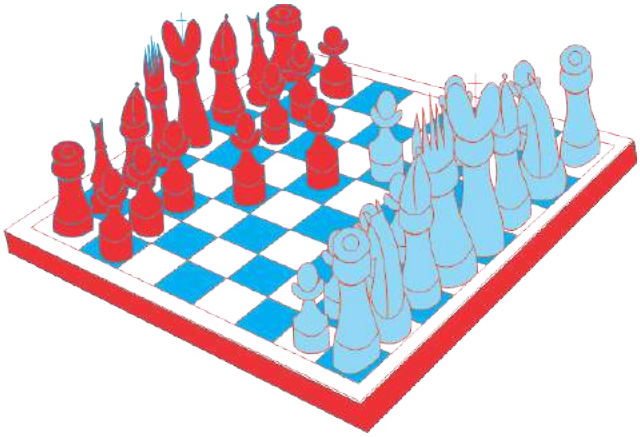
LEIS DO XADREZ DA FIDE – FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ

REGRAS BÁSICAS DE JOGO

AS REGRAS NÃO MUDAM CONFORME O PÚBLICO. MAS, A MANEIRA COMO SE TRANSMITE DEVE SER ADEQUADA AO REPERTÓRIO, CARACTERÍSTICAS E A FASE DO DESENVOLVIMENTO DO APRENDIZ. E, ESSA ADEQUAÇÃO NÃO AFETARÁ A ESSÊNCIA DO XADREZ.

DAYSE LEMOS



VEJA A SEGUIR, DE MANEIRA ADAPTADA/ILUSTRADA, QUAIS SÃO AS REGRAS BÁSICAS OFICIAIS DO REI DOS JOGOS DESIGNADAS PELA FIDE – FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE XADREZ:

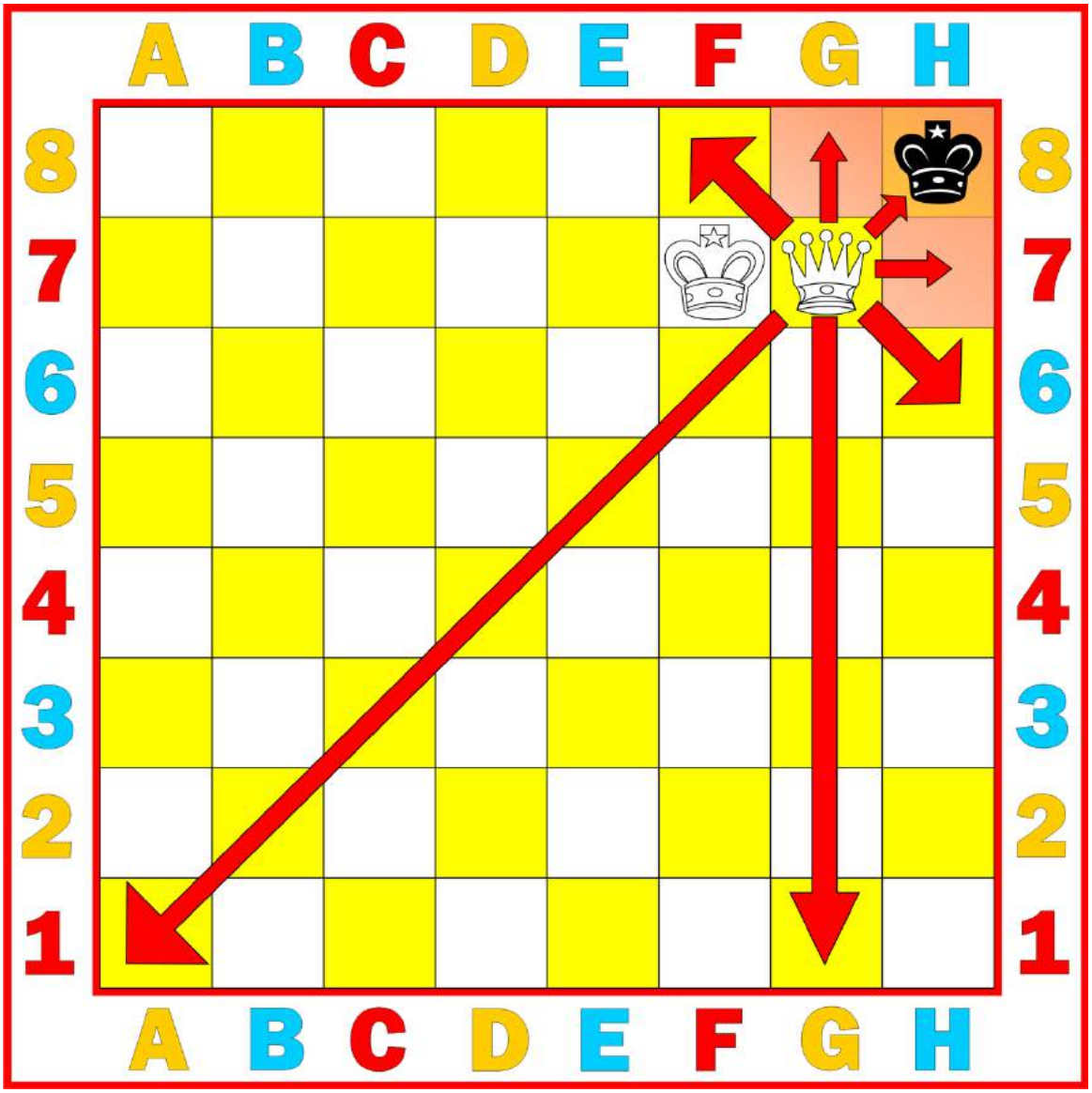
ARTIGO 1: A NATUREZA E OS OBJETIVOS DO JOGO DE XADREZ

1.1 O JOGO DE XADREZ É JOGADO ENTRE DOIS OPONENTES QUE MOVEM SUAS PEÇAS ALTERNADAMENTE EM UM TABULEIRO QUADRADO CHAMADO TABULEIRO DE XADREZ.

FONTE DA IMAGEM: ARQUIVO PESSOAL DE DAYSE LEMOS

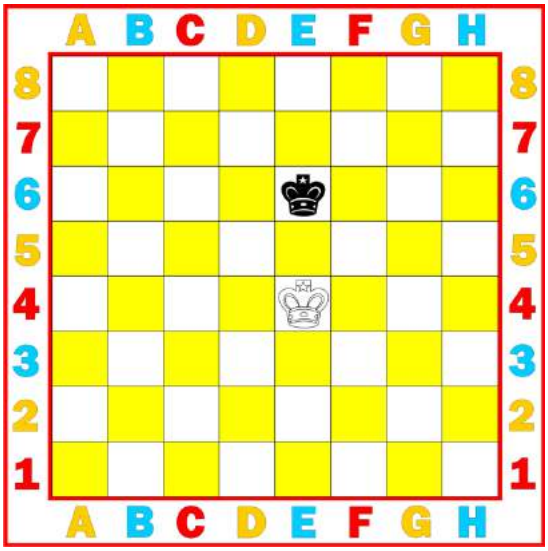
1.2 O JOGADOR COM AS PEÇAS CLARAS (BRANCAS) COMEÇA O JOGO. DIZ-SE QUE UM JOGADOR "TEM A JOGADA", QUANDO A JOGADA DE SEU OPONENTE FOI "FEITA".

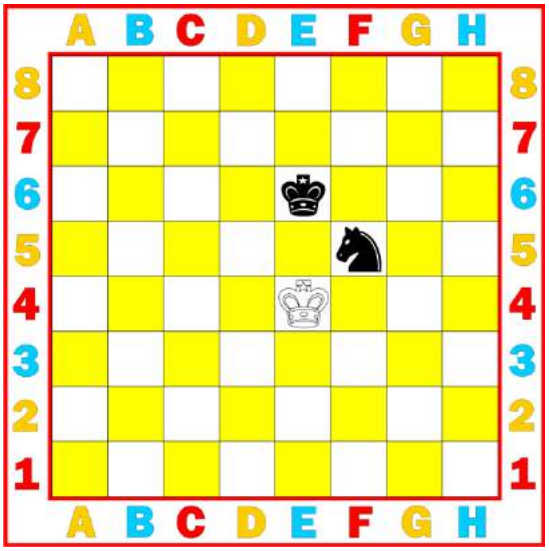
1.3 O OBJETIVO DE CADA JOGADOR É COLOCAR O REI OPONENTE "SOB ATAQUE" DE TAL FORMA QUE O OPONENTE NÃO TENHA LANCE LEGAL. DIZ-SE QUE O JOGADOR QUE ATINGE ESSE OBJETIVO DEU **XEQUE MATE** NO REI OPONENTE E GANHOU O JOGO...

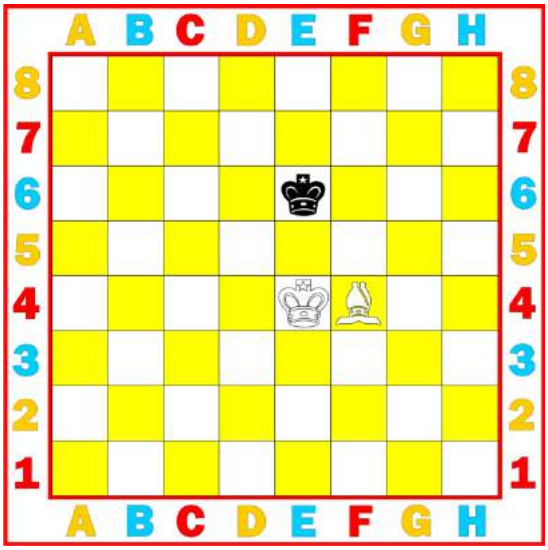


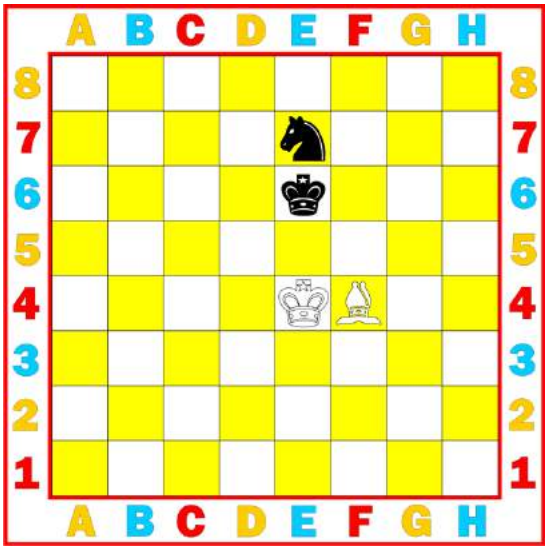
...DEIXAR O PRÓPRIO REI SOB ATAQUE, EXPOR O PRÓPRIO REI AO ATAQUE E "CAPTURAR" O REI OPONENTE NÃO SÃO LANCES PERMITIDOS. O OPONENTE CUJO REI LEVOU XEQUE MATE PERDE O JOGO.

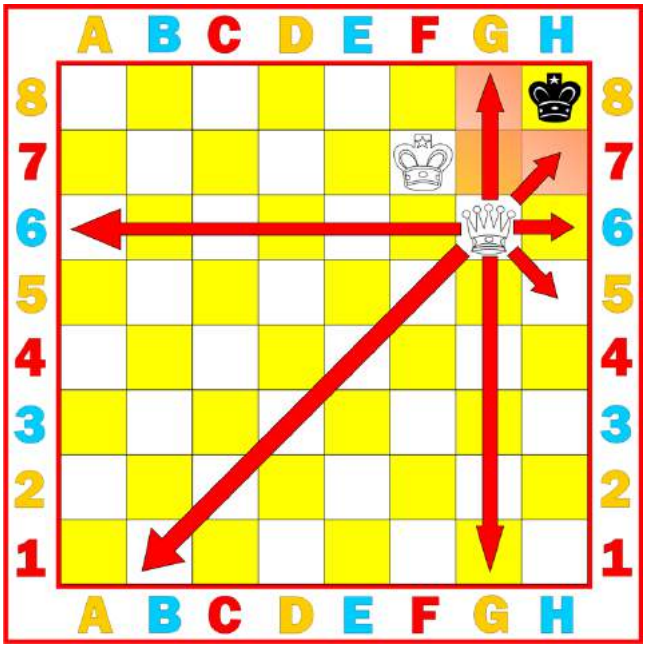
1.4 SE A POSIÇÃO FOR TAL QUE NENHUM DOS JOGADORES PUDER DAR XEQUE MATE, O JOGO ESTÁ EMPATADO.











