



orgulhosamente apresenta a seus sócios e aos enxadristas em geral as

Leis do Xadrez

(As Leis do Xadrez da FIDE foram aprovadas no 84º Congresso da FIDE de Outubro de 2013 para vigorarem a partir de 1º de julho de 2014)

Traduzidas do Inglês pelo Árbitro Internacional "A" e FIDE Lecturer

Antonio Bento

LEIS DO XADREZ DA FIDE - CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	pág. 3
PREFÁCIO	pág. 3
REGRAS BÁSICAS DO JOGO	
Artigo 1º - A natureza e objetivos do jogo de xadrez	pág. 3
Artigo 2º - A posição inicial das peças no tabuleiro	pág. 3
Artigo 3º - O movimento das peças	pág. 4
Artigo 4º - O ato de mover as peças	pág. 8
Artigo 5º - O término da partida	pág. 9
REGRAS DE COMPETIÇÃO	
Artigo 6º - O relógio de xadrez	pág. 10
Artigo 7º - Irregularidades	pág. 11
Artigo 8º - A anotação dos lances	pág. 12
Artigo 9º - A partida empatada	pág. 13
Artigo 10º - Pontuação	pág. 14
Artigo 11º - A conduta dos jogadores	pág. 14
Artigo 12º - A função do árbitro (veja prefácio)	pág. 15
APÊNDICES	
A - Xadrez Rápido	pág. 16
B - Xadrez Blitz	pág. 17
C - Notação Algébrica	pág. 17
D - Regras de jogo com Cegos e Deficientes Visuais	pág. 18
E - Partidas Adiadas	pág. 20
F - Regras do Xadrez960	pág. 22
G - Final Acelerado	pág. 23
Glossário de termos nas Leis do Xadrez	pág. 24

INTRODUÇÃO

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

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

O texto em inglês é a versão autêntica das Leis do Xadrez adotadas no 84º Congresso da FIDE realizado em Tallinn (Estônia) Outubro de 2013, entrando em vigor em 1º de julho de 2014.

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

PREFÁCIO

As Leis do Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Nos casos que não estejam precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, deveria ser possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas discutidas nas Leis. As Leis pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento e absoluta objetividade. Demasiadamente detalhada, uma regra pode restringir a liberdade de julgamento do árbitro, e assim impedi-lo de encontrar a solução para um problema ditado pela imparcialidade, lógica e circunstâncias imprevistas.

A FIDE apela a todos os enxadristas e federações que aceitem esta opinião.

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

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

As federações filiadas podem solicitar à FIDE que forneça uma decisão oficial sobre matérias relacionadas com as Leis do Xadrez.

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Artigo 1º - A natureza e objetivos do jogo de xadrez

1.1. O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado ‘tabuleiro de xadrez’. O jogador com as peças de cor clara (Branças) faz o primeiro lance, então os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças escuras (Pretas) executando o próximo lance. Diz-se que um jogador ‘tem a vez de jogar’, quando a jogada do seu oponente tiver sido ‘feita’.

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

1.3. A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate no rei do oponente (veja Artigo 5.2.b).

Artigo 2º - 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 seja branca a casa do canto à direita de cada jogador.

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

As peças são as seguintes:

Um rei branco usualmente indicado pelo símbolo ♔ ou R

Uma dama branca usualmente indicada pelo símbolo ♑ ou D

Duas torres brancas usualmente indicadas pelo símbolo ♖ ou T

Dois bispos brancos usualmente indicados pelo símbolo ♗ ou B

Dois cavalos brancos usualmente indicados pelo símbolo ♘ ou C

Oito peões brancos usualmente indicados pelo símbolo ♙

Um rei preto usualmente indicado pelo símbolo ♚ ou R

Uma dama preta usualmente indicada pelo símbolo ♛ ou D

Duas torres pretas usualmente indicadas pelo símbolo ♜ ou T

Dois bispos pretos usualmente indicados pelo símbolo ♝ ou B

Dois cavalos pretos usualmente indicados pelo símbolo ♞ ou C

Oito peões pretos usualmente indicados pelo símbolo ♟

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

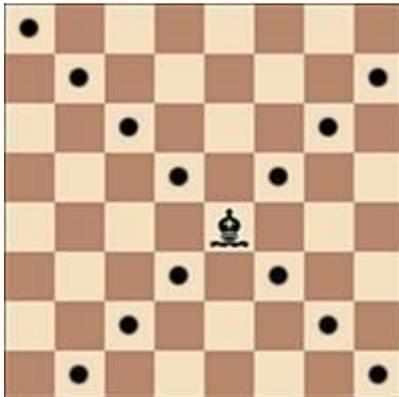


2.4. As oito casas dispostas verticalmente são chamadas de ‘colunas’. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas de ‘fileiras’. É denominada ‘diagonal’ a linha reta de casas de mesma cor que se estende de um canto do tabuleiro a outro canto adjacente.

