



REGRAS DE XADREZ DA FIDE

COM EFEITO A PARTIR DE 1 DE JULHO DE 2017

Apresentação do Autor do Artigo



Carlos Dias **Árbitro Internacional**

- Árbitro Internacional “A” (elite)
- FIDE Lecturer
- Membro do Comité de árbitros da FIDE
- Arbitragem do torneio de Candidatos do Campeonato de 2013 em Londres
- Arbitragem de várias Taças do Mundo
- Arbitragem de Campeonatos do Mundo de Jovens
- Arbitragem de várias Olimpíadas de Xadrez, incluindo Baku 2016
- Distinguido pela Federação Portuguesa de Xadrez em 2017 com o galardão Mérito e Prestígio

Tabela de Mudanças

Regra Antiga	Regra Nova
4.2 Desde que antes manifeste a sua intenção (por exemplo, dizendo “eu ajeito” ou “eu componho”), somente o jogador que tem a vez de jogar pode compor uma ou mais das suas peças.	4.2.2 Qualquer outro contacto físico com a peça, excepto para contacto accidental, deverá ser considerado intencional.
4.3.3 Uma peça de cada cor, deverá capturar a peça do adversário com a sua peça ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada. Se não estiver claro, qual a peça que foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu adversário.	4.3.3 uma ou mais peças de cada cor, deverá capturar a primeira peça tocada do oponente com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não for claro se foi a sua ou a do seu oponente a ser tocada em primeiro lugar, a sua própria peça deverá ser considerada como a tocada antes da peça do seu oponente.
5.2.3 A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida. Isto imediatamente termina a partida.	5.2.3 A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida, desde que ambos os jogadores tenham feito pelo menos um lance. Isto imediatamente termina a partida.
5.3.1 O jogo pode estar empatado se uma posição idêntica está para aparecer ou apareceu no tabuleiro pelo menos três vezes (ver Artigo 9.2). 5.3.2 O jogo pode estar empatado se cada jogador efectuou pelo menos os últimos 50 lances sem o movimento de cada peão e sem qualquer captura (ver Artigo 9.3).	Eliminada – ver 9.2 e 9.3
6.7.1 As regras da competição devem especificar previamente o tempo de tolerância. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o tempo de tolerância, deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.	6.7.1 As regras de um evento devem especificar previamente o tempo de tolerância. Se o tempo de tolerância não estiver especificado, então será zero. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o tempo de tolerância, deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.
6.11.1 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então: 6.11.1.1 a partida deverá continuar se isso ocorre em qualquer período do jogo exceto no último; 6.11.1.2 a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos os lances restantes devem ser completados.	Movida para as directrizes III – ver III.3.1, III.3.1.1 e III.3.1.2

