

Leis do Xadrez



Regras de Competição

Regras do Xadrez

Leis da FIDE

Cálculo dos Ratings

Sistema Algébrico

Danilo Soares Marques

Leis do Xadrez-Danilo Soares Marques-2020

LEIS DO XADREZ

Danilo Soares Marques

2020

Leis do Xadrez-Danilo Soares Marques-2020

Leis do Xadrez da FIDE

O texto em inglês é a versão autêntica da Lei do Xadrez adotada no 77º Congresso da FIDE realizado em Dresden (Alemanha) em novembro de 2008, que entrará em vigor em 1º de julho de 2009.

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

As Leis de Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que possam surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Há casos que não são precisamente regulamentados por um Artigo das Leis, mas sempre deveria ser possível alcançar-se uma decisão correta, analisando situações análogas que são tratadas 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 ideal para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais.

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

Uma federação filiada tem liberdade para inserir regra mais detalhada, desde que:

- a. não conflite com as Leis do Xadrez oficiais da FIDE;
- b. limite-se ao território da federação em questão; e
- c. não seja válida para qualquer competição, campeonato ou evento válido para obtenção de rating ou título FIDE.

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

1. Natureza e objetivos do jogo de xadrez

1.1 O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem peças alternadamente sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido feita. (Veja Artigo 6.7)

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, bem como 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.

2. Posição inicial das peças no tabuleiro

2.1 O tabuleiro de xadrez é composto de uma rede de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas').

O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que seja branca a casa do canto à direita de cada jogador