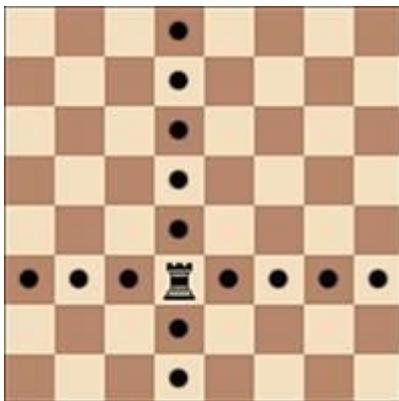
Artigo 3º - O movimento das peças

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

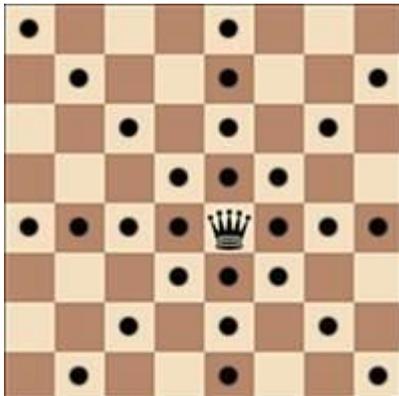
3.2. O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra.



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



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



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

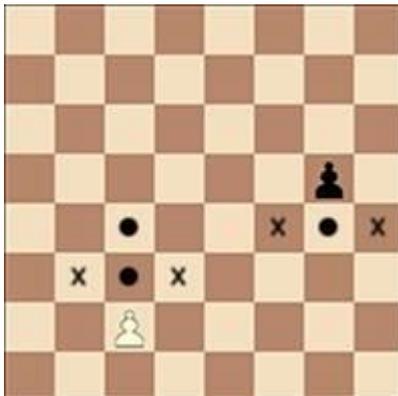
3.6. O cavalo pode mover-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa que não esteja na mesma coluna, fileira ou diagonal.



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

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

c. o peão pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça;



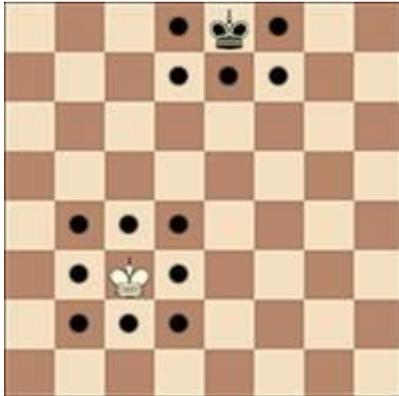
d. Um peão ocupando uma casa na mesma coluna adjacente ao peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original pode capturar este peão oponente como se aquele tivesse se movido apenas uma casa. Esta captura somente é legal no lance seguinte deste avanço e é chamada de tomada 'en passant';



e. 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. A escolha do jogador não está restrita a peças anteriormente capturadas. Esta troca de peão por outra peça é chamada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.

3.8. Há duas formas diferentes de mover o rei:

a. movendo-o para uma casa vizinha; ou



b. '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 preto na ala da dama
Antes do roque branco na ala do rei



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



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



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

1. Perde-se o direito de rocar:

- a.** se o rei foi movido; ou
- b.** com uma torre que foi movida.

2. Temporariamente o roque não é possível:

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

3.9. Diz-se que o rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que as 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. Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o seu próprio rei em xeque.

3.10. a. Uma jogada é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos **3.1** a **3.9** tiverem sido cumpridos.

b. uma jogada é ilegal quando falha ao satisfazer os requisitos relevantes dos Artigos **3.1** a **3.9**.

c. uma posição é ilegal quando não pode ser alcançada mediante qualquer série de lances legais.

Artigo 4º - O ato de mover as peças

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

4.2. Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo “eu arrumo” ou “eu ajusto”), somente o jogador que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas.

