo (e os pais também). Dentre as prerrogativas do árbitro, está a de expulsar do ambiente de jogo tais pessoas inoportunas. Se for expulsar uma criança de um torneio de xadrez faça da maneira a mais didática e carinhosa possível. De preferência nem expulse-a, apenas fale da regra e a coloque numa área mais afastada.

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

Caso o regulamento permita que pessoas portem celulares ou outros instrumentos de comunicação, isso tem que ser feito com conhecimento do árbitro e de acordo com o disposto no presente regulamento. Com a evolução dos meios de comunicação, cada vez mais se tornará uma necessidade a vigilância sobre tais equipamentos. Se organizadores de concursos e vestibulares já entenderam essa lição, o mundo enxadrístico não pode negligenciar o problema. Por princípio, todos são honestos em um torneio de xadrez e só querem o bem do esporte, mas, há exceções nada honrosas.

12.9 Opções disponíveis ao árbitro a respeito de penalidades:

12.9.1 advertência,

12.9.2 aumentar o tempo remanescente do oponente,

12.9.3 reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,

12.9.4 aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida,

12.9.5 reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator,

12.9.6 declarar a perda da partida pelo jogador infrator (o árbitro deve também decidir o score do oponente),

12.9.7 uma multa anunciada com antecedência.

12.9.8 exclusão de uma ou mais rodadas.

12.9.9 expulsão da competição.

Algumas formas disponíveis de punição estão descritas nas Leis do Xadrez de forma clara, como por exemplo, em caso do primeiro lance ilegal dar dois minutos ao tempo remanescente do oponente. Outras estão implícitas, como reduzir o tempo restante do jogador infrator. O árbitro deverá valer-se do seu melhor julgamento para escolher no rol à sua disposição, a que melhor couber ao caso concreto.

Cabe chamar à atenção a que fala sobre multa. As Leis do Xadrez atuais permitem que no regulamento do torneio seja aplicada uma multa pecuniária para infratores, desde que anunciada com antecedência.

É importante, também, lembrar que as penalidades podem ser aplicadas de forma cumulativa, por exemplo, podemos expulsar um jogador brigão do torneio, reduzir os pontos ganhos na partida e ainda aplicar-lhe uma multa.

Apêndice A. Xadrez Rápido

A.1 A partida de 'Xadrez Rápido' é aquela onde todos os lances devem ser completados em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo atribuído mais 60 vezes qualquer incremento é de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador.

O primeiro dos Apêndices trata do xadrez rápido e o define como uma partida com mais de 10 minutos para cada jogador e menos de 60. Ou seja, 10 minutos não é xadrez rápido, é blitz e, ainda 60 minutos não é xadrez rápido, é clássico. Nos relógios digitais, com acréscimo, para fazer o melhor ajuste, defina cada segundo de acréscimo como um minuto, aí você poderá fazer a melhor correspondência com um relógio analógico. Exemplo: um relógio analógico tem 20 minutos para cada jogador. O relógio digital poderá ter 15 min. + 5 segundos ou 10 minutos + 10 segundos, ou outra combinação, desde que a conta dê resultado 20, nesse caso. Entre as duas opções acima, opte por aquela que tenha o maior tempo principal.

A.2 Os jogadores não precisam anotar os lances, mas não perdem seus direitos relativos a reclamações com base em planilhas. O jogador pode, a qualquer momento, pedir ao árbitro que lhe forneça uma planilha com a finalidade de anotar os lances.

Aqui está uma das boas diferenças entre a cadência clássica e a rápida. É facultativa a anotação das partidas no xadrez rápido, de onde se deduz que não é proibida, apenas não é obrigatória. O jogador pode por exemplo, caso esteja anotando, reivindicar empate por repetição de posição ou regra dos 50 lances, baseada na planilha.

É aconselhável que o árbitro disponha de planilhas suficientes para fornecer a quem queira.

A.3.1 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se

A.3.1.1 um árbitro supervisiona no máximo 3 (três) partidas.

A.3.1.2 cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente e, se possível, por meios eletrônicos.

As regras de competição valem para o xadrez rápido se um árbitro supervisiona no máximo três partidas e estas são gravadas pelo árbitro, pelo assistente e/ou por meios eletrônicos, por exemplo, um tabuleiro digital, que registra automaticamente os lances para um computador. Até hoje essa situação nunca aconteceu no Brasil (torneio de xadrez rápido, com registro em tabuleiro digital e com supervisão adequada), quem sabe o árbitro ou o organizador que nos lê resolva ousar fazer diferente. Excetuando a parte da anotação, que não muda em razão de ser ou não uma competição supervisionada, o que vem a seguir em A4 não vale nada, ou seja, valem as regras de competição, caso tenhamos uma supervisão adequada.

A.3.2 O jogador pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro ou seu assistente para mostrar para ele a planilha. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida. Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como tentativa de distrair o oponente.

Essa situação se refere aos torneios com supervisão adequada, já que os lances estão sendo registrados pelo árbitro e/ou por meios eletrônicos. Mas o jogador só pode pedir cinco vezes. Depois disso o árbitro deve rejeitar e advertir que não peça mais.

A.4 Caso contrário, devem ser aplicáveis as seguintes regras:

A.4.1 Da posição inicial, uma vez completados os dez primeiros lances por ambos os jogadores:

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

A.4.1.2 nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei. No caso de incorreta colocação de torre, não é permitido rocar com esta torre.

Voltando à realidade dos torneios pelo mundo afora, o que acontece na imensa maioria é o torneio com a chamada inadequada supervisão, sem tabuleiros digitais em todas as mesas e sem árbitros a cada três mesas.

Depois que ambos os jogadores completaram 10 lances, a configuração dos relógios não pode ser mudada, exceto se isso causar problemas para o torneio, por exemplo: o torneio é jogado no ritmo de 20 minutos para cada jogador, sem acréscimos (40 minutos cada partida, no máximo). Os jogadores configuram o relógio para 40 minutos, cada (totalizando 80 minutos para cada um). Se o árbitro não intervier, provavelmente a rodada seguinte será desfavoravelmente afetada. Então deverá usar o seu melhor julgamento para configurar os ponteiros.

Colocação incorreta das peças ou do tabuleiro não pode ser modificada, após 10 lances de cada. O roque será afetado, caso a posição do rei estiver incorreta, ou da torre.

Como referência, se fosse uma partida de xadrez rápido com supervisão adequada, a partida seria anulada a qualquer tempo.

A.4.2 Se o árbitro observa uma ação tomada de acordo com os artigos 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4 ele deve agir de acordo com o disposto no art. 7.5.5, desde que o oponente não tenha feito seu próximo lance. Se o árbitro não intervier, o oponente desde que não tenha feito o próximo lance tem o direito de reclamar. Se o oponente não reclamar e o árbitro não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deve continuar. Uma vez que o oponente efetuou seu próximo lance, um lance ilegal não pode ser corrigido a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção de um árbitro.

A FIDE unificou, a partir de 2018 a punição para lance ilegal ou análogo ao lance ilegal. Assim sendo, em todos os ritmos, para o primeiro lance ilegal o oponente recebe dois minutos de acréscimo ao seu tempo principal e a partida retorna até o último lance anterior à irregularidade. No segundo lance ilegal, perde a partida, desde que o adversário possa dar xeque-mate por qualquer série de lances legais, caso contrário, é empate.

Para poder reclamar o lance ilegal, o oponente não pode ter feito o próximo lance. Nesse caso, **só o fato de tocar na peça não configura a execução do lance**, pois este está completo quando o jogador solta a peça na casa de destino. Sendo assim, o jogador pode desistir de efetuar a jogada e reclamar a ilegalidade cometida pelo seu oponente. Isso é muito importante de nota, pois em alguns casos nas Leis do Xadrez, o simples fato de tocar numa peça de forma intencional, já impede a reclamação, como é o caso, só para lembrar, quando um jogador toca numa peça e joga com outra.

Esquemáticamente, podemos ter as seguintes situações, após o jogador ter feito o segundo lance ilegal:

1. Oponente não toca na peça e percebe a irregularidade: pode reclamar vitória
2. Oponente toca na peça e percebe a irregularidade: pode reclamar vitória
3. Oponente solta a peça na casa pretendida: não pode reclamar vitória
4. Oponente solta a peça na casa pretendida e aciona o relógio: não pode reclamar vitória

Se os jogadores percebem a irregularidade, podem, em comum acordo, corrigir, sem a intervenção do árbitro.

A.4.3 Para reivindicar uma vitória por tempo, o requerente pode parar o relógio de xadrez e avisar ao árbitro. Entretanto, a partida está empatada se o oponente não pode dar xeque mate no rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.

Se o jogador percebe que o tempo do oponente esgotou, poderá parar ambos os relógios e chamar o árbitro. Se o reclamante tiver condições de aplicar o xeque mate ao rei adversário, vence a partida. Até a versão anterior desse documento, mesmo que pudesse ser determinada qual seta caiu primeiro, para reclamar a vitória no xadrez rápido, o oponente deveria ter tempo disponível no seu relógio. Isso caiu e também foi unificado com as regras de competição: Se há condições de saber qual seta caiu primeiro, o outro jogador vence a partida, desde que tenha condições de aplicar xeque-mate ao rei adversário.

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.

Essa situação, por mais absurda que pareça, é muito comum, principalmente nos torneios escolares. Às vezes até pior: já viram dois escolares jogando e quando você se aproxima os reis estão fora do tabuleiro? Pois é, acontece muito. No caso de xeques mútuos ou peão na última casa, não promovido, o árbitro espera um lance. Se os jogadores não perceberam, é porque precisam estudar mais um pouco as regras do jogo e a partida estará empatada.

A.4.5 O árbitro pode também acusar queda de seta, se ele observá-la.

As Leis do Xadrez reforçam que o árbitro também pode acusar queda de seta.

A.5 O Regulamento Técnico da Competição deverá especificar se o artigo A.3 ou A.4 aplicar-se-á para todo o evento.

Ou se usa em um torneio supervisão adequada (A.3) ou supervisão inadequada (A.4). Em qualquer um dos casos, o escolhido é para todas as partidas e para todo o torneio. Lembrando que supervisão adequada só nas condições técnicas e materiais descritas anteriormente em A.3.

Apêndice B. Xadrez Blitz

B.1 A partida de 'blitz' é aquela onde todos os lances devem ser completados num tempo fixo de 10 minutos ou menos para cada jogador; ou o tempo atribuído mais 60 vezes qualquer incremento é de 10 minutos ou menos.

Portanto, é blitz se cada jogador tiver disponível até 10 minutos para executar seus lances ou o tempo principal somado mais 60 vezes o incremento resultar em 10 minutos ou menos. Exemplo, 5 minutos + 5 segundos de incremento por lance; 3 minutos + 2 segundos de incremento.

B.2 As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de competição devem ser um minuto em vez de dois minutos.

As Leis do Xadrez preveem para a modalidade blitz uma “redução de pena” de dois minutos para um, nos casos em que caiba punição, sem perda de partida, por exemplo, no caso de um acionamento com força de um relógio. O Artigo 7 se aplicaria em blitz, caso o jogador tenha derrubado ou deslocado peças, por exemplo, e tenha que ser reestabelecida a posição original. Se o árbitro resolver punir, só pode punir com 1 minuto. No caso do Artigo 9, ele poderá ser punido com 1 minuto, por exemplo, se propuser empate com o relógio do oponente em movimento.

B.3.1 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se

B.3.1.1 um árbitro supervisiona uma partida e

B.3.1.2 cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente e, se possível, por meios eletrônicos.

Diferentemente da Supervisão Adequada do Xadrez Rápido, no blitz é necessário um árbitro para cada partida. O resto é igual.

B.3.2 O jogador pode a qualquer momento, na sua vez de jogar, pedir ao árbitro ou seu assistente para mostrar para ele a planilha. Isto pode ser solicitado no máximo por cinco vezes durante uma partida. Se solicitado mais vezes, deve ser considerado como uma perturbação ao oponente.

Como no xadrez rápido, essa situação se refere aos torneios com supervisão adequada, já que os lances estão sendo registrados pelo árbitro e/ou por meios eletrônicos. Mas o jogador só pode pedir cinco vezes. Depois disso o árbitro deve rejeitar e advertir que não peça mais.

