

SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

APÊNDICES

As idéias básicas das principais mudanças das novas regras do xadrez rápido e relâmpago, foi a medida que foi possível, utilizar as mesmas regras para todas as modalidades do xadrez.

Apêndice A. Rápido

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

Exemplo 1 – De acordo com os regulamentos dos torneios, o controle de tempo é 30 minutos para toda partida mais 30 segundos para cada jogada.

É dizer: para 60 movimentos teríamos um tempo total de $30' + (30'' \times 60) = 30' + 30' = 60'$.

De acordo com o Artigo A1 do Xadrez Rápido, não se trata de uma partida onde todos os movimentos de cada jogador deve ser completos antes dos 60' e, em consequência, a partida deve ser considerada de xadrez pensado.

Exemplo 2 – De acordo com os regulamentos dos torneios, o controle de tempo é 10 minutos para toda partida mais 5 segundos para cada jogada.

É dizer: para 60 movimentos teríamos um tempo total de $10' + (5'' \times 60) = 10' + 5' = 15'$. Por tanto, segundo o Artigo A1, uma partida desse ritmo se considera como uma partida de xadrez rápido.

A.2 Os jogadores não precisam anotar os lances.

Permite aos jogadores anotar os movimentos e podem deixar de anotar quando quiserem.

A.3 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:

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

Se tem árbitros suficientes – um árbitro para cada três partidas – e há assistentes anotando as partidas, a única diferença entre as partidas de xadrez pensado e de xadrez rápido, é o artigo A.2.

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

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

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



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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

No Xadrez Rápido o Árbitro tem que acusar a queda da bandeira (seta), quando observa.

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 está 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 parar o relógio de xadrez e avisar ao árbitro. Para a reclamação ser bem sucedida, o reclamante deve ter tempo restante em seu relógio após os relógios terem sido parados. Entretanto, a partida está empatada se o oponente não pode dar xeque-mate no rei por qualquer série de lances legais possíveis.

Se um jogador reclama que o tempo do adversário tenha se esgotado e não pausou o relógio, e posteriormente sua bandeira caiu, antes que o árbitro tivesse chegado à mesa para comprovar o resultado, a partida está empatada.

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.

No Xadrez Rápido o Árbitro tem que acusar a queda da bandeira (seta), quando observa.

A.5 O Regulamento Técnico da Competição deverá especificar se o artigo A3 ou A.4 aplicar-se-á para todo o evento.

Apêndice B. Blitz

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

De acordo com os regulamentos dos torneios, o controle de tempo é 5 minutos para toda partida mais 5 segundos para cada jogada.

É dizer: para 60 movimentos teríamos um tempo total de $5' + (5'' \times 60) = 5' + 5' = 15'$. Por tanto, de acordo com o Artigo B1, corresponde a uma partida de Blitz.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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

B.3 As Regras de Competição devem ser aplicáveis se:

- a. um árbitro supervisiona uma partida e
- 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 O Regulamento Técnico da Competição deverá especificar se o Artigo B3 ou B.4 aplicar-se-á para todo o evento.

Apêndice C. Anotação Algébrica

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

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. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo. (N é usado para o cavalo, no sentido de evitar ambiguidade.)

C.3 Para a abreviação do nome das peças, cada jogador tem liberdade de usar a abreviatura do nome como é normalmente usado em seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em jornais e revistas impressas, recomenda-se o uso do figurino para as peças.

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

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

C.6 As oito fileiras (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas na primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima fileiras.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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

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

C.8 Cada lance de uma peça é indicado pela a) abreviatura do nome da peça em questão e b) a 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. a5.

C.9 Quando uma peça faz uma captura, um x pode ser inserido entre (a) a primeira letra eo 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.' devem ser 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:

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

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

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



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

d. Se uma captura acontece na casa f3, a anotação 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 Cdxf3, 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 A oferta de empate deve ser registrada como (=).

C.13 Abreviações

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

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

x = capturas + = xeque ++ or # = xeque-mate

e.p. = captura 'en passant' As últimas quatro são opcionais.