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:

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

b. uma ou mais peças de seu oponente, deverá capturar a primeira peça tocada, que possa ser capturada; ou

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

4.4. Se o jogador, tendo a vez de jogar:

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

b. deliberadamente toca a torre e em seguida seu rei não poderá rocar nesta ala nesta jogada e a situação deverá ser regulada pelo Artigo **4.3.a**;

c. pretendendo rocar, toca o rei e em seguida uma torre, mas o roque com esta torre é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com 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;

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

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

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

1. o peão não precisa ser levado para a casa de chegada;
2. retirando o peão e colocando a nova peça na casa de chegada, o que pode ocorrer em qualquer ordem.

Se uma peça do oponente encontra-se na casa de chegada, ela deve ser capturada.

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

- a. uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador; após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça capturada;
- b. roque, quando o jogador tiver soltado a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando o jogador tiver soltado o rei, o lance não estaria implementado, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar na naquela ala o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (o que pode incluir rocar com a outra torre). Se o rei não tiver lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer outro lance legal;
- c. promoção de peão, quando a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção e o peão tiver sido retirado do tabuleiro.

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

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

Artigo 5º - O término da partida

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

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

5.2. a. A partida está empatada quando o jogador que 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 foi legal e de acordo com o Artigo **3** e Artigos **4.2** a **4.7**.

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

c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida. Isto imediatamente termina a partida.

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

e. A partida pode estar empatada se os jogadores tiverem feito pelo menos seus últimos 50 lances sem movimentar qualquer peão nem qualquer captura (veja Artigo **9.3**).

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 6º - O relógio de xadrez

6.1. ‘Relógio de xadrez’ significa um dispositivo de tempo com dois mostradores, conectados entre si de tal modo que só um deles pode funcionar de cada vez. ‘Relógio’ nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo. Cada relógio tem uma seta. ‘Queda de seta’ significa o término do tempo determinado para um jogador.

6.2 a. Durante a partida cada jogador, tendo feito seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio de seu oponente (isto significa dizer, ele deve acionar seu relógio). Isto ‘completa’ o lance. Um lance está também completo se:

- 1.** o lance termina a partida (veja Artigos **5.1.a**, **5.2.a**, **5.2.b**, **5.2.c** e **9.6**).
- 2.** o jogador efetuou seu próximo lance, caso seu lance prévio não tenha sido completado.

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 atribuído ao jogador.

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

c. Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, levantá-lo, pressionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo **12.9**.

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

e. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deverá providenciar um assistente para executar esta tarefa, contando com o respaldo do árbitro. Seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de modo justo. Não será aplicável ajustamento de relógio ao jogador com deficiência.

6.3 a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo e/ou receber uma parcela adicional de tempo (incremento) após cada lance. Tudo isso deve ser previamente especificado.

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

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

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

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

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

6.7. a. As regras da competição devem especificar previamente um horário ‘default’. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o horário default deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.

b. Se as regras de uma competição especificarem que o horário 'default' não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

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

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

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

b. 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 deverá imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deverá instalar a correta configuração, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento quando determinar a configuração dos relógios.

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

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

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

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

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

c. O árbitro deverá decidir quando a partida será reiniciada em todos os casos.

d. Se o jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se ele tem alguma razão válida para fazê-lo. Se for óbvio que não houve razão válida para pausar o relógio de xadrez, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o artigo **12.9**.

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

Artigo 7º - Irregularidades

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

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

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

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

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

7.5. a. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal foi completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deverá ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os Artigos **4.3** e **4.7** aplicam-se à jogada feita em substituição ao lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida. Se o jogador moveu um peão para a mais distante fileira, acionou o relógio, mas não substituiu o peão pela nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma peça de mesma cor do peão.

b. Após a adoção das ações descritas no Artigo **7.5.a** para o primeiro lance ilegal completado por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao seu oponente; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de lances legais.

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

Artigo 8º - A anotação dos lances

8.1. a. Durante a partida é requerido a cada jogador anotar na '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. É proibido anotar o lance antes de efetuá-lo no tabuleiro, exceto se o jogador estiver reivindicando empate na forma dos Artigos **9.2**, **9.3** ou adiando uma partida de acordo com o Apêndice **E.1.a**.

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

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

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

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

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

8.3. As planilhas são de propriedade dos organizadores da competição.

8.4. Se o jogador tiver menos de cinco minutos em seu relógio em algum momento de um período da partida e não recebe tempo adicional de 30 segundos ou mais acrescentados após cada lance, então pelo tempo restante do período não está obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.