B.4 Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Rápido conforme previsto nos Apêndices A2 e A4.

Este é o Apêndice que trata da supervisão inadequada nas partidas de xadrez rápido.

B.5 O Regulamento Técnico da Competição deverá especificar se o Artigo B3 ou Artigo B.4 aplicar-se-á para todo o evento.

A. Depois das últimas reformulações das Leis do Xadrez, o Apêndice do blitz ficou meio esvaziado e muita coisa que vale para o rápido vale também para essa cadência. O regulamento deve prever se será adotado o B.3 (supervisão adequada) ou o B.4 (supervisão inadequada) para todas as mesas e durante todo o torneio.

Apêndice C. Anotação Algébrica

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

A anotação de uma partida de xadrez faz parte do ritual desta, desde que o ritmo seja pelo menos de 60 minutos para cada jogador, ou equivalente. O sistema oficial é o algébrico, mas ainda há aqueles jogadores saudosistas que desde que leram a obra consagrada do Mestre Orfeu D'Agostinni, "Xadrez Básico", nunca mais largaram a anotação descritiva. A FIDE só reconhece o sistema algébrico, mas não proíbe a utilização de outro sistema, desde que o jogador anote a partida, quando obrigado a anotar, e tenha ciência de que qualquer reclamação que tenha como prova a planilha, não será considerada. Ao árbitro cabe a função de informá-lo, tão logo perceba. Boa medida é informar isso no Congresso Técnico, de forma coletiva.

Descrição do Sistema Algébrico

C.1 Nesta descrição "peça" significa uma peça diferente de um peão.

C.2 Cada peça é indicada por uma abreviatura. Usa-se a primeira letra, a letra maiúscula, do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo. A rainha (como é conhecida nos outros idiomas) é chamada de dama, para 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 em seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso da figura da própria peça.

A FIDE permite que cada jogador use a letra inicial dos nomes das peças do seu próprio idioma nacional. Nas edições impressas recomenda-se o uso dos desenhos das peças para permitir que pessoas de diferentes nações possam ler as publicações sem dificuldade.

C.4 Os peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: e5, d4, a5, e não pe5, pd4, pa5.

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

C.6 As oito fileiras (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente. Consequentemente,

na posição inicial as peças brancas são colocadas na primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima fileiras.

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

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

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

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

C.9.1 abreviatura do nome da peça em questão e

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

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

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

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

C.10.1.1 a abreviatura do nome da peça

C.10.1.2 a coluna da casa de partida

C.10.1.3 a casa de chegada

C.10.2 Se as duas peças estão na mesma coluna

C.10.2.1 a abreviatura do nome da peça

C.10.2.2 a fileira da casa de partida

C.10.2.3 a casa de chegada

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

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

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

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

C.10.3.4 Se uma captura acontece na casa f3, a anotação dos exemplos prévios é ainda aplicável, mas um 'x' deve ser inserido: 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdx3, conforme o caso.

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

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

C.13 Abreviaturas

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

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

x = capturas

+ = xeque

++ or # = xeque-mate

e.p. = captura 'en passant'

As últimas quatro são opcionais.

Amostra de partida:

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

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

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

D.1 O organizador, após consultar o árbitro, deve ter o poder de adaptar as regras abaixo relacionadas de acordo com as circunstâncias locais. No xadrez competitivo entre jogadores videntes e jogadores deficientes visuais qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando o tabuleiro tradicional e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente adaptado.

Este tabuleiro especialmente construído deve preencher os seguintes requisitos:

D.1.1 medida pelo menos 20 cm por 20 cm

D.1.2 ter as casas pretas levemente em relevo

D.1.3 ter um orifício de fixação em cada casa

D.1.4 Os requisitos para as peças são:

D.1.4.1 todas devem ter um pequeno pino que se encaixe no orifício de fixação do tabuleiro.

D.1.4.2 todas sejam modelo Staunton, sendo as peças pretas, especialmente marcadas.

A inclusão dos jogadores deficientes visuais no mundo do xadrez é muito bem vinda e deve ser incentivada. No entanto, o jogador vidente não pode ser penalizado por esta inclusão. Uma das maneiras que o legislador encontrou para satisfazer ambos os jogadores, foi disputarem a partida em tabuleiros separados, cada qual adaptado a sua realidade.

D.2 As seguintes regras devem regular o jogo:

D.2.1 Os lances devem 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 fileiras das brancas até as pretas devem receber os algarismos em alemão:

1-eins (um)

2-zwei (dois)

3-drei (três)

4-vier (quatro)

5-fuenf (cinco)

6-sechs (seis)

7-sieben (sete)

8-acht (oito)

O roque é anunciado "Lange Rochade" (Grande Roque em idioma alemão) e "Kurze Rochade" (Pequeno roque em idioma alemão).

As peças usam os nomes em idioma alemão: "Koenig" (rei), "Dame" (Dama), "Turm" (torre), "Laeufer" (Bispo), "Springer" (Cavalo) e "Bauer" (peão).

As palavras utilizadas poderão ser substituídas por outras, desde que o entendimento continue claro, para ambos os jogadores, principalmente em eventos que só participem nacionais.

D.2.2 No tabuleiro do jogador deficiente visual considera-se tocada a peça quando ela tiver sido retirada do orifício de fixação.

Os jogadores deficientes visuais sabem onde estão suas peças, pelo toque nas mesmas. Sendo assim, aquela regra da “peça tocada é peça jogada” do modo tradicional não vale para eles. Tocar na peça significa retirá-la do orifício de fixação.

D.2.3 Considera-se efetuado um lance quando:

D.2.3.1 no caso de uma captura, se a peça capturada tiver sido removida do tabuleiro do jogador que tenha a vez de jogar,

D.2.3.2 uma peça tiver sido colocada em diferente orifício de fixação,

D.2.3.3 tiver sido anunciado o lance.

D.2.4 Somente então o relógio do oponente será posto em movimento.

D.2.5 Tão logo os pontos D.2.2 e D.2.3 sejam considerados, são válidas para o jogador vidente as regras normais.

D.2.6.1 Um relógio de xadrez especialmente construído para o DV será admissível. Tal relógio deve ser capaz de anunciar o tempo e o número de lances para o jogador DV.

D.2.6.2 Alternativamente um relógio análogo com as seguintes características pode ser considerado:

D.2.6.2.1 um mostrador ajustado com ponteiros reforçados, com cada cinco minutos marcados por um ponto e cada 15 minutos por dois pontos; e

D.2.6.2.2 uma seta que possa ser facilmente sentida pelo tato; cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador sentir bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.

O relógio analógico do jogador com deficiência não tem painel de vidro na frente para permitir que este toque nos ponteiros e saiba como está o seu tempo.

D.2.7 O jogador DV deve registrar a partida em Braille ou escrita usual, ou gravar os lances num gravador.

Esse artigo deixa claro que a anotação da partida é tão obrigatória quanto para os jogadores videntes.

D.2.8 Qualquer engano no anúncio de um lance deve ser imediatamente corrigido antes que o relógio do oponente seja posto em movimento.

D.2.9 Se durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas devem ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das planilhas dos dois jogadores. Se as duas planilhas coincidirem, o jogador que anotou o lance correto, mas o executou errado, deve corrigir sua posição para que coincida com o lance escrito nas planilhas. Quando tais diferenças ocorrem e nota-se divergência nas duas planilhas, deve ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas planilhas coincidam e o árbitro deve reajustar adequadamente os relógios.

Um problema muito comum nesse tipo de situação é quando um jogador deficiente visual faz o lance e o vidente não registra no seu tabuleiro. É de boa medida, vez por outra, o árbitro dar uma checada nas posições dos tabuleiros, só por garantia de que tudo está indo bem.

D.2.10 O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:

D.2.10.1 fazendo o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário;

D.2.10.2 anunciando os lances de ambos os jogadores;

D.2.10.3 anotando os lances na planilha do jogador deficiente visual e pondo em movimento o relógio do adversário (levando em conta a regra 3.c.);

D.2.10.4 informando ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores;

D.2.10.5 reivindicando a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informando ao árbitro quando o jogador vidente tiver tocado em uma de suas peças.

D.2.10.6 cumprindo as formalidades necessárias no caso de suspensão de partida.

O assistente não pode tomar nenhuma medida que ajude na partida do deficiente visual. Não pode propor lances, analisar posições, ou coisa similar. Suas funções estão descritas nos itens acima. Tanto o árbitro quanto o oponente podem ser fiscais dos assistentes.

D.2.11 Se o jogador deficiente visual não fizer uso de um assistente, o jogador vidente pode pedir a alguém que se responsabilize em executar as funções mencionadas nos pontos D.10.1 e D.10.2. Um assistente precisa ser designado caso um jogador DV seja emparceirado com um jogador surdo.

A medida é pra evitar que o jogador vidente fique sobrecarregado de obrigações durante a partida. A pessoa indicada tem que ter aprovação do árbitro.

Diretrizes I - Partidas adiadas

I.1.1 Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deve exigir ao jogador que tem vez de jogar, 'selar' o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio de xadrez. Enquanto não parar o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro para selar seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deve anotá-lo em sua planilha como seu lance secreto.

No caso de partidas suspensas, o jogador em vez de executar o lance no tabuleiro, anota o seu lance na própria planilha, coloca esta e a planilha do oponente no envelope próprio para essa finalidade e sela o envelope, parando ambos os relógios em seguida. Se o jogador fizer um lance após o árbitro ter informado para suspender a partida, esse será o lance secreto (agora não mais, não é!). A anotação não deve ser ambígua, ou seja, se dois cavalos podem ir para uma casa, deve ser informado qual o cavalo está sendo movido. A mesma coisa acontece com duas torres ou dois peões (no caso de captura.)

I.1.2 O jogador que tem a vez de jogar, que quiser suspender a partida antes do final da sessão de jogo, será considerado pelo árbitro, como tendo utilizado todo o tempo que falta para o término da sessão.

Digamos que ainda faltam 10 minutos para o fim programado da sessão. O jogador resolve suspender a partida. Esses 10 minutos serão retirados do seu tempo remanescente.

I.2. Os seguintes dados devem ser indicados no envelope:

I.2.1 os nomes dos jogadores,

I.2.2 a posição imediatamente anterior ao lance secreto,

I.2.3 os tempos utilizados por cada jogador,

I.2.4 o nome do jogador que fez o lance secreto,

I.2.5 o número do lance secreto,

I.2.6 a oferta de empate, se feita antes da suspensão da partida,

I.2.7 a data, hora e o local de reinício da partida.

Todas essas informações serão úteis na abertura do envelope, então sugiro ao árbitro que seja caprichoso nesse momento. As informações vão anexas ao envelope e não no interior deste.

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

I.4. Se o jogador propõe empate após o oponente fazer o lance secreto, a proposta permanece válida até que o jogador a aceite ou a rejeite, conforme o Artigo 9.1.

O jogador que faz o lance secreto pode propor empate, antes de lacrar o envelope e deverá indicar a proposta na planilha (=). Se é o oponente que propõe empate, após o fechamento do envelope, a proposta permanece válida até que o jogador aceite ou rejeite, incluindo fazer o lance quando da abertura do lance secreto.

I.5. Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deve ser colocada no tabuleiro, e deve ser indicado nos relógios o tempo utilizado por cada jogador, quando a partida foi suspensa.

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

I.7. O envelope deve ser aberto só quando o jogador que deve responder ao lance secreto estiver presente.

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

I.8.1 seja ambígua, ou

I.8.2 foi escrito de uma forma que não seja possível estabelecer o seu verdadeiro significado, ou

I.8.3 seja ilegal

Então, para deixar claro, perde a partida o jogador que escreveu o lance secreto: Ambíguo, ilegal ou manifestamente ilegível

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

I.9.1 o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e acionado seu relógio.

I.9.2 o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, deve ser acionado seu relógio. Após a sua chegada, o jogador pode parar o seu relógio e chamar o árbitro. O envelope é aberto em seguida e o lance secreto executado no tabuleiro. Seu relógio é, então, acionado.