Amostra de partida:

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

Ou: 1. 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 Re8 11. Kb1(=)

ApêndiceD. Regras de jogo com cegos e jogadores com deficiência visual

D.1 O organizador, após consultar o árbitro, deve ter o poder de adaptar as regras abaixo relacionadas de acordo com as circunstâncias locais. No xadrez competitivo entre jogadores videntes e jogadores deficientes visuais (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. O tabuleiro especialmente construído deve preencher os seguintes requisitos:

- a. medir pelo menos 20 cm por 20 cm,
- b. ter as casas pretas levemente em relevo,
- c. ter um pequeno orifício em cada casa ,

Os requisitos para as peças são:

- a. todas devem ter um pequeno pinoque se encaixe no orifício das casas
- b. todas sejam modelo Staunton, sendo as peças pretas, especialmente marcadas.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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 algébricas:

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

Exceto se o árbitro decida de outra forma: As fileiras das brancas até as pretas devem receber os algarismos em alemão:

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

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

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

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.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

4. 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; e

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. requerendo 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.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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

Segundo o Artigo 1.1 das Leis do Xadrez, a partida de xadrez se joga entre dois jogadores. Por sua vez, as Regras de Torneios da FIDE, proíbe que os jogadores abandonem a área de jogo durante a partida. Considerando o que foi dito acima, o adiamento de partidas não pode ser uma fase normal de uma partida. Mas que pode haver situações que, por causa de variadas circunstâncias inusuais ou por razões técnicas, o árbitro deve interromper uma partida por um período indefinido (por exemplo, falta de energia por blackout). Essa área especifica as atuações, tanto dos árbitros quanto dos jogadores em tais situações.

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, 'sellar' o próximo lance. O jogador deve anotar seu lance na planilha em anotação não ambígua, colocar sua planilha e a do oponente num envelope, lacrá-lo, e somente após isso parar o relógio de xadrez. Enquanto não parar o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro para selar seu lance, o jogador fizer um lance no tabuleiro, deverá anotá-lo em sua planilha como seu lance secreto, move.

Se a partida se interrompe imediatamente, e o jogador não teve a oportunidade de avaliar seu movimento secreto, a partida deve ser adiada sem anotar seu movimento secreto, depois de que sejam estabelecidos a posição do tabuleiro, as marcações nos relógios e a vez de quem joga.

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. Os seguintes dados deverão ser indicados no envelope:

- a. os nomes dos jogadores,
- b. a posição imediatamente anterior ao lance secreto,
- c. os tempos utilizados por cada jogador,
- d. o nome do jogador que fez lance secreto,
- e. o número do lance secreto,
- f. a oferta de empate, se 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.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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

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

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

E.7. O envelope deverá ser aberto só 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 por um jogador cuja anotação do seu lance secreto:

a. seja ambígua, ou

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

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

E.10. Qualquer jogador que chegue ao tabuleiro 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 o regulamento de uma competição especifica 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 especificarem ou o árbitro decida de outra maneira.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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 uma nova partida deve ser disputada.

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

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

Apêndice F. Regras do Xadrez Randômico (960)

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

F.2 Requisitos da posição inicial

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

- a. o rei é colocado em alguma casa entre as duas torres,
- b. os bispos são colocados em casas de cores opostas, e
- c. as peças pretas são colocadas em posição oposta a das brancas.

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

F.3 Regras de roque no Xadrez Randômico

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



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauber.martins@outlook.com / clauberfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

b. Como rocar

Dependendo da posição do rei e da torre anteriormente ao roque, a manobra de roqueno xadrez randômico é executada por um dos quatro métodos:

1. Roque de duplo movimento: um lance com o rei seguido de um lance com a torre, ou
2. Roque por transposição: Trocando a posição do rei com a da torre, ou
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 STD.

Esclarecimento

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

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 a torre utilizada para rocar.
5. Em algumas posições iniciais, algumas casas poderiam estar ocupadas durante o roque que deveriam estar vagas no xadrez STD. Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas 'a', 'b' ou 'e' ainda permaneçam ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas 'e' ou 'h' estejam ocupadas.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS
ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX
SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA
CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES
CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4
clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

Apêndice G. Final Acelerado

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

Desde do dia 01 de Julho de 2014 cada organizador tem o direito de aplicar o Apêndice G ou não. Se se aplica ou não é necessário que se anuncie com antecedência.

Se espera que, como se utilizam relógios analógicos, venha cair seu uso.

Em Partida com controle de tempo com incremento, esse Artigo não é aplicável.

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 partidas STD e RPD sem incremento e não a 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 'incremento' de 5 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.

O Apêndice G4 inclui uma nova idéia, principalmente a eventos que tem poucos relógios digitais, Esse é para apontar um incremento quando se solicita e é possível. Que evita a necessidade do uso do Apêndice G5, se utilizando o Artigo 10.2.

G.5 Se o Artigo G4 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.

É bastante difícil descrever o que significa “Não está fazendo nenhum esforço para ganhar por meios normais”.

Vamos a um exemplo: As Brancas com Re1 e Df1 e as Negras com Ra8.