ARTIGO 2: A POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS E O TABULEIRO DE XADREZ

2.1 O TABULEIRO DE XADREZ É COMPOSTO POR UMA GRADE DE 8X8 DE 64 CASAS CLARAS (BRANCAS) E ESCURAS (PRETAS).

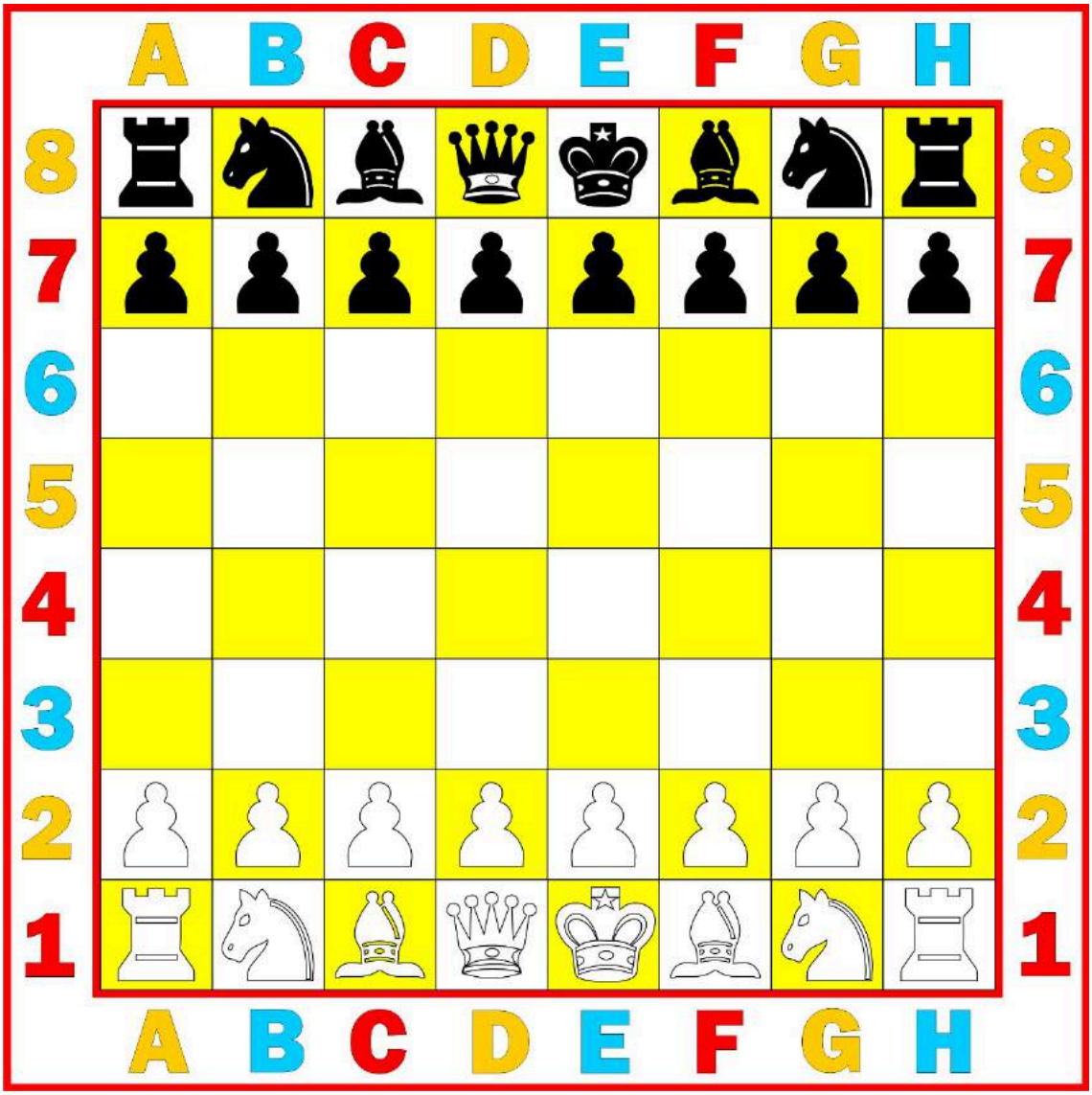
O TABULEIRO DE XADREZ É COLOCADO ENTRE OS JOGADORES DE TAL FORMA QUE A CASA DO CANTO MAIS PRÓXIMA À DIREITA DO JOGADOR SEJA CLARA (BRANCA).

2.2 NO INÍCIO DO JOGO UM JOGADOR TEM 16 PEÇAS DE COR CLARA (AS PEÇAS "BRANCAS"); O OUTRO TEM 16 PEÇAS DE COR ESCURA (AS PEÇAS "PRETAS").

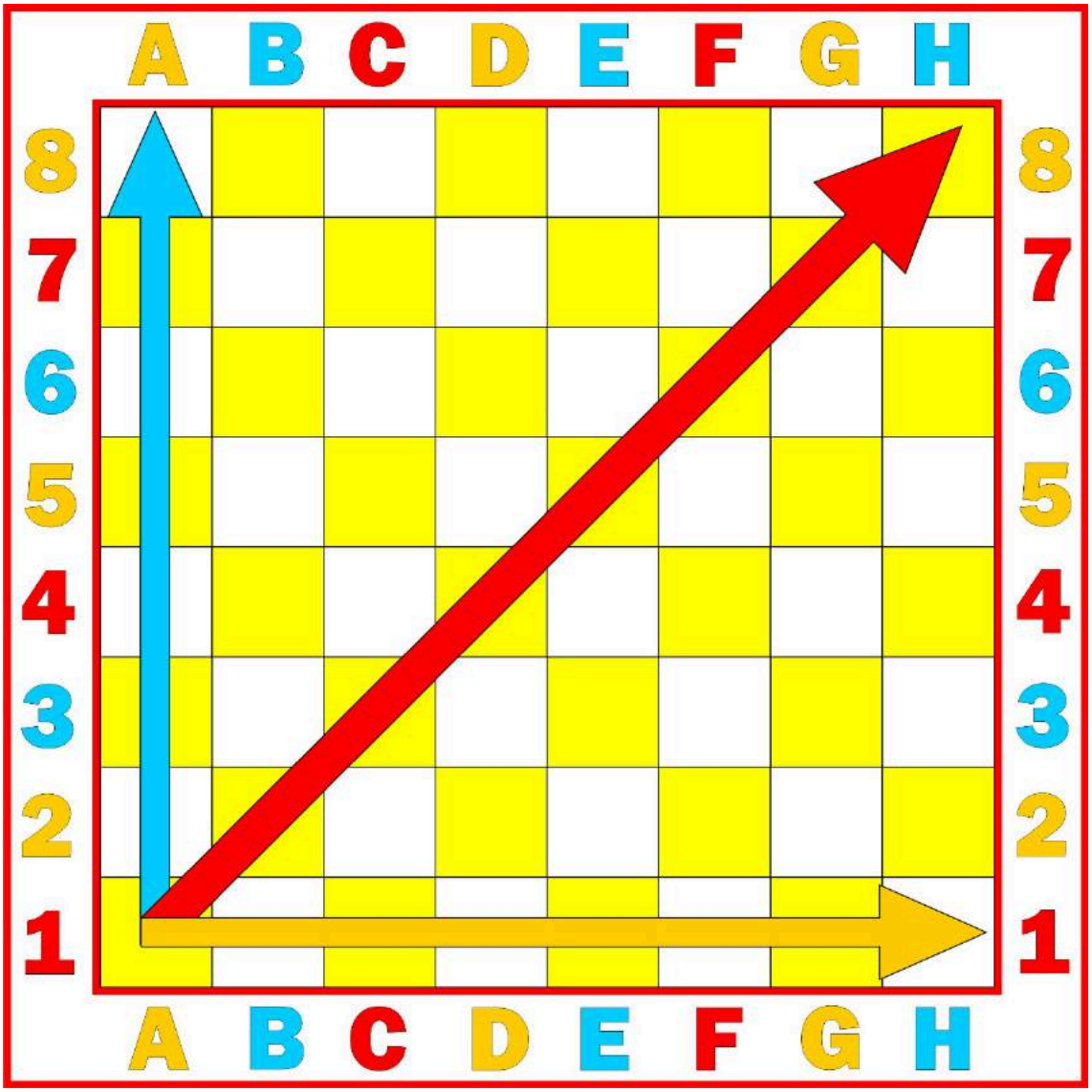
ESSAS PEÇAS SÃO AS SEGUINTES:

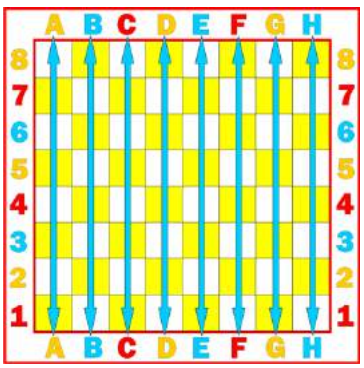
1 rei claro (branco)	Normalmente indicado pelo símbolo	♔
1 dama clara (branca)	Normalmente indicada pelo símbolo	♕
2 torres claras (brancas)	Normalmente indicadas pelo símbolo	♖
2 bispos claros (brancos)	Normalmente indicados pelo símbolo	♗
2 cavalos claros (brancos)	Normalmente indicados pelo símbolo	♘
8 peões claros (brancos)	Normalmente indicados pelo símbolo	♙
1 rei escuro (preto)	Normalmente indicado pelo símbolo	♚
1 dama escura (preta)	Normalmente indicada pelo símbolo	♛
2 torres escuras (pretas)	Normalmente indicadas pelo símbolo	♜
2 bispos escuros (pretos)	Normalmente indicados pelo símbolo	♝
2 cavalos escuros (pretos)	Normalmente indicados pelo símbolo	♞
8 peões escuros (pretos)	Normalmente indicados pelo símbolo	♟

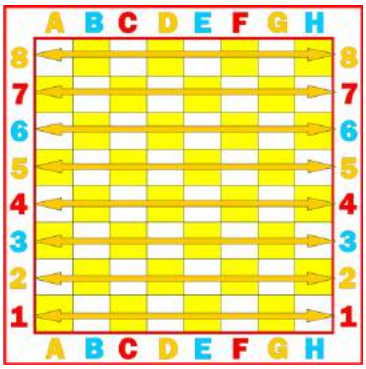
2.3 A POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS NO TABULEIRO É A SEGUINTE:

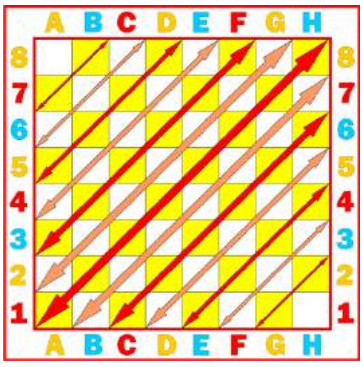


2.4 AS OITO VERTICAIS FORMADAS POR CASAS QUADRADAS SÃO CHAMADAS DE COLUNAS (FILES). AS OITO LINHAS HORIZONTAIS DE CASAS QUADRADAS SÃO CHAMADAS DE FILEIRAS (RANKS). UMA LINHA RETA DE CASAS QUADRADAS DA MESMA COR, QUE VAI DE UMA BORDA DO TABULEIRO ATÉ UMA BORDA ADJACENTE, É CHAMADA DE DIAGONAL.