1) o jogador das brancas fez o lance secreto, ambos estão presentes na reabertura da sessão: O envelope é aberto, o lance é feito no tabuleiro e o relógio do jogador das pretas é colocado em movimento.

2) o jogador das brancas fez o lance secreto, mas na hora da abertura, o jogador das pretas não está: o relógio do jogador das pretas é acionado e o envelope permanece lacrado até a sua chegada.

I.9.3 O jogador que fez o lance secreto não estiver presente, seu oponente tem o direito anotar seu lance na sua planilha, selar sua planilha num novo envelope, parar seu relógio e acionar o do oponente, ao invés de responder da maneira normal. Nesse caso, o novo envelope deve ficar sob a custódia do árbitro e aberto após a chegada do jogador ausente.

O jogador de brancas fez o lance secreto, mas na reabertura da sessão não está presente: abre-se o envelope, o jogador das pretas faz o lance secreto, aciona o seu relógio e faz o lance seguinte, aciona o seu relógio do oponente, ou anota o lance secretamente um novo lance e o coloca em um novo envelope, acionando o relógio do jogador de brancas.

I.10. Qualquer jogador que chegue ao tabuleiro após o horário default deve perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma. Entretanto, se o lance secreto resultou na conclusão da partida, tal conclusão será homologada.

Se o lance secreto resultou em empate ou xeque mate; ou ainda, foi ambíguo, ilegal ou ilegível, provocando a perda da partida daquele que escreveu o lance secreto, este resultado prevalecerá.

I.11. Se o regulamento técnico do evento especifica que o horário default não é zero, deve ser aplicado o seguinte: Se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, o jogador que tem de responder ao lance secreto deve perder todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que o regulamento técnico do evento especifique ou o árbitro decida de outra forma.

Observa-se aqui nos itens I.10 e I.11 que as regras da abertura do envelope, em relação à questão do tempo, equivalem às regras de uma partida começada do zero. Se não há tolerância em relação ao horário de chegada, perde a partida quem não chegou; se há tolerância, perde o tempo o jogador de brancas; pode ainda acontecer que o regulamento da competição diga que, em caso de atraso, o tempo do atraso seja dividido igualmente entre os atrasados.

I.12.1 Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deve ser reiniciada da posição adiada e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos jogadores não puder ser restabelecido, os relógios devem ser ajustados a critério do árbitro. O jogador que selou o lance secreto executa no tabuleiro o lance que afirma ser o 'secreto'.

I.12.2 Se for impossível restabelecer-se a posição, a partida é anulada e uma nova partida deve ser disputada.

Perder um envelope contendo o lance secreto é daqueles erros que o árbitro jamais esquecerá. Mas, caso aconteça, ambos os jogadores tentarão lembrar como estava a posição, antes do lance secreto e em que tempo se encontravam os relógios. Caso não seja possível estabelecer o tempo dos relógios, o árbitro deverá ajustar de modo o mais adequado possível e, se não for possível reproduzir a posição em que estavam as peças, uma nova partida deverá ser disputada, e os tempos zerados. A posição pode ser complexa e os jogadores não se lembrarem dos seus detalhes e vale destacar, se o envelope foi perdido, junto com o lance secreto, também foram extraviadas as planilhas.

I.13. Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer um dos jogadores aponta esse fato antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido.

Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro decida de outra forma.

Ao preparar o reinício da partida, a informação do tempo estará (ou deveria estar) escrita no envelope. O árbitro fará o ajuste necessário e os jogadores vão fiscalizar o ajuste. Se o ajuste for incorreto, cada jogador tem o direito de, antes de fazer o primeiro lance, apontar possíveis erros no ajuste. Se não o fizerem, estão tacitamente concordando com o ajuste. Mas, o árbitro poderá ainda decidir por ajustá-lo, caso ache justo e adequado à situação.

I.14. A duração de cada sessão de partidas suspensas deve ser controlada pelo relógio do árbitro. O horário de reinício deve ser previamente anunciado.

Diretrizes II - Regras do Xadrez Randômico

II.1 Antes de uma partida de Xadrez Randômico a posição inicial é randomicamente colocada, sujeita a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez tradicional. É importante mencionar que peças e peões têm seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate no rei do oponente.

O xadrez randômico ou 960 é um jogo baseado no xadrez, cuja diferença básica está na montagem inicial das peças, que obedecem a certos critérios limitantes, e na maneira de fazer o roque. O resto é igual ao xadrez clássico.

II.2 Requisitos da posição inicial

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

II.2.1 O rei é colocado em alguma casa entre as duas torres,

II.2.2 os bispos são colocados em casas de cores opostas, e

II.2.3 as peças pretas são colocadas em posição oposta a das brancas.

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

A posição, mesmo que randomicamente gerada não pode permitir que sejam colocados dois bispos na mesma cor de casa, nem que o rei não fique entre as torres, senão não vamos ter como gerar uma partida com as mesmas analogias ao xadrez convencional.

II.3 Regras de roque no Xadrez Randômico

II.3.1 As regras permitem a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de rei e torre em uma única jogada. Entretanto, algumas interpretações do jogo de xadrez tradicional são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para rei e torre que não são aplicáveis com frequência no xadrez randômico.

II.3.2 Como rocar:

Dependendo da posição do rei e da torre anteriormente ao roque, a manobra de roque no xadrez randômico é executada por um dos quatro métodos:

III.3.2.1 Roque de duplo movimento: um lance com o rei seguido de um lance com a torre, ou

III.3.2.2 Roque por transposição: Trocando a posição do rei com a da torre, ou

III.3.2.3 Roque com um único lance de rei: Fazendo somente um lance de rei, ou

III.3.2.4 Roque de um só lance de torre: Fazendo somente um lance com a torre.

II.3.2.5 Recomendações

II.3.2.5.1 Quando o roque num tabuleiro físico for realizado por um 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.

II.3.2.5.2 Após o roque, as posições finais da torre e do rei deveriam ser exatamente as mesmas do xadrez tradicional.

As regras do roque tem a intenção de deixar o rei e a torre na mesma posição que estariam numa partida de xadrez convencional, após a sua execução. Como a posição das torres e rei não estão no local padrão, para cada lugar que eles estão, resulta numa maneira diferente de executar o roque, mas o resultado é igual ao padrão que já conhecemos.

II.3.2.6 Esclarecimento

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

II.3.2.7 Notas

II.3.2.7.1 Para evitar qualquer engano, é conveniente falar "vou rocar" antes de efetuar o lance.

II.3.2.7.2 Em certas posições iniciais, o rei ou a torre (mas, não ambos) não se movem durante o roque.

II.3.2.7.3 Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.

II.3.2.7.4 Todas as casas entre as casas iniciais e finais do rei (incluindo a casa final), e todas as casas entre as casas iniciais e finais da torre (incluindo a casa final), devem estar vagas exceto as casas do rei e a torre utilizada para rocar.

II.3.2.7.5 Em algumas posições iniciais, algumas casas poderiam estar ocupadas durante o roque que deveriam estar vagas no xadrez tradicional. Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas 'a', 'b' ou 'e' ainda permaneçam ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas 'e'/ou 'h' estejam ocupadas.

Diretrizes III. Partidas sem incremento inclusive Final Acelerado

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

Já explicamos sobre o final acelerado, mas não custa lembrar que é a fase final da partida, em que não existe um número de lances pra terminar. Por exemplo, numa partida com cadência de 1h para 23 lances e uma hora nocaute, essa última fase é o final acelerado.

III.2.1 As diretrizes abaixo relativas ao final de partida, inclusive final acelerado, devem ser aplicadas em um evento se for anunciado antecipadamente.

Hoje em dia, faz parte do Congresso Técnico o anúncio da adoção ou não da Diretriz III.

III.2.2 Este Apêndice somente deve aplicar-se a partidas de xadrez standard e xadrez rápido sem incremento e não a partidas de BLZ.

A Diretriz III limita este anexo ao rápido e clássico, uma vez que não tem sentido usar o mecanismo para as partidas ultrarrápidas de Blitz. **Tudo a que se refere nessa Diretriz diz respeito a partidas sem bônus (incremento).**

III.3.1 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então:

III.3.1.1 a partida deverá continuar se isso ocorre em qualquer período do jogo exceto no último período.

Por exemplo, se o ritmo é 1h para 23 lances e mais uma hora nocaute, se ambos os jogadores fizeram 20 lances e ainda estão no primeiro controle de tempo, se a seta cair e não houver como saber qual caiu primeiro, a partida continua.

III.3.1.2 a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos lances restantes devem ser completados.

Já se o fato ocorre na fase nocaute, a partida está encerrada, com resultado empate.

III.4 Se o jogador, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar que um 'incremento' extra de 5 segundos seja introduzido para ambos os jogadores. Isto constitui a oferta de empate. Se a oferta for recusada, e o árbitro aceitar o pedido, os relógios são então ajustados com o tempo extra; o oponente será contemplado com 2 (dois) minutos de tempo extra e partida terá continuidade.

Quando o árbitro chegar na mesa, a primeira providência que tem que ser feita é parar o relógio e olhar se o jogador tem menos de dois minutos no relógio. Se não tiver, já

pode aplicar uma penalidade a ele e explicar que é indevida a reivindicação e prosseguir a partida.

Uma vez conferido isso, vamos ao que interessa: Como a reivindicação constitui uma oferta de empate, o árbitro vai esperar o oponente se manifestar. Se este concordar, acaba a partida. Se não concordar, o árbitro vai conferir os tempos restantes e anotar (convém, confirmar oralmente com os jogadores, pra evitar confusão). Ao tempo restante do oponente vai acrescentar dois minutos. Em princípio, o árbitro estará trocando um relógio analógico por um digital com acréscimo, e algumas vezes, um digital sem acréscimo por um com acréscimo. Feito isso, a partida continua. É aconselhável que o árbitro ou um assistente designado por ele acompanhe o restante da partida, pois pelo menos um jogador estará apurado no tempo.

III.5 Se a Diretriz III.4 não for aplicável e o jogador tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deve chamar o árbitro e pode parar o relógio de xadrez (veja Artigo 6.12.2). Pode reclamar baseado que o seu oponente não pode vencer por meios normais, e/ou que seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.

A Diretriz III.4 pode não ser aplicável, porque no Congresso Técnico já havia sido anunciado que não seria aplicado, ou no regulamento já previa isso, mas também pode não ser aplicável por motivos menos nobres, como por exemplo, não há relógios digitais com acréscimo disponível.

Ganhar por meios normais seria ganhar a partida, independente do fator tempo. O árbitro não precisa saber se algum dos jogadores está superior ou inferior, apenas se existe ainda certa dinâmica das peças que possibilitem uma vitória do oponente, ainda que remota, e que ele esteja baseando seus movimentos nessa possibilidade.

III.5.1 Se o árbitro concordar que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, deve declarar a partida empatada. Caso contrário deve adiar sua decisão ou rejeitar a reivindicação.

Quando solicitado, o árbitro deverá decidir se concorda, rejeita ou adia a sua decisão. Em geral, quando o árbitro concorda de imediato é porque ele já vinha acompanhando a partida e tentando perceber a dinâmica das peças. Do contrário, para o árbitro declarar a partida empatada, sem ver as peças se movendo, esta deve apresentar posições “mortas”, onde não há como dar mate, nem com o mais inábil contrajogo.

III.5.2 Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode ser contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deve continuar se possível na presença do árbitro. O árbitro deve declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida ou logo que possível após a queda de seta de um dos jogadores. Deve declarar a partida empatada se concordar que o oponente do jogador cuja seta tiver caído não pode ganhar por meios normais, ou que ele não estava fazendo suficientes tentativas para vencer o jogo por meios normais.

Na dúvida, aconselho a adiar a decisão e colocar os jogadores para mover as peças. Não custa nada ficar vendo o que querem os jogadores com aquela partida. Pode acontecer de tudo nesse momento, até uma reviravolta no jogo. As Leis do Xadrez facultam ao árbitro a conceder ou não dois minutos ao oponente. Em geral, o tempo é concedido.

