



Curso Básico de Xadrez

*Anderson Olímpio
Goiânia/GO
2006*

SUMÁRIO

NOTAS DO AUTOR.....	03
XADREZ.....	04
INTRODUÇÃO.....	04
CONCEITOS DO XADREZ.....	04
HISTÓRIA.....	05
VARIANTES DO XADREZ AO REDOR DO MUNDO.....	06
LISTA DE CAMPEÕES MUNDIAIS DE XADREZ.....	09
REGRAS DO JOGO.....	10
VALOR DAS PEÇAS.....	26
PRINCIPAIS ARMADILHAS QUE OCORREM NAS ABERTURAS.....	29
PARTIDAS PARA REPRODUZIR.....	31
VOCABULÁRIO TÉCNICO.....	32
BIBLIOGRAFIAS RECOMENDADAS.....	39
LINKS RECOMENDADOS.....	40

Nota de Copyright

A permissão é concedida à cópia, distribuição e/ou modificação deste original sob os termos da "GNU Free Documentation License".

NOTAS DO AUTOR

Esta pequena apostila foi criada a partir de outras apostilas, livros, artigos e outros conteúdos na internet com o intuito de ajudar e motivar as pessoas que tem vontade de conhecer e aprender um dos jogos mais inteligentes existentes até hoje, o xadrez.

Entre muitos benefícios que o xadrez traz os principais seriam o crescimento do poder de atenção, da concentração, do pensamento lógico, a antecipação de situações e a valorização do respeito às regras.

O xadrez no Brasil vem crescendo a cada dia mais, principalmente pelo fato das escolas públicas estarem adotando aos poucos o jogo nas disciplinas.

Antes de começarmos peço por gentileza que se for encontrado algum erro na apostila enviar um e-mail para al.olimpio@ibest.com.br para ser corrigido, obrigado.

XADREZ

O xadrez é um jogo de tabuleiro para dois jogadores. Um jogador controla as peças brancas, que sempre começam, e o outro jogador possui as peças pretas. Para jogar são necessários um tabuleiro com oito linhas e oito colunas, formando 64 quadrados (sendo 32 claros e 32 escuros), cada jogador tendo um quadrado claro no lado direito da linha de baixo. Cada jogador tem 16 peças: oito peões, dois cavalos, dois bispos, duas torres, um rei e uma rainha (ou dama). Cada um desses tipos de peça possui um movimento característico. Quando uma peça pode ser movida para uma casa em que está localizada uma peça adversária, esta última pode ser capturada. Assim, a peça a ser jogada move-se para a casa da peça oponente, que é então retirada do tabuleiro. O rei é a única peça que nunca pode ser capturada. Quando o rei de um jogador é diretamente atacado por uma peça, o jogador está em xeque. Nessa posição, ele tem que mover o rei para fora de perigo, capturar a peça adversária que está efetuando o xeque ou bloquear o ataque da dita peça do oponente ao rei. Entretanto, essa última possibilidade não é aplicada se a peça atacante for um cavalo, pois tal peça pode "pular" qualquer peça do tabuleiro. O objetivo do jogo é pôr o adversário em xeque-mate, o que ocorre quando o rei adversário está em xeque e nenhum movimento pode ser feito para escapar do xeque.

INTRODUÇÃO

O Xadrez não é um jogo de azar, mas sim um jogo de estratégia e tática. Ele é especialmente popular por sua complexidade. Estima-se que o número de posições legais no xadrez é de cerca de 1043; o número de jogadas possíveis é muito maior e excede em muito o número de átomos do universo (veja número de Shannon).

Por exemplo, há 170 setilhões ($1,7 \times 10^{23}$) de maneiras de se fazer os dez primeiros movimentos numa partida de xadrez.

Há muitas variações do xadrez: xadrez rápido, versões para três ou quatro jogadores, FischerRandom (a ordem das peças na primeira e oitava colunas são aleatórias), etc...

Nesta apostila vamos tentar ensinar direto no que é inevitável, nas regras. Todo bom jogador tem que conhecer as regras do jogo, e conhecendo-as ele sabe o que é permitido e o que não é, mas além disso, ele também mesmo sem saber aprende a jogar, pois as regras são fáceis de compreender.

CONCEITOS DO XADREZ

Xeque-mate: esta é a rendição portuguesa de shāh māt, que é o persa para "o rei está morto".

Roque: Do persa rukh, que significa "biga", mas também significa "bochecha", e o pássaro místico de grande poder chamado roc.

Bispo: Do persa pīl significando "o elefante", mas na Europa e na parte ocidental do mundo islâmico as pessoas conheciam pouco ou mesmo nada sobre elefantes, e o nome dessa peça de xadrez entrou na Europa Ocidental com o nome latim alfinus e similares, uma palavra sem nenhum outro significado (na Espanha, por exemplo, o nome modificou-se para "alfil"). Esta palavra "alfil" é na verdade o árabe de "elefante" isso devido a tomada da península Ibérica (onde se localizam atualmente Espanha e Portugal) pelos árabes. O nome português "bispo" é uma renomeação devido ao convencional forma da peça. Na Rússia, a peça é, entretanto, conhecida como слон = "elefante".

Dama ou Rainha. Persa de farzīn = "vizir" se tornou firzān em árabe, que entrou nas línguas européias nas formas de alfferza, fers, etc. mas posteriormente foi substituída por "Dama".

HISTÓRIA

A invenção do jogo de xadrez se relaciona diretamente com a matemática, a partir de um antigo pergaminho que relata o seguinte:

Estava enfermo certo Rei na Índia e lhe indicaram que deveria se distrair com algo agradável. Para ele Dahir al-Hindi elaborou o jogo de xadrez. Depois de ter expressado sua alegria pela invenção, o Rei disse: "Peça uma recompensa".

Dahir al-Hindi pediu um dirhem (moeda de prata utilizada pelos árabes na Idade Média) para a primeira casa do tabuleiro e que fosse dobrando progressivamente este número a cada uma das casinhas restantes, a que o Rei comentou: "Me assombra que um homem como você, capaz de criar um jogo tão maravilhoso, aceite recompensa tão pequena. Que receba o que pede".

Mas quando o assunto chegou aos ouvidos de seu Vizir, este se apresentou diante o Rei e disse: "Precisas saber, oh Rei, que mesmo vivendo mil anos e recolhendo para ti todos os tesouros da Terra, não poderá pagar o que lhe foi pedido".

A quantidade que resulta de dobrar o primeiro número para cada uma das casas do tabuleiro resulta em: 18.446.744.073.709.551.615.

Esta lenda já foi contada de muitas maneiras, trocando os nomes dos protagonistas e até o motivo da recompensa. Porém, os ancestrais do xadrez provavelmente surgiram a 40 séculos antes de nossa era, dada a escrita pictórica e escultura, que servem para iniciar as investigações sobre o jogo. Ainda que a informação mais divulgada durante os últimos três séculos, sustenta que o xadrez foi inventado na Ásia Central, no noroeste da Índia.

Foi no último período da Idade Média, que o xadrez recebe sua denominação atual. O processo de difusão do jogo ocorre entre os séculos VI e IX quando chega a Europa com a invasão dos mouros pela península ibérica, Itália e Grécia. Na Espanha o jogo teve grande desenvolvimento e contou com apoio oficial. Como consequência da assimilação cultural entre os muçulmanos e os católicos. Nesta etapa se publica o "Libro de ajedrez", em 1232, durante o reinado de Alfonso X, o Sábio, que fora o seu autor.

A obra mais importante sobre o xadrez na Idade Média foi o "Códice" do mesmo Alfonso X, Sevilha 1283, cujo original se conserva no Monastério de Escorial. Também na Espanha aparecem outros livros de importância para a história do xadrez como o de Lucena (1497) que contém três movimentos das peças antigas e o livro da "Invención Liberal y del juego de Ajedrez" (1561) do espanhol Ruy López de Segura.

A Itália contribuiu com as obras de Carrera (1617) e de Greco (1688), que foram os precursores do xadrez moderno. No século XVII e princípios do século XVIII surgiram outros valores como o árabe Felipe Stamma (1735), o francês André Danican Philidor (1740), e os italianos Ercole do Rio, Loky e Ponziani.

Para o estudo do xadrez e sua melhor compreensão se propõem a divisão de sua história e desenvolvimento em dois grandes períodos: o antigo e o moderno.

Antigo: desde sua origem até início do século XVII, quando se consolida as regras fundamentais.

Moderno: se inicia na Espanha e compreende de 1600 até os nossos dias. Para seu estudo foi dividido em duas etapas, considerando as características técnicas do jogo.

Romântica ou Clássica: (1600-1886), caracterizada pelos sacrifícios e combinações ao estilo de um dos mais representativos enxadristas desta etapa, o norte-americano Paul Charles Morphy, e Científica: (1886), definida tecnicamente pelo austríaco Wilhelm Steinitz, que a partir de um estudo profundo da obra de Morphy e de outros famosos jogadores da etapa anterior, criou as bases para o estudo do xadrez com critérios formais.