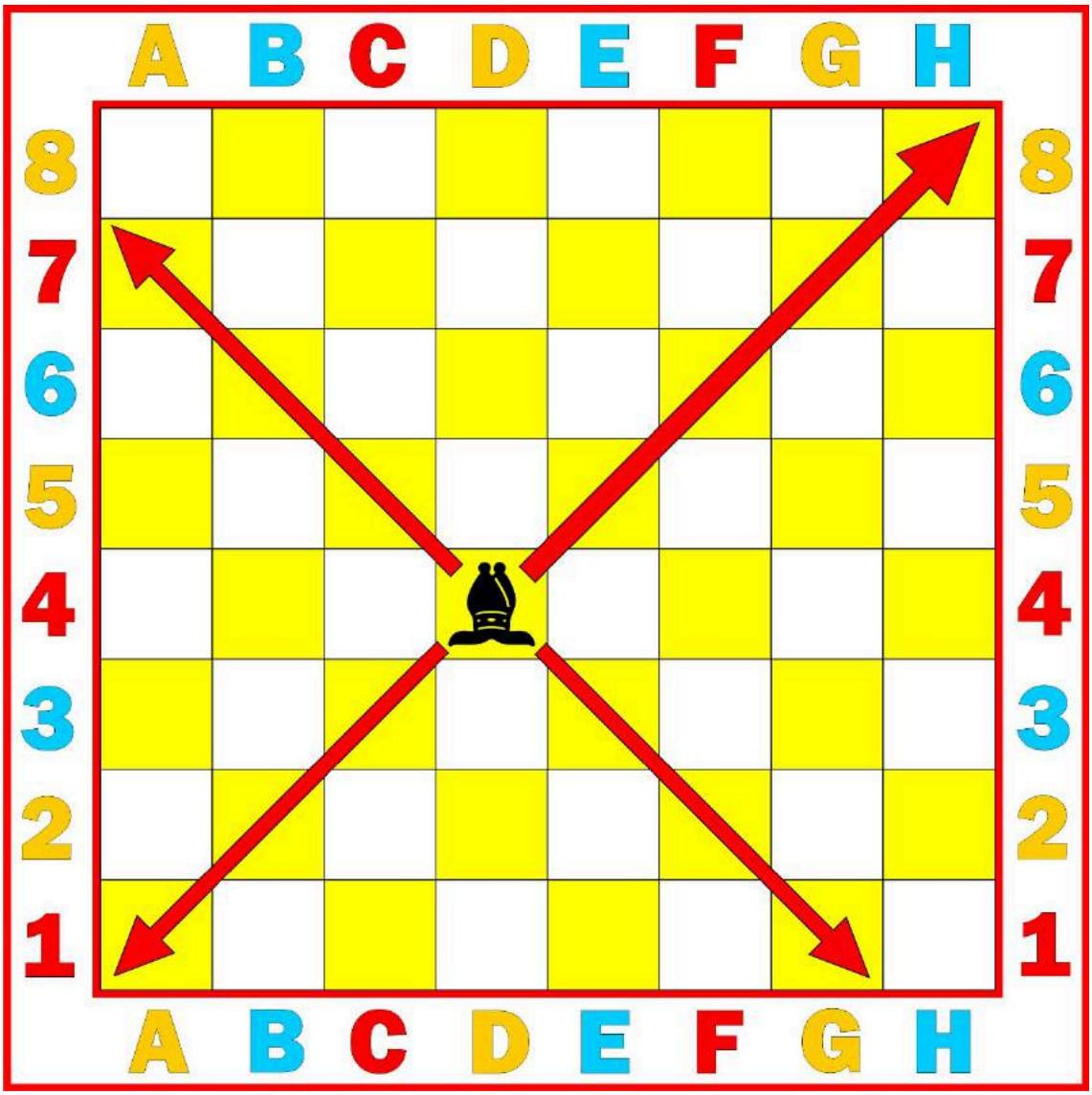




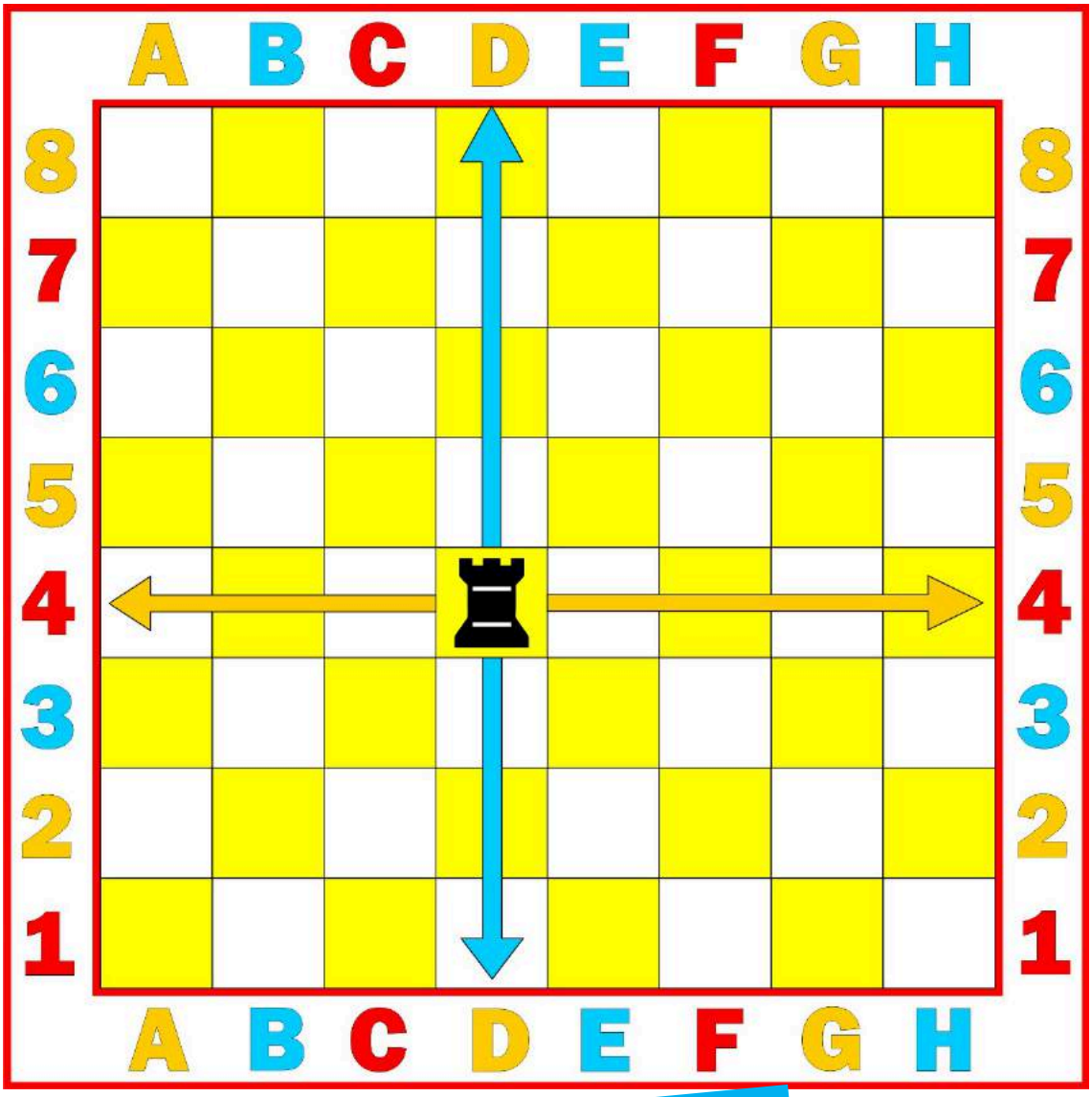
ARTIGO 3: OS MOVIMENTOS DAS PEÇAS

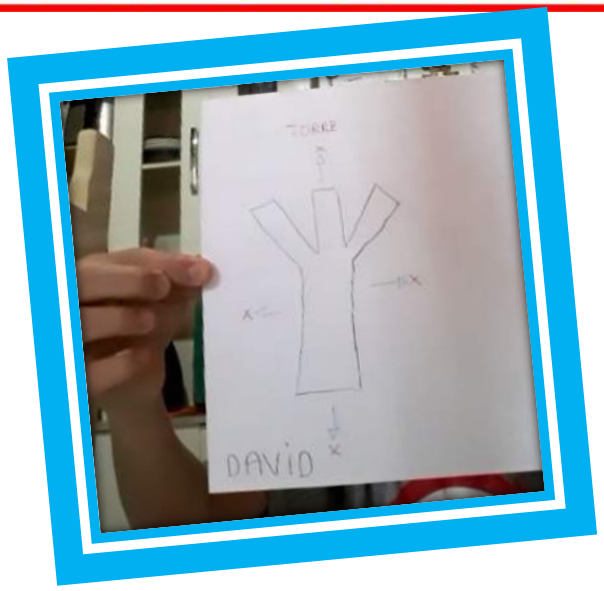
3.1 NÃO É PERMITIDO MOVER UMA PEÇA PARA UMA CASA OCUPADA POR UMA PEÇA DA MESMA COR. SE UMA PEÇA SE MOVE PARA UMA CASA OCUPADA POR UMA PEÇA ADVERSÁRIA, ESTA É CAPTURADA E REMOVIDA DO TABULEIRO COMO PARTE DO MESMO MOVIMENTO. DIZ-SE QUE UMA PEÇA ATACA UMA PEÇA ADVERSÁRIA SE A PEÇA PUDER FAZER UMA CAPTURA NAQUELA CASA DE ACORDO COM OS ARTIGOS 3.2 A 3.8. CONSIDERA-SE QUE UMA PEÇA ATACA UMA CASA, MESMO QUE TAL PEÇA SEJA IMPEDIDA DE SE MOVER PARA AQUELA CASA PORQUE DEIXARIA OU COLOCARIA O REI DE SUA PRÓPRIA COR SOB ATAQUE.