8.5. a. Se nenhum dos jogadores estiver anotando, conforme Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente deve tentar presenciar e anotar os lances. Imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar o relógio de xadrez. Então ambos os jogadores deverão atualizar suas planilhas, usando a planilha do árbitro ou a do oponente.

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

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

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

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

Artigo 9º - A partida empatada

9.1. a. As regras de uma competição podem vedar que, sem o consentimento do árbitro, os jogadores empatem de comum acordo em menos que um determinado número de lances, ou de jeito nenhum.

b. Entretanto, se as regras da competição permitirem o empate de comum acordo, deverá ser aplicado o que se segue:

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

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

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

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

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

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

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

Portanto, as posições não são idênticas se:

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

2. um rei ou torre teve direito a roque mas perdeu o direito de rocar após mover. O direito de rocar somente é perdido depois de rei ou torre terem sido movidos.

- 9.3.** A partida está empatada, por uma correta reclamação de um jogador com a vez de jogar, se:
- a.** ele anota seu lance, o qual não pode ser mudado, em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executá-lo, o que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão nem qualquer captura, ou
 - b.** os últimos 50 lances consecutivos foram feitos por ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão nem qualquer captura.
- 9.4.** Se o jogador toca numa peça, conforme Artigo 4.3, perde, nesse lance, o direito à reivindicação com base nos Artigos 9.2 ou 9.3.
- 9.5.** Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigos 9.2 ou 9.3, ele ou o árbitro pode parar o relógio (Veja Artigo 6.12.b). Não lhe é permitido retirar sua reclamação.
- a.** Se a reclamação for considerada correta, a partida estará imediatamente empatada.
 - b.** Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar dois minutos ao tempo de reflexão restante do oponente. Então a partida deverá continuar. Se a reclamação for feita com base em um lance pretendido, este lance deverá ser feito de acordo com o disposto nos Artigos 3 e 4.
- 9.6.** Se ocorrer uma ou ambas das hipóteses abaixo, então a partida está empatada:
- a.** a mesma posição apareceu, conforme em 9.2b, pelo menos por cinco lances consecutivos ou alternados por cada jogador;
 - b.** qualquer série consecutiva de 75 lances por cada jogador que tenha sido completada sem movimento de qualquer peão e sem qualquer captura.
- 9.7.** A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque-mate não pode ocorrer por qualquer série possível de lances legais. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo esta posição foi de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 a 4.7.

Artigo 10 - Pontuação

10.1. A menos que as regras de competição especifiquem de outra forma, o jogador que vence sua partida, ou vence por ausência, recebe um ponto (1), o jogador que perde sua partida, ou perde por ausência recebe (0) ponto, e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio ponto (½).

Artigo 11 - A conduta dos jogadores

- 11.1.** Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause desprestígio ao jogo de Xadrez.
- 11.2.** O ‘ambiente de jogo’ é composto pela área de jogo, banheiros, toalete, área de refeição leve, área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. A área de jogo é definida como o lugar onde as partidas de uma competição são disputadas. Somente com permissão do árbitro podem:
- a.** os jogadores deixarem o ‘ambiente de jogo’;
 - b.** os jogadores com a vez de jogar deixarem a área de jogo;
 - c.** as pessoas, que não sejam jogadores nem árbitros, terem acesso à área de jogo.
- 11.3. a.** Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de qualquer anotação, fontes de informação ou conselhos, ou mesmo “analisar” qualquer partida em outro tabuleiro.
- b.** Durante a partida, é proibido ao jogador portar celular e/ou outro meio eletrônico de comunicação no ambiente de jogo. Se for evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo, deverá perder a partida. O oponente deverá vencer. As regras de competição podem especificar

penalidade diferente, menos severa. O árbitro pode solicitar ao jogador que permita a revista de suas roupas, bolsas ou outros itens pessoais a serem inspecionados, em revista privada. O árbitro ou pessoa - do mesmo gênero do jogador - autorizada pelo árbitro, deverá revistar o jogador. Se o jogador se recusar a cooperar com estas obrigações, o árbitro poderá tomar medidas previstas no Artigo 12.9.

c. Fumar somente é permitido na área do evento designada pelo árbitro.

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

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

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

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

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

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

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

Artigo 12 - A função do árbitro (veja Prefácio)

12.1. O árbitro deverá observar se as Leis do Xadrez estão sendo estritamente observadas.

12.2. O árbitro deverá:

- a. assegurar 'fair play';
- b. atuar no melhor interesse da competição;
- c. assegurar que seja mantido um bom ambiente de jogo;
- d. assegurar que os jogadores não sejam perturbados;
- e. supervisionar o bom andamento da competição;
- f. adotar medidas especiais no interesse dos jogadores deficientes e daqueles que necessitem de cuidados médicos.