<p>7.3 Se um jogo tiver começado com cores invertidas, ele continuará, a menos que o árbitro decida o contrário.</p>	<p>7.3 Se um jogo tiver começado com cores invertidas então se menos de 10 lances tiverem sido jogados por ambos jogadores, um novo jogo deverá ser jogado com as cores correctas. Depois de 10 lances ou mais o jogo deve continuar.</p>
<p>7.5.1 Se durante um jogo for constatado que um movimento ilegal foi concluído, a posição imediatamente antes da irregularidade deve ser reintegrada. Se a posição imediatamente antes da irregularidade não puder ser determinada, o jogo continuará a partir da última posição identificável antes da irregularidade. Os artigos 4.3 e 4.7 se aplicam ao movimento que substitui o movimento ilegal. O jogo deve então continuar a partir desta posição reintegrada.</p>	<p>7.5.1 Um movimento ilegal é concluído quando o jogador pressionou o relógio. Se durante um jogo se verificar que um movimento ilegal foi concluído, a posição imediatamente antes da irregularidade será restabelecida. Se a posição imediatamente antes da irregularidade não puder ser determinada, o jogo continuará a partir da última posição identificável antes da irregularidade. Os artigos 4.3 e 4.7 se aplicam ao movimento que substitui o movimento ilegal. O jogo deve então continuar a partir desta posição reintegrada.</p>
<p>Novo</p>	<p>7.7.1 Se um jogador usar as duas mãos para efectuar um lance (no caso do roque, captura ou promoção), deve ser considerado lance ilegal 7.7.2 Para a primeira violação do artigo 7.7.1, o árbitro deve advertir o jogador e pode dar dois minutos de tempo extra ao seu oponente; para a segunda violação do artigo 7.8.1 pelo mesmo jogador deve declarar o jogo perdido por esse jogador. Entretanto o jogo está empatado se a posição for tal que o oponente não possa dar xeque mate ao rei por qualquer possível série de lances legais.</p>
<p>Novo</p>	<p>7.8.1 Se um jogador acionar o relógio sem efectuar o lance, deverá ser considerado lance ilegal. 7.8.2 Para a primeira violação do artigo 7.8.1, o árbitro deve dar dois minutos de tempo extra ao seu oponente; para a segunda violação do artigo 7.8.1 pelo mesmo jogador deve declarar o jogo perdido por esse jogador. Entretanto o jogo está empatado se a posição for tal que o oponente não possa dar xeque mate ao rei por qualquer possível série de lances legais.</p>
<p>9.1.1 As regras de uma competição podem especificar que os jogadores não podem acordar empate, em menos de um especificado número de lances, ou de todo, sem o consentimento do árbitro.</p>	<p>9.1.1 As regras de um evento podem especificar que os jogadores não podem propor ou acordar empate, em menos de um especificado número de lances, ou de todo, sem o consentimento do árbitro.</p>

<p>9.2.2.2 O rei e a torre têm direito a rocar, mas perdem o direito após se moverem. O direito ao roque é perdido apenas após o rei ou a torre terem sido movidos.</p>	<p>9.2.2.2 O rei tem direito a rocar com uma torre que não tenha sido movida,mas perde esse direito após se mover. O direito ao roque é perdido apenas após o rei ou a torre terem sido movidos.</p>
<p>9.6.1 a mesma posição apareceu, como em 9.2.2 pelo menos cinco consecutivos ou alternados lances de cada jogador.</p>	<p>9.6.1 a mesma posição apareceu, como em 9.2.2 pelo menos cinco vezes.</p>
<p>9.6.2 qualquer serie de 75 lances tenha sido feita por cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura. Se o último lance resultar em xeque mate, tal deverá ter precedência</p>	<p>9.6.2 qualquer serie de pelo menos 75 lances tenha sido feita por cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura. Se o último lance resultar em xeque mate, tal deverá ter precedência.</p>
<p>9.7 O jogo está empatado quando uma posição é alcançada a partir da qual um xeque-mate não pode ocorrer por qualquer possível série de movimentos legais. Isto termina imediatamente o jogo, desde que a jogada que produziu esta posição esteja em conformidade com o Artigo 3 e os Artigos 4.2 4.7.</p>	<p>Eliminada – ver 5.2.2</p>
<p>Novo</p>	<p>10.2 O resultado total de qualquer jogo nunca pode o resultado máximo normalmente dado para esse jogo. Resultados dados a um jogador devem ser os normalmente associados ao jogo, por exemplo um resultado de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ não é permitido.</p>
<p>Novo</p>	<p>11.2.4 Os regulamentos de um evento podem especificar que o oponente dum jogador tendo o lance deve reportar ao árbitro quando ele deseja deixar a área de jogo.</p>