3.2 O BISPO PODE MOVER-SE PARA QUALQUER CASA AO LONGO DA DIAGONAL EM QUE SE ENCONTRA.

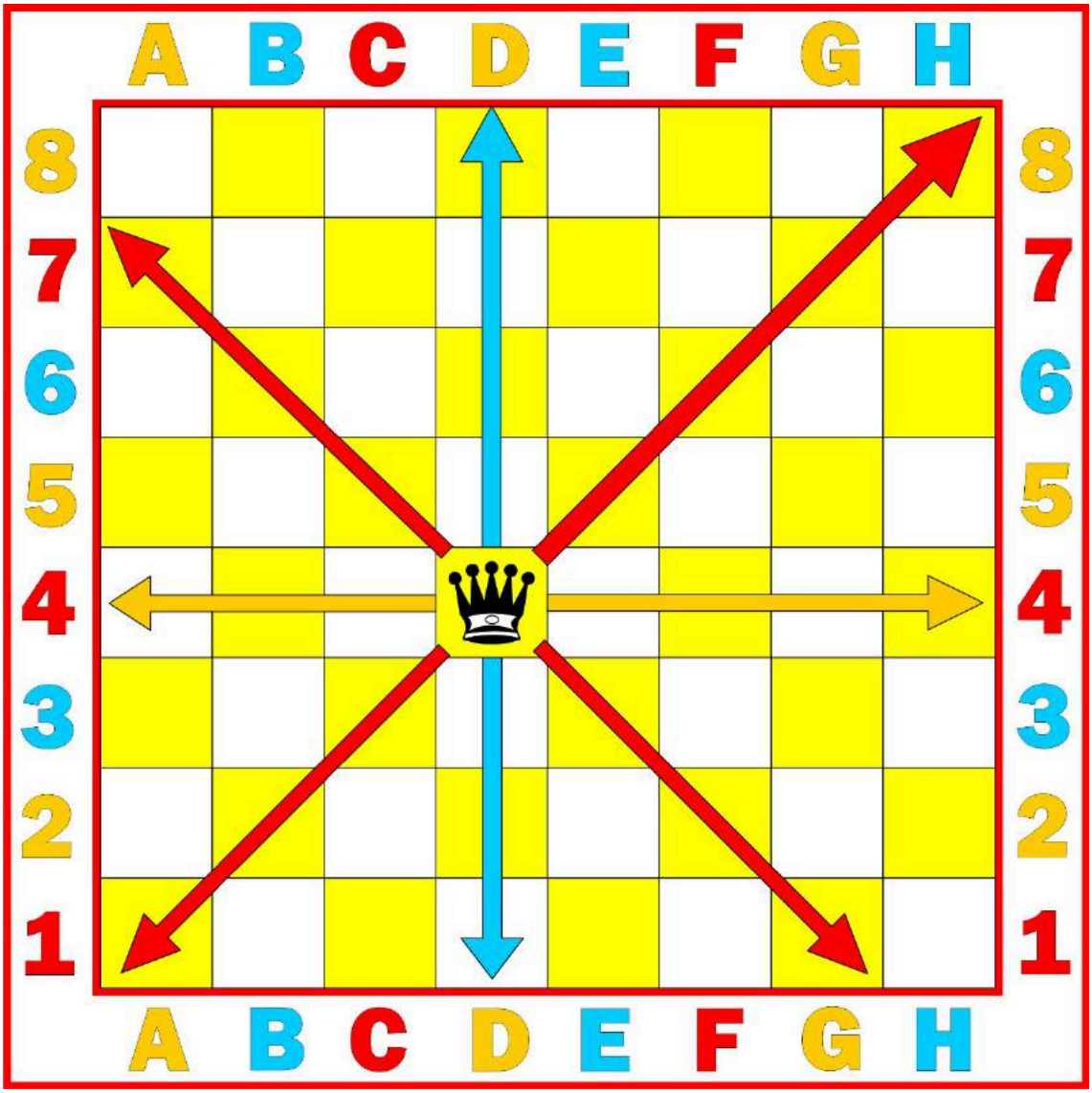


3.3 A **TORRE** PODE MOVER-SE PARA QUALQUER CASA AO LONGO DA COLUNA OU DA FILEIRA EM QUE SE ENCONTRA.



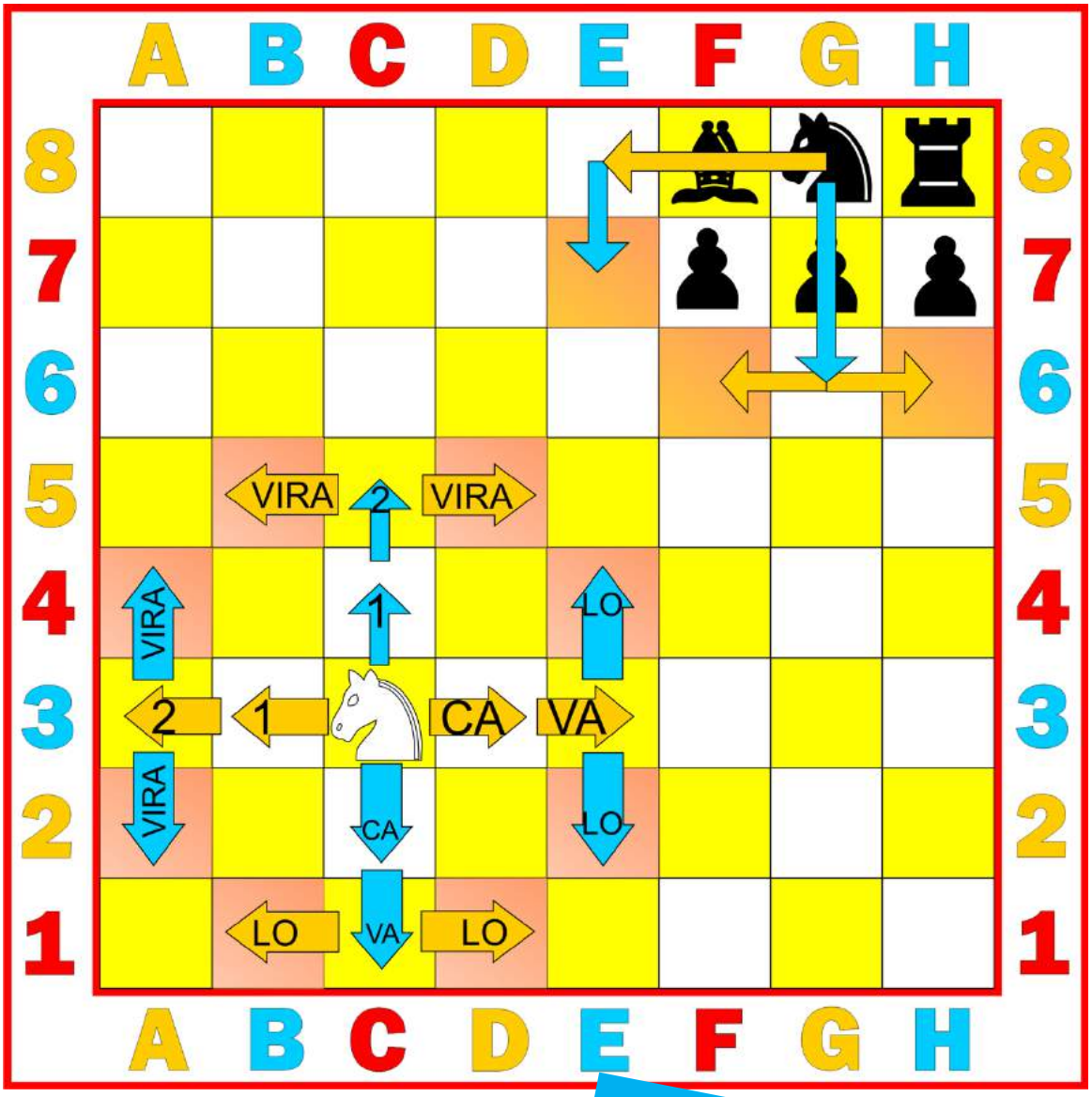


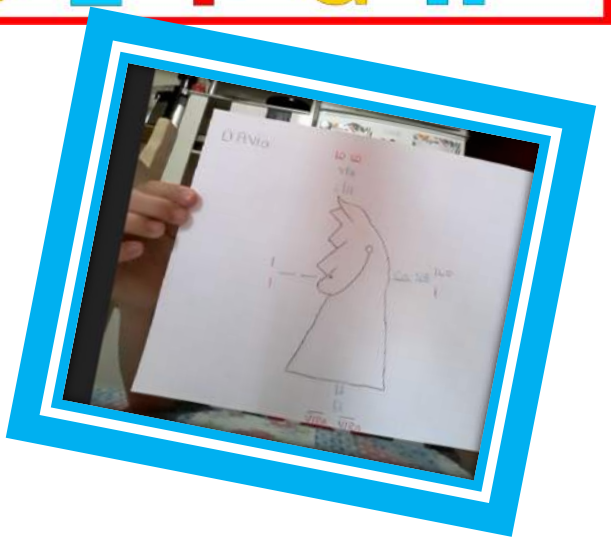
3.4 A **DAMA** PODE MOVER-SE PARA QUALQUER CASA AO LONGO DA COLUNA, DA FILEIRA OU DA DIAGONAL EM QUE SE ENCONTRA.



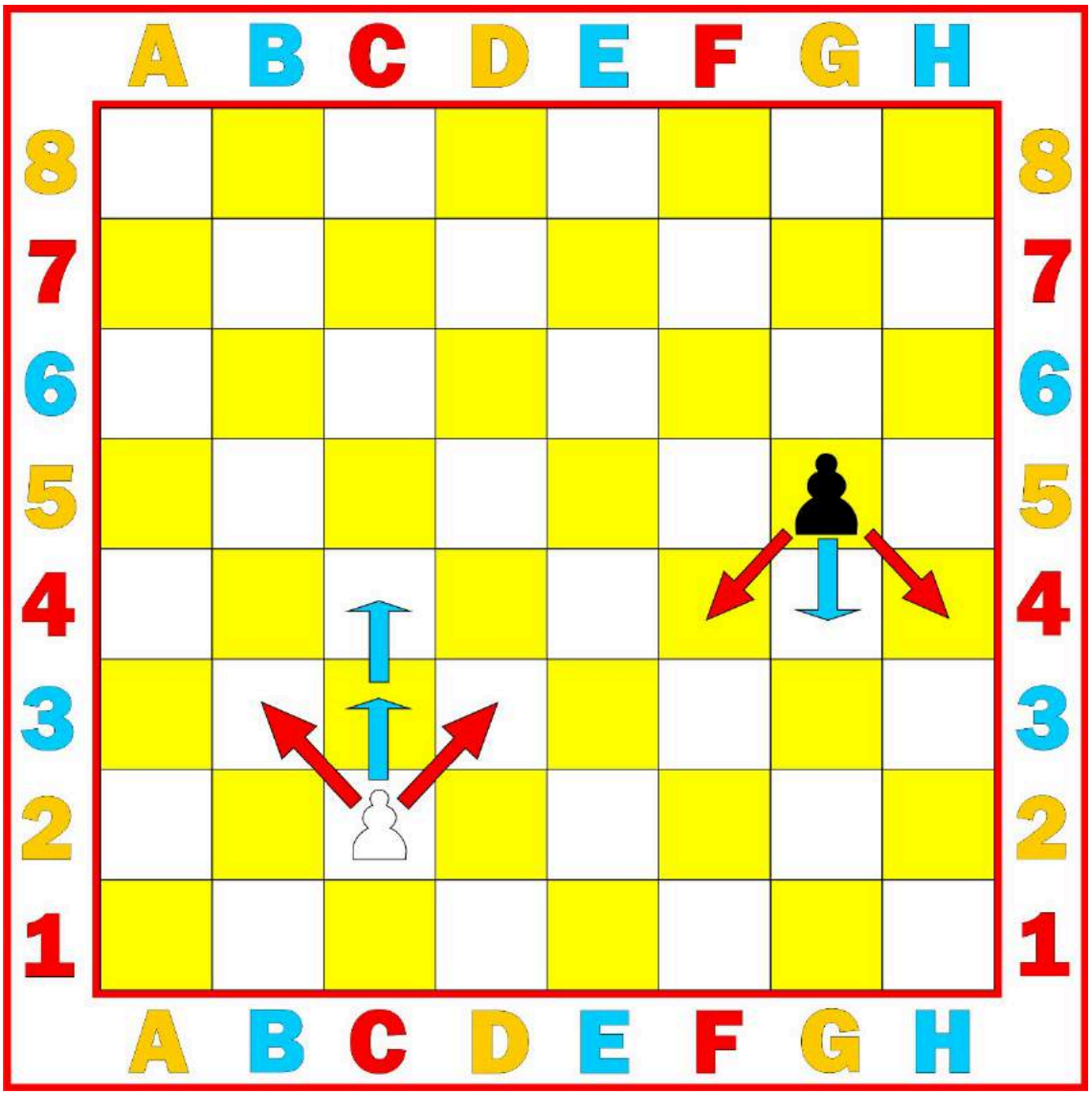
3.5 AO FAZER ESSES MOVIMENTOS, O BISPO, A TORRE OU A DAMA NÃO PODEM MOVER AS PEÇAS INTERMEDIÁRIAS.

3.6 O **CAVALO** PODE MOVER-SE PARA UMA DAS CASAS MAIS PRÓXIMAS DAQUELA EM QUE ESTÁ, MAS NÃO NA MESMA FILEIRA, COLUNA OU DIAGONAL.