Wilhelm Steinitz (1886-1894) é oficialmente o primeiro campeão mundial de xadrez. O título de Campeã Mundial Feminino começou a ser disputado em 1927, em Londres, durante o Torneio das Nações, nome inicial das Olimpíadas de Xadrez. Vera Menchik foi a primeira campeã e reinou até a sua morte, em 1944.

Para mais informações sobre o fundamento de que a invenção do xadrez foi na Índia, depois entre no web site <http://www.xadrezamazonense.tripod.com/>

VARIANTES DO XADREZ AO REDOR DO MUNDO

◆ *Xadrez Chinês ou Xiang-Qi:*

Não confundir com as Damas Chinesas, no Brasil popularmente chamadas de Xadrez Chinês, mas que tem pouco a ver com o Xadrez. Talvez o Xiang-Qi seja o jogo mais jogado no mundo, já que é o mais popular da China, cuja população excede 1 bilhão de pessoas, além de ser jogado na Indo-China e no Arquipélago Malaio. Curiosamente, na China o jogo não atrai tanto a elite, que prefere o Wei-Qi (nome chinês do Go).

Entre suas características diferenciadas temos:

- Tabuleiro de 8X9;
- As peças não ocupam o centro dos quadrados, mas as intersecções das linhas;
- As peças são discos circulares com caracteres que as identificam;
- Um rio divide os dois campos (todas as peças podem atravessá-lo, com exceção do elefante);
- Algumas peças são diferentes nos dois exércitos, embora tenham os mesmos poderes. As peças são (entre parênteses as correspondentes no outro exército): general, ministro, elefante (assistente), cavalo, carruagem, canhão (catapulta) e soldado;
- O general (peça principal) tem seu movimento restrito ao palácio (formado por duas linhas em X ocupando as casas centrais do seu lado do tabuleiro).

O Xadrez Coreano, Changgi, é muito parecido com o chinês, a não ser pela forma mais larga do tabuleiro e pela ausência do rio.



◆ *Xadrez Japonês ou Shogi:*

Costuma-se assumir que o Shogi, ou Jogo dos Generais, veio da China, da Pérsia ou então da Índia, passando pelo sudeste da Ásia. É muito valorizado, além de ser o jogo mais popular no país, e tem uma tradição de vários séculos. Para dar uma idéia de quanto é apreciado, há uma referência de que em 1860 havia sete professores de Xadrez do Estado, só em Yeddo.

Algumas de suas características principais:

- Tabuleiro ligeiramente retangular de 9X9;
- O tabuleiro é dividido em três áreas horizontais de três linhas cada; de cada lado o território de um jogador e no centro o território neutro;
- As peças têm de um lado uma figura e do outro outra, com uma cor diferente, em que ela se transforma caso seja promovida; as figuras são representadas por caracteres japoneses; a cor não é usada para diferenciar os exércitos;
- As peças tem uma forma particular, semelhante a um escudo, e apontam na direção do exército adversário; sua posição é que determina a que exército pertence;
- Uma peça capturada passa a ser do outro jogador e pode ser recolocada no jogo, virada para o outro lado;
- As peças são: rei, general de ouro, generais de prata, cavaleiros, lanceiros, carruagens, diagonais e soldados.



◆ *Xadrez Hindu:*

O Chaturanga não é mais jogado. Há variantes do Xadrez na Índia, todas elas influenciadas pelo Xadrez Internacional, mas com características de seu ancestral local. As peças são: rei (rajá ou shá), ministro, elefante ou camelo, cavalo, carruagem e peões. Na fase de desenvolvimento das peças, primeiro um jogador faz vários movimentos em seqüência e depois o outro, sem que se possa invadir o território adversário. Chegando à oitava casa de uma coluna, o peão geralmente se transforma na peça daquela coluna, desde que ela ou sua similar tenha sido tomada. Deixar só o rei adversário conta como uma vitória menor, dar mate com um peão como uma vitória maior.

◆ *Xadrez Persa (Iraniano):*

O nome Chatrang não é mais usado. Ele atesta no entanto, que o jogo veio do Chaturanga hindu e deu origem ao Shatranj árabe. No jogo persa, segundo uma referência do século passado, alguns pontos eram diferentes do que no Xadrez Europeu, entre eles: só uma dama por vez podia estar no tabuleiro, os peões só podiam avançar uma casa e um rei que não tivesse levado um xeque podia fazer um movimento como cavalo. Um rei que ficasse sozinho era declarado vencido.

◆ *Xadrez Islâmico (Shatranj):*

Pode ser visto como a primeira versão internacional do Xadrez, desde o ano 800 até 1500, quando emergia o Xadrez europeu moderno. Inúmeras obras foram escritas a seu respeito.

As peças eram:

- Rei (shá);
- Ministro, com movimento diagonal de uma casa;
- Fil (vindo de pil, elefante na Índia, mas tendo perdido seu significado), com movimento de duas casas em diagonal, podendo pular uma peça;
- Cavaleiro;
- Rukh (o sentido de carruagem também foi perdido);
- Peões, que podem ser promovidos apenas a ministro;
- Não há roque e a vitória pode ser por xeque mate, deixar o outro sem jogada possível ou deixar o rei sozinho.

LISTA DE CAMPEÕES MUNDIAS DE XADREZ

O título de "Campeão Mundial de Xadrez" é algo recente, e o primeiro campeão oficial de xadrez reconhecido como tal é Wilhelm Steinitz, que deteve o título de 1866 a 1894. Entretanto, existem jogadores de renome no Xadrez há bem mais tempo, e alguns deles são creditados como sendo os melhores de seu tempo, sendo considerados, de certa forma, campeões mundiais.

Nome do Campeão	Nacionalidade	Período	Duração
<i>Ruy López</i>	<i>Espanha</i>	<i>1570 - 1575</i>	<i>05 anos</i>
<i>Gioacchino Greco</i>	<i>Itália</i>	<i>1622 - 1634</i>	<i>12 anos</i>
<i>Philidor</i>	<i>França</i>	<i>1745 - 1795</i>	<i>50 anos</i>
<i>Louis de la Bourdonnais</i>	<i>França</i>	<i>1834 - 1840</i>	<i>06 anos</i>
<i>Howard Staunton</i>	<i>Inglaterra</i>	<i>1841 - 1851</i>	<i>10 anos</i>
<i>Adolf Anderssen</i>	<i>Alemanha</i>	<i>1851 - 1858</i>	<i>07 anos</i>
<i>Paul Morphy</i>	<i>Estados Unidos</i>	<i>1858 - 1863</i>	<i>05 anos</i>
Wilhem Steinitz	Republica Checa	1866 - 1894	28 anos
Emanuel Lasker	Polônia	1894 - 1921	27 anos
José Raúl Capablanca	Cuba	1921 - 1927	06 anos
Alexander Alekhine	Rússia	1927 - 1935	08 anos
Max Euwe	Holanda	1935 - 1937	02 anos
Alexander Alekhine	Rússia	1937 - 1946	09 anos
Mikhail Botvinnik	Rússia	1948 - 1957	09 anos
Vasily Smylov	Rússia	1958	01 ano
Mikhail Botvinnik	Rússia	1959 - 1960	02 anos
Mikhail Tal	Letônia	1961	01 ano
Mikhail Botvinnik	Rússia	1962 - 1963	02 anos
Tigran Petrosian	Rússia	1964 - 1969	06 anos
Boris Spassky	Rússia	1970 - 1972	03 anos
Bobby Fischer	Estados Unidos	1976 - 1975	03 anos
Anatoly Karpov	Rússia	1976 - 1985	10 anos
Garry Kasparov	Azerbaijão	1985 - 1999	15 anos
Vladimir Kramnik	Rússia	2000	01 ano
Wishvanathan Anand	Índia	2001	01 ano
Ruslan Ponomariov	Ucrania	2002 - 2003	02 anos
Rustan Kasimdzhanov	Uzbequistão	2004	01 ano
Vaselin Topalov	Bulgária	2005	01 ano

REGRAS DO JOGO

Art. 1 - Da natureza e objetivos do jogo de xadrez

Art. 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.

Art. 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.

Art. 1.3 - A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem a possibilidade de dar xeque mate ou o rei não tiver opção de lance sem levar o mesmo a casa atacada.

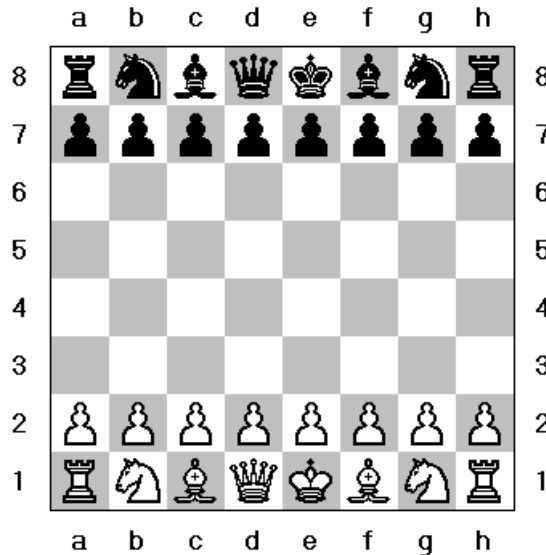
Art. 2 - Da posição inicial das peças no tabuleiro

Art. 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*.