Suponhamos que a continuação é: 1.Da6+ Rb8 2.Db6+ Kc8 3.Dc6+ Rd8 4.Dd6+ Re8 5.De6+ Rf8 6.Df6+ Rg8 7.Dg6+ Rh8 8.Dh6+ Rg8 9.Dg6+ e depois de 9.Dg6+ as Negras reclamam empate. Está claro que as Brancas tem uma posição ganhadora, mas o árbitro declara o empate, porque as Brancas não estão fazendo nenhum esforço para ganhar a partida por meios normais, isto é, não procurando dar mate ao Rei Negro.

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



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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.

Observe que em 10.2c o árbitro deve conceder dois minutos extras ao adversário; em 10.2b pode conceder dois minutos extras ao adversário.

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

Mudança muito importante. Até 1 de Julho de 2014 reclamações contra a decisão do árbitro não era possível. A partir de 01 de julho de 2014 são permitidos recursos.

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

a. O jogador pode reivindicar empate quando tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes de sua seta cair. Isto determina o término da partida.

Pode reivindicar com base em:

1. que o oponente não pode vencer por meios normais e/ou
2. que o seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais.

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

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

b. A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro designado, cuja decisão será final.

Glossário de termos nas Leis do Xadrez

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

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

algebraic notation= notação algébrica 8.1. Anotando os lances usando as coordenadas a-h e 1-8 no tabuleiro 8x8

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

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

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

arbiter's discretion= discricção arbitral. Há aproximadamente 39 instâncias na lei em que o árbitro deve usar sua capacidade de julgamento;



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-8

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

assistent= assistente: 8.1. Uma pessoa que pode ajudar de várias formas para o bom andamento da competição.
attack= ataque: 3.1. Diz-se que uma peça ataca uma peça do oponente se a peça poderia fazer uma captura nessa casa.

black= preta: 2.2 1. Há 16 peças pretas ou casas chamadas de preta

Ou 2. Em letras maiúsculas refere-se também ao jogador com as peças pretas.

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

board= tabuleiro: 2.4.

Bronstein mode= modo Bronstein 6.3b. Veja 'modo de espera'.

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

castling= roque: 3.8b. Um lance conjunto de rei e torre Para mais detalhes veja o artigo. Anotação 0-0 pequeno roque, 0-0-0 grande roque.

cellphone= celular: 11.3. Telefone móvel.

check= xeque 3.9. Quando o rei é atacado por uma ou mais peças do oponente. Anotação: +

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

chessboard= tabuleiro 1.1. A grade de 8x8 como em 2.1

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

chess set= peças de xadrez. As 32 peças do tabuleiro

chess960= xadrez randômico F. Uma variante de xadrez em que as peças são colocadas randomicamente em 960 variações possíveis

claim= reclamação: 6.8. O jogador pode reclamar de decisões do árbitro sob várias circunstâncias

clock= relógio: 6.1. Um dos 2 mostradores de tempo

completed move= lance completo 6.2a. Quando um jogador efetuou seu lance e em seguida acionou seu relógio.

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

cumulative Fischer mode= modo Cumulativo Fischer. Quando um jogador recebe um montante extra de tempo (geralmente 30 segundos) antes de cada lance

dead position= posição morta 5.2b. Quando nenhum jogador pode dar xeque-mate no rei do oponente com qualquer série de lances legais

default time= horário de ausência 6.7. Tempo especificado que um jogador pode chegar atrasado sem perder a partida.

Delay Bronstein mode= modo de Espera Bronstein 6.3b. Ambos jogadores recebem um determinado tempo de reflexão. Cada jogador também recebe um 'tempo fixo extra', para cada lance. A contagem regressiva do tempo de reflexão principal começa somente depois de esgotado o tempo fixo. Desde que o jogador acione seu relógio antes de esgotar-se o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo fixo' usado.

demonstration board= mural demonstração 6.13. Mostra a posição no tabuleiro em que as peças são movidas manualmente

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

disability= deficiência 6.2e. Uma condição, tal como desvantagem física ou mental, que resulta em perda parcial ou completa da habilidade pessoal para desempenho de certas atividades enxadrísticas.

draw= empate 5.2. Quando uma partida é concluída sem nenhum lado vencedor



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauber.martins@outlook.com / clauberfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

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

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

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

fair play= 12.2a. Apesar de a justiça ter sido feita há de se considerar que o árbitro em certas ocasiões considera que a lei é inadequada.

file= coluna: 2.4. Uma coluna vertical de oito casas no tabuleiro.

Fischer mode= modo Fischer. Veja modo cumulativo

flag= seta 6.1. Dispositivo que mostra quando se expirou um período de tempo.

flag fall= queda de seta 6.1. Quando o tempo alocado para um jogador tiver expirado.

forfeit= abandono: 4.8. 1. Perder o direito a fazer uma reclamação ou lance.

Ou 2. Perder uma partida por infringência à lei.

Handicap= 6.2.e. Veja deficiência

I adjust= licença para arrumar peças. Veja j'adoube.

illegal= lance ilegal: 4.3c. Uma posição ou lance que é impossível devido as Leis do Xadrez

impairment= diminuição de capacidade. Veja deficiência

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

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

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

king side= ala do rei 3.8a. Metade do tabuleiro ocupada pelo rei no início da partida.

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

mate= 1.2, 5.1. Abreviação de xeque-mate

minor piece= peça menor. Exemplo: Bispo ou cavalo

mobile phone= telefone móvel 11.3b. Celular

monitor= 6.13. Um dispositivo eletrônico de uma posição no tabuleiro.

move= lance: 1.1. 1. 40 lances em 90 minutos, refere-se a 40 lances para cada jogador

Ou 2. vez de jogar refere-se ao direito do jogador de efetuar o próximo lance, Ou 3. melhor lance das Brancas refere-se a um lance singular feito pelas Brancas.

move counter= contador de lance 6.10b. Um dispositivo no relógio de xadrez que pode ser usado para gravar o número de vezes que cada jogador pressionou o relógio.

normal means= meios normais G5. Jogar indiscutivelmente para tentar ganhar ou tendo uma posição em que há chances realísticas de ganhar a partida do que um simples ganho por queda de seta.

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

over-the-board= jogo no tabuleiro introdução. As leis cobrem apenas este tipo de xadrez, não pela internet nem por correspondência, e assim por diante.

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

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



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

playing area= área de jogo 12.2. O lugar onde as partidas do evento são jogadas.

playing venue= ambiente de Jogo 12.2. O único lugar em que os jogadores têm acesso durante a partida.

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

press the clock= pressionar o relógio 6.7a. O ato de acionar o botão ou alavanca no relógio de xadrez que para o relógio do jogador e põe em andamento o do oponente

promotion= promoção 3.7e. Quando um peão é trocado por uma dama, torre, bispo ou cavalo de mesma cor.

queen= dama ou coroar um peão a dama no caso de promoção de um peão.

queen side= ala da dama 3.8a. A metade vertical do tabuleiro que a dama ocupa no início da partida.

quickplay finish= final acelerado G A última fase de uma partida em que o jogador tem de fazer um ilimitado número de lances em um tempo finito

rank= fileira 2.4. Uma linha horizontal de oito casas do tabuleiro

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

repetition= repetição 5.2d Um jogador pode reivindicar empate se a mesma posição ocorre três vezes

resigns= abandono 5.1b. Quando um jogador desiste de jogar, preferível a jogar até levar mate

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

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

rules of the competition= regras de competição 6.7a. Vários pontos na Lei são opcionais. O regulamento técnico deve estabelecer quais opções foram escolhidas.

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

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

spectators= espectadores 11.4 Não jogadores assistindo as partidas. Isto inclui jogadores que tiveram suas partidas concluídas.

screen= tela 6.13. Mostrador eletrônico de uma posição no tabuleiro

standardplay= xadrez STD partida em que a reflexão é de pelo menos 60'

stalemate= mate ou afogado 5.2a. Quando o jogador não tem lance legal e seu rei não está em xeque.

square of arrival= casa de chegada 3.7e. A casa que o peão atinge quando alcança a última fila.

supervision= supervisão 12.2e Inspeção ou controle.

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

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

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

Vertical veja file



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO IV

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

white= brancas 2.2. 1. Há 16 peças claras ou casas chamadas Brancas. Ou 2. Quando em maiúsculas, isto também se refere às peças brancas.

zero tolerance= tolerância zero 6.7 b. Quando um jogador precisa chegar ao tabuleiro antes do início da rodada.

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

75-move rule= regra dos 75 lances 9.6b. Uma partida está empatada se os últimos 75 lances tenham sido completados por cada jogador sem o movimento de peão e sem qualquer captura.

Texto oficial em inglês no site da FIDE [vide www.fide.com/fide/handbook.html?id=171&view=article]

Tradução: AI Antonio Bento (VP TÉCNICO DA CBX)

AGUARDE O MÓDULO V – Dúvidas pelo emails abaixo.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

claufer.martins@outlook.com / clauferfmartins@gmail.com