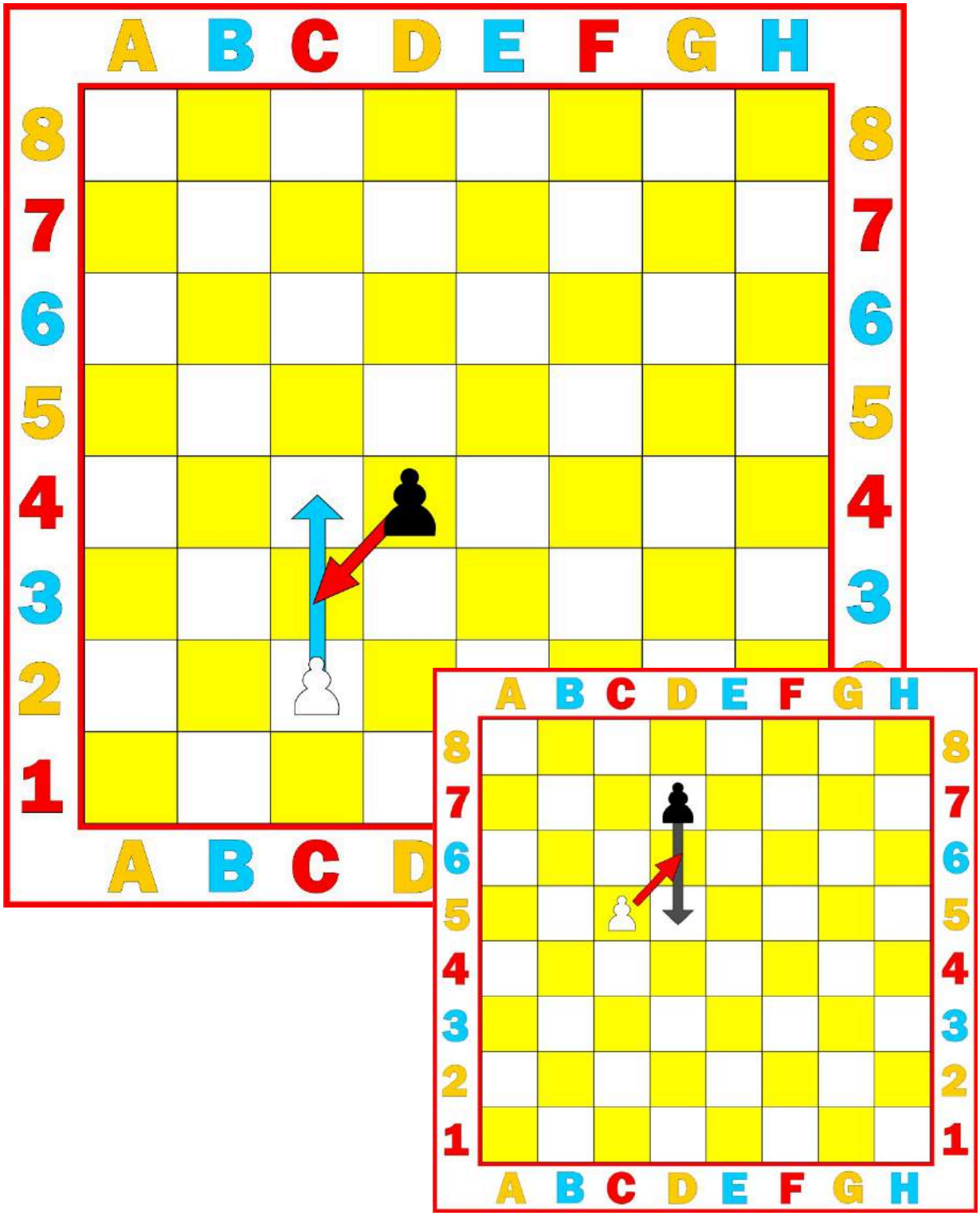
3.7.A. O **PEÃO** PODE AVANÇAR PARA A CASA DESOCUPADA IMEDIATAMENTE À SUA FRENTE NA MESMA COLUNA OU...



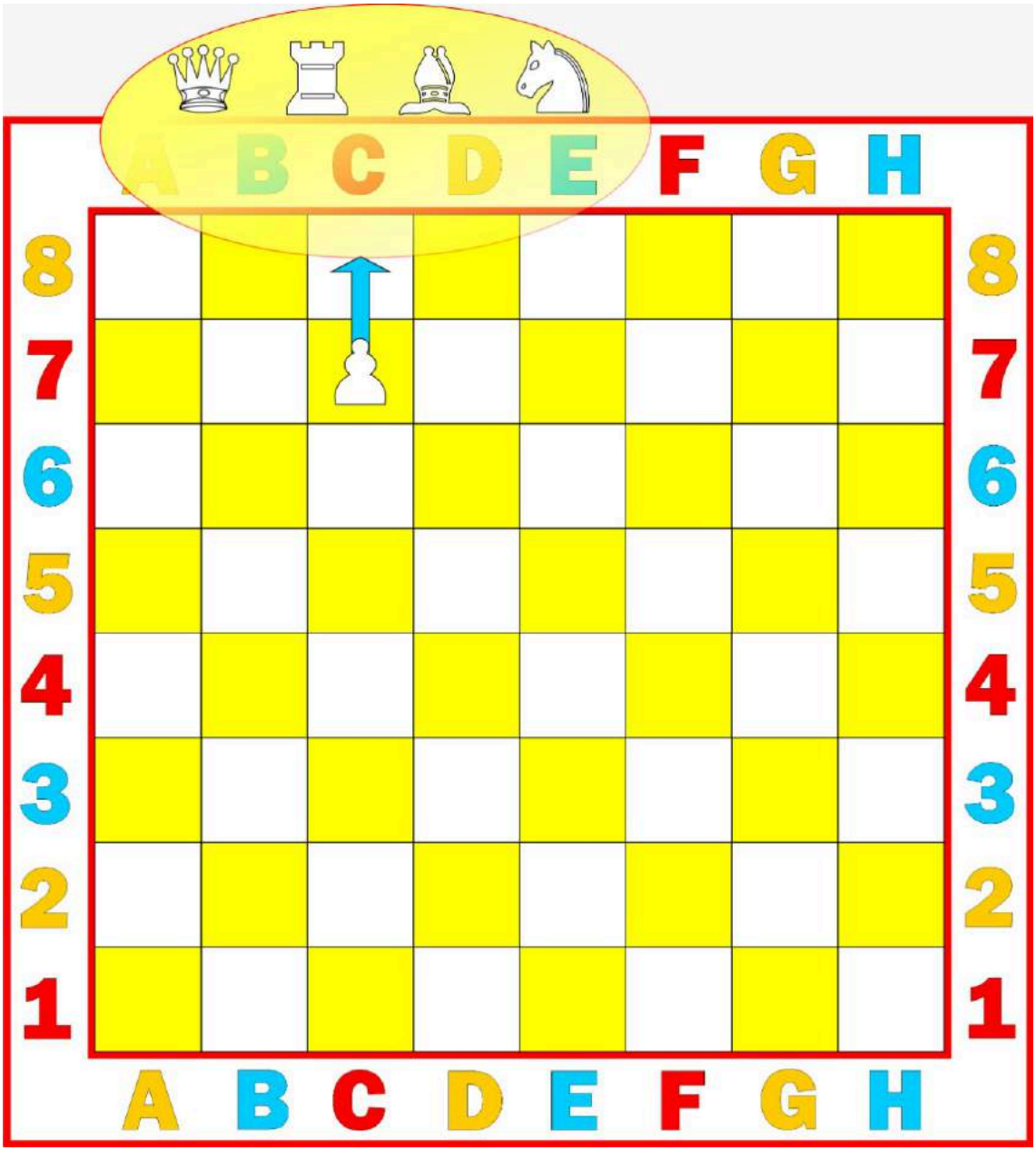
... B. EM SEU PRIMEIRO MOVIMENTO, O PEÃO PODE SE MOVER COMO 3.7.A OU, ALTERNATIVAMENTE, PODE AVANÇAR DUAS CASAS AO LONGO DA MESMA COLUNA DESDE QUE AMBAS AS CASAS ESTEJAM DESOCUPADAS, OU

C. VOCÊ PODE MOVER O PEÃO PARA UMA CASA OCUPADA POR UMA PEÇA DO OPONENTE, QUE ESTEJA DIAGONALMENTE À FRENTE DELE EM UMA COLUNA ADJACENTE, CAPTURANDO ESSA PEÇA.

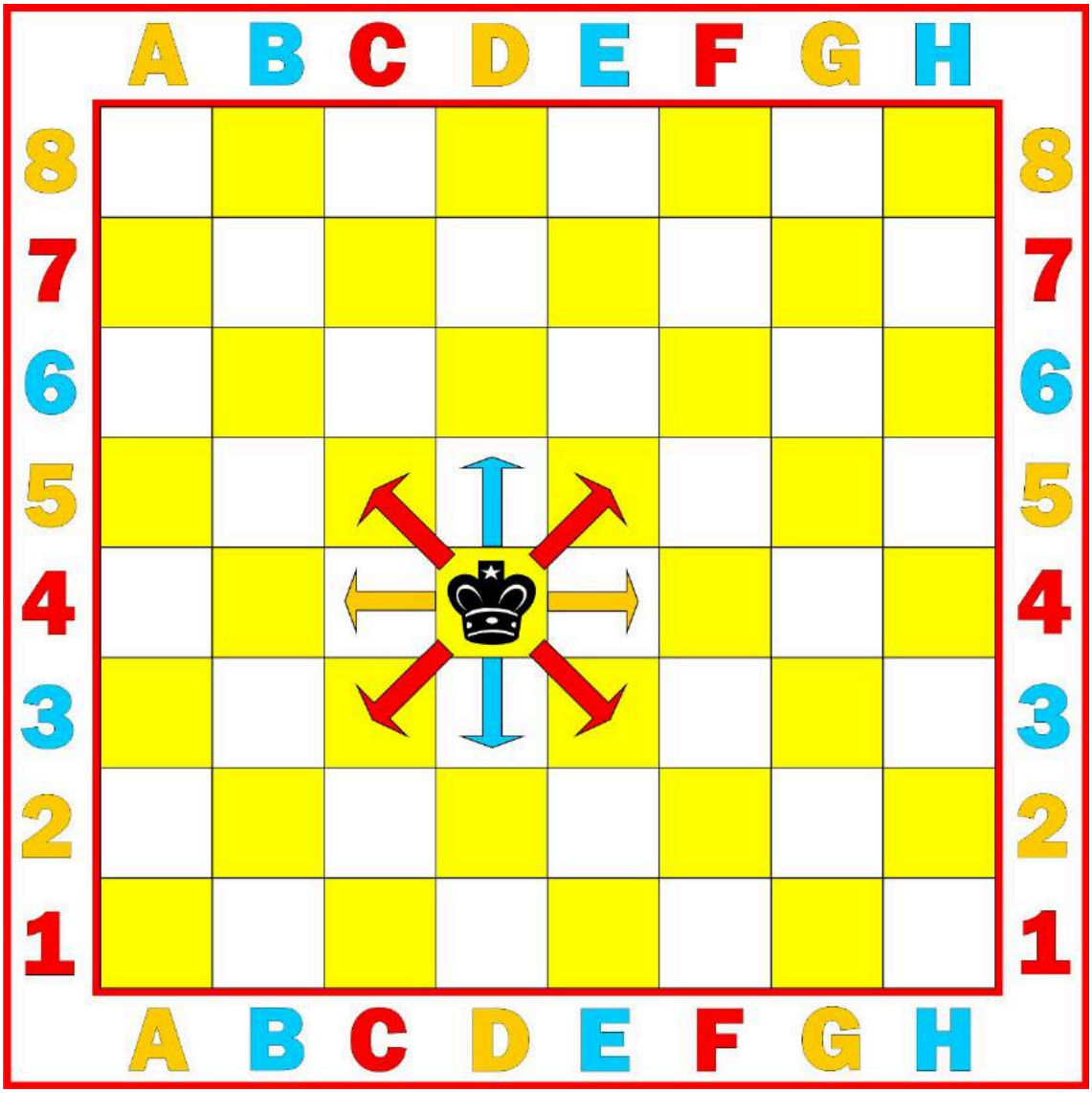
D. UM PEÃO ATACANDO UMA CASA ATRAVESSADA POR UM PEÃO DO OPONENTE QUE AVANÇOU DUAS CASAS EM UM MOVIMENTO DE SUA CASA ORIGINAL PODE CAPTURAR O PEÃO DESSE OPONENTE COMO SE ESTE TIVESSE SIDO MOVIDO APENAS UMA CASA. ESSA CAPTURA SÓ É LEGAL EM MOVIMENTO APÓS ESSE AVANÇO E É CHAMADA DE CAPTURA "*EN PASSANT*".

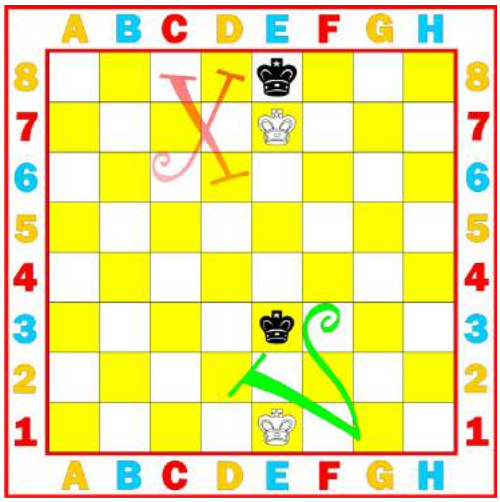


E. QUANDO UM PEÃO ATINGE A FILEIRA MAIS DISTANTE DE SUA POSIÇÃO INICIAL, ELE DEVE SER TROCADO COMO PARTE DO MESMO LANCE NA MESMA CASA POR UMA NOVA DAMA, TORRE, BISPO OU CAVALO DA MESMA COR. A ESCOLHA DO JOGADOR NÃO SE RESTRINGE ÀS PEÇAS CAPTURADAS ANTERIORMENTE. ESSA TROCA DE UM PEÃO POR OUTRA PEÇA É CHAMADA DE "PROMOÇÃO" E O EFEITO DA NOVA PEÇA É IMEDIATO.