Se após a queda da seta do jogador que solicitou empate, o árbitro entender que o seu oponente não estava fazendo esforço para ganhar a partida, ou que não era possível este ganhar a partida por meios normais, declara empate. O árbitro também pode não esperar a seta cair e parar os relógios, declarando empate (talvez o mais comum seja essa segunda opção). Se ainda ele entender que o oponente estava jogando para ganhar por meios normais, a partida está perdida pelo jogador cuja seta caiu.

III.5.3 Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deve ser contemplado com dois minutos de tempo extra.

Ao contrário do artigo anterior, se o árbitro não tem dúvida e rejeita a reclamação, ele tem que conceder os dois minutos obrigatoriamente e a partida prossegue.

III.6 As seguintes regras devem ser aplicadas quando a competição não for supervisionada por um árbitro:

III.6.1 O jogador pode reivindicar empate quando tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes de sua seta cair. Isto determina o término da partida. Pode reivindicar com base em:

III.6.1.1 que o seu oponente não pode vencer por meios normais e/ou

III.6.1.2 que o seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.

Na hipótese III.6.1.1 o jogador deve anotar a posição final e o adversário precisa verificá-la.

Na hipótese III.6.1.2 o jogador deve anotar a posição final e submetê-la em uma planilha atualizada.

O oponente deve verificar ambas as planilhas e a posição final.

III.6.2 A reclamação deve ser encaminhada ao árbitro designado (cuja decisão será final).

Esse é o caso em que o jogador quer o empate baseado em que o oponente não pode vencer ou não está fazendo esforço para vencer, só que o árbitro não está presente. Quando isso acontece, a partida termina de imediato e tomam-se todas as providências para permitir ao árbitro que tome a sua decisão, uma vez que ele não verá a dinâmica das peças. O árbitro, deverá reproduzir a partida e decidir se concede o empate. Se não conceder o empate, o jogador que reivindicou perde a partida.

Glossário de termos nas Leis do Xadrez

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

Abandono 5.1.2. Quando um jogador desiste de jogar, preferível a jogar até levar mate

Adiamento 8.1. Ao invés de jogar em uma sessão, a partida é temporariamente suspensa e então terá prosseguimento posteriormente

Ala da dama 3.8.1. A metade vertical do tabuleiro que a dama ocupa no início da partida.

Ala do rei 3.8.1. Metade do tabuleiro ocupada pelo rei no início da partida.

Ambiente de Jogo 12.2. O único lugar em que os jogadores têm acesso durante a partida.

Análise 2.3. Quando um ou mais jogadores fazem lance num tabuleiro tentando determinar qual é a melhor continuação.

Apelação: 11.10 Normalmente o jogador tem o direito de apelar contra uma decisão do árbitro ou organizador

Árbitro: prefácio. A pessoa responsável por assegurar que as regras de uma competição foram observadas.

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

Área de jogo 12.2. O lugar onde as partidas do evento são jogadas.

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

Ataque: 3.1. Diz-se que uma peça ataca uma peça do oponente se a peça poderia fazer uma captura nessa casa.

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

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

Branças 2.2.1. Há 16 peças claras ou casas chamadas Brancas. Ou 2. Quando em maiúsculas, isto também se refere às peças brancas.

Captura: 3.1. Quando uma peça é movida de sua casa para a casa ocupada pela peça do oponente, esta última é removida do tabuleiro. Veja também 3.7d Anotação:x

Casa de chegada 3.7.5. A casa que o peão atinge quando alcança a última fila.

Celular: 11.3. Telefone móvel.

Coluna: 2.4. Uma coluna vertical de oito casas no tabuleiro.

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

Deficiência 6.2.5. Uma condição, tal como desvantagem física ou mental, que resulta em perda parcial ou completa da habilidade pessoal para desempenho de certas atividades enxadrísticas.

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

Discrição arbitral. Há aproximadamente 39 instâncias na lei em que o árbitro deve usar sua capacidade de julgamento;

Empate 5.2. Quando uma partida é concluída sem nenhum lado vencedor

Espectadores 11.4 Não jogadores assistindo as partidas. Isto inclui jogadores que tiveram suas partidas concluídas.

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

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

Fileira 2.4. Uma linha horizontal de oito casas do tabuleiro

Final acelerado III A última fase de uma partida em que o jogador tem de fazer um ilimitado número de lances em um tempo finito

Horário de ausência 6.7. Tempo especificado que um jogador pode chegar atrasado sem perder a partida.

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

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

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

Jogo no tabuleiro introdução. As leis cobrem apenas este tipo de xadrez, não pela internet nem por correspondência, e assim por diante.

Lance completo 6.2.1. Quando um jogador efetuou seu lance e em seguida acionou seu relógio.

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

Lance ilegal: 4.3.3. Uma posição ou lance que é impossível devido as Leis do Xadrez

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

Lance: 1.1.1. 40 lances em 90 minutos, refere-se a 40 lances para cada jogador Ou 2. vez de jogar refere-se ao direito do jogador de efetuar o próximo lance, Ou 3. melhor lance das Brancas refere-se a um lance singular feito pelas Brancas.

Licença para arrumar peças. Veja j'adoubé.

Mate: 1.2, 5.1. Abreviação de xeque-mate

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

Modo Bronstein 6.3.2. Veja 'modo de espera'.

Modo Cumulativo Fischer. Quando um jogador recebe um montante extra de tempo (geralmente 30 segundos) antes de cada lance

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

Modo Fischer. Veja modo cumulativo

Monitor: 6.13. Um dispositivo eletrônico de uma posição no tabuleiro.

Mural demonstração 6.13. Mostra a posição no tabuleiro em que as peças são movidas manualmente

Notação algébrica 8.1. Anotando os lances usando as coordenadas a-h e 1-8 no tabuleiro 8x8

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

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

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

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

Peça menor. Exemplo: Bispo ou cavalo

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

Peças de xadrez. As 32 peças do tabuleiro

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

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

Planilha 8.1. Uma folha de papel com espaço para anotação dos lances. Isto pode também ser eletrônico.

Pontos ou pontuação 10 Normalmente um jogador ganha 1 ponto por vitória, ½ ponto por empate, 0 por derrota. Uma alternativa é 3 por vitória, 1 por empate, 0 por derrota.

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

Pressionar o relógio 6.7.1. O ato de acionar o botão ou alavanca no relógio de xadrez que para o relógio do jogador e põe em andamento o do oponente

Pretas 2.2.1. Há 16 peças pretas ou casas chamadas de preta Ou 2. Em letras maiúsculas refere-se também ao jogador com as peças pretas.

Promoção 3.7.5. Quando um peão é trocado por uma dama, torre, bispo ou cavalo de mesma cor.

Queda de seta 6.1. Quando o tempo alocado para um jogador tiver expirado.

Reclamação: 6.8. O jogador pode reclamar de decisões do árbitro sob várias circunstâncias

Regra dos 50 lances 9.2. Um jogador pode reivindicar empate se pelo menos 50 lances foram efetuados sem captura ou movimento de peão.

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

Regras de competição 6.7.1. Vários pontos na Lei são opcionais. O regulamento técnico deve estabelecer quais opções foram escolhidas.

Relógio de xadrez 6.1. Relógio com dois mostradores de tempo conectados entre si.

Relógio: 6.1. Um dos 2 mostradores de tempo

Repetição 5.2.4 Um jogador pode reivindicar empate se a mesma posição ocorre três vezes

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

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

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

Seta 6.1. Dispositivo que mostra quando se expirou um período de tempo.

Supervisão 12.2.5 Inspeção ou controle.

Tabuleiro 1.1. A grade de 8x8 como em 2.1

Tela 6.13. Mostrador eletrônico de uma posição no tabuleiro

Telefone móvel 11.3.2. Celular

Tolerância zero 6.7.2. Quando um jogador precisa chegar ao tabuleiro antes do início da rodada.

Troca 3.7.e 1. Quando um peão é promovido. Ou 2. Quando um jogador captura uma peça de mesmo valor da sua própria e esta peça é recapturada. Ou 3. Quando um jogador perdeu uma torre e o adv. perdeu um bispo ou cavalo.

Xadrez 960 ou xadrez randômico II. Uma variante de xadrez em que as peças são colocadas randomicamente em 960 variações possíveis

Xadrez rápido A. Uma partida em que cada jogador tem mais de 10 minutos de tempo de reflexão, mas inferior a 60 minutos

Xadrez STD partida em que a reflexão é de pelo menos 60'

Xeque 3.9. Quando o rei é atacado por uma ou mais peças do oponente. Anotação: +;

Xeque-mate 1.2. Quando o rei está atacado e não pode evitar a ameaça. Anotação: ++

CONTEÚDOS EXTRAS

Padrões para equipamentos de Xadrez

Parte do texto preparado pela Comissão Técnica da FIDE 2014 e 2015 e aprovado pela Assembleia Geral da FIDE 2014 e Birô Presidencial de 2015.

Conteúdo:

Introdução

1. Equipamentos de xadrez
2. Peças de xadrez
3. Tabuleiro de xadrez
4. Mesa de xadrez
5. Relógios de xadrez
6. Planilhas de anotação eletrônicas
7. Sala de torneio para o Campeonato Mundial ou Continental e Olimpíadas
8. Transmissão das partidas
9. Aprovação de relógios e equipamentos
10. Requisitos para o tratamento de jogadores com deficiência
11. Ritmo de jogo e controle de tempo
12. Critérios de desempates

Introdução:

Este documento define as normas gerais de equipamentos de xadrez e condições de jogo, o ritmo de jogo e critérios de desempate para serem usados em Competições FIDE.

1. Equipamentos de Xadrez:

Os equipamentos de xadrez oferecidos pelos organizadores (anfitriões) de um Campeonato Mundial FIDE ou Continental, Olimpíada e outros torneios homologados pela FIDE devem estar em conformidade com as normas mencionadas a seguir, e devem ser aprovados pelo organizador e pelo árbitro Chefe.

- 1.1 Recomenda-se que as peças de xadrez, tabuleiros e relógios, usado nas competições de nível superior do mundo ou Continental seja aprovado pelos jogadores participantes. Sua aprovação deve ser obtida também para outros equipamentos como mesa, cadeiras, etc. No caso de discordância entre os jogadores, o equipamento a ser utilizado deve ser decidido pelo organizador ou árbitro do evento, tendo em conta as normas para o seu tamanho e forma, como mencionado abaixo.
- 1.2 É altamente recomendável que o equipamento de xadrez usado em uma competição seja o mesmo para todos os participantes e todos os jogos.

2. Peças de xadrez:

2.1 Material

As peças de xadrez devem ser feitas de madeira ou de plástico ou de um material que os imite.

2.2 Altura, peso e proporções

O tamanho das peças deve ser proporcional à sua altura e forma; outros elementos, tais como estabilidade, considerações estéticas etc., podem também ser levados em consideração. O peso das peças deve ser adequado para o movimento confortável e com estabilidade. A altura recomendada das peças é a seguinte: rei - 9,5 cm, dama - 8,5 cm, bispo - 7 cm, cavalo - 6 cm, torre - 5,5 cm e peão - 5 cm. O diâmetro da base da peça deve medir 40-50% da sua altura. Estas dimensões podem variar até 10% a partir da recomendação acima, mas a proporção (por exemplo, o rei é maior do que a dama etc.) deve ser mantida.

2.3 Forma e estilo das peças

O recomendado para uso em competições FIDE são peças de estilo Staunton. As peças devem ser confeccionadas de modo a ser claramente distinguidas umas das outras. Em particular, a parte superior do rei deve ser diferente da parte superior da Rainha. A parte superior do Bispo pode ter um entalhe ou ser de uma cor especial de modo a distinguir claramente da parte superior do Peão.

Exemplos de peças de xadrez:

Peças modelo Staunton original, da esquerda pra direita: peão, torre, cavalo, bispo, dama e rei.



Um conjunto Staunton moderno, em madeira:



Conjunto aprovado para o Torneio de Candidatos 2013 ao Campeonato Mundial



2.4 Cores das peças

As peças "negras" devem ser da cor marrom ou preta, ou de outros tons escuros dessas cores. As peças "brancas" podem ser da cor branca ou creme, ou de outras tonalidades claras. A cor natural da madeira (cerejeira, mogno, etc.) pode também ser utilizada para este fim. As peças não devem ser brilhantes e devem ser agradáveis aos olhos.



