

Um Servidor Brasileiro Dedicado exclusivamente ao Xadrez!



INTERNET XADREZ CLUBE

[Inicial](#)
[Download](#)
[Ranking IXC](#)
[Biblioteca Online](#)
[Leis da FIDE](#)
[Desafie Jester](#)
[Links](#)
[Torneios Online](#)
[Vídeos](#)

[Sobre o Clube](#)
 [Vantagens](#)
 [Código de Ética](#)
 [Dúvidas](#)
 [Valores](#)
 [Contato](#)

Art	REGRAS DE COMPETIÇÃO
6	Do relógio de xadrez
6.1	<p>'Relógio de xadrez' quer dizer um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que só um deles é ativado de cada vez..</p> <p>'Relógio' nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo.</p> <p>'Queda de seta' quer dizer o término do tempo estipulado para um jogador.</p>
6.2	<p>a. Ao usar um relógio de xadrez cada jogador deve fazer um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período e/ou pode receber uma parcela adicional de tempo após cada lance. Tudo isso deve ser previamente especificado. .</p> <p>b. O tempo poupado por um jogador durante um controle de tempo é adicionado ao tempo do próximo período ou controle de tempo, exceto no modo 'tempo adicional'. No modo 'tempo adicional' ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo de reflexão principal'. Eles também recebem um 'tempo extra', constante, para cada lance. A contagem regressiva do 'tempo principal' começa somente depois que se esgotar o 'tempo extra'. Desde que o jogador pare seu relógio antes de esgotar-se o 'tempo extra', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo pré-determinado' usado.</p>
6.3	Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos da alínea "a" do Art 6.2 devem ser verificados.
6.4	Antes do início da partida o árbitro decide onde o relógio é colocado.
6.5	Na hora determinada para o início da partida o relógio do jogador que tiver as peças brancas deve ser posto em movimento.
6.6	Se nenhum dos dois jogadores estiver presente no começo da partida, o jogador das brancas perderá todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.
6.7	Qualquer jogador perderá a partida se chegar atrasado mais de uma hora depois do horário previsto para o início da partida a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outro forma.
6.8	<p>a. Durante a partida cada jogador, depois de fazer seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio de seu oponente. Deve ser sempre permitido a um jogador acionar o pino de seu relógio. Seu lance não é considerado completo até que ele o tenha feito, a menos que o lance termine a partida (Veja Arts 5.1 e 5.2). O tempo decorrido entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio, bem como por em funcionamento o relógio do oponente, é considerado como parte do tempo alocado ao jogador.</p> <p>b. O jogador deve parar seu relógio com a mesma mão com a qual executou seu lance. É proibido manter a mão sobre o botão ou pairar sobre ele.</p> <p>c. Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Art. 13.4.</p> <p>d. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio pode indicar um assistente para acioná-lo desde que autorizado pelo árbitro. Os relógios devem ser corretamente ajustados pelo árbitro.</p>
6.9	Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou, quando um dos jogadores acusar a queda de seta.

Apoio



6.10	Exceto quando se aplicam as disposições contidas nos Arts 5.1, 5.2 "a", "b" e "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 por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo.
6.11	Qualquer indício dado pelos relógios é considerado conclusivo na ausência de qualquer defeito evidente. Deverá ser substituído qualquer relógio de xadrez com defeito evidente. O árbitro deverá usar de seu discernimento para estipular os tempos a serem atribuídos no relógio substituto.
6.12	A partida deverá continuar se ambas as setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu primeiro.
6.13	<ul style="list-style-type: none"> 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 quando ocorrer uma promoção e a peça requerida não estiver disponível. c. O árbitro deverá decidir quando a partida deverá ser reiniciada. d. Se o jogador para os relógios para procurar o auxílio do árbitro, ele poderá determinar se o jogador tem alguma razão válida para tanto. Se for óbvio que o jogador não têm uma razão válida para parar os relógios, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o artigo 13.4
6.14	Se uma irregularidade ocorre e/ou as peças devam ser recolocadas numa posição anterior, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem mostrados nos relógios. Ele deverá também, se necessário, ajustar o mostrador do número de lances.
6.15	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, e relógios que também mostrem o número de lances. Entretanto, o jogador não pode fazer qualquer reclamação baseada em qualquer coisa exibida dessa maneira.
7	Das Irregularidades
7.1	<ul style="list-style-type: none"> a. Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava errada, o jogo deverá ser anulado e uma nova partida disputada. b. Se durante uma partida descobrir-se que o único erro é que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Art. 2.1, a partida continua mas a posição alcançada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.
7.2	Se uma partida tiver começado com as cores trocadas deverá continuar, a menos o árbitro decida de outra forma.
7.3	Se o jogador derruba ou desloca uma ou mais peças, ele deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se necessário, o jogador ou o oponente poderá parar o relógio e pedir a ajuda do árbitro. O árbitro poderá penalizar o jogador que derrubou ou deslocou as peças.
7.4	<ul style="list-style-type: none"> a. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal foi feito, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Art. 6.14. O Art. 4.3 aplica-se à jogada que for feita em substituição ao lance impossível. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida. b. Após a adoção das ações descritas na alínea "a" do Art. 7.4, para o primeiro lance ilegal feito por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para o referido jogador.
7.5	Se durante uma partida descobrir-se que as peças foram deslocadas de suas casas, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser reconstituída ou identificada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Art. 6.14. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida
8	Da anotação dos lances

8.1	<p>No decorrer do jogo, cada jogador é obrigado a anotar, em anotação algébrica (Apêndice E), os próprios lances e os do oponente de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, na planilha prescrita para a competição.</p> <p>O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Ele deve anotar seu lance anterior, antes de fazer outro. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha (Apêndice E.12).</p> <p>Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um determinado montante de tempo, decidido pelo árbitro, deverá ser deduzido de seu tempo de reflexão alocado no início da partida. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio pode indicar um assistente para acioná-lo desde que autorizado pelo árbitro. Os relógios devem ser corretamente ajustados pelo árbitro</p>
8.2	Durante a partida a planilha deverá estar sempre visível para o árbitro.
8.3	As planilhas são de propriedade dos organizadores do evento.
8.4	Se o jogador tem menos de cinco minutos em seu relógio e não recebe bônus de 30 segundos ou mais após cada lance, ele não é obrigado a atender aos requisitos do Art 8.1. Imediatamente após a queda de uma das 'setas' o jogador deve atualizar a sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro.
8.5	<p>a. Se ambos os jogadores estiverem desobrigados de anotar, de acordo com o Art 8.4, o árbitro ou o assistente, deve estar presente e anotar os lances. Nesse caso, imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar os relógios. Então, ambos os jogadores deverão atualizar suas planilhas, usando a do árbitro ou a do oponente.</p> <p>b. Se apenas um jogador estiver desobrigado de anotar, de acordo com o Art. 8.4, ele deve atualizar sua planilha tão logo uma das setas tenha caído. 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 um lance.</p> <p>c. Se não houver planilha completa disponível, os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro, sob a supervisão do árbitro ou assistente. Ele deverá primeiro anotar a posição atual, os tempos e o número de lances efetuados, se esta informação estiver disponível, antes de efetuar a reconstituição da partida.</p>
8.6	Se as planilhas não estiverem atualizadas demonstrando 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.
8.7	Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto, este resultado permanece, a menos que o árbitro decida de outra forma.
9	Das partidas empatadas
9.1	<p>a. O jogador que quiser propor empate poderá fazê-lo depois de executar o lance no tabuleiro, antes de parar o próprio relógio e por em movimento o do oponente. Uma oferta a qualquer outro tempo durante a partida é ainda válida, mas o Art. 12.5 deve ser levado em consideração. 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 se a partida terminar de alguma outra forma.</p> <p>b. A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com o símbolo (Veja Apêndice E).</p> <p>c. Uma reclamação com base nos arts. 9.2, 9.3 ou 10.2 deverá ser considerada como uma oferta de empate..</p>
9.2	<p>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 jogadas)</p> <p>a. está por aparecer, se ele primeiro anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou</p> <p>b. acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.</p> <p>As posições conforme (a) e (b) são consideradas a mesma, 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 os jogadores são as mesmas.</p> <p>As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado `en</p>

	passant' não mais pode ser capturado ou se o direito de rocar foi alterado permanente ou temporariamente.
9.3	<p>A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, se</p> <ol style="list-style-type: none"> ele anota em sua planilha, e declara ao árbitro a intenção de executar o lance, que resultará em 50 lances feitos para cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem a captura de qualquer peça, ou os últimos 50 lances consecutivos foram feitos por ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão ou a captura de qualquer peça.
9.4	Se o jogador faz um lance sem ter reclamado o empate, perde o direito à reivindicação, com base nos Arts. 9.2 e 9.3, nesta jogada.
9.5	<p>Se o jogador reclama um empate, com base nos Arts 9.2 e 9.3, deverá imediatamente parar ambos os relógios. Não lhe é permitido retirar a reclamação</p> <ol style="list-style-type: none"> Se a reclamação for considerada correta, a partida será imediatamente considerada empatada Se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro deverá adicionar três minutos ao tempo remanescente do oponente. Adicionalmente, se o reclamante tem mais de dois minutos em seu relógio, o árbitro deverá deduzir metade do tempo restante do reclamante, até um máximo de três minutos. Se o reclamante tem mais de um minuto, mas menos de dois minutos, seu tempo remanescente passa a ser de um minuto. Se o reclamante tem menos de um minuto, o árbitro não poderá fazer qualquer ajuste no relógio do reclamante. A partida deverá prosseguir e o lance pretendido deverá ser executado.
9.6	A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque mate não pode ocorrer por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo com o mais inábil contra-jogo. Isto imediatamente termina a partida.
10	Do final acelerado ou nocaute
10.1	O 'final acelerado' é a última fase de uma partida, quando todos os lances remanescentes devem ser efetuados num determinado limite de tempo.
10.2	<p>Se o jogador, que tem a vez de jogar, tem menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá parar os relógios e chamar o árbitro.</p> <ol style="list-style-type: none"> Se o árbitro concorda que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não seja possível vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Se não estiver convencido deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação Se o árbitro adia sua decisão, o oponente pode receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão e a partida deverá continuar na presença do árbitro, se possível. O árbitro poderá declarar o empate mesmo depois de a seta ter caído. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas "a, b, c".
10.3	Se ambas as setas estiverem caídas e for impossível estabelecer-se qual delas caiu antes, a partida está empatada
11	Do score
11.1	A menos que anunciada de outra forma previamente, o jogador que vence sua partida, ou vence de WO, recebe o score de (1) ponto, o jogador que perde sua partida, ou perde de WO, recebe o score de (0) pt. e o jogador que empata sua partida recebe o score de meio (1/2) ponto.
12	Da conduta dos jogadores
12.1	Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez.

12.2	Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos, ou de analisar em outro tabuleiro. A planilha deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, da oferta de empate, e registros relacionados com uma reclamação.
12.3	Jogadores que tiverem terminado suas partidas devem ser considerados meros espectadores.
12.4	Não é permitido aos jogadores deixar o 'ambiente de jogo' sem a permissão do árbitro. O ambiente de jogo é composto pela sala de jogo, os banheiros, a área de refeição, a área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. Não é permitido ao jogador, que tem a vez de jogar, deixar a sala de jogo sem a permissão do árbitro.
12.5	É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações ou ofertas de empate sem cabimento.
12.6	Infrações a qualquer parte dos Arts. 12.1 a 12.5 deverão ser punidas de acordo com o disposto no Art. 13.4.
12.7	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.
12.8	Se ambos os jogadores forem julgados culpados de acordo com o Art 12.7, a partida deverá ser declarada perdida para ambos.
13	A função do árbitro (Veja Prefácio)
13.1	O árbitro deverá verificar se as Leis dos Xadrez estão sendo rigorosamente observadas.
13.2	O árbitro deverá atuar no melhor interesse da competição. Deveria assegurar que existe um bom ambiente de jogo de modo que os jogadores não sejam perturbados. Deverá também supervisionar o bom andamento da competição.
13.3	O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e impor penalidades aos jogadores, quando apropriado.
13.4	O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades: <ul style="list-style-type: none"> a. advertência, b. aumentar o tempo remanescente do oponente, c. reduzir o tempo remanescente do jogador infrator, d. declarar a perda da partida, e. reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator, f. aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida, g. expulsão do evento
13.5	O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou a ambos os jogadores no caso de distúrbio externo durante a partida.
13.6	O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances feitos, exceto ao aplicar o disposto no artigo 8.5, quando pelo menos um jogador tiver gasto todo o seu tempo. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente fez um lance.
13.7	Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir numa partida de qualquer forma. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.
14	FIDE
14.1	As federações filiadas podem solicitar à FIDE que forneça uma decisão oficial sobre problemas relacionados com as Leis do Xadrez.