Art. 2.2 - No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças brancas); e o outro tem 16 peças de cor escura (as peças "pretas"). Essas peças são as seguintes:

Um rei branco	
Uma dama branca	
Duas torres brancas	
Dois bispos brancos	
Dois cavalos brancos	
Oito peões brancos	
Um rei preto	
Uma dama preta	
Duas torres pretas	
Dois bispos pretos	
Dois cavalos pretos	
Oito peões pretos	

Art. 2.3 - A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:

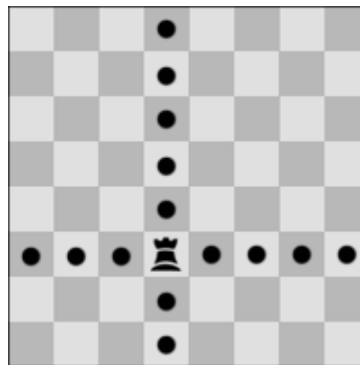


Art. 2.4 - Oito casas dispostas verticalmente são chamadas de "colunas". Oito casas dispostas horizontalmente são chamadas de "fileiras". As linhas retas de casas da mesma cor, dispostas no mesmo sentido, são chamadas de "diagonais".

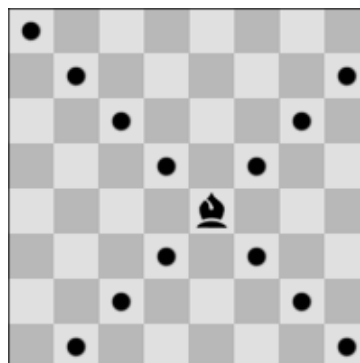
Art. 3 - Do movimento das peças

Art. 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.

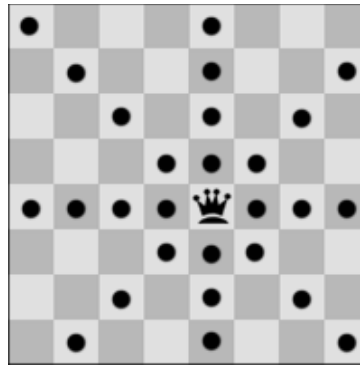
Art. 3.2 - A torre move-se a qualquer casa ao longo da coluna ou fileira que ocupa.



Art. 3.3 - O bispo pode mover-se para qualquer casa ao longo da diagonal que ocupa.

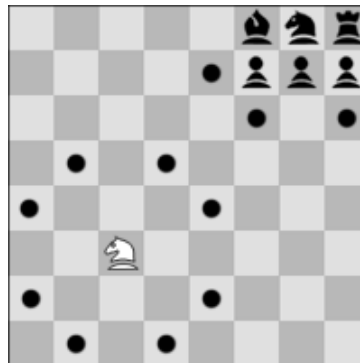


Art. 3.4 - A dama pode mover-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal que ocupa.



Art. 3.5 - Ao fazer esses lances, o bispo, a torre ou a dama não podem pular sobre qualquer peça situada em sua trajetória.

Art. 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, não importando se no caminho à peça, olhando sim a sua "casa" de destino.



Art. 3.7 -

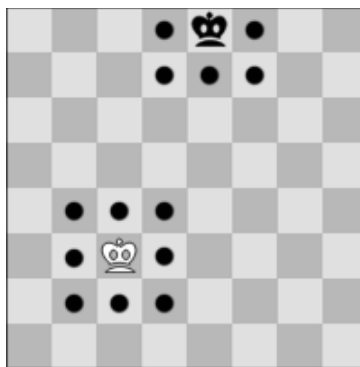
- O peão pode mover-se para uma casa vazia, imediatamente à sua frente, na mesma coluna, ou;
- Em seu primeiro lance o peão pode mover-se conforme dito na alínea "a" acima; alternativamente ele pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam livres, ou;
- O peão pode mover-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça;
- 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 movido apenas uma casa. Esta captura pode ser feita apenas no movimento seguinte ao referido avanço e é chamada de tomada "en passant".

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.

Art. 3.8 -

Há duas formas distintas de mover o rei:

- Movendo-se para qualquer casa adjacente não atacada por uma ou mais peças do oponente. As peças dos oponentes atacam uma casa, mesmo se tais peças não podem mover-se.



- b. "rocando". 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. **(1)** O roque é ilegal: se o rei já foi movido, ou com uma torre que já tenha se movido, **(2)** Roque não é permitido temporariamente 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. Se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

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.*

Art. 3.9 - Nenhuma peça pode ser movida que exponha seu próprio rei a um xeque ou deixe seu próprio rei em xeque.

Art. 4 - Do ato de mover as peças

Art. 4.1 - Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos.

Art. 4.2 - Desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo vou arrumar, "jadoube" ou "com licença"), o jogador - que tem a vez de jogar - pode arrumar uma ou mais peças em suas casas.

Art. 4.3 - Excetuado o disposto no artigo anterior, se o jogador que tem a vez de jogar toca deliberadamente no tabuleiro:

- 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 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.

Art. 4.4 - Se o jogador deliberadamente toca no seu rei e numa de suas torres ele deve rocar nesta ala se o movimento for legal. 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) 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.

Art. 4.5 - Se nenhuma das peças tocadas pode ser movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer jogada legal.

Art. 4.6 - O jogador perde o direito de reclamar de uma transgressão do adversário do Art. 4.3 ou 4.4, a partir do momento em que tenha tocado uma peça.

Art. 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.

Art. 5 - Do término da partida

Art. 5.1 -

- a. A partida é ganha pelo jogador que der xeque mate no rei do oponente. 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.

Art. 5.2 -

- 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).

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Art. 6 - Do relógio de xadrez

Art. 6.1 - "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. "Relógio" nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo. "Queda de seta" quer dizer o término do tempo estipulado para um jogador.

Art. 6.2 - 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. 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.

Art. 6.3 - Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos da alínea "a" do Art 6.2 devem ser verificados.

Art. 6.4 - Antes do início da partida o árbitro decide onde o relógio é colocado.

Art. 6.5 - Na hora determinada para o início da partida o relógio do jogador que tiver as peças brancas deve ser posto em movimento.

Art. 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.

Art. 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.

Art. 6.8 - 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. 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. 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. 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.

Art. 6.9 - Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou, quando um dos jogadores acusar a queda de seta.

Art. 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 no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais possíveis, mesmo pelo mais inábil contra-jogo.

Art. 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.

Art. 6.12 - A partida deverá continuar se ambas as setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu primeiro.

Art. 6.13 - Se um jogo precisa ser interrompido, o árbitro deverá parar os relógios. 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. O árbitro deverá decidir quando a partida deverá ser reiniciada. 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

Art. 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.

Art. 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.

Art. 7 - Das Irregularidades

Art. 7.1 -

- 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.

Art. 7.2 - Se uma partida tiver começado com as cores trocadas deverá continuar, a menos o árbitro decida de outra forma.

Art. 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.

Art. 7.4 -

- 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 infrator.

Art. 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

Art. 8 - Da anotação dos lances

Art. 8.1 - 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. 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). 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.

Art. 8.2 - Durante a partida a planilha deverá estar sempre visível para o árbitro.

Art. 8.3 - As planilhas são de propriedade dos organizadores do evento. 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

Art. 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.

Art. 8.5 -

- 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;
- 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;
- 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.

Art. 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.

Art. 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.

Art. 9 - Das partidas empatadas

Art. 9.1 -

- 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;
- b. A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com o símbolo (Veja Apêndice E);
- c. Uma reclamação com base nos arts. 9.2, 9.3 ou 10.2 deverá ser considerada como uma oferta de empate.

Art. 9.2 -

- a. 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) está por aparecer, se ele primeiro anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance, ou;
- b. Acaba de aparecer, e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar. 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. As posições não são idênticas se um peão que pudesse ter sido capturado "en passant" não mais pode ser capturado ou se o direito de rocar foi alterado permanente ou temporariamente.

Art. 9.3 -

- a. A partida está empatada, após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, se 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;

- b. Os últimos 50 lances consecutivos foram feitos por ambos os jogadores, sem o movimento de qualquer peão ou a captura de qualquer peça.

Art. 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.

Art. 9.5 -

- a. 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. Se a reclamação for considerada correta, a partida será imediatamente considerada empatada;
- b. 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.

Art. 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.

Art. 10 - Do final acelerado ou nocaute

Art. 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.

Art. 10.2 -

- a. 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;
- b. 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;
- c. 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;
- d. Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão;
- e. A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas "a, b, c".

Art. 10.3 - Se ambas as setas estiverem caídas e for impossível estabelecer-se qual delas caiu antes, a partida está empatada.

Art. 11 - Da Pontuação

Art. 11.1 - A menos que anunciada de outra forma previamente, o jogador que vence sua partida, ou vence de WO, recebe o escore de (1) ponto, o jogador que perde sua partida, ou perde de WO, recebe o escore de (0) pt. e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio (½) ponto.