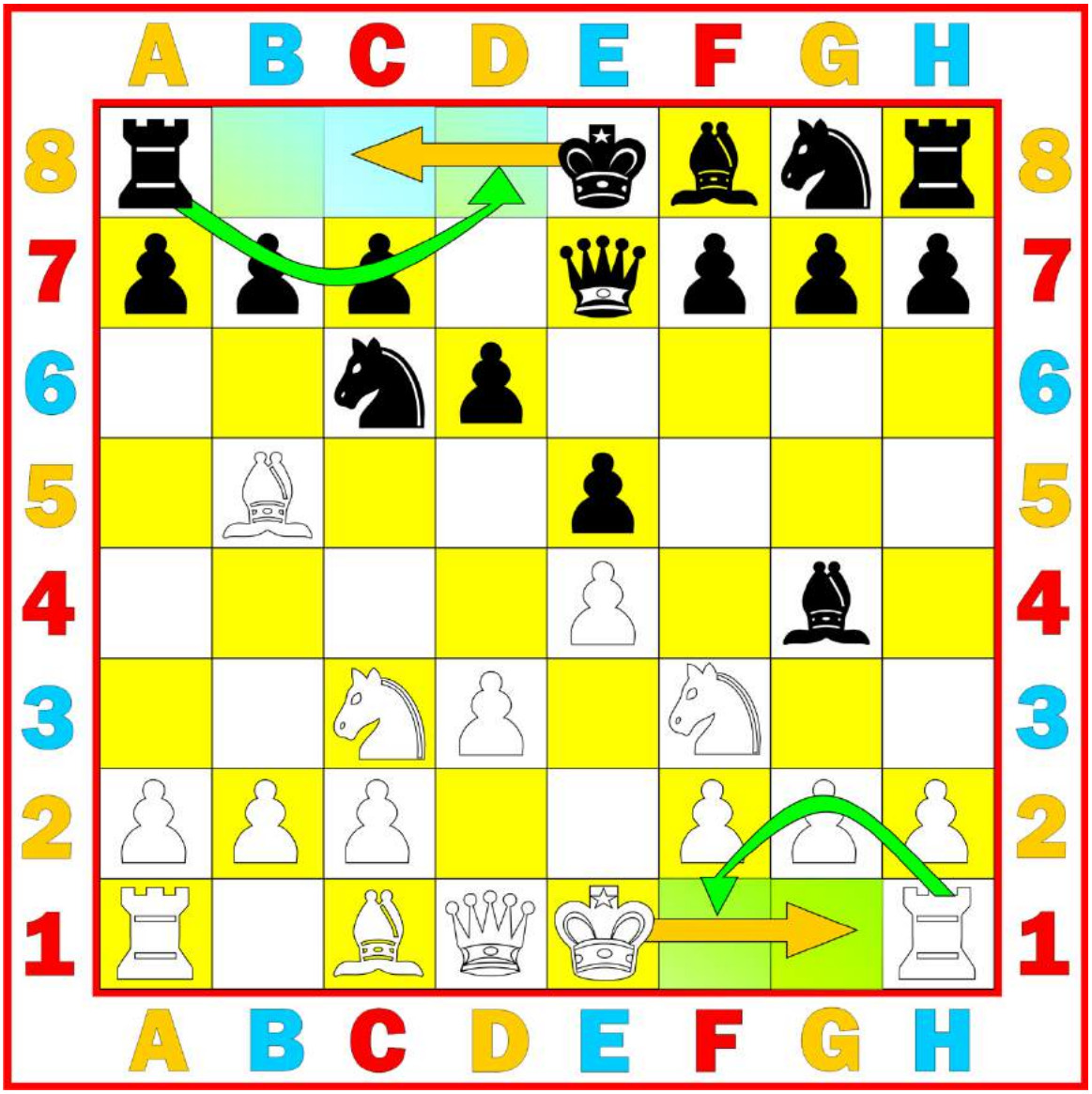
3.8. A. EXISTEM DUAS MANEIRAS DIFERENTES PARA MOVER O **REI**: MOVENDO- O PARA QUALQUER CASA ADJACENTE NÃO ATACADA POR UMA OU MAIS PEÇAS DO OPONENTE



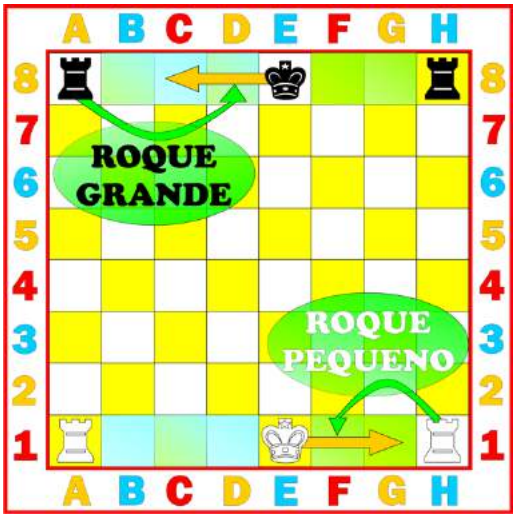


OBSERVAÇÃO: OS REIS NUNCA PODERÃO FICAR UM AO LADO DO OUTRO.

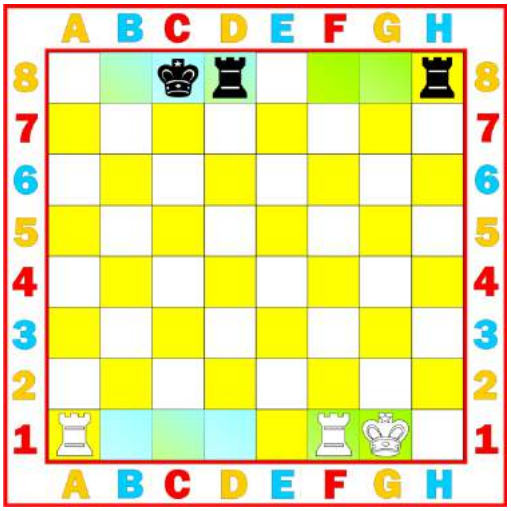
B. OU POR **"ROQUE"**.

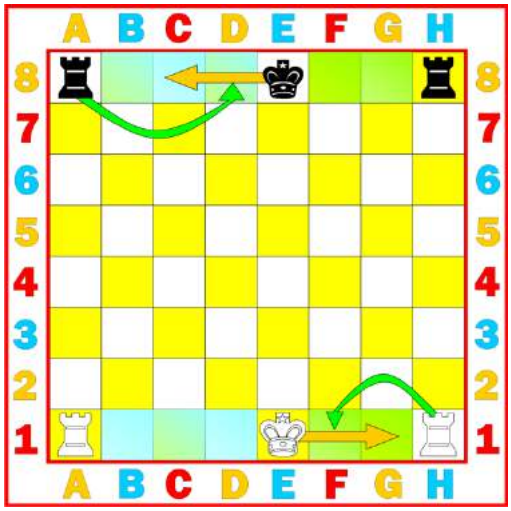


ESTE É UM MOVIMENTO DO REI E DE QUALQUER TORRE DA MESMA COR AO LONGO DA PRIMEIRA FILEIRA DO JOGADOR, CONTANDO COMO UM ÚNICO MOVIMENTO DO REI E EXECUTADO DA SEGUINTE FORMA:



O REI É TRANSFERIDO DE SUA CASA ORIGINAL DUAS CASAS EM DIREÇÃO À TORRE EM SUA CASA ORIGINAL, ENTÃO ESSA TORRE É TRANSFERIDA PARA A CASA QUE O REI ACABOU DE CRUZAR.





B. (1) O DIREITO DE FAZER O ROQUE É PERDIDO:

[A] SE O REI JÁ FOI MOVIMENTADO, OU

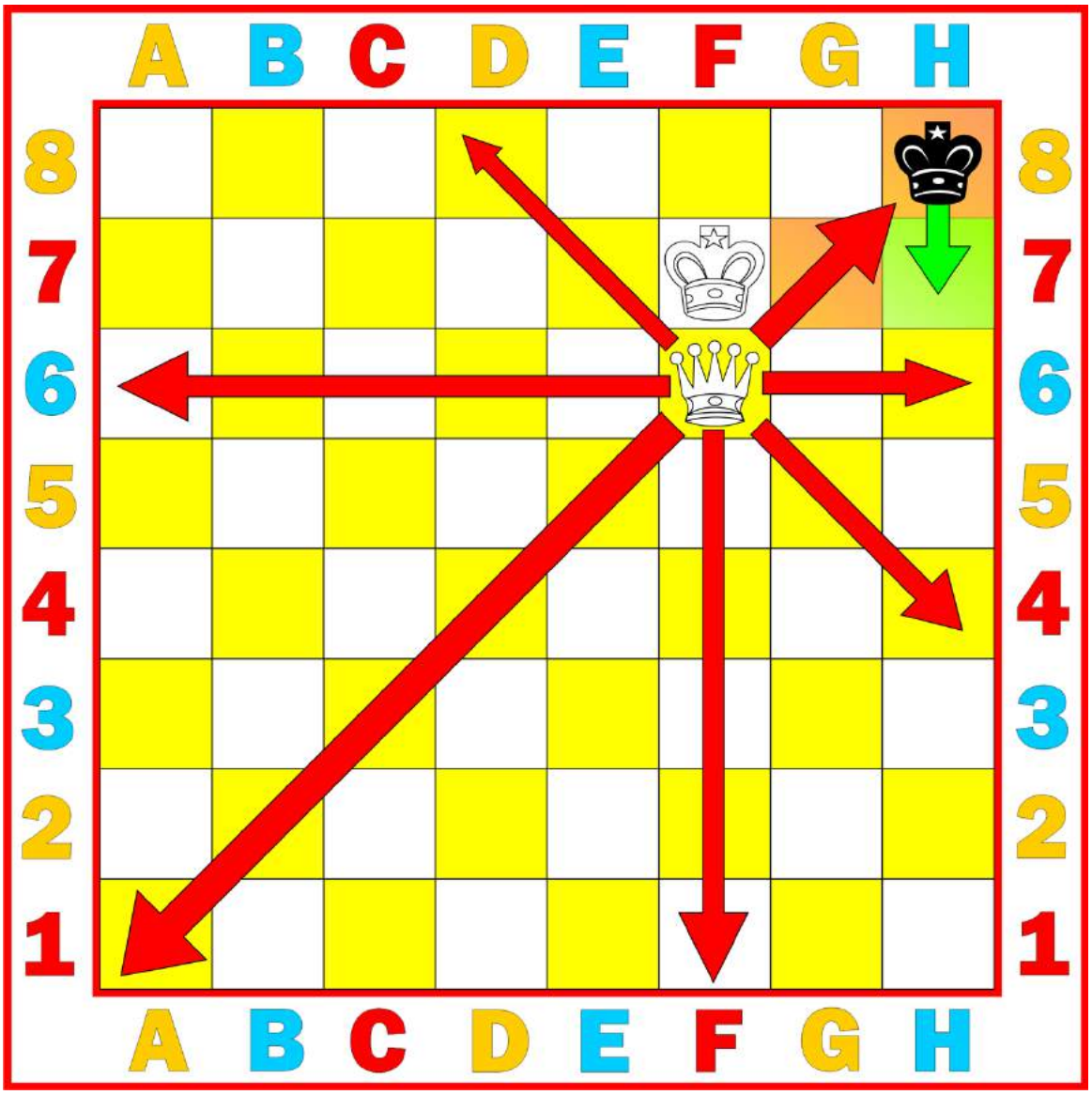
[B] COM UMA TORRE QUE JÁ SE MOVEU

(2) O ROQUE ESTÁ IMPEDIDO TEMPORARIAMENTE:

[A] SE A CASA NA QUAL O REI ESTÁ, OU A CASA QUE ELE DEVE CRUZAR, OU A CASA QUE DEVE OCUPAR ESTIVER ATACADA POR UMA OU MAIS PEÇAS DO ADVERSÁRIO, OU

[B] SE HOUVER ALGUMA PEÇA ENTRE O REI E A TORRE COM A QUAL O ROQUE DEVERÁ SER REALIZADO.