3. Tabuleiros de xadrez

3.1 Para o Campeonato Mundial, Continental ou outras competições de nível superior devem ser usados tabuleiros de madeira. Para outros torneios homologados pela FIDE recomenda-se tabuleiros feitos de madeira, plástico ou cartão. Em todos os casos, as tabuleiros devem ser

rígidos. O tabuleiro também pode ser de pedra ou de mármore com luminosidade adequada e cores escuras, desde que o Organizador ou Árbitro Chefe considerem adequado. Madeira natural com contraste suficiente, como a bétula, bordo ou Cinzas Europeias contra noz, teca, faia, etc, podem também ser utilizados para a confecção dos tabuleiros, que devem ter um acabamento maçante ou neutro, porém nunca brilhante. Combinação de cores como marrom, verde, mogno ou muito leve bronze e branco, creme, branco marfim, etc., podem ser utilizados para os tabuleiros de xadrez, além de cores naturais.

3.2 Tamanho da casa

O lado do quadrado deve medir de 5 a 6 cm. Referindo-se a 2.2 o lado de um quadrado deve ser pelo menos duas vezes o diâmetro da base de um peão (isto significa quatro peões em um quadrado). Uma mesa ou prancha de altura adequada e confortável pode ser integrada a um tabuleiro de xadrez. Se a mesa e tabuleiro são separados um do outro, este último deve ser fixado e, assim, impedido de se mover durante o jogo.

4. Mesas de xadrez

Para todos os torneios oficiais da FIDE o comprimento da mesa é de 110 cm (com Tolerância de 15%). A largura é de 85 cm (para cada jogador, pelo menos, 15 cm). A altura da mesa é de 74 cm. As cadeiras devem ser confortáveis para os jogadores. Preocupação especial deve ser dada para eventos infantis. Devem ser evitados quaisquer ruídos quando se deslocam as cadeiras.

5. Relógios de xadrez

Para o Campeonato Mundial e Continental e Olimpíadas da FIDE devem ser usados relógios de xadrez eletrônicos. Por outros torneios registrados pela FIDE são recomendados também relógios mecânicos. Se forem utilizados relógios de xadrez mecânicos, eles devem ter um dispositivo (uma "bandeira ") que sinalize precisamente quando o ponteiro das horas indica horas cheias. A bandeira deve ser disposta de modo que a sua queda possa ser claramente vista, ajudando os árbitros e jogadores para verificar o tempo. O relógio não deve ser reflexivo, a tal ponto que prejudique a sua visualização. Ele deve ser acionado o mais silenciosamente possível, a fim de não perturbar os jogadores durante o jogo. O mesmo tipo de relógio deve ser usado durante todo o torneio.

5.1 Requisitos para relógios de xadrez eletrônicos

- (A) Os relógios devem funcionar em plena conformidade com as leis de Xadrez da FIDE.
- (B) O monitor, em todos os momentos, deve permitir a visualização do tempo disponível para completar o próximo lance do jogador.
- (C) Os monitores devem ser legíveis a uma distância de pelo menos 3 metros.
- (D) A partir de, pelo menos, uma distância de 10 metros um jogador deve ter uma indicação clara e visível de que relógio está correndo.

(E) No caso de um controle de tempo que está sendo ultrapassado, um sinal no visor deve sinalizar claramente qual o jogador passou o controle de tempo em primeiro lugar.

(F) Para os relógios movidos a bateria, uma indicação de bateria fraca é necessária.

(G) Em caso de uma indicação de bateria fraca do relógio deve continuar a funcionar sem falhas durante pelo menos 10 horas.

(H) Uma atenção especial deve ser dada para o anúncio correto de ultrapassagens de controles de tempo.

(I) No caso de sistemas de cronometragem acumulativa (bônus) ou atraso (delay), o relógio não deve adicionar qualquer tempo se o jogador ultrapassou o último controle de tempo.

(J) Em caso de penalidades de tempo, deve ser possível que o árbitro possa executar correções no tempo e no contador de lances, dentro de 60 segundos.

(K) Deve ser impossível apagar ou alterar os dados na tela com uma simples manipulação.

(L) O relógio deve ter um manual resumido, que indique o seu funcionamento.

(M) Os relógios de xadrez eletrônicos utilizados para eventos da FIDE devem ser aprovados pela Comissão Técnica da FIDE.

5.2 Relógios eletrônicos de xadrez endossados pela FIDE

(a) DGT XL (2007)

(b) DGT 2010 (2010)

(c) Silver Timer (2007)

(d) "Sistemco" (2009)

(e) DGT 3000 (2014)

(o texto continua, mas com assuntos menos voltados para a realidade nacional)

Regras da Competição da FIDE.

Anexo 3: Regulamento relativo aos sistemas de desempates (tie-break)

1 A escolha de um critério de desempate a ser utilizado em uma competição de xadrez deve ser decidida com antecedência e deve ser anunciada antes do início do torneio. Se todos os sistemas de desempate forem insuficientes, o desempate deve ser feito por sorteio. Um Play-Off ainda é o melhor sistema, mas nem sempre é apropriado. Por exemplo, pode não haver tempo suficiente.

1.1 Play-Off

- a. Deve ser reservado um tempo para que se chegue a uma decisão.
- b. O sistema de emparelamento e o ritmo de jogo devem ser determinados antes do início do evento.
- c. Todas as eventualidades devem ser previstas no regulamento.
- d. Recomenda-se para que os Play-Offs só sejam organizados para a definição do primeiro lugar, de um campeonato ou de uma eliminatória.
- e. Quando as posições subsidiárias também estiverem sendo decididas no Play-Off, cada posição será determinada de acordo com o Play-Off. Por exemplo, três jogadores empatados e: o número 1 vence o Play-Off, o número 2 vem em segundo e o número 3 vem em terceiro lugar. O número 2 receberá o segundo prêmio.
- f. Quando dois jogadores estiverem empatados após o primeiro lugar ter sido definido, eles dividirão qualquer prêmio em dinheiro ao qual eles tenham direito. Por exemplo, quatro jogadores empatados e é organizada uma eliminatória. Os jogadores 3 e 4, eliminados na fase semifinal devem dividir igualmente os prêmios de 3º e 4º lugar.
- g. Quando o tempo é limitado antes de uma cerimônia de encerramento, jogos entre jogadores potencialmente envolvidos em tais embates na última rodada podem ser programados para começar mais cedo do que os outros jogos do torneio.
- h. Se houver um Play-Off, ele deve começar após uma pausa de pelo menos 30 minutos após a conclusão do último jogo principal envolvendo os jogadores no Play-Off. Se houver outras fases, deve haver uma pausa de, pelo menos, 10 minutos entre cada fase.
- i. Cada jogo será supervisionado por um árbitro. Se houver uma disputa, o assunto será encaminhado para o árbitro chefe. Sua decisão será final.
- j. As cores iniciais serão determinadas por sorteio em todos os casos abaixo.
- k. A seguir um exemplo onde o tempo disponível para um Play-Off é um pouco limitado:
 1. Se dois jogadores tiverem que jogar uma partida de desempate:

a) Eles jogam uma sequência de dois jogos ao ritmo de 3 minutos + 2 segundos de bônus, por lance, desde o primeiro movimento. Se persiste o empate:

b) Será realizado um novo sorteio de cores. O vencedor será o primeiro vitorioso de um jogo. Após cada jogo de número ímpar, as cores devem ser invertidas.

2. Se três jogadores tiverem de participar de um Play-Off:

a) Eles jogam um round Robin no ritmo como em 1(a). Se todos os três jogadores empatarem novamente:

b) O próximo desempate deve ser utilizado (ver item G) e o jogador pior classificado deve ser eliminado. O procedimento então é como em (1.a).

3. Se quatro jogadores devem participar de um Play-Off, jogam um sistema eliminatório. Os emparelhamentos devem ser definidos por sorteio.

Deve haver matches de duas partidas no ritmo de jogo de acordo com (1.a).

4. Se cinco ou mais jogadores tiverem que participar de um Play-Off, são inicialmente classificados de acordo com o item G e todos, exceto os quatro primeiros, são eliminados.

5. O direito é reservado para fazer as mudanças necessárias.

6. Quando apenas dois jogadores estão envolvidos no Play-Off, podem jogar num ritmo de jogo mais lento, se o tempo permitir, de acordo com o Comitê de Arbitragem e o Comitê Organizador.

1.2. Outros sistemas de desempates comumente usados:

Em todos os sistemas, os jogadores devem ser classificados inicialmente pela ordem decrescente do respectivo sistema. A lista a seguir é simplesmente em ordem alfabética.

A - Explicações dos sistemas de desempate:

(A) Rating Médio dos Oponentes

É a soma dos ratings dos oponentes, dividido pelo número de jogos disputados.

(A1) Rating Médio dos Oponentes com Cortes, é o Rating Médio dos Oponentes, excluindo um ou mais oponentes, a partir do oponente de menor rating.

(B) Sistema Buchholz

O sistema Buchholz é a soma das pontuações de cada um dos oponentes do jogador.

(B1) O Buchholz mediano é Buchholz reduzido da menor e maior pontuação entre os adversários do jogador.

(B2) O Buchholz Mediano 2 é a pontuação do Buchholz reduzida das duas menores e duas maiores pontuações entre os adversários do jogador.

(B3) O Buchholz com corte 1 é o resultado do Buchholz reduzido pela pontuação mais baixa dos adversários.

(B4) O Buchholz com corte 2 é o resultado do Buchholz reduzido pelas duas pontuações mais baixas dos jogadores.

(C) Confronto Direto

Se todos os jogadores de um mesmo grupo de pontuação se enfrentarem, a soma dos pontos destes encontros é usada. O jogador com a maior pontuação é classificado número 1 e assim por diante. Se alguns, mas não todos, jogaram entre si, o jogador com uma pontuação que não poderia ser igualada por qualquer outro jogador (se todos esses jogos tivessem sido jogado) é classificado número 1 e assim por diante.

(D) Sistema Koya para torneios Round Robin

Este é o número de pontos alcançados contra todos os adversários que atingiram 50% ou mais.

(D1) Sistema Koya estendido

O sistema de Koya pode ser estendido, passo a passo, para incluir grupos de pontuação com menos de 50%, ou reduzido, passo a passo, para excluir os jogadores que obtiveram 50% e, em seguida, pontuações mais altas.

(E) Número de partidas jogadas com as peças pretas

O maior número de jogos jogados com as peças pretas (jogos não jogados, por WO ou Bye, será contado como jogado com as peças brancas).

(F) Sistema Sonneborn-Berger

(F1) Sonneborn-Berger para Torneios Individuais é a soma das pontuações dos oponentes que um jogador derrotou e metade da pontuação dos jogadores com quem ele empatou.

(F2) Sonneborn-Berger para Torneios de Equipe é o produto da soma das pontuações feitas por cada equipe adversária e a pontuação feita contra essa equipe.

(G) Competições por equipes

(G1) Pontos de partida (match) em competições de equipes que são decididas por pontos de jogo. Por exemplo:

2 pontos para uma partida ganha onde uma equipe marcou mais pontos do que a equipe adversária.

1 ponto para uma partida empatada.

0 pontos para uma partida perdida.

(G2) Pontos de jogo em competições de equipes que são decididas por pontos de partida (Match). O match é quebrado, determinando o número total de pontos de todos os jogos registrados.

B – Sistemas de desempate usando os pontos do jogador e do oponente:

- (A) Sonneborn-Berger
- (B) Sistema Koya para torneios Round Robin
 - (B1) Sistema Koya estendido
- (C) Maior número de vitórias
- (D) Confronto direto

C – Sistemas de desempate usando os próprios resultados de uma equipe:

- (A) Pontos de partida (Match) em competições de equipe
- (B) Pontos de jogo em competições de equipes que são decididas por pontos de partida (Match). O match é quebrado, determinando o número total de pontos de todos os jogos registrados.
- (C) Confronto direto

D – Sistemas de desempate usando os resultados do oponente:

Observe que essas pontuações são determinadas em cada caso **após a aplicação da regra relativa aos jogos não disputados**.