Art. 12 - Da conduta dos jogadores

Art. 12.1 - Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez.

Art. 12.2 - Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos, ou 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.

Art. 12.3 - Jogadores que tiverem terminado suas partidas devem ser considerados meros espectadores.

Art. 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.

Art. 12.5 - É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações ou ofertas de empate sem cabimento.

Art. 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.

Art. 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.

Art. 12.8 - Se ambos os jogadores forem julgados culpados de acordo com o Art 12.7, a partida deverá ser declarada perdida para ambos.

Art. 13 - A função do árbitro (Veja Prefácio)

Art. 13.1 - O árbitro deverá verificar se as Leis dos Xadrez estão sendo rigorosamente observadas.

Art. 13.2 - O árbitro deverá atuar no melhor interesse da competição. Deverá assegurar que existe um bom ambiente de jogo de modo que os jogadores não sejam perturbados. Deverá também supervisionar o bom andamento da competição.

Art. 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.

Art. 13.4 - O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- 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.

Art. 13.5 - O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou a ambos os jogadores no caso de distúrbio externo durante a partida.

Art. 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 gastado todo o seu tempo. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente fez um lance.

Art. 14 - FIDE

Art. 14.1 - As federações filiadas podem solicitar à FIDE que forneça uma decisão oficial sobre problemas relacionados com as Leis do Xadrez.

APÊNDICES

A - Das partidas Suspensas

A1 -

- a. Se uma partida não termina até o fim do tempo prescrito para o jogo, o árbitro deverá determinar ao jogador que tem vez de jogar, "selar" 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, sem por em funcionamento o relógio do oponente. Enquanto não parar o próprio relógio, o jogador mantém o direito de mudar o seu lance secreto. Se, após ser informado pelo árbitro que o próximo lance será o secreto, o jogador fizer o lance no tabuleiro, ele deve anotá-lo em sua planilha como sendo o lance secreto.
- 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 despendido todo o tempo que falta para o término da sessão.

A2 - Deverão ser indicados no envelope:

- a. Os nomes dos jogadores;
- b. A posição imediatamente anterior ao lance secreto;
- c. Os tempos despendidos pelos jogadores;
- d. O nome do jogador que fez o lance secreto;
- e. O número do lance secreto;
- f. A oferta de empate, se a proposta foi feita antes da suspensão da partida;
- g. A data, hora e o local de reinício da partida.

A3 - O árbitro deverá verificar a exatidão das informações contidas no envelope e é responsável pela custódia do mesmo.

A4 - 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 Art. 9.1.

A5 - Antes do reinício da partida, a posição imediatamente anterior ao lance secreto deverá ser colocada no tabuleiro e, além disso, deverá ser indicado nos relógios o tempo despendido pelos jogadores, quando a partida foi suspensa.

A6 - 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.

A7 - O envelope deverá ser aberto somente quando o jogador que tem de responder ao lance secreto estiver presente.

A8 - Exceto nos casos mencionados nos Art. 6.10 e 9.6, a partida está perdida para o jogador cuja anotação do lance secreto:

- a. É ambíguo, ou;
- b. É falso, de tal forma que seu verdadeiro significado é impossível de ser estabelecido, ou;
- c. É ilegal.

A9 - Se no reinício da partida:

- a. O jogador a responder ao lance secreto estiver presente, o envelope é aberto, o lance secreto executado no tabuleiro e seu relógio acionado;
- b. O jogador que tem de responder ao lance secreto não estiver presente, seu relógio deverá ser acionado. 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 de responder 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 oponente.

A10 - A partida está perdida para o jogador que chegar mais de uma hora atrasado após o reinício da sessão. Entretanto, se esse jogador for o que selou o lance secreto, a partida termina de outro modo, nos seguintes casos:

- a. O jogador ausente seja o vencedor devido ao fato de seu lance secreto ter dado mate no oponente, ou;
- b. O jogador ausente produziu um empate devido ao fato de seu lance ter "afogado" o rei do oponente, ou uma posição como a descrita no Art. 9.6 resultou no tabuleiro, ou;
- c. O jogador presente ao tabuleiro perdeu a partida de acordo como disposto no art. 6.9.

A11 -

- a. Se o envelope contendo o lance secreto tiver desaparecido, a partida deverá ser reiniciada da posição no momento da suspensão 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 um novo jogo deve ser disputado.

A12 - Se, no reinício da partida, o tempo despendido for indicado incorretamente em qualquer dos relógios e se qualquer 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 sinta que as conseqüências serão muito graves.

A13 - A duração de cada sessão de partidas suspensas deverá ser controlada pelo relógio de parede. Os horários de início e término deverão ser anunciados previamente.

B – DO XADREZ RÁPIDO

B1 - A "Partida de xadrez rápido" é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo pré-determinado de 15 e 60 minutos para cada jogador.

B2 - Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez, exceto onde eles estiverem regidos pelas seguintes Leis de Xadrez Rápido.

B3 - Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.

B4 - Após cada jogador ter feito três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, orientação do tabuleiro ou acerto do relógio. Não é permitido rocar no caso de troca de posição de rei e dama.

B5 -

- a. O árbitro somente poderá intervir conforme o disposto no Artigo 4 (Peças Tocadas) se solicitado por um ou ambos os jogadores;
- b. O jogador perde o direito a uma reivindicação com base nos Artigos 7.2, 7.3 e 7.5 (Irregularidades e Lances Ilegais) uma vez tenha tocado uma peça, de acordo com o disposto no Artigo 4.3.

B6 - A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deve abster-se de sinalizar uma queda de seta.

B7 - Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e chamar o árbitro. Para a reclamação ser bem sucedida, depois que os relógios estiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar "em pé", e a de seu oponente caída.

B8 - Se ambas as setas estiverem caídas, a partida está empatada.

C – DO XADREZ RELÂMPAGO

C1 - A "Partida de xadrez relâmpago" é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo pré-determinado inferior a 15 minutos para cada jogador.

C2 - Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez Rápido conforme o disposto no Apêndice B exceto onde eles estiverem regidos pelas seguintes Leis de Relâmpago.

C3 - Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. De qualquer forma, antes de fazer o seu próprio lance o oponente tem o direito de reclamar a vitória. O jogador tem o direito de reivindicar empate antes de fazer seu próprio lance se o oponente não puder lhe dar xeque por qualquer série de lances legais possíveis mesmo com o mais inábil contra-jogo.

C4 - O Artigo 10.2 não se aplica.

D – DO FINAL ACELERADO SEM ÁRBITRO PRESENTE DURANTE A PARTIDA

D1 - Nos casos em que as partidas forem regidas pelo disposto no Art. 10, o jogador pode reclamar empate quando tiver menos de dois minutos em seu relógio e antes que sua seta caia. Isto termina a partida. Ele pode reclamar baseado em:

- a. Que seu oponente não pode vencer por meios normais, ou;
- b. Que o seu oponente não está fazendo esforço para vencer por meios normais. Na hipótese (a) o jogador deve anotar a posição final, e seu oponente verificá-la. Na hipótese (b) o jogador deve anotar a posição final em uma planilha atualizada, que deve ser completada antes de a partida ter parado. O oponente deverá verificar tanto a posição final, quanto à planilha. A reclamação deverá ser encaminhada a um árbitro, cuja decisão será final.

E - DA ANOTAÇÃO ALGÉBRICA

E1 - A FIDE reconhece para seus próprios torneios e matches apenas um sistema de notação, o sistema algébrico, e recomenda o uso deste sistema de notação também para a literatura enxadrística e publicações periódicas, com vistas à uniformidade de notação. Planilhas com outra notação 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 a questão da referida exigência.

F – DESCRIÇÃO DO SISTEMA ALGÉBRICO

F1 - Cada peça é indicada pela primeira letra, maiúscula, do seu nome. Exemplo:

	<i>Rei</i>	<i>Dama</i>	<i>Torre</i>	<i>Bispo</i>	<i>Cavalo</i>	
IDIOMAS	Português	R = Rei	D = Dama	T = Torre	B = Bispo	C = Cavalo
	Inglês	K = King	Q = Queen	R = Rook	B = Bishop	N = Knight
	Espanhol	R = Rey	D = Dama	T = Torre	A = Alfil	C = Caballo
	Francês	R = Roi	D = Dame	T = Tour	F = Fou	C = Cavalier
	Alemão	K = König	D = Dame	T = Turm	L = Läufer	S = Springer
	Italiano	R = Re	D = Donna	T = Torre	A = Alfieri	C = Cavallo

F2 - Para primeira letra do nome da peça, o jogador está livre para usar a primeira letra do nome como é comumente usado em seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em periódicos impressos, é recomendado o uso do figurino para as peças.

F3 - Peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência da mesma. Exemplo: e5, d4, a5.

F4 - 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.

F5 - 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. Conseqüentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas nas primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima fileiras.

F6 - Como conseqüência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada por uma única combinação de uma letra com um número.

