



REGRAS XADREZ

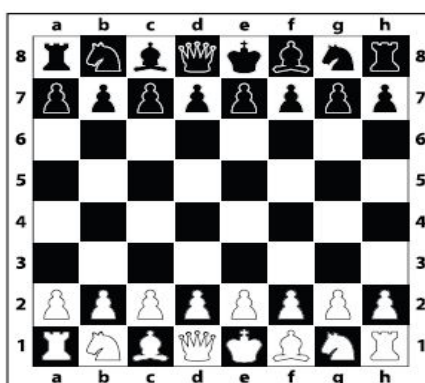
- A partida será realizada com a utilização de relógio.
- O jogador deve realizar a jogada e após bater no relógio para começar a contar o tempo do seu oponente.
- Cada competidor iniciará com 5 minutos no seu relógio.
- O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido feita.
- O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida.
- Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, bem como capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.
- A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate.
- Posição inicial das peças no tabuleiro:
O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que seja branca a casa do canto à direita de cada jogador
- 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")
- Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por outra peça de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa já 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 oponente se puder efetuar uma captura naquela casa

- Considera-se que uma peça ataca uma casa, mesmo se tal peça está impedida de ser movida para esta casa, porque, conseqüentemente, deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.

-Fazer algum movimento que coloque seu Rei em cheque é considerado uma irregularidade.



Movimento e captura das peças

Todas as peças (com exceção do cavalo), independente de quantas casas andem, têm seu raio de ação limitado pelas outras peças, amigas ou inimigas. Caso uma peça amiga esteja em seu caminho, ela não poderá parar na casa desta peça amiga, ou em qualquer outra casa que, para chegar nela, deve passar pela casa ocupada. No caso de uma peça inimiga, ainda não é permitido chegar em uma casa passando pela casa ocupada, porém, é possível **capturar** a peça adversária, removendo-a de jogo e posicionando a peça captora na casa que a peça inimiga ocupava.

- A [Torre](#) se movimenta nas direções **ortogonais**, isto é, pelas linhas (horizontais) e colunas (verticais), não podendo se mover pelas diagonais. Ela pode mover quantas casas desejar pelas colunas e linhas, porém, apenas em um sentido em cada jogada.
- O [Bispo](#) se movimenta nas direções **diagonais**, ou seja, na direção das casas da mesma cor. Ele pode mover quantas casas desejar pelas diagonais, porém,



apenas em um sentido (cada jogada), existe o **bispo da casa preta** e o **bispo da casa branca**, e os mesmos não podem mudar de cor durante o jogo.

- A [Rainha](#) é a peça mais poderosa, pois pode movimentar-se **quantas casas quiser ou puder**, na **diagonal, vertical ou horizontal**, porém, apenas em um sentido em cada jogada, a dama (ou rainha) anda com os movimentos de todas as outras peças (exceto o cavalo), andando quantas casas quiser.
- O [Rei](#) pode se mover em **todas as direções** somente uma casa de cada vez, desde que o movimento não seja para uma casa ameaçada por uma peça adversária. O rei também pode capturar qualquer peça adversária, desde que a mesma não tenha outra peça defendendo-a. **Um Rei nunca poderá dar xeque a outro Rei.**
- O movimento do [Cavalo](#) é em "forma de L", ou seja, anda duas casas na horizontal ou vertical e depois uma casa na vertical ou horizontal, ou vice-versa. O cavalo **pode saltar sobre qualquer peça sua ou do adversário**. A captura ocorre quando uma peça adversária se encontra na **casa final** do movimento realizado pelo cavalo.
- O [Peão](#) move-se em **coluna (vertical) somente para a frente e uma casa**, nunca para trás. Quando um peão alcança a última fileira do tabuleiro (fileira 8 para as brancas ou 1 para as pretas) ele é promovido, tornando-se uma Torre, Bispo, Cavalo ou Dama, conforme o desejo do jogador.

Cada peão, em seu primeiro movimento, pode optar por mover uma ou duas casas, desde que exista esta opção (casas livres à sua frente). O movimento de captura do peão é diferente da forma com que ele movimenta-se, ou seja, a captura é feita em diagonal, podendo capturar a peça que se encontra na diagonal próxima, à frente. Se um peão encontrar uma peça adversária à sua frente, ele ficará impedido de se mover até que apareça uma peça adversária em sua diagonal para ser capturada.



Ato de mover as peças

O movimento das peças deve ser feito com uma das mãos. Uma vez que a mão larga a peça após tê-la movido o movimento não pode ser desfeito exceto se for um movimento ilegal.

Em caso da promoção de um peão, se o jogador deixar o peão na oitava fileira, deve promovê-lo. Após o peão ter sido movido, o jogador pode tocar qualquer peça fora do tabuleiro e a promoção não é finalizada até que a nova peça seja deixada na casa de promoção.

Regra da peça tocada

Se um jogador tiver movido uma de suas peças como se tivesse a intenção de movê-la, então o jogador deve fazer o movimento se o mesmo for permitido. Enquanto a mão não deixa a peça em uma nova casa, a última pode ser colocada em qualquer casa acessível. Se o jogador toca uma das peças do adversário então deve capturá-la se a peça puder ser capturada. Se nenhuma das peças puder ser movida ou capturada não há penalidades, mas a regra ainda é aplicada as suas próprias peças.

Durante o roque, o Rei deve ser a primeira peça a ser tocada. Se o jogador toca a sua Torre ao mesmo tempo que tocando o Rei, deve realizar o roque com a Torre se este for possível. Se o jogador completa o movimento de duas casas com o Rei sem tocar a Torre, o jogador deve mover a Torre correta de acordo com o roque. Se o jogador inicia o roque mas este é ilegal, deve fazer outro movimento com o Rei se for possível, incluindo realizar o roque com a outra Torre.

Se um jogador deseja tocar a peça com a intenção de ajustá-la na casa do tabuleiro, o jogador deve primeiro alertar o oponente de sua intenção. Uma vez que o jogo inicia, somente o jogador com a vez de jogar pode tocar as peças no tabuleiro.

Movimento ilegal

Se um jogador fizer um movimento ilegal, deve-se retratar este movimento e fazer um movimento válido. O movimento deve ser feito com a mesma peça se possível, porque a regra da peça tocada é aplicável.



Término da partida

- Adversário desistir ou abandonar o jogo.
- Xeque-mate no rei adversário. **É obrigatório o aviso do xeque.**
- O tempo do relógio do oponente terminar.
- O adversário repetir o mesmo movimento mais de 5 vezes seguidas.
- O jogador adversário abandonar a partida.

OBSERVAÇÃO: Qualquer situação não descrita neste documento deverá ser analisada pela comissão organizadora.