- (A) Sistema Buchholz
 - (A1) Buchholz Mediano
 - (A2) Buchholz Mediano 2
 - (A3) Buchholz com Corte 1
 - (A4) Buchholz com Corte 2

(A5) Soma de Buchholz: a soma dos escores de Buchholz dos oponentes

(B) Sistema Sonneborn-Berger

(B1) Sonneborn-Berger para torneios individuais

(B2) Sonneborn-Berger para Torneios de Equipes A: o produto da soma dos pontos de partidas feitos por cada equipe adversária e os pontos de partida feitos contra essa equipe, ou

(B3) Sonneborn-Berger para Torneios de Equipes B: o produto da soma dos pontos de partida feitos por cada equipe adversária e os pontos de jogo feitos contra essa equipe, ou

(B4) Sonneborn-Berger para Torneios de Equipes C: o produto da soma dos pontos de jogo feitos por cada equipe adversária e os pontos de partida feitos contra essa equipe, ou

(B5) Sonneborn-Berger para Torneios de Equipes D: o produto da soma dos pontos de jogo feitos por cada equipe adversária e os pontos de jogo feitos contra essa equipe

(B6) Sonneborn-Berger para Torneios de Equipes Corte 1 A: o produto da soma dos pontos de partida feitos por cada equipe adversária e os pontos de partida feitos contra essa equipe, excluindo a equipe adversária que tiver o menor número de pontos de partida ou

(B7) Sonneborn-Berger para os Torneios de Equipes Corte 1 B: o produto da soma dos pontos de partida feitos por cada equipe adversária e os pontos de jogo feitos contra essa equipe, excluindo a equipe adversária que tiver o menor número de pontos de partida ou

(B8) Sonneborn-Berger para Torneios de Equipes Corte 1 C: o produto da soma dos pontos de jogo feitos por cada equipe adversária e os pontos de partida feitos contra essa equipe, excluindo a equipe adversária que tiver o menor número de pontos de jogo ou

(B9) Sonneborn-Berger para Torneios de Equipes Corte 1 D: o produto da soma dos pontos de jogo feitos por cada equipe adversária e os pontos de jogo feitos contra essa equipe, excluindo a equipe adversária que obteve o menor número de pontos de jogo.

E – Sistemas de desempate usando o rating em torneios individuais (onde todos os jogadores tem rating consistentes):

(A) Rating Médio dos Oponentes

(A1) Rating Médio dos Oponentes com Cortes

F – Regras de utilização de Buchholz para partidas não jogadas:

(A) Para fins de desempate, o resultado de um jogo não jogado será contado como um empate contra o próprio jogador. (Até 1º de julho de 2012)

(B) Para fins de desempate, todos os jogos não jogados em que os jogadores estão indiretamente envolvidos (resultados por ausência de oponentes) são considerados

como tendo sido empatados. Para fins de desempate, um jogador que não tenha adversário será considerado como tendo jogado contra um adversário virtual que tenha o mesmo número de pontos no início da rodada e que empate em todas as rodadas seguintes. Para o jogador faltoso o resultado por perda será considerado como um resultado normal. Isto dá a fórmula:

$$POV = PJF + (1 - PPJF) + 0,5 \times (n - R)$$

POV = Pontuação do oponente Virtual

PJF = Pontos acumulados do jogador faltoso

PPJF = Pontuação recebida/perdida pelo faltoso

n = número de rodadas realizadas

R = Rodada em que ocorreu a falta

Exemplo 1: na rodada 3 de um torneio de nove rodadas **o jogador P não apareceu.**

Pontuação do jogador P após 2 rodadas é 1,5. **A pontuação de seu oponente virtual (ou seja, do que apareceu para jogar) é**

$$POV = 1,5 + (1 - 0) + 0,5 * (3 - 3) = 2,5 \text{ após a rodada 3}$$

$$POV = 1,5 + (1 - 0) + 0,5 * (9 - 3) = 5,5 \text{ no final do torneio}$$

Exemplo 2: na Rodada 6 de um torneio de nove rodadas, **o adversário do jogador P não aparece.**

Pontuação do jogador P após 5 rodadas é 3,5. **A pontuação de seu oponente virtual (ou seja, a pontuação do jogador que faltou à rodada) é:**

$$POV = 3,5 + (1 - 1) + 0,5 * (6 - 6) = 3,5 \text{ depois da ronda 6}$$

$$POV = 3,5 + (1 - 1) + 0,5 * (9 - 6) = 5,0 \text{ no final do torneio}$$

G – Sistemas de desempates recomendados:

Para diferentes torneios as regras de desempates são listadas abaixo e **são recomendadas para serem aplicadas na ordem proposta:**

(A) Torneios Individuais Round Robin:

1. Confronto Direto
2. Maior Número de Vitórias
3. Sonneborn-Berger
4. Koya

(B) Torneios Round Robin por equipes:

1. Pontos de Partidas (Match) se o ranking for decidido por Pontos de Jogo ou
2. Pontos de Jogo se o ranking for decidido por Pontos de Partidas (Match)
3. Confronto Direto
4. Sonneborn-Berger

(C) Torneios Suíços individuais onde nem todos os ratings são consistentes:

1. Confronto Direto
2. Maior Número de Vitórias
3. Maior Número de Jogos com as Peças Pretas (jogos não jogados, por WO ou Bye, será contado como jogado com as peças brancas).
4. Buchholz com Corte 1
5. Buchholz
6. Sonneborn-Berger

(D) Torneios Suíços individuais onde todos os ratings são consistentes:

1. Confronto Direto
2. Maior Número de Vitórias
3. Maior Número de Jogos com as Peças Pretas (jogos não jogados, por WO ou Bye, será contado como jogado com as peças brancas).
4. Rating Médio dos Oponentes com Corte 1
5. Buchholz com Corte 1
6. Buchholz
7. Sonneborn-Berger

(E) Torneios Suíços por Equipes:

1. Pontos de Partidas (Match) se o ranking for decidido por Pontos de Jogo ou
2. Pontos de Jogo se o ranking for decidido por Pontos de Partidas (Match)
3. Confronto Direto
4. Buchholz com Corte 1
5. Buchholz
6. Sonneborn-Berger

TABELA ROUND ROBIN

3 ou 4 jogadores: (*)

1ª Rodada	1x3	2x4 ou 2 de bye(**)
2ª Rodada	3x2	4x1 ou 1 de bye
3ª Rodada	2x1	3x4 ou 3 de bye

5 ou 6 jogadores:

1ª Rodada	1x5	2x4	3x6 ou 3 de bye
2ª Rodada	4x3	5x2	6x1 ou 1 de bye
3ª Rodada	2x1	3x5	4x6 ou 4 de bye
4ª Rodada	5x4	1x3	6x2 ou 2 de bye
5ª Rodada	3x2	4x1	5x6 ou 5 de bye

7 ou 8 jogadores:

1ª Rodada	1x7	2x6	3x5	4x8 ou 4 de bye
2ª Rodada	5x4	6x3	7x2	8x1 ou 1 de bye
3ª Rodada	3x1	4x7	4x6	5x8 ou 5 de bye
4ª Rodada	6x5	7x4	1x3	8x2 ou 2 de bye
5ª Rodada	3x2	4x1	5x7	6x8 ou 6 de bye
6ª Rodada	7x6	1x5	2x4	8x3 ou 3 de bye
7ª Rodada	4x3	5x2	6x1	7x8 ou 7 de bye

9 ou 10 jogadores:

1ª Rodada	1x9	2x8	3x7	4x6	5x10 ou 5 de bye
2ª Rodada	6x5	7x4	8x3	9x2	10x1 ou 1 de bye
3ª Rodada	2x1	3x9	4x8	5x7	6x10 ou 6 de bye
4ª Rodada	7x6	8x5	9x4	1x3	10x2 ou 2 de bye
5ª Rodada	3x2	4x1	5x9	6x8	7x10 ou 7 de bye
6ª Rodada	8x7	9x6	1x5	2x4	10x3 ou 3 de bye
7ª Rodada	4x3	5x2	6x1	7x9	8x10 ou 8 de bye
8ª Rodada	9x8	1x7	2x6	3x5	10x4 ou 4 de bye
9ª Rodada	5x4	6x3	7x2	8x1	9x10 ou 9 de bye

* O primeiro número joga de brancas e o segundo de pretas. Se o torneio for jogado em rodadas duplas basta repetir o emparelamento, invertendo as cores dos oponentes.

** Definição de bye nessa tabela: é o jogador que fica sem adversário em razão de ser ímpar o número de jogadores da competição Round Robin.

COMITÊ DE APELAÇÃO

A decisão do árbitro nos eventos de xadrez, apesar de decisiva, pode ser contestada por quaisquer das partes envolvidas, sempre que entenderem que o árbitro cometeu um ato antijurídico na sua decisão, ou seja, quando o árbitro decidiu algo em conflito com as Leis do Xadrez. Para resolver esses tipos de contenda existe um instrumento relativamente eficaz, chamado de Comitê de Apelação.

O Comitê de Apelação deve ser formado durante o Congresso Técnico, escolhido entre os participantes que tenham notório conhecimento nas Leis do Xadrez, algo que nem sempre é muito simples de resolver. Não existindo estes conhecedores plenos do marco legal, deveriam ser escolhidos, outros que conheçam razoavelmente as Leis do Xadrez.

Em geral, é o árbitro quem indica os integrantes do Comitê e os participantes homologam. Entre os critérios para a indicação, o árbitro deve levar em conta, além do conhecimento das Leis do Xadrez, a representatividade das pessoas escolhidas em relação ao público em geral. Por exemplo, numa competição em que existem vários estados participantes é interessante procurar não escolher duas pessoas do mesmo estado. A mesma ideia se aplica se for torneio interclube, interescolar, etc.

Antes de indicar, é importante o árbitro perguntar antecipadamente se o indicado aceita a incumbência, só por precaução. Não é legal o indicado falar na frente de todos que não quer fazer parte do Comitê de Apelação no Congresso Técnico, pois o próximo indicado poderá ser escolhido de forma menos pensada.

Ademais, via de regra, as pessoas costumam aceitar os nomes dos indicados, por entender que o árbitro fez uma boa escolha (ou por vontade que o torneio comece logo). Mas pode acontecer contestação em relação a algum nome e convém o árbitro ter uma carta na manga, ou seja, outro nome.

O Comitê de apelação deve ter, no mínimo, 5 integrantes: o presidente do Comitê (que pode ser o organizador), dois membros e dois suplentes. O árbitro participa do Comitê só para narrar os fatos e fazer a defesa das suas decisões, ou seja, é parte envolvida na contenda, portanto, não vota. Os suplentes são necessários, uma vez que um ou mais membros do Comitê podem estar envolvidos na contenda e, portanto, encontram-se sob suspeição e devem ser substituídos pelos suplentes.

O processo começa com uma reivindicação formal, por escrito, da parte interessada. Se houver previsão no regulamento, o organizador pode exigir uma caução para a parte ter direito a reclamar. Se ganhar, devolve-se o dinheiro. Se perder, o organizador fica com o dinheiro. Tem uma galera que cobra uma fortuna para inibir qualquer contestação. Não acho razoável, nem democrático. Outros não cobram nada, o que é uma temeridade, pois podem chover reclamações infundadas, pois o direito de reclamar é livre.

Após a formalização, o Comitê de Apelação é convocado para decidir, num momento em que não estiver acontecendo partidas. O Processo é relativamente simples:

1. O presidente convoca o árbitro principal e os demais árbitros que tenham presenciado o fato, o contestador, e os membros do Comitê, com suplentes.
2. O presidente lê o documento que descreve a reivindicação.
3. O árbitro é ouvido e explica o que o motivou a tomar a decisão, baseado nas Leis do Xadrez.
4. Opcionalmente, o contestador pode fazer sua defesa oral.
5. Os membros do Comitê debatem sumariamente sobre as suas opiniões. Podem pedir explicações adicionais ao árbitro ou ao contestador.
6. Vota-se sobre o assunto e a decisão tomada é final.