3.9 DIZ-SE QUE **O REI ESTÁ EM XEQUE** SE FOR ATACADO POR UMA OU MAIS PEÇAS DO OPONENTE, MESMO QUE ESSAS PEÇAS SEJAM IMPEDIDAS DE SE MOVER PARA AQUELA CASA PORQUE ELAS DEIXARIAM OU COLOCARIAM SEU PRÓPRIO REI EM XEQUE.



NENHUMA PEÇA PODE SER MOVIDA QUE EXPONHA O REI DA MESMA COR AO XEQUE OU DEIXE ESSE REI EM XEQUE.

ARTIGO 4: O ATO DE MOVER AS PEÇAS

4.1 CADA MOVIMENTO DEVE SER FEITO APENAS COM UMA MÃO.

4.2 DESDE QUE EXPRESSE PRIMEIRO A SUA INTENÇÃO (POR EXEMPLO, DIZENDO "*J' ADOUBE*" OU "EU AJUSTO"), O JOGADOR QUE TEM A JOGADA PODE AJUSTAR UMA OU MAIS PEÇAS NAS SUAS CASAS.

4.3 EXCETO, CONFORME PREVISTO NO ARTIGO 4.2, SE O JOGADOR QUE TEM A VEZ DE MOVER TOCAR DELIBERADAMENTE NO TABULEIRO DE XADREZ:

A. EM UMA OU MAIS DE SUAS PRÓPRIAS PEÇAS, ELE DEVE MOVER A PRIMEIRA PEÇA TOCADA, QUE PODE SER MOVIDA

B. EM UMA OU MAIS PEÇAS DE SEU OPONENTE, ELE DEVE CAPTURAR A PRIMEIRA PEÇA TOCADA QUE PODE SER CAPTURADA

C. EM UMA PEÇA DE CADA COR, DEVE CAPTURAR A PEÇA ADVERSÁRIA COM A SUA PEÇA OU, SE TAL LANCE FOR ILEGAL, MOVER OU CAPTURAR A PRIMEIRA PEÇA TOCADA QUE PODE SER MOVIDA OU CAPTURADA. SE NÃO ESTIVER CLARO SE A PEÇA DO PRÓPRIO JOGADOR OU DE SEU OPONENTE FOI TOCADA PRIMEIRO, A PEÇA DO PRÓPRIO JOGADOR SERÁ CONSIDERADA COMO TENDO SIDO TOCADA ANTES DA DO SEU OPONENTE.

4.4 SE UM JOGADOR NA SUA VEZ DE JOGAR:

A. TOCAR DELIBERADAMENTE SEU REI E TORRE ELE DEVE ROCAR DAQUELE LADO SE FOR LEGAL ASSIM FAZER

B. TOCA DELIBERADAMENTE UMA TORRE E ENTÃO SEU REI, ELE NÃO TEM PERMISSÃO PARA ROCAR NAQUELE LADO, NESSE MOVIMENTO E A SITUAÇÃO SERÁ REGIDA PELO ARTIGO 4.3.A

C. PRETENDENDO ROCAR, TOCA O REI OU O REI A TORRE AO MESMO TEMPO, MAS O ROQUE NAQUELE LADO É ILEGAL, O JOGADOR DEVE FAZER OUTRO MOVIMENTO LEGAL COM SEU REI

D. PROMOVE UM PEÃO, A ESCOLHA DA PEÇA É FINALIZADA QUANDO A PEÇA TOCA A CASA DE PROMOÇÃO.

4.5 SE NENHUMA DAS PEÇAS TOCADAS PUDER SER MOVIDA OU CAPTURADA, O JOGADOR PODE FAZER QUALQUER LANCE LEGAL.

4.6 QUANDO, COMO UM LANCE LEGAL OU PARTE DE UM LANCE LEGAL, UMA PEÇA FOI DEIXADA EM UMA CASA, ELA NÃO PODE SER MOVIDA PARA OUTRA NESTE LANCE. CONSIDERA-SE ENTÃO QUE O MOVIMENTO FOI FEITO:

A. NO CASO DE UMA CAPTURA, QUANDO A PEÇA CAPTURADA FOR RETIRADA DO TABULEIRO DE XADREZ E O JOGADOR, TENDO COLOCADO SUA PRÓPRIA PEÇA EM SUA NOVA CASA, SOLTOU ESTA PEÇA CAPTURADA DE SUA MÃO

B. NO CASO DO ROQUE, QUANDO A MÃO DO JOGADOR SOLTAR A TORRE NA CASA ANTERIORMENTE ATRAVESSADA PELO REI. QUANDO O JOGADOR SOLTAR O REI DE SUA MÃO, O MOVIMENTO AINDA NÃO FOI FEITO, MAS O JOGADOR NÃO TEM MAIS O DIREITO DE FAZER QUALQUER MOVIMENTO ALÉM DE ROQUE NAQUELE LADO, SE ISSO FOR LEGAL

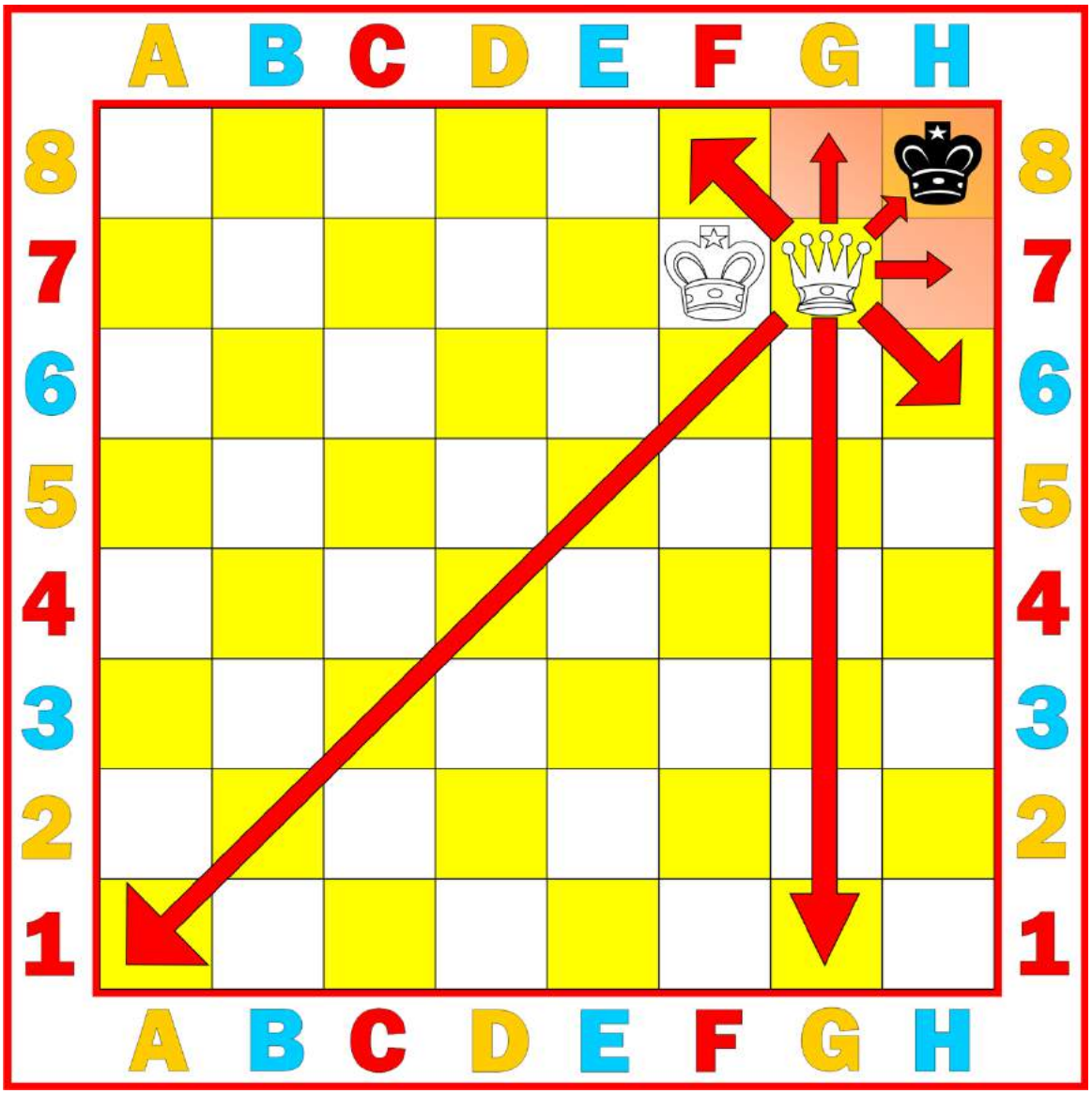
C. NO CASO DA PROMOÇÃO DE UM PEÃO, QUANDO O PEÃO FOI RETIRADO DO TABULEIRO E A MÃO DO JOGADOR LIBEROU A NOVA PEÇA APÓS COLOCÁ-LA NA CASA DE PROMOÇÃO. SE O JOGADOR SOLTOU DE SUA MÃO O PEÃO QUE CHEGOU À CASA DE PROMOÇÃO, A JOGADA AINDA NÃO FOI FEITA, MAS O JOGADOR NÃO TEM MAIS O DIREITO DE JOGAR O PEÃO PARA OUTRA CASA.

O MOVIMENTO É CONSIDERADO LEGAL QUANDO TODOS OS REQUISITOS RELEVANTES DO ARTIGO 3º FOREM CUMPRIDOS. SE O MOVIMENTO NÃO FOR LEGAL, OUTRO MOVIMENTO DEVE SER FEITO DE ACORDO COM O ARTIGO 4.5.

4.7 UM JOGADOR PERDE O SEU DIREITO DE RECLAMAR CONTRA UMA VIOLAÇÃO DE SEU OPONENTE, REFERENTE AO ARTIGO 4º, UMA VEZ QUE ELE DELIBERADAMENTE TOCA UMA PEÇA.