<p>11.3.2 Durante o jogo, um jogador está proibido de ter um telefone celular e / ou outros meios de comunicação eletrônicos no local de jogo. Se for evidente que um jogador trouxe tal dispositivo para o local de jogo, ele deve perder o jogo. O oponente ganhará. As regras de uma competição podem especificar uma pena diferente, menos grave.</p>	<p>11.3.2.1 Durante um jogo, um jogador está proibido de ter qualquer dispositivo eletrônico não aprovado especificamente pelo árbitro no local de jogo. Contudo, as regras de um evento podem permitir que tais dispositivos sejam armazenados na bolsa de um jogador, desde que o dispositivo esteja completamente desligado. Esta bolsa deve ser colocada de acordo com o árbitro. Ambos os jogadores são proibidos de usar este saco sem a permissão do árbitro.</p> <p>11.3.2.2 Se for evidente que um jogador tem tal dispositivo na sua pessoa no local de jogo, o jogador deve perder o jogo. O oponente ganhará. As regras de um evento podem especificar uma pena diferente, menos grave.</p>
<p>11.3.3 O árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas ou outros itens sejam inspecionados, em privado. O árbitro ou pessoa autorizada pelo árbitro deve inspecionar o jogador e deve ser do mesmo sexo do jogador. Se um jogador recusar cooperar com estas obrigações, o árbitro deve tomar medidas de acordo com o 12.9.</p>	<p>11.3.3 O árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas outros itens ou corpo sejam inspecionados, em privado. O árbitro ou pessoa autorizada pelo árbitro deve inspecionar o jogador e deve ser do mesmo sexo do jogador. Se um jogador recusar cooperar com estas obrigações, o árbitro deve tomar medidas de acordo com o 12.9.</p>
<p>11.3.4 Fumar é permitido apenas na secção do local designado pelo árbitro.</p>	<p>11.3.4 Fumar, incluindo cigarros electrónicos, é permitido apenas na secção do local designado pelo árbitro.</p>
<p>Novo</p>	<p>11.11 Ambos os jogadores devem colaborar com o árbitro em qualquer situação que requeira reconstituição da partida, reclamações de empate incluídas.</p>
<p>Novo</p>	<p>11.12 A verificação da repetição de posição ou a reivindicação dos 50 lances é um dever dos jogadores, sob a supervisão do árbitro.</p>
<p>12.1 O árbitro deverá observar que as Leis de Xadrez são rigorosamente observadas.</p>	<p>12.1 O árbitro deverá observar que as Leis de Xadrez são observadas.</p>
<p>Novo</p>	<p>12.2.7 Seguir as regras e directrizes do Anti-Batota</p>
<p>Novo</p>	<p>12.9.8 Exclusão de uma ou mais rondas,</p>

<p>A.2 Os jogadores não necessitam de registar os lances.</p>	<p>A.2 Os jogadores não necessitam de registar os lances, mas não perdem os seus direitos nas reclamações normalmente baseadas no registo de partida. Os jogadores podem, em qualquer altura pedir ao árbitro que lhe faculte um registo de partida para registar os lances.</p>
<p>Novo</p>	<p>A.3.2 O jogador pode em qualquer altura, quando tiver o lance, pedir ao árbitro ou seu assistente, para lhe mostrar a folha de partida. Isto pode ser pedido um máximo de 5 vezes numa partida. Mais pedidos pode ser considerado como distração do adversário.</p>
<p>A.4.2 Um movimento ilegal é concluído quando o jogador pressionou o relógio. Se o árbitro observar isto, declarará o jogo perdido pelo jogador, desde que o oponente não tenha feito seu próximo movimento. Se o árbitro não intervir, o adversário tem o direito de reclamar uma vitória, desde que o adversário não tenha feito o seu próximo movimento. No entanto, o jogo é empatado se a posição é tal que o oponente não pode dar xeque mate ao rei do jogador por qualquer possível série de movimentos legais. Se o adversário não reclamar e o árbitro não intervir, a jogada ilegal permanecerá e o jogo continuará. Uma vez que o adversário fez o seu próximo movimento, um movimento ilegal não pode ser corrigido, a menos que seja acordado pelos jogadores sem a intervenção do árbitro.</p>	<p>A.4.2 Se o árbitro observar que uma jogada ilegal foi completada, declarará o jogo perdido pelo jogador, desde que o adversário não tenha feito o seu próximo movimento. Se o árbitro não intervir, o adversário tem o direito de reclamar uma vitória, desde que o adversário não tenha feito o seu próximo movimento. No entanto, o jogo está empatado se a posição é tal que o adversário não pode dar xeque mate ao rei do jogador por qualquer possível série de movimentos legais. Se o adversário não reclamar e o árbitro não intervir, a jogada ilegal permanecerá e o jogo continuará. Uma vez que o adversário fez o seu próximo movimento, um movimento ilegal não pode ser corrigido, a menos que seja acordado pelos jogadores sem a intervenção do árbitro.</p>
<p>A.4.3 Para reivindicar uma vitória por tempo, o requerente deve parar o relógio e notificar o árbitro. Para que a reivindicação seja bem-sucedida, o reclamante deve ter tempo restante em seu próprio relógio após este ter sido parado. No entanto, o jogo está empatado se a posição é tal que o requerente não pode dar xeque mate ao rei do jogador por qualquer possível série de movimentos legais.</p>	<p>A.4.3 Para reivindicar uma vitória por tempo, o requerente pode parar o relógio e notificar o árbitro. Para que a reivindicação seja bem-sucedida, o reclamante deve ter tempo restante em seu próprio relógio após este ter sido parado. No entanto, o jogo está empatado se a posição é tal que o requerente não pode dar xeque mate ao rei do jogador por qualquer possível série de movimentos legais.</p>
<p>Novo</p>	<p>A.4.5 O árbitro deve também assinalar a queda da seta, se observar.</p>