Como podemos perceber, é importante que as pessoas que vão julgar entendam das Leis do Xadrez, senão pode haver uma decisão equivocada do Comitê por desconhecimento da Lei.

Sempre forme o Comitê de Apelação, pois poderá precisar dele durante a competição. Quanto mais importante for o torneio, mais necessária é a sua formação. Tem árbitro que resolve formar o Comitê quando dá algum problema, de forma tardia. Não recomendo, é uma temeridade, pois pode ser acusado de montar casuisticamente um Comitê que lhe seja favorável.

CADERNO DE QUESTÕES (Gabarito ao final)

(Novas questões propostas podem ser enviadas para o email do autor: arimaiajunior@yahoo.com.br)

1. Um jogador, conduzindo as peças pretas, percebe que após a execução do lance do condutor das peças brancas, fica sem nenhum lance legal possível para executar, apesar de não se encontrar em xeque (“rei afogado”). Diante de tal situação e de forma inexperiente, abandona a partida. O árbitro da competição observa a situação e decreta a perda da partida por parte do jogador de pretas. Como você entende a atitude do árbitro?

- a) O árbitro agiu corretamente, uma vez que o jogador abandonou a partida e quem declara que abandona, perde.
- b) O árbitro agiu de maneira incorreta, pois como o rei estava afogado, a partida havia terminado e não é possível abandonar uma partida já terminada, típico caso de abandono ineficaz.
- c) As brancas perdem a partida, pois está claro, no exemplo, que o jogador tentou ludibriar a arbitragem, sendo assim, o árbitro errou ao conceder a vitória para as brancas.
- d) O árbitro acertou, pois a última palavra em termos de declaração do resultado de uma partida é do próprio jogador derrotado, nesse caso, o condutor das peças pretas.
- e) Uma vez que existem duas versões para a partida (vitória das pretas e empate por afogamento) não há como determinar o seu resultado, sendo necessário ao árbitro convocar o Comitê de Apelação.

2. Sobre a anotação dos lances de uma partida de xadrez em planilhas é correto afirmar:

- a) A anotação descritiva é obrigatória nas partidas oficiais de xadrez clássico, sendo vedada a anotação pelo sistema algébrico.
- b) O registro dos lances de uma partida deve ser feito, em todos os casos, após a execução dos mesmos no tabuleiro, sendo vedada a anotação prévia de lances em uma partida de xadrez, devendo o árbitro punir o infrator.
- c) Caso o jogador pare de anotar, por esquecimento, o árbitro deve parar o relógio e exigir que ele atualize a planilha, antes de efetuar o próximo lance. O relógio deve ser colocado em marcha, tão logo o infrator termine de atualizar a planilha.
- d) Com o advento de novas tecnologias, ao jogador já é permitido anotar sua partida, por exemplo, diretamente em formato (.PGN) a partir do seu celular e ao final da partida, entregar o arquivo para o árbitro, uma vez que isso contribui para facilitar a parte administrativa do torneio.
- e) Em um torneio internacional, com a participação de jogadores de vários países, é permitido ao jogador anotar a partida em seu próprio idioma nacional.

3. Observe a opção hipotética: O jogador das peças brancas, em decorrência de um lance legal, coloca o seu peão na 8ª casa, promovendo-o. Pega a Dama branca que se encontrava fora do tabuleiro, com a intenção de colocá-la no lugar do peão. Antes de tocar a casa de promoção, percebe que se promover o peão a cavalo aplicará o xeque mate ao rei adversário, terminando de imediato a partida. Sendo assim, solta a Dama e coloca o cavalo na oitava casa. O jogador das peças pretas chama imediatamente o árbitro e reivindica que o

jogador coloque a Dama e retire o cavalo. Nessa situação, aponte a alternativa em que se aplica corretamente as Leis do Xadrez:

- a) O xeque mate será válido, uma vez que não importa qual a peça que foi tocada primeiro, entre as que estavam fora do tabuleiro e a promoção só é efetivada, quando a peça tocar no tabuleiro.
- b) O árbitro deverá ordenar a coroação da Dama, pois foi a primeira peça tocada e o cavalo deverá ser retirado do tabuleiro.
- c) Ao árbitro está facultada a decisão de colocar qualquer das peças na oitava casa, uma vez que a sua decisão é soberana, no caso.
- d) O jogador das pretas é quem tem que decidir, pois ao jogador é facultada a decisão de qual peça deve ser coroada.
- e) Se alguma testemunha arrolada pelo árbitro tiver flagrado o jogador das brancas tocando a Dama, não resta dúvida que esta tem que ser colocada no tabuleiro.

4. Numa partida de xadrez blitz, um determinado jogador solta a torre na casa e4 em decorrência de um lance legal. Antes de acionar o relógio, percebe que com o lance da torre, perderá a Dama. Informa ao seu adversário que, como não acionou o seu relógio, vai voltar o lance e mover a Dama. O adversário chama o árbitro e protesta. O árbitro obriga então ao jogador manter o lance da torre. Em relação ao caso, podemos afirmar corretamente:

- a) O árbitro errou, uma vez que o jogador não acionou o relógio e, por isso, tem o direito de realizar qualquer outro lance legal.
- b) Nesse caso não importa o acionamento do relógio, uma vez que uma jogada legal não pode ser mudada, a partir do momento em que o jogador tenha tocado a peça.
- c) Nesse caso não importa o acionamento do relógio, uma vez que uma jogada não pode ser mudada, a partir do momento em que o jogador tenha soltado a peça na casa, em decorrência de um lance legal.
- d) O árbitro não só deve permitir ao jogador mover a Dama, como ainda deve aplicar uma pena de advertência ao adversário, por reclamar indevidamente e perturbar o bom ambiente de jogo.
- e) As partidas de blitz tem no relógio seu elemento fundamental, sendo assim, enquanto não acionar o relógio, o jogador pode mover a peça que bem entenda, inclusive, outra, que nem seja a torre, nem a Dama, pois quem está se prejudicando é ele, com a perda de tempo, em razão da sua indecisão.

5. Observe as assertivas abaixo:

I – No caso em que dois jogadores, por descuido, jogam com cores invertidas, em relação ao que está no emparelamento e se encontram no lance 35, o árbitro deve permitir que a partida prossiga e fazer a inversão das cores no programa de emparelamento (swap).

II – Os participantes de uma competição de xadrez podem apelar contra qualquer decisão do árbitro, mesmo que já tenham assinado a planilha da partida, exceto se o regulamento da competição não permitir.

III – Se um jogador toca em uma peça que não pode ser movimentada (peça cravada) em uma partida de ritmo blitz e não aciona o relógio, ele está desobrigado a jogar com aquela peça e deve escolher outra pra jogar.

A seguir, marque a opção verdadeira:

- a) Apenas I está verdadeira
- b) Apenas I e II estão verdadeiras
- c) Todas as assertivas são verdadeiras
- d) Apenas I e III estão verdadeiras
- e) Apenas II e III estão verdadeiras

6. Assinale a opção que não devemos considerar para identificar empate por posições idênticas, reivindicada por um dos jogadores:

- a) Posição das peças
- b) Vez de jogar
- c) Existência de seta caída
- d) Possibilidade de roque ou tomada em passant
- e) Cor das peças do jogador reclamante

7. O jogador retira o peão da 7ª casa e o coloca na 8ª e, antes de promover o peão, aciona o relógio do adversário. A partir dessa situação, assinale a opção correta:

- a) Se fosse numa partida no ritmo de 30 minutos + 30 segundos de acréscimo por movimento, após a reivindicação do adversário, o árbitro decretaria o fim da partida e a vitória do jogador reivindicante, em todos os casos.
- b) Se fosse a primeira situação de irregularidade, jogada numa partida de xadrez clássico, o árbitro puniria o infrator com o acréscimo de tempo de 2 minutos ao oponente.
- c) Se fosse numa partida de blitz, o árbitro daria a vitória ao jogador infrator, de imediato e, no caso de rápido, seguiria com a partida.
- d) No caso de reincidência do mesmo jogador, no mesmo torneio, pela terceira vez, consecutiva ou não, o árbitro deverá expulsar o jogador da competição.
- e) O caso em epígrafe é comum nos torneios de xadrez e não constitui transgressão à norma enxadrística, portanto não é passível de punição.

8. Em relação ao relógio de competição, podemos afirmar corretamente que:

- a) É o jogador das peças pretas que definem a posição do relógio na mesa de jogo.
- b) Nos relógios com ajuste de tempo “delay” o jogador somente consome o tempo principal, se executar o lance após consumir todo o tempo extra dado a ele, por movimento, nesse modo.
- c) Em torneios que utilizam relógio analógico, o jogador somente pode para de anotar os lances faltando dois minutos para o fim do seu próprio tempo.
- d) Nos relógios com tempo extra de bônus, por exemplo, 1h30 + 30 segundos de bônus, por movimento, é obrigatória a anotação, sempre que este estiver usando o tempo principal e facultativa nos momentos de consumo do tempo bônus.
- e) A substituição do relógio de xadrez é impossível durante a rodada, mesmo que este apresente defeito evidente.

9. Observe as seguintes assertivas:

I – Um jogador que em um torneio de xadrez clássico executa pela segunda vez um lance ilegal, sempre perderá a partida, independente da quantidade de peças no tabuleiro.

II – Se durante esse mesmo torneio descobrir-se que em uma partida o tabuleiro foi colocado de maneira incorreta, a partida é anulada e uma nova partida realizada. Em outra situação, se a partida tiver começado com as peças em posições incorretas, a partida também é reiniciada.

III – No caso de um segundo movimento ilegal realizado numa partida de clássico, a posição deve ser reestabelecida a partir da última posição anterior à irregularidade e o árbitro deverá penalizar o infrator com a perda de dois minutos.

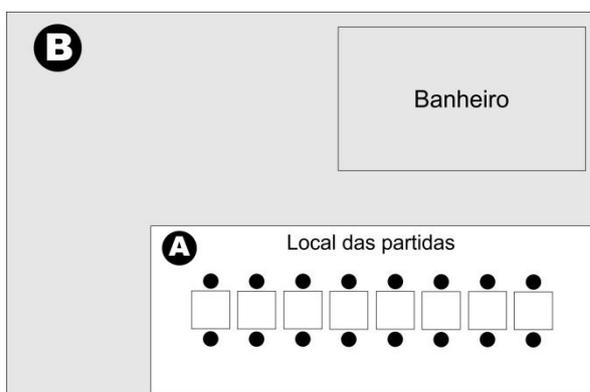
A seguir, marque a opção verdadeira:

- a) a) Se apenas a assertiva I for verdadeira.
- b) b) Se todas as assertivas são verdadeiras.
- c) c) Se apenas a assertiva II for verdadeira.
- d) d) Se nenhuma assertiva é verdadeira.
- e) e) Se apenas a assertiva III for verdadeira.

10. Sobre a planilha da partida de xadrez, pode-se afirmar corretamente, exceto em:

- a) A planilha é de propriedade do organizador do evento.
- b) A oferta de empate deverá ser anotada em ambas as planilhas.
- c) Exceto quando da reivindicação de empate e nos casos de partidas adiadas, o jogador não pode anotar previamente os lances na planilha, sem antes executá-los no tabuleiro.
- d) Não é permitido ao jogador registrar nada além dos lances, assinatura final, dados de cabeçalho na planilha e demais anotações relevantes e pertinentes à partida.
- e) A anotação final de uma partida de xadrez deve ser feita no padrão descritivo.

11. Observe a ilustração de um local de um torneio e em seguida assinale a alternativa incorreta:



- a) O local (A) é a área de jogo, onde efetivamente as partidas são disputadas.
- b) O local (B) é o ambiente de jogo, que além da área de jogo, é composto por área de descanso, banheiro e outras áreas determinadas pelo árbitro.
- c) Independente da autorização do árbitro, na sua vez de jogar, o jogador pode sair da área (A), mas não pode sair de (B).
- d) É proibido ao jogador fumar na área (A).
- e) Qualquer pessoa que não esteja participando da competição somente pode acessar a área (A) com a permissão do árbitro.

12. Entre as penalidades que o árbitro pode impor ao jogador, durante uma competição, podemos enumerar, exceto:

- a) Prisão.
- b) Advertência.
- c) Multa, acertada previamente no regulamento da competição.
- d) Expulsão da competição.
- e) Perda da partida.