F7 - Cada lance de uma peça é indicado pela (a) primeira letra 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.

F8 - Quando uma peça faz uma captura, um x é inserido entre (a) a primeira letra e o nome de uma peça em questão e (b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1. Quando o peão faz uma captura, não apenas a casa de chegada é indicada, mas também a coluna de saída, seguida por um "x". Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura "en passant", a casa de destino é dada, indicando onde o peão ficou e as letras "e.p." são acrescentadas à notação.

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

F9 - Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é identificada como segue:

- Se ambas as peças estão na mesma fileira: por
 - 1º) Primeira letra do nome da peça;
 - 2º) A coluna de saída, e;
 - 3º) A casa de chegada.
- Se ambas as peças estão na mesma coluna: põe-se
 - 1º) A primeira letra inicial que corresponde à peça;
 - 2º) A fileira onde está a peça e;
 - 3º) A casa para onde irá à peça.
- Se as peças estão em diferentes colunas e fileiras, o método (a) é preferível. No caso de uma captura, um "x" é acrescentado entre (b) e (c). Exemplos:
 Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles se move a casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.
 Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles se move a casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso. Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles se move a casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso. Se uma captura acontece na casa f3, os exemplos prévios são mudados pelo acréscimo de um "x": 1) ou Cgxf3 ou Cexf3, 2) ou C5xf3 ou C1xf3, 3) ou Chxf3 ou Cdxf3, conforme o caso.

F10 - Se dois peões podem capturar a mesma peça do oponente, o peão que se moveu é indicado por (a) a coluna de saída, (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.

F11 - No caso de uma promoção de peão, o lance de peão é indicado, seguido imediatamente pela primeira letra da nova peça. Exemplos: d8D, f8C, b1B, g1T. A oferta de empate deve ser sinalizada como (=).

F12 - Essenciais abreviaturas e símbolos:

Símbolo	Descrição
+ ou xq	Xeque
++ ou mate	Xeque Mate
x	Captura
0-0	Roque pequeno
0-0-0	Roque grande
!	Bom lance
!!	Ótimo lance
?	Lance fraco
??	Lance péssimo
!?	Lance duvidoso
e.p.	Captura "en passant"
desc. ou xq desc	Xeque descoberto
() ou =	Promoção do Peão
□	Jogada Forçada
1-0	Branças Ganhou
0-1	Pretas Ganhou
1/2-1/2	Partida Empatada

Exemplo de partida: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Bb4 4.Bd2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Bxc3 8.Bxc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Be2 cxd4 13.Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15.a4 Cc5 16.Db4 Bb7 17.a5 ... etc

G - Regras de jogo com Cegos e Deficientes Visuais

G1 - Os Diretores de Torneios devem 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) 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:

- Dimensões mínimas 20 x 20 cm;
- As casas pretas levemente em relevo;
- Um pequeno orifício em cada casa;
- Cada peça deve ter um pequeno pino que se encaixe perfeitamente no orifício das casas;
- Peças modelo "Staunton", estando às peças pretas especialmente marcadas.

G2 - As seguintes regras deverão regular o jogo:

1. Os lances deverão ser anunciados claramente, repetidos pelo adversário e executados no seu tabuleiro. 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 e H-HectorAs 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) e 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 executado 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. Tão logo os pontos 2 e 3 acima estejam consubstanciados as regras normais são válidas para o jogador vidente.

4. É admitida a utilização de um relógio especialmente construído para o jogador deficiente visual. Ele 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;
- b. Uma seta que possa ser facilmente reconhecida pelo tato. Cuidados especiais devem ser tomados para que as setas sejam bem ajustadas de modo que permitam ao jogador perceber bem as agulhas dos últimos cinco minutos da hora completa.

5. O jogador deficiente visual deverá anotar a partida em Braille, ou escrever os lances à mão, ou gravá-los em fita magnética.

6. Qualquer engano no anúncio de um lance deverá ser imediatamente corrigido antes que se ponha em movimento o relógio do oponente.

7. 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.

8. Na hipótese de ocorrer uma 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.

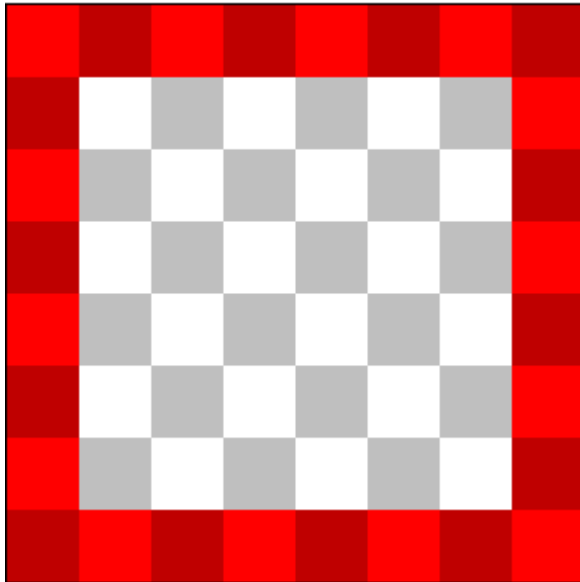
9. O jogador deficiente visual terá o direito de recorrer a um assistente que executará qualquer ou a totalidade das seguintes obrigações:

- a. Efetuar o lance de cada jogador no tabuleiro do adversário;
- b. Anunciar os lances de ambos os jogadores;
- c. Anotar os lances na planilha do jogador deficiente visual e por em movimento o relógio do adversário (levando em conta a regra 3.c);
- d. Informar ao jogador deficiente visual, somente a pedido deste, o número de lances executados e o tempo gasto por ambos os jogadores;
- e. Requerer a vitória caso a seta do relógio do adversário tenha caído e informar ao árbitro quando o jogador vidente tiver tocado uma de suas peças;
- f. Executar as necessárias formalidades no caso de suspensão de partida. Se o jogador deficiente visual não se utilizar o assistente, o jogador vidente poderá recorrer a um assistente que leve a cabo as obrigações mencionados nos itens 9 "a" e 9 "b" acima.

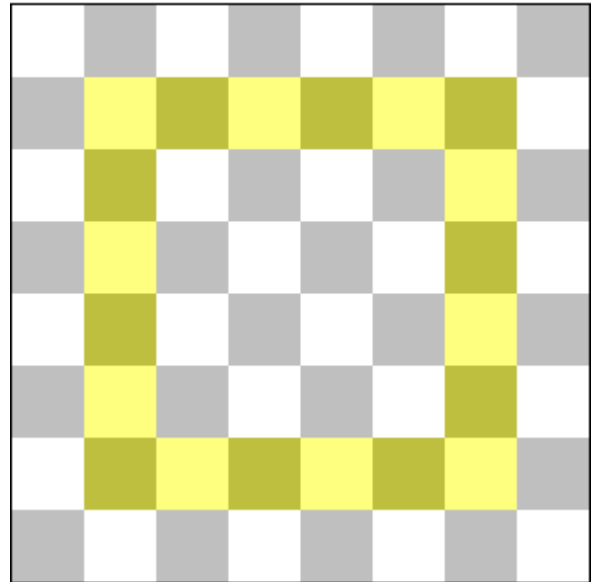
VALOR DAS PEÇAS

Cada peça possui um valor próprio em relação às demais peças. Este valor é atribuído de acordo com a sua capacidade de dominar as casas do tabuleiro. Vamos dividir o tabuleiro em quatro quadrados, como abaixo:

1º Quadrado

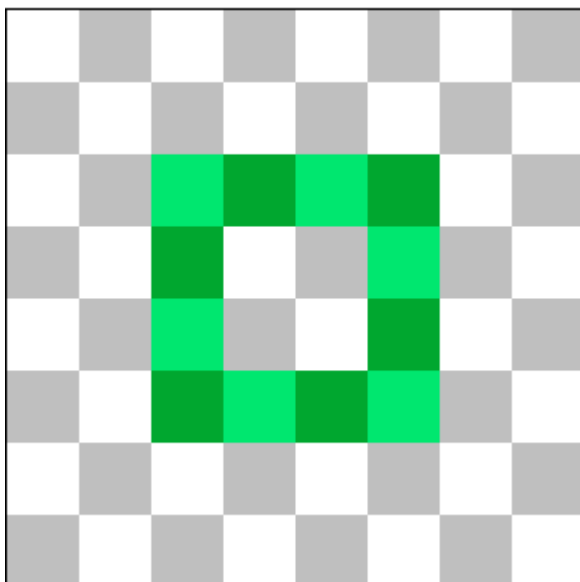


2º Quadrado

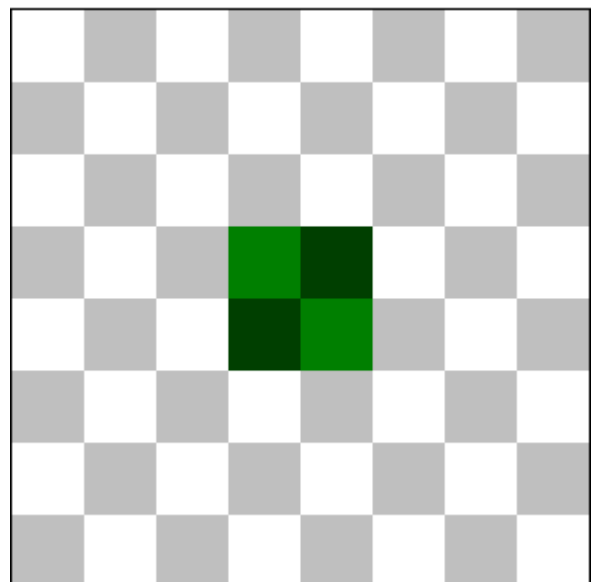


No primeiro quadrado, com a cor vermelha, as peças perdem poder de controle de casas, umas peças sofrem mais que as outras tal redução. No segundo quadrado, em amarelo, as peças continuam mal colocadas, mas já dominam mais casas em relação ao primeiro quadrado.