Novo	B.3.2 O jogador pode em qualquer altura, quando tiver o lance, pedir ao árbitro ou seu assistente, para lhe mostrar a folha de partida. Isto pode ser pedido um máximo de 5 vezes numa partida. Mais pedidos pode ser considerado como distração do adversário.
B.4 Caso contrário, o jogo será regido pelas leis de Semi Rápidas como no artigo A.4.	B.4 Caso contrário, o jogo será regido pelas leis de xadrez semi rápido como no artigo A2 e A.4.
C.8 Cada movimento de uma peça é indicado pela abreviatura do nome da peça em questão e do quadrado de chegada. Não há hífen entre nome e quadrado. Exemplos: Be5, Nf3, Rd1. No caso dos peões, apenas o quadrado de chegada é indicado. Exemplos: e5, d4, a5.	C.8 Cada movimento de uma peça é indicado pela abreviatura do nome da peça em questão e do quadrado de chegada. Não há necessidade de um hífen entre nome e quadrado. Exemplos: Be5, Nf3,Rd1.No caso dos peões, apenas o quadrado de chegada é indicado. Exemplos:e5,d4,a5. Uma forma mais longa contendo o quadrado de partida é aceitável. Exemplos: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.
D.2.6.1 Um relógio de xadrez especialmente construído para deficientes visuais será admissível. Deve incorporar as seguintes características:	D.2.6.1 Um relógio de xadrez especialmente construído para deficientes visuais será admissível. Ele deve ser capaz de anunciar o tempo e o número de movimentos para o jogador com deficiência visual.
D.2.6.1.1 Um mostrador equipado com as mãos reforçadas, a cada cinco minutos marcado por um ponto levantado, e a cada 15 minutos por dois pontos levantados, e	D.6.2.2 Em alternativa pode considerar-se um relógio analógico com as seguintes características:
D.2.6.1.2 Uma bandeira que possa ser facilmente sentida; Cuidado deve ser tomado que a bandeira é organizada de modo a permitir que o jogador possa sentir o ponteiro dos minutos durante os últimos 5 minutos da hora,	D.2.6.2.1 Um mostrador equipado com as mãos reforçadas, a cada cinco minutos marcado por um ponto levantado, e a cada 15 minutos por dois pontos levantados, e
D.2.6.1.3 Opcionalmente, um meio de anunciar auditivamente ao jogador com deficiência visual o número de movimentos.	D.2.6.2.2 Uma bandeira que possa ser facilmente sentida; Cuidado deve ser tomado que a bandeira é organizada de modo a permitir que o jogador sentir o ponteiro dos minutos durante os últimos cinco minutos da hora.