13. Assinale a alternativa que apresenta um ritmo de jogo (cadência), respectivamente, de uma partida de xadrez clássico, rápido e blitz.

- a) 30 minutos + 30 segundos por movimento; 10 minutos; 5 minutos + 2 segundos por movimento.
- b) 1h30; 30 minutos; 5 minutos + 10 segundos por movimento.
- c) 1h30 + 30 segundos por movimento; 10 minutos + 10 segundos por movimento; 5 minutos + 5 segundos por movimento.
- d) 1 hora; 30 minutos + 30 segundos por movimento; 5 minutos + 2 segundos por movimento.
- e) 45 minutos + 15 segundos por movimento; 10 minutos; 10 minutos + 10 segundos por movimento.

14. Sobre os regulamentos específicos para partidas de xadrez rápido, leia as alternativas e assinale a correta:

- a) Nessa cadência, somente considera-se supervisão adequada quando cada mesa é supervisionada por um único árbitro.
- b) Na partida de xadrez rápido o árbitro também pode acusar queda de seta e lance ilegal.
- c) Se um jogador executar um lance ilegal, ainda que o adversário tenha efetuado o lance, se este observar, pode reivindicar a vitória.
- d) Se o tempo do jogador das peças brancas terminar e mesmo que o jogador das pretas não tenha material para dar mate, o resultado, no xadrez rápido, é vitória das pretas.
- e) Depois de três lances não é mais possível o ajuste dos relógios, a correção na posição inicial das peças, nem a correção da posição do tabuleiro.

15. Assinale V para as afirmações verdadeiras e F para as afirmações falsas:

() *Caso o regulamento da competição esteja omissivo, é proibido portar o celular na área de jogo, porém é permitido no restante do ambiente de jogo.*

() *Na cadência: 1h30 para 40 lances + 1h + 30 segundos de bônus por lance executado, (1h30) é chamado de primeiro controle de tempo e (1h) é o final acelerado.*

() *É possível a reivindicação de empate baseado na Diretriz III das Leis do Xadrez, quando faltar menos de dois minutos para encerrar o tempo do reivindicante.*

() *Caso o regulamento esteja omissivo, perde a partida quem não chegar no horário definido para o seu início, exceto se a rodada começar com atraso e o jogador chegar antes do início real.*

Agora marque a opção da sequência correspondente:

- a) F, V, F, F

- b) V, V, V, V
- c) V, F, F, V
- d) F, F, F, F
- e) F, V, V, F

16. Veja esses três casos de queda de seta:

I – Brancas com rei e torre, pretas com rei – seta das brancas cai.

II – Brancas com rei e torre, pretas com rei – seta das pretas cai.

III – rei e bispo de mesmas cores para cada bando – uma das setas cai.

IV – rei e bispo de cores opostas para cada bando – uma das setas cai.

Nessas condições, temos:

- a) Um caso de empate
- b) Quatro casos de empate
- c) Três casos de empate
- d) Nenhum caso de empate
- e) Dois casos de empate

17. Escreva, entre as alternativas abaixo “LI” para lance ilegal e “IR” para as demais irregularidades:

I - Executar o Roque utilizando ambas as mãos. ()

II - Colocar o peão na última fileira e acionar o relógio, sem trocar o peão pela peça promovida. ()

III - Acionar o relógio com muita força. ()

IV - Executar um lance qualquer deixando o rei em xeque. ()

V - Realizar um lance na vez do outro jogar. ()

A sequência correta das respostas acima de cima para baixo é:

- a) IR, LI, IR, LI, IR
- b) LI, LI, IR, LI, IR
- c) IR, LI, LI, LI, IR
- d) IR, LI, IR, LI, LI
- e) IR, IR, IR, LI, IR

18. Aponte, dentre as alternativas abaixo, o ritual incorreto de promoção do peão:

- a) Retiro o peão da 7ª fileira, coloco a nova peça na 8ª fileira e aciono o relógio.
- b) Coloco o peão na 8ª fileira, retiro o peão, coloco a nova peça e aciono o relógio.
- c) Capturando uma peça na 8ª fileira, retiro o peão da 7ª, retiro a peça capturada da 8ª, coloco a peça promovida na 8ª e aciono o relógio.
- d) Capturando uma peça na 8ª fileira, coloco o peão na 8ª, retiro a peça capturada do tabuleiro, retiro o peão da 8ª e coloco a peça promovida na 8ª, acionando o relógio.
- e) Coloco o peão na 8ª fileira, retiro o peão da 8ª, aciono o relógio e coloco a peça promovida na 8ª.

19. Assinale V para as afirmações verdadeiras e F para as falsas:

- a) O jogador, caso tenha começado a partida de xadrez utilizando a mão direita para mover suas peças ou fazer capturas, deverá sempre usar esta mão até o final da partida. ()
- b) Constitui irregularidade, punida com a perda da partida, arrumar as peças na vez do oponente jogar. ()
- c) Se o jogador tocar em mais de uma de suas próprias peças, deverá jogar, obrigatoriamente, com a última peça tocada, desde que o movimento seja legal. ()
- d) Se o jogador, numa partida de xadrez rápido, toca no seu rei, com a intenção de fazer um lance qualquer e este não tem movimento legal possível, perde a partida, mesmo que não tenha acionado o relógio. ()
- e) A perda do direito de reclamar a violação dos rituais descritos em 4.1 a 4.7 das Leis do Xadrez, que popularmente conhecemos como “peça tocada – peça jogada” se dá quando o oponente efetua a jogada. ()

A sequência correta, de cima para baixo é:

- a) F, F, F, F, V
- b) F, F, F, F, F
- c) V, F, F, F, F
- d) V, V, F, F, V
- e) V, F, F, V, V

20. A Diretriz III se refere a qual(is) ritmo(s)?

- a) Apenas ao xadrez clássico, sem incremento.
- b) A todos os ritmos: clássico, rápido e blitz, sem incremento.
- c) Apenas aos ritmos clássico e rápido, sem incremento.
- d) Apenas aos ritmos rápido e blitz, sem incremento.
- e) Apenas ao ritmo rápido, sem incremento.

21. Considerando a situação hipotética de queda de ambas as setas, em relógio digital, em que é possível saber qual seta caiu primeiro e ambos oponentes tem condição de aplicar xeque mate.

- a) Se for uma partida de xadrez clássico, vence o oponente que tiver sua seta caída por último, se isso ocorre em qualquer período de tempo, exceto na fase nocaute.
- b) Se for uma partida de xadrez rápido, é empate, pois para reclamar uma vitória por tempo, nesse ritmo, o oponente tem que ter tempo disponível.
- c) Em ambas as situações (rápido e clássico) é derrota para o oponente que teve sua seta caída primeiro, pois está registrado no relógio digital.
- d) Em qualquer ritmo é empate, pois para reivindicar vitória por tempo, há que se ter tempo disponível no relógio, seja ele analógico, ou digital.

22. Sobre queda de seta, assinale a alternativa correta:

- a) Para as Leis do Xadrez, queda de seta significa o fim do tempo estipulado ao jogador.
- b) Se ocorre a queda de qualquer uma das setas, a partida sempre termina, restando ao árbitro ver se foi vitória para um dos lados, ou empate.

- c) Se o dispositivo que indica a queda de seta não coincide com o tempo destinado ao jogador, para aquele ritmo, por defeito no relógio, e “cai” antes do esgotamento do tempo, a partida está encerrada, mesmo comprovado o defeito.
- d) Somente ao jogador é permitido apontar a queda de seta nos ritmos rápido e blitz, mas é facultado ao árbitro apontar no ritmo clássico.

23. Complete as lacunas e depois preencha a sequência correta abaixo. “Partida de xadrez rápido é aquela cujo tempo destinado a cada oponente é superior a _____ minutos e inferior a 60 minutos. Supervisão adequada, nesse ritmo, é quando há um árbitro a cada _____ partida(s) e as partidas são registradas por um dispositivo eletrônico ou por oficiais de arbitragem. Quando não valem as regras de competição, ou seja, quando a supervisão não é adequada, nenhuma reclamação pode ser feita em relação à incorreta posição das peças, posição do tabuleiro ou configuração dos relógios (exceto se a programação do evento for desfavoravelmente afetada) após ____ lances.” A sequência correta é:

- a) quinze – três – três
- b) quinze – uma – dez
- c) dez – três – dez
- d) dez – três – três
- e) dez – uma – três

24. O que acontece numa partida adiada se, ao abrir o envelope com o lance secreto, existir dubiedade, por exemplo, um lance de cavalo onde dois cavalos podem fazer o mesmo lance?

25. Por que o xadrez randômico recebe o nome de xadrez 960?

26. Para as Leis do Xadrez, o que é uma posição ilegal?

27. Qual a diferença entre relógio com bônus e o com ‘time delay’?

28. No ritmo clássico, usando relógio digital com bônus, na configuração 45 minutos para cada oponente mais 15 segundos de bônus por movimento realizado, faltando menos de 5 minutos para qualquer dos oponentes, este está desobrigado a anotar? Justifique sua resposta.

29. Qual a diferença entre área de jogo e ambiente de jogo?

30. Quais são as especificações mínimas para a construção de um tabuleiro para cegos e deficientes visuais?

GABARITO

- 1) B
- 2) E
- 3) A
- 4) C
- 5) C
- 6) E
- 7) B
- 8) B
- 9) D
- 10) E
- 11) C
- 12) A
- 13) C
- 14) B
- 15) E
- 16) E
- 17) B
- 18) E
- 19) B
- 20) C
- 21) C
- 22) A
- 23) C
- 24) O oponente vence a partida.
- 25) Por conta das 960 combinações possíveis em que as peças podem estar na posição inicial, randomicamente gerada.
- 26) É aquela que não pode ser alcançada por uma série de lances legais.
- 27) O relógio com bônus acrescenta um tempo extra a cada lance realizado. Já no modo 'time delay', após cada acionamento do relógio, ele permanece um tempo parado, definido previamente. Quando passa esse tempo, ele volta a funcionar.
- 28) Pode, pois só é obrigado a anotar durante toda a partida nos ritmos clássicos que tenham um bônus de pelo menos 30 segundos por lance.
- 29) Área de jogo é onde as partidas efetivamente são jogadas. Ambiente de jogo são as outras áreas contíguas como banheiro, cantina, área de descanso, área de fumantes, áreas administrativas e salas de espera, por exemplo, designadas pelo árbitro.
- 30) Tamanho de pelo menos 20 cm x 20 cm, com casas pretas em alto relevo e orifício de encaixe para a peça no centro de cada casa.

BIBLIOGRAFIA:

- Federação Internacional de Xadrez – Leis do Xadrez, 2017
- Calleros, Carlos – Introdução à Organização e Arbitragem – Curitiba: Ajir Artes Gráficas e Editora, 4ª Edição, 2016



AF FRANCISCO ARI MAIA JÚNIOR

O Árbitro FIDE Francisco Ari Maia Júnior nasceu em 1968, na cidade de Fortaleza/CE e reside atualmente na cidade de Brasília/DF. É casado e pai de cinco filhos. Professor formado em Licenciatura Plena em História e Geografia e Bacharel em Geografia pela Universidade Estadual do Ceará (Brasil). Atualmente é servidor público federal (Brasil), lotado na Presidência da República. Durante vários anos atuou como professor de xadrez, em vários estabelecimentos de ensino de Fortaleza/CE. Árbitro de xadrez com mais de 30 anos de carreira, tem dedicado a maior parte do seu tempo na prática arbitral e na formação de novos árbitros pelo Brasil. Já presidiu várias entidades do xadrez brasileiro, como a Associação dos Enxadristas do Estado do Ceará, a Federação Cearense de Xadrez, a Federação Brasiliense de Xadrez e a Federação de Xadrez do Estado de Alagoas. Foi Vice Presidente da Confederação Brasileira de Xadrez, mesmo cargo que ocupa atualmente na Liga Brasileira de Xadrez, entidade que concebeu e ajudou a fundar.



Contatos: 061 983398345 arimaiajunior@yahoo.com.br