3º Quadrado



4º Quadrado








No terceiro quadrado, em verde claro, as peças chegam perto do máximo ou no caso de outras, já alcançaram o máximo de domínio de casas. No quarto quadrado, em verde escuro, todas as peças jogam com força total. Podemos dizer então que as peças tem dois valores, são eles: Absoluto - Comparação entre as peças (vide quadro abaixo)

; e Relativo - Comparação consigo mesma, levando-se em consideração onde está posicionada no tabuleiro. Este segunda valorização é subjetiva.

No quadro abaixo, encontram-se os valores comparativos das peças, e a quantidade de casas que cada uma domina em cada um dos quatro quadrados. Observe a relatividade de cada peça e suas peculiaridades. Para o Rei não é atribuído um valor, visto que este representa a própria partida, sua "perda" é o mal maior. Vale a pena lembrar também que o Rei não pode ser capturado, logo não teria um peso de troca de peças.

Valor Comparativo entre as Peças	Valor	Casas controladas em cada quadrado				
		1º Q	2º Q	3ºQ	4ºQ	
REI		-	3 ou 5	8	8	8
DAMA		10	21	23	25	27
TORRE		5	14	14	14	14
CAVALO		3	2, 3 ou 4	4 ou 6	8	8
BISPO		3	7	9	11	13
PEÕES		1	1	2	2	2

Nos tabuleiros coloridos vamos analisar cada peça e seus possíveis posicionamentos e a simetria de cada uma com relação à sua mobilidade e opções de jogar. A Dama e o Bispo tem um ganho de duas casas à medida que avança para o 4º quadrado, a Torre nada perde ou ganha, fato único entre as peças, o Peão não sofre tanto, o Rei e principalmente o Cavalo tem uma gradual evolução entre os quadrados. Observe a legenda abaixo.

Valor Geral das Peças pelo Posicionamento no Tabuleiro	
	As peças estão dominando o máximo de casas possíveis
	As peças têm um bom domínio de casas
	As peças começam a dominar menos casas
	As peças estão colocadas em casas desfavoráveis
	As peças estão nas suas piores posições



3	5	5	5	5	5	5	3
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	8	5
3	5	5	5	5	5	5	3



21	21	21	21	21	21	21	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	21	21	21	21	21	21	21



14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14



2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	3	2



7	7	7	7	7	7	7	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	7	7	7	7	7	7	7



1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	1

PRINCIPAIS ARMADILHAS QUE OCORREM NAS ABERTURAS

O seu conhecimento é necessário por prevenção, pois essas seriam as principais armadilhas que iniciantes de xadrez caem, e também é interessante para prática de leitura de partidas anotadas. A anotação é a descritiva.

◆ **Mate do louco (ou do leão)**

1. P4BR, P3R; 2. P4CR??, D5T++.

A partir da posição inicial, a partida mais curta para se dar o xeque-mate. É realizado em apenas dois lances.

◆ **Mate do Pastor**

1. P4R, P4R; 2. D5T, C3BD; 3. B4B, C3B??; 4. DXP++.

Ou:

1. P4R, P4R; 2. D3B, C3BD; 3. B4B, P3D??; 4. DXP++. As casas f2 para brancas e f7 para pretas são as mais frágeis do tabuleiro, pois a partir da posição inicial são somente defendidas pelos Reis.

◆ **Mate de Legal**

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, P3D; 4. C3B, B5C; 5. CxP, BxD??; 6. BxP+, R2R; 7. C5D++. As pretas não enxergaram que a dama branca seria sacrificada por uma melhor posição do cavalo.

◆ **Contra-gambito Albin**

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P4R; 3. PxPR, P5D; 4. P3R?, B5C+; 5. B2D, PxP!; 6. BxB?, PxP+; 7. R2R, PxC=C+! e ganham. O lado das peças brancas ficou uma desordem ! Isso favorece um ataque organizado das pretas.

◆ **Defesa Caro-Kann**

1. P4R, P3BD; 2. P4D, P4D; 3. C3BD, PxP; 4. CxP, C2D; 5. D2R!?, CR3B??; 6. C6D++. Mate abafado ! Que visão das brancas ao posicionar a dama na jogada 5.

1. P4R, P3BD; 2. C3BR, P4D; 3. C3B, PxP; 4. CxP, B4B; 5. C3C, B3C? (5 ... B5C e ... BxC); 6. P4TR, P3TR; 7. C5R, B2T; 8. B4B, P3R; 9. D2R, C3B?; 10. CxPBR, RxC; 11. DXP+, R3C; 12. D7B++.

◆ **Abertura do Peão da Dama**

1. P4D, C3BR; 2. C2D, P4R; 3. PxP, C5C; 4. P3TR??, C6R! o cavalo precisava ser contido. Se 5. PxC, D5T+ . Partida ocorrida em Paris, 1924, entre Gibaud e Lazard.

◆ **Gambito da Dama Aceito**

1. P4D, P4D; 2. P4BD, PxP; 3. P3R, P4CD?; 4. P4TD, P3BD? 5. PxP, PxP; 6. D3B, ganhou uma peça.

◆ **Contra-gambito Falkbeer (Gambito do Rei)**

1. P4R, P4R; 2. P4BR, P4D; 3. PBxP??, D5T+; 4. R2R (se 4. P3C, DxPR+ ganha a torre) DxPR+; 8. R2B, B4B+; 9. R3C, DxPR+; 10. R3B, C3TR; 11. P3TR, D5R+; 12. R3C, C4B+; 13. R2T, D5B+; 14. P3C, DXP++.

◆ **Defesa Francesa**

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. P5R, P4BD; 4. P3BD, C3BD; 5. C3B, D3C; 6. B3D, PxP; 7. PxP, CxPD??; 8. CxC, DxC; 9. B5C+ ganhou a Dama.

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. P5R, P4BD; 4. P3BD, PxP; 5. PxP, C3BD; 6. C3BR, B5C+; 7. B2D, BxB+; 8. DxB, D3C; 9. C3B, CR2R; 10. B3D, O-O; 11. O-O, CxPD??; 12. CxC, DxC; 13. BxP+, ganhou a Dama.

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3BD, PxP; 4. CxP, C3BR; 5. B3D, B2R; 6. C3BR, O-O; 7. D2R, P3CD??; 8. CxC+, BxC; 9. D4R, ganhou a Torre.

◆ **Gambito From (Abertura Bird)**

1. P4BR, P4R; 2. PxP, P3D; 3. PxP, BxP; 4. C3BD??, D5T+ e mate;

ou 4. C3BR, P4CR; 5. P3TR??, B6C+ +; ou 5. P4D, P5C; 6. CR2D??, D5T +, etc.

◆ **Giucco Piano (ou Partida Italiana)**

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, C5D!?!; 4. CxP??, D4C!; 5. CxPB, DxPC; 6. T1B, DxP+; 7. B2R, C6B+ +. Mate abafado.

◆ **Defesa Ortodoxa**

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, CD2D; 5. PxP, PxP; 6. CxP??, CxC!, 7. BxD, B5C+; 8. D2D, BxD+; 9. RxB, RxB.

◆ **Defesa Philidor**

1. P4R, P4R; 2. C3BR, P3D; 3. P4D, C2D; 4. B4B, CR3B?; 5. PxP!, PxP; 6. C5C, novamente a casa F7.

◆ **Abertura Ruy Lopez (ou Partida Espanhola)**

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, P3D; 5. P4D, P4CD; 6. B3C, CxP; 7. CxC, PxC; 8. DxP??, P4BD; 9. D5D, B3R; 10. D6B+, B2D; 11. D5D, P5B. Armadilha conhecida por "Arca de Noé".

◆ **Outra da Espanhola, essa em notação algébrica**

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Bb5, a6; 4. Bxc6, dxc6; 5. O-O, Bg4; 6. h3, h5!; 7. hxg4?, hxg4; 8. Cxe5?, Dh4!

(A posição das brancas é quase insustentável.)

◆ **Defesa Siciliana**

1. P4R, P4BD; 2. P4D, PxP; 3. C3BR, P4R; 4. CxPR??, D4T+ ganhou o Cavalo.

PARTIDAS PARA REPRODUZIR

Aqui estão grandes partidas de grandes mestres para poder ver realmente como ocorre um grande jogo.