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

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

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

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

12.7. Se alguém observar uma irregularidade pode informar somente ao árbitro. Os jogadores que estejam jogando em outras partidas não devem falar ou de qualquer forma interferir numa partida. Não é permitido ao espectador interferir em uma partida. O árbitro pode expulsar o infrator do ambiente de jogo.

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

12.9. Opções disponíveis ao árbitro concernentes a penalidades:

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

APÊNDICES

Apêndice A - Xadrez Rápido

A.1. A partida de 'Xadrez Rápido' é aquela em 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 concedido mais 60 vezes qualquer incremento é de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador.

A.2. Os jogadores não precisam anotar os lances.

A.3. As Regras de Competição são aplicadas se:

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

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

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

- 1. nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja afetada desfavoravelmente
- 2. nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro. No caso de colocação incorreta do rei, não é permitido o roque. No caso de incorreta colocação de torre, não é permitido rocar com esta torre.

b. Um lance ilegal está completo assim que o jogador acione seu relógio. Se o árbitro observa o fato deverá declarar a partida perdida para o jogador, 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, pode reclamar a vitória. Entretanto, a partida estará empatada quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais possíveis. Se o oponente não reclamar e o árbitro não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deverá continuar. Uma vez que o oponente efetuou seu próximo lance, um lance ilegal não poderá ser corrigido a menos que haja acordo entre os dois jogadores sem intervenção de um árbitro.

c. Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve pausar o relógio de xadrez e avisar o árbitro. Para a reclamação ser bem sucedida, o reclamante deve ter tempo restante em seu relógio após o relógio de xadrez ter sido pausado. Entretanto, a partida estará empatada se o oponente não puder dar xeque-mate no rei por qualquer série possível de lances legais.

d. Se o árbitro observar que ambos os reis estão em xeque, ou um peão permanece na casa de promoção, deverá aguardar até que o próximo lance seja completado. Então, se a posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele deverá declarar a partida empatada.

A.5. As regras da competição deverão especificar qual dos Artigos, **A.3** ou **A.4** aplicar-se-ão para todo o evento.

Apêndice B - Xadrez Relâmpago

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

B.2. As penalidades mencionadas nos Artigos 7 e 9 das Regras de Competição devem ser de um minuto ao invés de dois minutos.

B.3. As regras de Competição são aplicadas se:

a. um árbitro supervisiona uma partida,

b. cada partida é gravada pelo árbitro ou seu assistente, e/ou por meios eletrônicos.

B.4. Caso contrário, aplica-se o disposto nas Leis de Rápido conforme previsto no Apêndice A4.

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

Apêndice C - Notação Algébrica

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

Descrição do Sistema Algébrico

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

C.2. Cada peça é indicada por uma abreviatura. Na língua inglesa é a primeira letra, a letra maiúscula do seu nome: **K**=king (rei), **Q**=queen (dama), **R**=rook (torre), **B**=bishop (bispo), **N**=knight (cavalo). O **N** é usado para o knight (cavalo), no sentido de evitar ambiguidade com a abreviatura de king.

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 Português tem-se: **R**=rei, **D**=dama, **T**=torre, **B**=bispo, **C**=cavalo. Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso do figurino para as peças.

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

C.5. As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas por letras minúsculas, **a, b, c, d, e, f, g e h**, 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 **1ª** e **2ª** fileiras; as peças pretas são colocadas na **8ª** e **7ª** 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.

C.8. Cada lance de uma peça é indicado

a. pela abreviatura do nome da peça em questão; e

b. pela casa de chegada.

Não há hífen entre **(a)** e **(b)** Exemplos: Be5, Cf3, Td1.

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

C.9. Quando uma peça faz uma captura, um x pode ser inserido entre (a) abreviatura do nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1 (veja também **C.10**).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

C.11. Se dois peões podem capturar a mesma peça do oponente, o peão que foi movido é indicado por (a) a letra da coluna de partida, (b) um 'x', (c) a casa de chegada. Exemplo: se há peões brancos nas casas c4 e e4 e uma peça preta em d5, a anotação do lance branco é ou cxd5 ou exd5, conforme o caso.