<p>D.2.11 Se o jogador com deficiência visual não fizer uso de um assistente, o jogador avistado poderá fazer uso de um que deve desempenhar as funções mencionadas nos pontos D.2.10.1 e D.2.10.2</p>	<p>D.2.11 Se o jogador com deficiência visual não fizer uso de um assistente, o jogador avistado pode fazer uso de um que deve desempenhar as funções mencionadas nos pontos D.2.10.1 e D.2.10.2. Um assistente deve ser usado no caso de um jogador com deficiência visual emparelhado com um jogador com deficiência auditiva.</p>
<p>III.2 Antes do início de um evento, deve ser anunciado se o presente apêndice se aplica ou não.</p>	<p>III.2.1 As Diretrizes abaixo relativas ao período final do jogo, incluindo Quickplay Finishes, só serão usadas em um evento se seu uso foi anunciado de antemão.</p>
<p>Novo aqui, movido de 6.11.1, 6.11.1.1 e 6.11.1.2</p>	<p>III.3.1 Se ambas as setas tiverem caído e for impossível determinar qual caiu primeiro, então: III.3.1.1 o jogo deverá continuar se tal ocorreu em qualquer período de jogo, excepto o último. III.3.1.2 o jogo está empatado se tal ocorrer no período de jogo no qual todos os restantes lances deverão ser efectuados.</p>
<p>III.4 Se o jogador que tem a jogada tem menos de dois minutos no seu relógio, ele pode solicitar que um tempo de atraso ou tempo cumulativo de cinco segundos extra seja introduzido para ambos os jogadores, se possível. Isso constitui a oferta de um sorteio. Se recusado, eo árbitro concordar com o pedido, os relógios serão então ajustados com o tempo extra; O oponente receberá dois minutos extra e o jogo continuará.</p>	<p>III.4 Se o jogador tendo o lance tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode requerer que um incremento extra de cinco segundos seja introduzido para cada jogador. Isto constitui a oferta de empate. Se a proposta for recusada e o árbitro concordar com o requerido, os relógios deverão ser ajustados com o tempo extra; ao oponente deverá ser atribuído dois minutos extra e o jogo deverá continuar.</p>
<p>Novo aqui, movido de 6.11.1, 6.11.1.1 e 6.11.1.2</p>	<p>III.3.1 Se ambas as setas tiverem caído e for impossível determinar qual caiu primeiro, então: III.3.1.1 o jogo deverá continuar se tal ocorreu em qualquer período de jogo, excepto o último. III.3.1.2 o jogo está empatado se tal ocorrer no período de jogo no qual todos os restantes lances deverão ser efectuados.</p>
<p>III.4 Se o jogador que tem a jogada tem menos de dois minutos no seu relógio, ele pode solicitar que um tempo de atraso ou tempo cumulativo de cinco segundos extra seja introduzido para ambos os jogadores, se possível. Isso constitui a oferta de um sorteio. Se recusado, eo árbitro concordar com o pedido, os relógios serão então ajustados com o tempo extra; O oponente receberá dois minutos extra e o jogo continuará.</p>	<p>III.4 Se o jogador tendo o lance tiver menos de dois minutos no seu relógio, pode requerer que um incremento extra de cinco segundos seja introduzido para cada jogador. Isto constitui a oferta de empate. Se a proposta for recusada e o árbitro concordar com o requerido, os relógios deverão ser ajustados com o tempo extra; ao oponente deverá ser atribuído dois minutos extra e o jogo deverá continuar.</p>

ESCOLA PROFISSIONAL DE GAIA

ENSINO SECUNDÁRIO

10º, 11º E 12º ANO

CURSOS

- AUXILIAR DE SAÚDE
- CONTABILIDADE
- DESIGN GRÁFICO
- ELECTRÓNICA, AUTOMAÇÃO E COMANDO
- GESTÃO
- GESTÃO DE EQUIPAMENTOS INFORMÁTICOS
- LOGÍSTICA
- MECATRÓNICA
- MECATRÓNICA AUTOMÓVEL
- MAQUINAÇÃO E PROGRAMAÇÃO CNC
- OPERAÇÕES TURÍSTICAS
- COZINHA/PASTELARIA
- RESTAURANTE/BAR
- SECRETARIADO

DUPLA CERTIFICAÇÃO
DIPLOMA ESCOLAR (12º ANO)
DIPLOMA PROFISSIONAL (NÍVEL 4)



Uma escola em movimento



UNÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu