

O IXC é Um Servidor de Xadrez Brasileiro que valoriza e promove o que é nosso!



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](#)

Apoio



Apoie a continuidade da Sala dos amistosos! (Gratuita)



Publicidade



Compre Livros!

Art	REGRAS DO JOGO																									
1	Da 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																									
1.2	O objetivo de cada jogador é colocar o rei do adversário 'sob ataque' de tal forma que o adversário não tenha lance legal que possa evitar a captura do seu rei no próximo lance. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque mate no rei do adversário e venceu a partida. O adversário cujo rei sofreu xeque mate perdeu a partida..																									
1.3	A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem a possibilidade de dar xeque mate.																									
2	Da 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 a casa do canto à direita de cada jogador é branca																									
2.2	No início da partida, 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:																									
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td>1 rei branco usualmente indicado pelo símbolo</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 dama branca</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 torres brancas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 bispos brancos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 cavalos brancos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8 peões brancos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 rei preto</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 dama preta</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 torres pretas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 bispos pretos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 cavalos pretos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8 peões pretos</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	1 rei branco usualmente indicado pelo símbolo		1 dama branca		2 torres brancas		2 bispos brancos		2 cavalos brancos		8 peões brancos		1 rei preto		1 dama preta		2 torres pretas		2 bispos pretos		2 cavalos pretos		8 peões pretos	
1 rei branco usualmente indicado pelo símbolo																										
1 dama branca																										
2 torres brancas																										
2 bispos brancos																										
2 cavalos brancos																										
8 peões brancos																										
1 rei preto																										
1 dama preta																										
2 torres pretas																										
2 bispos pretos																										
2 cavalos pretos																										
8 peões pretos																										
2.3	A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:																									

2.4	Oito casas dispostas verticalmente são chamadas de 'colunas'. Oito casas dispostas horizontalmente são chamadas de 'fileiras'. As linhas retas de casas da mesma cor, dispostas no mesmo sentido, são chamadas de 'diagonais'.
3	Do movimento das peças
3.1	Nenhuma peça pode ser movida para uma casa ocupada por uma peça de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, esta última é capturada e retirada do tabuleiro, como parte do mesmo movimento. Diz-se que uma peça está atacando uma peça do adversário se a peça puder efetuar uma captura naquela casa, de acordo com o disposto nos Arts 3.2 a 3.8.
3.2	O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal que ocupa
3.3	A torre pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna ou fileira que ocupa.
3.4	A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal que ocupa.
3.5	Ao fazer esses lances, o bispo, a torre ou a dama não podem pular sobre qualquer peça situada em sua trajetória.
3.6	O cavalo move-se para uma das casas mais próxima em relação à qual ocupa, mas não na mesma coluna, fileira ou diagonal.
3.7	<p>a. O peão pode mover-se para uma casa vazia, imediatamente à sua frente, na mesma coluna, ou</p> <p>b. em seu primeiro lance o peão pode mover-se conforme dito na alínea "a" acima; alternativamente ele pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam livres, ou</p> <p>c. o peão pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.</p> <p>d. Um peão atacando uma casa atravessada pelo peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original, pode capturar este peão oponente como se aquele tivesse se movido apenas uma casa. Esta captura pode ser feita apenas no movimento seguinte ao referido avanço e é chamada de tomada 'en passant'.</p> <p>e. Quando o peão alcança a fileira mais distante, em relação à posição inicial, deve ser trocado como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo, ou cavalo da mesma cor. A escolha do jogador não está restrita a peças previamente capturadas. Esta troca de um peão por outra peça é chamada de 'promoção' e a ação da peça promovida é imediata.</p>
3.8	<p>a. Há duas formas distintas de mover o rei::</p> <p>i. movendo-se para qualquer casa adjacente não atacada por uma ou mais peças do oponente, ou</p> <p>ii. 'roçando'. Este é um lance efetuado com o rei e uma das torres de mesma cor na mesma fileira, levando-se em conta como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre, em seguida, a torre é transferida para a casa a que o rei acabou de atravessar.</p> <p>(1) O roque é ilegal:</p> <p>a. se o rei já foi movido, ou</p> <p>b. com uma torre que já tenha se movido</p> <p>(2) Roque não é permitido temporariamente</p> <p>a. se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa a que ele passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente.</p> <p>b. se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.</p> <p>b. O rei é considerado 'em xeque', se estiver sob o ataque de uma ou mais peças do oponente, mesmo que essas peças não possam se mover. Não é obrigatório avisar um xeque.</p>
3.9	Nenhuma peça pode ser movida que exponha seu próprio rei a um xeque ou deixe seu próprio rei em xeque.
4	Do ato de mover as peças
4.1	Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos.

4.2	Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo eu arrumo 'j'adoube' ou "I adjust"), o jogador - que tem a vez de jogar - pode arrumar uma ou mais peças em suas casas.
4.3	Excetuado o disposto no artigo anterior, se o jogador que tem a vez de jogar toca deliberadamente no tabuleiro: <ul style="list-style-type: none"> a. uma ou mais de suas próprias peças, ele deve jogar a primeira peça tocada que pode ser movida, ou b. uma ou mais peças de seu adversário, ele deve capturar a primeira peça tocada, que pode ser capturada. c. uma peça de cada cor, ele deve capturar a peça do oponente com a 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 peça foi tocada primeiro, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.
4.4	<ul style="list-style-type: none"> a. Se o jogador deliberadamente toca no seu rei e numa de suas torres ele deve rocar nesta ala se o movimento for legal. b. Se o jogador deliberadamente toca uma torre e em seguida em seu rei, não lhe é permitido rocar nesta ala, nesta jogada, então a situação deverá ser regulada pelo Art. 4.3. (a) c. Se o jogador, pretendendo rocar, toca seu rei ou seu rei e uma torre ao mesmo tempo, mas o roque neste lado é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei o que pode incluir rocar para o outro lado. . Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer outra jogada legal.
4.5	Se nenhuma das peças tocadas pode ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer jogada legal.
4.6	O jogador perde o direito de reclamar de uma transgressão do adversário de qualquer artigo dessa Lei a partir do momento em que tenha tocado uma peça.
4.7	Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, ela não pode no mesmo momento ser movida para outra casa. A jogada é considerada implementada quando todos os requisitos relevantes do Art. 3 tiverem sido cumpridos.
5	Do término da partida
5.1	<ul style="list-style-type: none"> a. A partida é ganha pelo jogador que der xeque mate no rei do oponente, com um lance legal. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance que produziu a posição de xeque mate tenha sido um lance legal. b. A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.
5.2	<ul style="list-style-type: none"> a. A partida está empatada quando o jogador, que tem a vez de jogar, não tem lance legal para fazer e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou porque o rei está 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição de afogado tenha sido um lance legal. b. a partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição tenha sido um lance legal. c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isto imediatamente termina a partida . (Veja Art. 9.1) d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro. (Veja Art. 9.2) e. A partida pode estar empatada se os últimos 50 lances consecutivos tiverem sido efetuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem a captura de qualquer peça. (Ver Art 9.3)
Source (fonte): Fide Laws of Chess	