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

C.13. Abreviações:

0-0 = roque com a torre h1 ou torre h8 (pequeno roque)

0-0-0 = roque com a torre a1 ou torre a8 (grande roque)

x = capturas

+ = xeque

++ ou # = xeque-mate

e.p. = captura "en passant"

As últimas quatro são opcionais.

Exemplo de partida: 1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.d4 exd4 4.e5 Ne4 5.Qxd4 d5 6.exd6e.p. Nxd6 7.Bg5 Nc6 8.Qe3+ Be7 9.Nbd2 0-0 10.0-0-0 Re8 11.Kb1(=) ou 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Apêndice D - Regras de jogo com Cegos e Deficientes Visuais

D1. O organizador, após consultar o árbitro, deve ter o poder de adaptar as regras abaixo relacionadas de acordo com as circunstâncias locais. No xadrez competitivo entre jogadores videntes e jogadores deficientes visuais (oficialmente cegos) qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, os jogadores videntes usando um tabuleiro normal e o jogador deficiente visual usando um tabuleiro especialmente construído.

Este tabuleiro deve preencher os seguintes requisitos:

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

Os requisitos para as peças são:

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

D.2. As seguintes regras deverão regular o jogo:

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

A-Anna
B-Bella
C-Cesar
D-David
E-Eva
F-Felix
G-Gustav
H-Hector

As fileiras das brancas até as pretas devem receber os algarismos em alemão:

1-eins (um)
2-zwei (dois)
3-drei (três)
4-vier (quatro)
5-fuenf (cinco)
6-sechs (seis)
7-sieben (sete)
8-acht (oito)

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

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

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

3. Considera-se efetuado um lance quando:

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

Somente então, o relógio do oponente será posto em movimento.

Tão logo os pontos **2** e **3** acima estejam consubstanciados as regras normais são válidas para o jogador vidente.

5. É admitida a utilização de um relógio de xadrez especialmente construído para o jogador deficiente visual. O relógio deverá ter inclusive as seguintes características:

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

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

c. opcionalmente, o anúncio do número de lances de modo audível somente para o jogador deficiente.

6. O jogador deficiente visual deverá anotar a partida em Braille, ou escrever os lances à mão, ou gravá-los em fita magnética.

7. Qualquer engano no anúncio de um lance deverá ser imediatamente corrigido antes que se ponha em movimento o relógio do oponente.

8. Se durante o transcurso da partida surgirem diferentes posições nos dois tabuleiros, elas deverão ser corrigidas com o auxílio do árbitro e consulta das planilhas dos dois jogadores. Se as duas planilhas coincidirem, o jogador que haja escrito o lance corretamente, mas o tenha executado incorretamente, deverá corrigir sua posição para que corresponda com o movimento indicado nas planilhas. Quando tais diferenças ocorrem e nota-se divergência nas duas planilhas, deverá ser reconstituída a posição até o ponto em que as duas planilhas coincidam e o árbitro reajustará adequadamente os relógios se for necessário.

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

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

b. anunciando os lances de ambos os jogadores;

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

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

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

f. executando as necessárias formalidades no caso de suspensão de partida.

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

Apêndice E - Partidas Adiadas

E.1 a. Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá exigir ao jogador que tem vez de jogar, 'selar' o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso acionar a pausa do relógio de xadrez. Enquanto não pausar 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, deverá anotá-lo em sua planilha como seu lance secreto.

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

E.2. Deverão ser indicados no envelope:

a. os nomes dos jogadores,

b. a posição imediatamente anterior ao lance secreto,

c. os tempos utilizados pelos jogadores,

d. o nome do jogador que fez o lance secreto,

e. o número do lance secreto,

f. a oferta de empate, se a proposta foi feita antes da suspensão da partida,

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

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

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

E.5. Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro e, além disso, deverá ser indicado nos relógios o tempo utilizado pelos jogadores, quando a partida foi adiada.

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

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

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

a. é ambíguo;

b. foi escrito de uma forma que não seja possível estabelecer o seu verdadeiro significado; ou

c. é ilegal.

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

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

b. o jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, deverá 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.

c. se o jogador que escreveu 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 deverá ficar sob a custódia do árbitro e aberto após a chegada do jogador ausente.

E.10. Qualquer jogador que chegue atrasado, ou seja, após o horário default deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma. Entretanto, se o lance secreto resultou na conclusão da partida, tal conclusão será homologada.

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

E.12. a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá ser reiniciada da posição adiada e com os tempos nos relógios colocados como no instante do adiamento. Se o tempo usado pelos jogadores não puder ser restabelecido, os relógios deverão ser ajustados a critério do árbitro. O jogador que selou o lance secreto executa no tabuleiro o lance que afirma ser o 'secreto'.

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

E.13. Se, no reinício da partida, o tempo utilizado for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer dos jogadores aponta esse fato antes de fazer seu primeiro lance, o erro deve ser corrigido. Se o erro não for percebido, a partida deve continuar sem correção, a menos que o árbitro decida de outra forma.

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

Apêndice F - Regras do Xadrez960

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

Exigências para a posição inicial

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

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

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

F.3. Regras de roque no Xadrez960:

a. Xadrez960 permite a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de rei e torre em uma única jogada. Entretanto, algumas interpretações do jogo de xadrez clássico são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para rei e torre que não são aplicáveis com frequência ao Xadrez960.

b. Como efetuar o roque:

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

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

Recomendações:

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.

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

Esclarecimentos:

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

Notas:

1. Para evitar qualquer engano, é conveniente falar "Vou rocar" antes de efetuar o lance.
2. Em certas posições iniciais, o rei ou a torre (mas, não ambos) não se movem durante o roque.
3. Em certas posições iniciais, o roque pode ser feito prematuramente como primeiro lance.

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

5. Em algumas posições iniciais, algumas casas - que deveriam estar vagas no xadrez tradicional - poderão estar ocupadas durante o roque . Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas a, b ou e ainda estarem ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas e/ou h estejam ocupadas.

Apêndice G - Final Acelerado

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

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

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

G.4. Se o jogador, com a vez de jogar, tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar que o jogo continue usando o modo 'time delay' ou 'cumulative time' de 5 (cinco) segundos extras seja introduzido para ambos os jogadores, se possível. Isto constitui a oferta de empate. Se recusada, e o árbitro aceitar o pedido, os relógios serão então ajustados com o tempo extra; o oponente será contemplado com 2 (dois) minutos de tempo extra e partida terá continuidade.

G.5. Se o Artigo G.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 deverá chamar o árbitro e pode parar o relógio de xadrez (veja Artigo 6.12b). Poderá 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. 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, deverá declarar a partida empatada. Caso contrário deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reivindicação.

b. Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode ser contemplado com dois minutos de tempo extra e a partida deverá continuar se possível na presença do árbitro. O árbitro deverá declarar o resultado final mais tarde na continuidade da partida ou logo que possível após a queda de seta de um dos jogadores. Deverá 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.

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

G.6. Quando a competição não for supervisionada por um árbitro aplica-se o seguinte:

a. O jogador pode reclamar empate quando ele tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes que a sua seta caia. Isto termina a partida. Pode reclamar com base em:

1. que seu oponente não pode vencer por meios normais, e/ou

2. que seu oponente não fez esforço para vencer por meios normais.

Na hipótese (1) o jogador deve anotar a posição final e o adversário verificá-la.

Na hipótese (2) o jogador deve anotar a posição final em uma planilha atualizada. O oponente deverá verificar tanto a posição final quanto a planilha.

b. A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro

Glossário de termos nas Leis do Xadrez.

Entre parênteses encontra-se o termo original em Inglês e número indicando a primeira vez que o termo aparece nas Leis do Xadrez (*)

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

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

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

Afogado ou **Pate** (stalemate: 5.2a) Quando o jogador não tem lance legal e seu rei não está em xeque.

Ajuste de peças (l adjust) Veja j'adoube (eu arrumo)

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

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

Ambiente de jogo (playing venue: 11.2) O único lugar em que os jogadores têm acesso durante a partida.

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

Apelo (appeal: 11.11.) Normalmente o jogador tem o direito de apelar contra uma decisão do árbitro ou organizador.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Casa de promoção (square of arrival) A casa que um peão branco ocupa quando chega à oitava fileira ou o peão preto quando chega à primeira fileira.

Celular (cellphone) Veja Mobile phone.

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

Concessão de vantagem (handicap) Veja deficiência.

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

Controle de tempo (time control) **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. **2.** Diz-se que um jogador cumpriu o controle de tempo se, por exemplo, efetuou os 40 lances em menos de 90 minutos.

Coroar (queen) promover um peão à dama no caso de promoção de um peão

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

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

Diminuição de capacidade (impairment) Veja deficiência.

Discrição do árbitro (arbiter's discretion) Há muitas instâncias nas Leis do Xadrez em que o árbitro deve usar sua capacidade de julgamento.

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

Espectadores (spectators) Pessoas que não sejam árbitros ou jogadores assistindo as partidas. Isto inclui jogadores que tiveram suas partidas concluídas.

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

Explicação (explanation: 11.6) Um jogador tem o direito de ter uma explicação sobre a Lei.

Feito (made: 1.1.) Um lance é dito como feito quando a peça foi movida para a nova casa, a mão solta a peça e a peça capturada, se houver, foi removida do tabuleiro.

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

Final acelerado (quickplay finish: G.1) A última fase de uma partida em que o jogador tem de fazer um número ilimitado de lances em um tempo finito.

Illegal (illegal: 3.10.b,c) Um lance ou posição que é impossível devido as Leis do Xadrez.

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

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

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

Lance (move: 1.1) **1.** 40 lances em 90 minutos se refere a 40 lances para cada jogador **2.** vez de jogar refere-se ao direito do jogador de efetuar o próximo lance **3.** melhor lance das Brancas refere-se ao melhor lance feito pelas Brancas.

Lance completado (completed move: 6.7a) Quando um jogador após fazer seu lance aciona seu relógio.

Lance legal (legal move) Veja definição no Artigo 3.10

Lance selado (sealed move: Appendix E) Quando uma partida é adiada (suspensa) o jogador sela seu próximo lance em um envelope.

Mate (mate) Abreviatura de xeque-mate.

Mate forçado (forced mate) Quando um jogador pode forçar jogando os melhores lances contra o oponente que joga ótima defesa.

Meios normais (normal means: G.3) Jogar indiscutivelmente para tentar ganhar ou tendo uma posição em que há chances reais de ganhar a partida do que por simples ganho por queda de seta.

Modo Bronstein (Bronstein mode: 6.3b) Veja modo 'delay'.

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

Modo de espera (delay Bronstein mode: 6.3b) Um 'delay' de 5 minutos por lance significa que após o acionamento do relógio, o tempo do adversário somente começa a escoar-se após os 5 segundos. Na prática: o relógio fica pausado durante 5 segundos. No Brasil, usa-se o modo Fischer. (*)

Modo Fischer (Fischer mode): Veja Modo Cumulativo

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

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

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

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

Oferta de empate (draw offer: 9.1.b) Quando um jogador pode oferecer empate ao oponente. Isto é indicado na planilha com o símbolo (=).

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

Peça (piece: 2. 1) **1)** Cada uma das estatuetas que atuam no tabuleiro de xadrez. **2)** Refere-se a dama, torre, (as duas de maior valor de troca) etc.

Peça menor (minor piece) Bispo ou cavalo.

Peça tocada (touch move: 4.3) Se um jogador toca uma peça com a intenção de movê-la, ele é obrigado a movê-la se o lance for legal.

Peças de xadrez (chess set) As 32 peças do tabuleiro de xadrez.

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

Período de tempo (time period) É a fase da partida em que os jogadores devem completar um número de lances ou todos os lances em um certo período de tempo.

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

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

Posição morta (dead position: 5.2b) Quando nenhum jogador pode dar xeque-mate no rei do oponente com qualquer série de lances legais horário default (default time: 6.6) Tempo especificado que um jogador pode chegar atrasado sem perder a partida.

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

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

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

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

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

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

Regras de competição (rules of the competition: 6.7a) Vários pontos na Lei são opcionais. As regras de competição (no Brasil é denominado Regulamento Técnico da Competição) devem estabelecer quais opções foram escolhidas.

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

Relógio de xadrez (chessclock: 6.1) Relógio com dois mostradores conectados entre si

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

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

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

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

Supervisão (supervise: 12.3). Inspeção ou controle.

Tabuleiro (board: 2.4) Abreviatura para chessboard.

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

Tela (screen: 6.13). Mostrador eletrônico de uma posição no tabuleiro.

Telefone móvel (mobile phone: 11.3b) Telefone celular.

Tolerância zero (zero tolerance: 6.7a) Quando um jogador precisa chegar à competição antes do início da rodada.

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

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

Xadrez randômico (Chess960: F) Variante de xadrez, em que as peças são colocadas randomicamente em 960 variações possíveis.

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

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

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

* Nota do Tradutor



ASSOCIAÇÃO LEOPOLDINENSE DE XADREZ

1974 A 2014 – QUARENTA ANOS DE BOM XADREZ!

***Horários de Funcionamento:
de Terça à Sexta à partir das 19:00 horas***

Informações e contato:

www.alex.org.br