Evento....."?"
Local....."Wch-KK5 Lyon ;CBM 21 [Gurevich,M]"
Data "1990.?.??"
Round..... "18"
Branca "Kasparov Garry"
Preta "Karpov Anatoli"
Resultado "1-0"
ECO "C92/19"

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Nf6 5.O-O Be7 6.Re1 b5 7.Bb3 d6 8.c3 O-O 9.h3 Nd7 10.d4 Bf6 11.a4 Bb7 12.Na3 exd4 13.cxd4 Nb6 14.Bf4 bxa4 15.Bxa4 Nxa4 16.Qxa4 a5 17.Bd2 Re8 18.d5 Nb4 19.Bxb4 axb4 20.Qxb4 Rb8 21.Qc4 Qc8 22.Nd4 Ba6 23.Qc3 c5 24.dxc6 Bxd4 25.Qxd4 Qxc6 26.b4 h6 27.Re3 Re6 28.f3 Rc8 29.Rb3 Bb5 30.Rb2 Qb7 31.Nc2 Qe7 32.Qf2 Rg6 33.Ne3 Qe5 4.Rbb1 Bd7 35.Ra5 Qe7 36.Ra7 Qd8 37.Nd5 Kh7 38.Kh2 Rb8 39.f4 Re6 40.Qd4 Qe8 41.Re1 Bc6 2.Qd3 Qf8 43.Rc1 Bxd5 44.exd5 Rg6 45.Qf5 Kg8 46.Rac7 Rf6 47.Qd7 Rd8 48.Qxd8 Qxd8 49.Rc8 f8 50.R1c4 Rf5 51.Rxf8+ Kxf8 52.Rd4 h5 53.b5 Ke7 54.b6 Kd7 55.g4 hxg4 56.hxg4 Rf6 57.Rc4

1-0

Evento "IBM Kasparov vs. Deep Blue Rematch"
Local....."New York, NY USA"
Data "1997.05.03"
Round "1"
Branca "Kasparov, Garry"
Preta "Deep Blue"
Abertura....."Reti: King's Indian attack, Keres variation"
Resultado "1-0"
ECO "A07"

1.Nf3 d5 2.g3 Bg4 3.b3 Nd7 4.Bb2 e6 5.Bg2 Ngf6 6.O-O c6 7.d3 Bd6 8.Nbd2 O-O 9.h3 Bh5 10.e3 h6 11.Qe1 Qa5 12.a3 Bc7 13.Nh4 g5 14.Nhf3 e5 15.e4 Rfe8 16.Nh2 Qb6 17.Qc1 a5 18.Re1 Bd6 19.Ndf1 dxe4 20.dxe4 Bc5 21.Ne3 Rad8 22.Nhf1 g4 23.hxg4 Nxg4 24.f3 Nxe3 25.Nxe3 Be7 26.Kh1 Bg5 27.Re2 a4 28.b4 f5 29.exf5 e4 30.f4 Bxe2 31.fxg5 Ne5 32.g6 Bf3 33.Bc3 Qb5 34.Qf1 Qxf1+ 35.Rxf1 h5 36.Kg1 Kf8 37.Bh3 b5 38.Kf2 Kg7 39.g4 Kh6 40.Rg1 hxg4 41.Bxg4 Bxg4 42.Nxg4+ Nxg4+ 43.Rxg4 Rd5 44.f6 Rd1 45.g7

1-0

Evento..... "XXII SuperGM"
Local..... "Linares ESP"
Data "2005.03.04"
Round "9"
Branca "Topalov,V"
Preta "Anand,V"
Resultado "1/2-1/2"
ECO "C42"

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Nxe5 d6 4. Nf3 Nxe4 5. Nc3 Nxc3 6. dxc3 Be7 7. Be3 Nc6 8. Qd2 Be6 9. O-O-O a6 10. Ng5 Bxg5 11. Bxg5 Qd7 12. b3 f6 13. Be3 O-O-O 14. h3 Qf7 15. Be2 h5 16. Rhe1 Rhe8 17. f3 Qg6 18. Bf1 Bf5 19. Kb2 Re5 20. Bf4 Rxe1 21. Rxe1 Re8 22. Rd1 Bd7 23. c4 Qf5 24. Bd3 Qc5 25. Bg6 Rh8 26. Be4 Re8 27. c3 g5 28. Be3 Qe5 29. Bf2 f5 30. Bd3 Qg7 31. c5 dxc5 32. Bxc5 Kb8 33. Bc4 Bc8 34. Bd5 Qe5 35. Bxc6 bxc6 36. Bf2 Qe2 37. Ka3 Qxd2 38. Rxd2 Kb7 39. h4 g4 40. f4 Re7 41. c4 Rd7 42. Re2 Rd3 43. Kb4 g3 44. Bc5 Rd7 45. Be7 Rd4 46. Bg5 Re4 47. Rd2 Kb6 48. Rd3 c5+ 49. Ka3 Re2 50. Rxc3 Bb7 51. Bf6 Rxc3 52. Rg5 Rxc3 53. fxg5 f4 54. Be5 f3 55. Bg3 Be4 56. Kb2 Kc6 57. Ka3 Bb1 58. Bf2 Kd6 59. Kb2 Be4 60. Kc1 Bg6 61. Kd2 Bb1 62. a3 Bg6 63. Bg3+ Kd7 64. Ke3 Bc2 65. Kxf3 Ke6 66. Ke3 c6 67. b4 cxb4 68. axb4 Kf5 69. Kd4 Bd1

1/2-1/2

VOCABULÁRIO TÉCNICO

Abafado -	Mate de cavalo contra um rei impedido de jogar pelas próprias peças. O mesmo que "ahogado" ou asfiziado.
Abandonar -	Declarar perdida uma partida, desistindo de continuar.
Abertura -	É a fase inicial do jogo, compreendendo os primeiros dez a quinze lances de uma partida.
Acumulação de tempo -	Direito, que tem o competidor em torneios com partidas a relógio, de executar em ritmo desigual as jogadas de uma partida, dentro de um limite oficial antecipadamente prescrito. Assim, se é exigido jogar 20 lances por hora, e o competidor executar os seus primeiros 10 lances em 10 minutos, terá o direito de jogar os restantes 10 lances em 50 minutos, etc.
Adiar -	Transferir a continuação de uma partida não terminada, em provas oficiais.
Ala -	Cada uma das metades em que se divide idealmente o tabuleiro; o mesmo que flanco.
Ala da dama -	É a metade vertical do tabuleiro onde estão as damas na posição inicial.
Ala do rei -	É a metade vertical do tabuleiro onde estão os reis na posição inicial.
Ameaça -	Agressão iminente a um ponto qualquer, exigindo providências defensivas imediatas.
Análise -	Estudo pormenorizado das conseqüências de uma posição.
Ataque -	Aproveitamento de iniciativa, com a produção de ameaças e golpes táticos.
Ataque da minoria -	Manobra agressiva executada por peões de uma ala onde estejam com minoria de 1 peão (p. ex. 2 peões contra 3, 3 peões contra 4 etc.) em relação ao adversário, de modo a conseguir a criação de um peão isolado.
<hr/>	
Baioneta -	Ataque de peões sobre o roque adversário.
Base -	O elemento mais atrasado em uma cadeia de peões.
Bateria -	Grupo de peças de um mesmo bando agindo conjugadamente.
Bispo -	O bispo é a peça que está ao lado do rei e da dama. Ele movimenta-se apenas em diagonal.
Bispo mau -	O bispo que é impedido de jogar, ou tem sua atividade restringida, devido à colocação dos peões próprios em casa da mesma cor.
Bloqueio -	Obstrução do raio de ação de peças adversárias.
Branças -	O conjunto de peças manejadas pelo primeiro jogador.
<hr/>	
Cadeia de Peões -	Linha de peões apoiados entre si, e cujos extremos são a base e o posto avançado.
Caissa -	Musa protetora do Xadrez.
Campo -	Território sob domínio natural de cada bando; as quatro primeiras filas de cada jogador.
Capturar -	É a retirada da peça, também é chamado de tomar ou ganhar a peça.
Casa -	Cada um dos 64 quadrículos em que se divide o tabuleiro de xadrez. O mesmo que escaque.
Casa angular -	Cada um dos quatro cantos do tabuleiro.
Casa forte -	Aquela aonde podemos instalar uma peça sem o risco de ser atacada por peão adversário.
Categoria -	Nível de capacidade ou de força enxadrística, oficial ou virtual, de um competidor qualquer.
Cavalo -	O Cavalo é uma peça de xadrez. Possui uma movimentação peculiar, não compartilhada por nenhuma das outras peças do jogo: ele move-se em um padrão assemelhado a um "L".
Centro -	O pequeno quadrado formado pelas casas 4R, 4D, 5R e 5D de cada lado.
Chave -	Ponto culminante de uma combinação. Solução de um problema de xadrez.