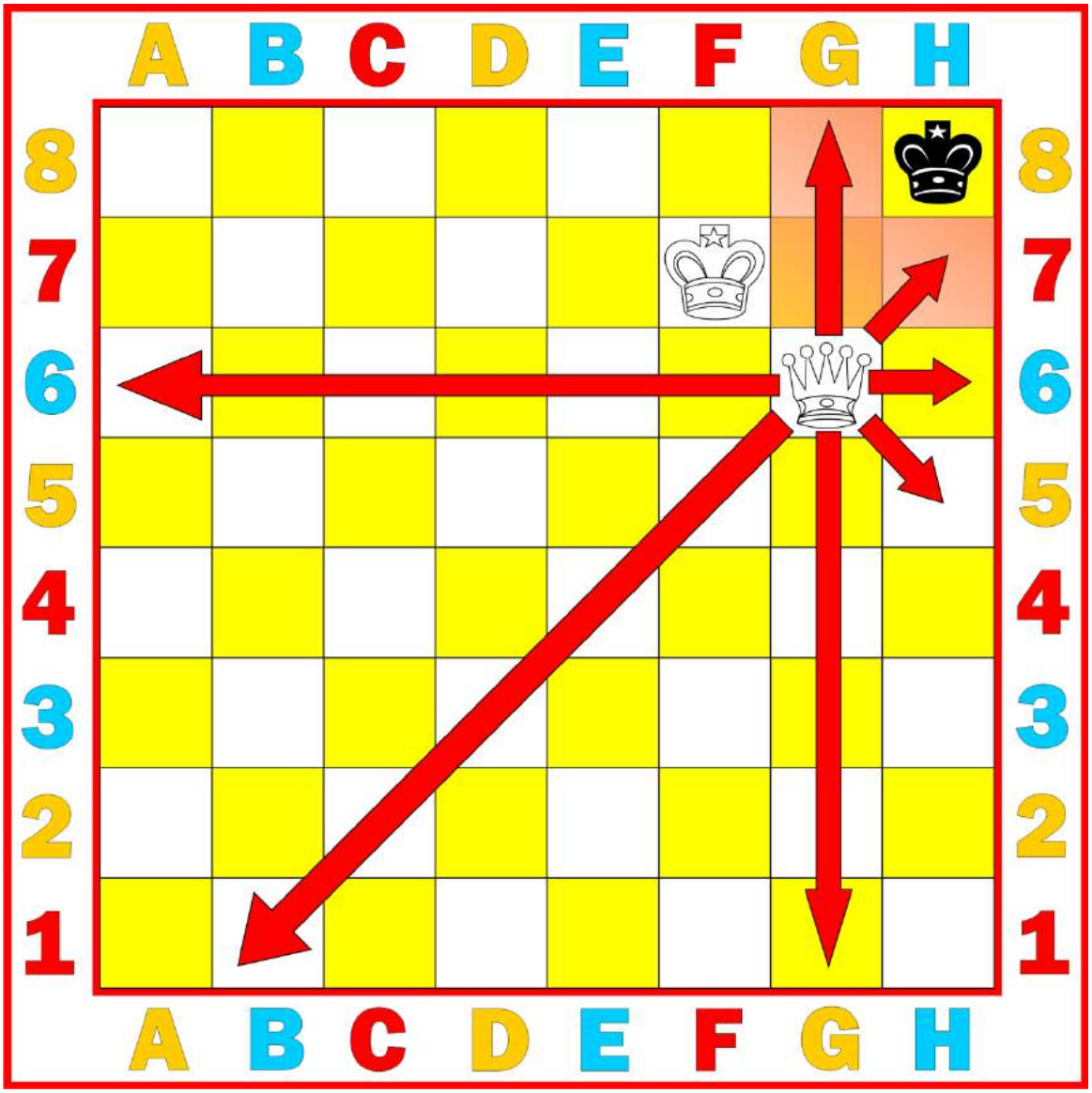
ARTIGO 5: A CONCLUSÃO DO JOGO

5.1.A. O JOGO É GANHO PELO JOGADOR QUE DEU XEQUE MATE AO REI DO SEU OPONENTE. ISSO TERMINA IMEDIATAMENTE O JOGO, DESDE QUE O LANCE QUE PRODUZ A POSIÇÃO DE XEQUE MATE TENHA SIDO UM LANCE LEGAL.



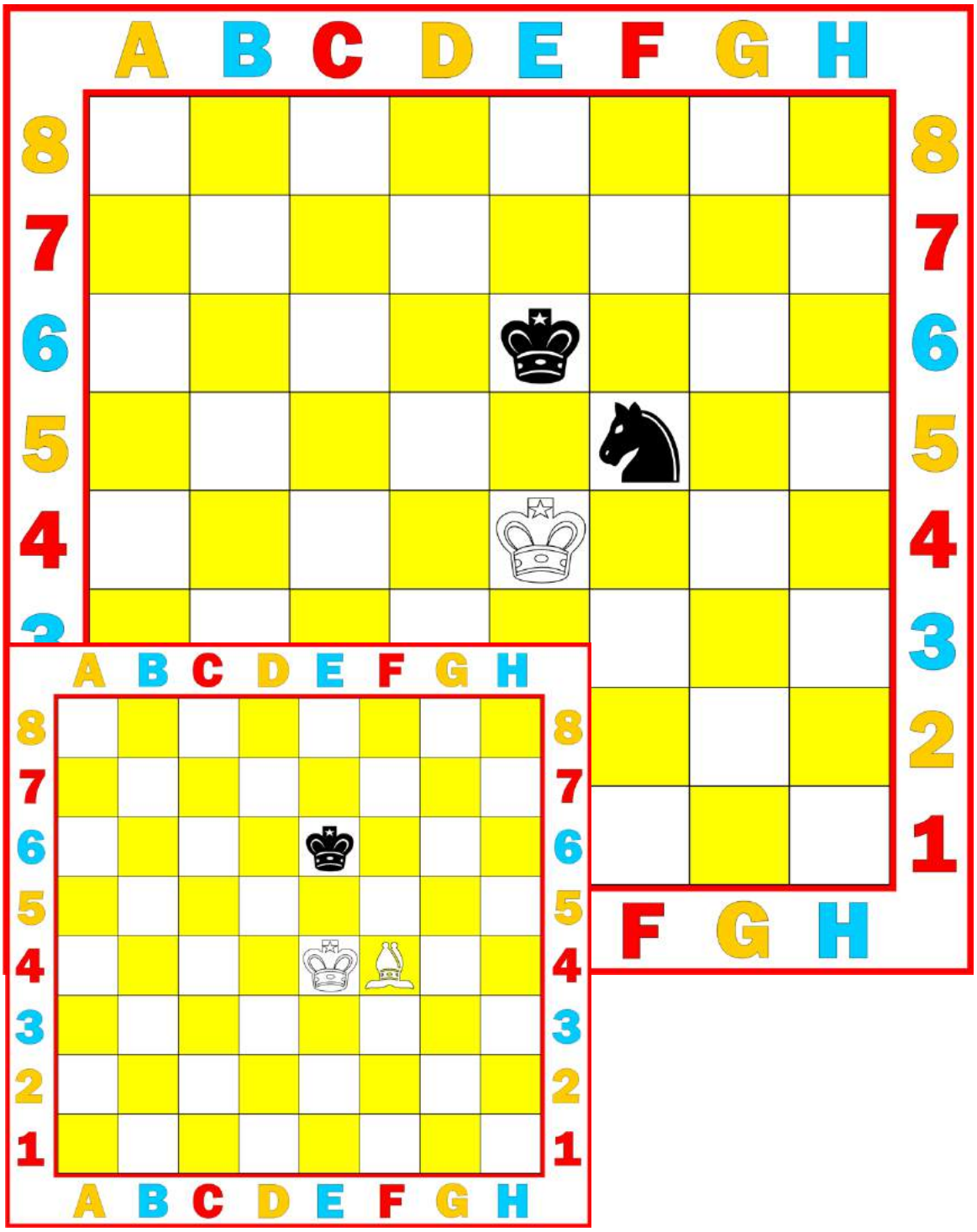
B. O JOGO É GANHO PELO JOGADOR CUJO OPONENTE DECLARA QUE ELE DESISTE. ISSO TERMINA IMEDIATAMENTE O JOGO.

5.2.A. O JOGO ESTÁ EMPATADO QUANDO O JOGADOR COM A VEZ DE MOVER NÃO TEM MOVIMENTO LEGAL E SEU REI NÃO ESTÁ EM XEQUE.

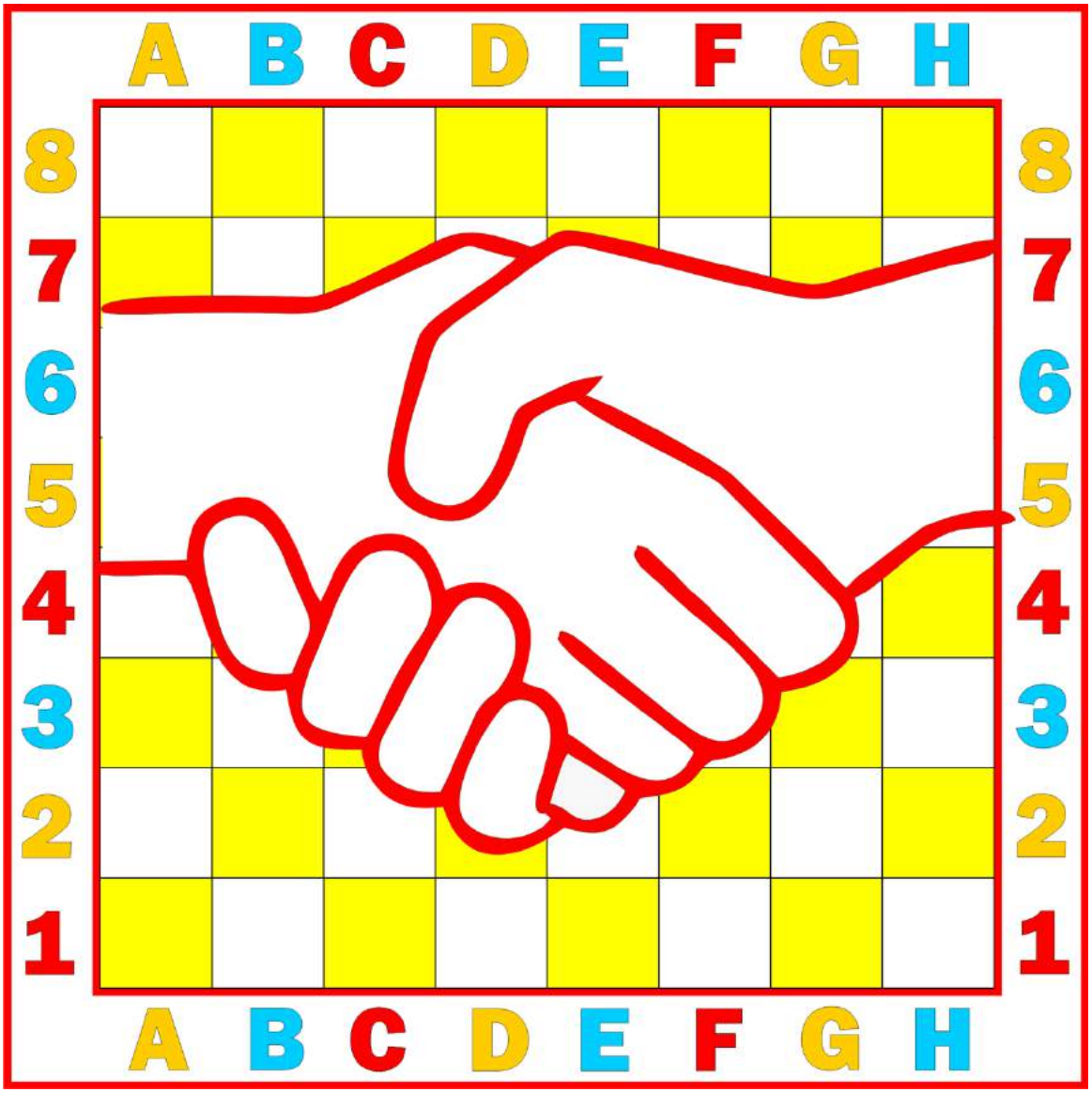


FALA -SE QUE O JOGO TERMINA EM "AFOGAMENTO". ISSO TERMINA IMEDIATAMENTE O JOGO, DESDE QUE O LANCE QUE PRODUZ A POSIÇÃO DE EMPATE SEJA LEGAL

B. O JOGO ESTÁ EMPATADO QUANDO SURGE UMA POSIÇÃO EM QUE NENHUM DOS JOGADORES PODE DAR XEQUE MATE AO REI ADVERSÁRIO COM QUALQUER SÉRIE DE MOVIMENTOS LEGAIS. FALA-SE QUE O JOGO TERMINA EM UMA "POSIÇÃO MORTA". ISSO TERMINA IMEDIATAMENTE O JOGO, DESDE QUE O LANCE QUE PRODUZ A POSIÇÃO SEJA LEGAL. (VER ARTIGO 9.6)



C. A PARTIDA ESTÁ EMPATADA MEDIANTE ACORDO MÚTUO ENTRE OS DOIS JOGADORES DURANTE UM JOGO. ISSO TERMINA O JOGO IMEDIATAMENTE. (VER ARTIGO 9.1)



D. A PARTIDA PODE ESTAR EMPATADA SE QUALQUER POSIÇÃO IDÊNTICA ESTIVER PRESTES A APARECER OU TIVER APARECIDO NO TABULEIRO PELO MENOS TRÊS VEZES. (VER ARTIGO 9.2)

E. A PARTIDA PODE ESTAR EMPATADA SE CADA JOGADOR TIVER FEITO PELO MENOS 50 LANCES CONSECUTIVOS SEM O MOVIMENTO DE NENHUM PEÃO E SEM QUALQUER CAPTURA. (VER ARTIGO 9.3)

- → PARA SEGUIR ESTUDANDO AS REGRAS DO XADREZ COMPETITIVO, ACESSE: HTTPS://WWW.FIDE.COM/FIDE/HANDBOOK/LAWSOFCHESS.PDF (EM INGLÊS)