Cilada -	Posição de aparência inofensiva, a que se quer atrair o adversário, com o objetivo de extrair alguma vantagem.
Cobertura -	Proteção ao rei de algum xeque, por interposição da peça.
Cobrir um cheque -	Bloquear o campo de visão de uma peça atacante contra o rei.
Coluna -	Oito casas seguidas do tabuleiro na vertical.
Coluna aberta -	Coluna a que faltam os peões, e por onde as peças maiores podem penetrar em território inimigo.
Combinação -	Sucessão de lances passível de precisão exata, envolvendo entrega de material e acarretando transformação violenta na posição.
Complexo de peões -	Termo da autoria de Nimzowitsch, pra caracterizar um grupo especial de peões, geralmente três, dos quais dois são dobrados, e sujeitos a bloqueio.
Contra-jogo -	Manobra pela qual um dos lados pretende apoderar-se da iniciativa, reagindo à pressão do adversário.
Contragambito -	Gambito oferecido pelas peças pretas.
Coroação -	Quando o peão atinge a oitava casa ele pode se transformar em qualquer outra peça, é o mesmo que promoção.
Corredor -	Mate de torre ou dama, aplicado ao longo da primeira fila do rei contrário, fechado pelos próprios peões. O mesmo que mate de "gaveta".
Cravar -	Impossibilitar o movimento de uma peça contrária por expor o seu rei ao cheque, o mesmo que pregar.
Defesa -	A contrapartida do ataque. Nome que se dá à série de lances ou a variantes de aberturas consideradas sob o ponto de vista das peças pretas.
Desempate -	Aplicação de algum método previamente estabelecido para se apurar a colocação em torneios, de jogadores que hajam terminado a competição com igual número de pontos.
Desenvolvimento -	Processo pelo qual as peças entram em jogo ativo.
Diagonal -	Qualquer série de casas unidas de uma mesma cor formando um ângulo de 45°. Exemplo: de a1 até h8
Diagrama -	Representação gráfica de uma posição no tabuleiro.
Duplo -	Ataque simultâneo de uma peça a duas outras adversárias. O duplo de peão também é chamado de "garfo". Uma das peças pode ser o rei.
Empate -	Partida sem vitória para qualquer dos lados.
ECO	Código ECO é um código das principais aberturas do xadrez, criado para facilitar a vida do enxadrista quando for procurar uma abertura.
Em Passant -	Tipo de captura especial que o peão faz.
Enxadrista -	Qualquer pessoa que pratique xadrez.
Escaque -	O mesmo que casa.
Esquema -	Plano ideal que se persegue em uma partida, principalmente em seu início, e no qual se leva em conta a estrutura dos peões.
Estilingue -	Mate de dama apoiada pelo bispo e correndo pela mesma diagonal, sobre um rei arruma.
Estratégia -	Princípios gerais que regem a formulação de um plano de jogo. Utilização de noções tais como desenvolvimento harmônico, domínio central, estruturação dos peões, etc.
Estudo -	Em sentido específico, composição arbitrária, de cunho artístico ou didático, em que se salientam como principais elementos as exceções às regras gerais e a dificuldade de solução.
Fases da Partida -	São três a saber: Abertura, meio-jogo e final.
Fianqueto -	Desenvolvimento de um bispo pela casa 2C.
F.I.D.E. -	Sigla da "Fédération Internationale 33rr Echecs", entidade máxima do enxadrismo mundial.
Fila -	Cada uma das oito linhas horizontais de casas, que vão da base de um jogador a outro. O mesmo que fileira.
Final -	A última fase de uma partida, quando o escasso número de peças permite a transformação em vitória da vantagem porventura obtida

Flanco -	por um dos lados, ou então o empate se apresenta evidente. Cada um dos setores, à esquerda e à direita, no tabuleiro. O primeiro é o flanco da dama e o segundo o flanco do rei. O mesmo que ala.
Força -	Capacidade específica de ação de cada peça.
Forçar a partida -	Vencer a partida conduzindo o adversário a uma série de lances inevitáveis.
Forquilha -	O mesmo que garfo.
Forsyth -	Sistema de notação de posições, em que as casas vagas no tabuleiro, fileira por fileira, a partir da base das pretas e da esquerda para a direita, são representadas por números variando de 1 a 8, e as peças são registradas por sua letra inicial, maiúscula para as brancas e minúscula para as pretas.
Gambito -	Entrega de material na abertura para conseguir melhor colocação das peças, ganho de tempo ou qualquer outra vantagem sobre o adversário, geralmente sacrificam-se peões.
Garfo -	Ataque simultâneo de um peão a duas peças adversárias.
Grande diagonal -	As duas diagonais, uma de cada 34rr, 1TD-8TR e 1TR-8TD.
Grande Mestre Internacional -	Ou abreviadamente "G.M.I.", máximo título outorgado pela FIDE, excetuado o de Campeão do Mundo, para o enxadrista que cumpra os requisitos para tal exigidos em regulamento.
Horizontal -	É uma sucessão de 8 casas horizontais.
Hole -	Termo da língua inglesa com o sentido de "cova", "buraco", e aplicado a pontos débeis originados por uma estrutura defeituosa de peões.
Igualdade -	Posição que apresenta equilíbrio ou possibilidades recíprocas.
Inferioridade -	Situação causada pelo desnivelamento posicional ou material, a favor do adversário.
Iniciativa -	Conceito estratégico segundo o qual um dos bandos está em condições de exercer pressão sobre o outro, mediante ameaças ou a preparação de um ataque. Diz-se que as brancas, por disporem do tempo de saída, têm a iniciativa natural, ou "pequena iniciativa".
Intermediário -	Lance que interrompe o curso natural de uma sucessão de trocas ou outra manobra qualquer, encaixando um elemento tático ou de surpresa, como seja, uma ameaça lateral aguda ou um xeque que permita atingir um objetivo fora de alcance por meios diretos.
Interzonal -	Torneio oficial da FIDE, classificatório para a disputa do campeonato mundial, e que é formado com os principais colocados nos Torneios Zonais de todo o mundo.
J'adoube -	Expressão francesa internacionalmente usada e que significa "eu arrumo". Utiliza-se, previamente, quando se quer advertir o adversário de que vamos tocar em alguma peça com a intenção de 34rruma-la.
Jogada -	Translado de uma peça de uma casa para outra. O mesmo que lance.
Jogada selada -	O mesmo que "lance secreto".
Jogador -	Enxadrista a quem corresponde o lance.
Lance -	Movimento de peça no tabuleiro, o mesmo que "jogada".
Lance secreto -	O que é escrito dentro de um envelope, e não executado sobre tabuleiro, quando ao esgotar-se o tempo prescrito para uma partida de torneio esta não estiver terminada, e for necessário transferir sua continuação.
Linha -	Seqüência retilínea de casas, em diagonal, horizontal ou vertical. Na teoria do xadrez, chama-se linha a qualquer seqüência estudada, a partir de uma posição.
Liquidar -	Trocar sucessivamente várias peças e peões.
Maioria de peões -	Situação numérica favorável em um setor ou flanco, de um bando sobre outro. Se o total de peões no tabuleiro for igual, a maioria em

	uma ala acarretará minoria na outra, e vice-versa. A maioria de peões é o primeiro passo para se conseguir um peão passado.
Manobra -	Sucessão de lances integrando um plano estratégico, com o fito de obter alguma vantagem posicional.
Match -	Competição entre dois enxadristas. (V. Torneio.)
Mate -	Tratamento abreviado do termo "xeque-mate". É o lance final da partida, o objetivo final do jogo.
Material -	O valor positivo e visível as peças. Diz-se que ganhou material o lado que obteve vantagem numérica ou de força operacional.
Meio-de-jogo -	A fase intermediária da partida, entre a abertura e o final; é a ocasião em que as peças desempenham plenamente sua capacidade ofensiva e defensiva. Chama-se também "meio-jogo".
Mestre internacional -	Título outorgado pela FIDE a enxadristas de reconhecida competência, que satisfaçam determinadas exigências mínimas.
Miniatura -	Partida curta, com menos de 20 lances, de desenlace geralmente violento ou brilhante.
Mobilidade de uma peça -	É o raio de ação de uma peça.
N.N.	Abreviatura da expressão inglesa "no name", internacionalmente usada para indicar, na literatura enxadrística, um contendor cujo nome não é conhecido ou não se deseja mencionar.
Nomenclatura -	Designação pela qual se conhecem as peças, as aberturas, as variantes, etc.
Notação -	Nomenclatura simplificada ou abreviada por meio de um conjunto de sinais convencionais. Existem diversos sistemas de notação, porém os principais, internacionalmente usados, são o algébrico ou de Stamma, e o descritivo ou inglês. Nos casos de posições estáticas, é também usado o sistema Forsyth.
Objetivo -	Alvo perseguido no combate.
Obstrução -	Ganho de espaço, pela confrontação direta entre os reis.
Oponente -	O mesmo que adversário; contrário.
Oposição -	Os reis estão em oposição quando se defrontam na mesma coluna, ou na mesma horizontal, ou ainda na mesma diagonal, separados por um número ímpar de casas. Ganhar a oposição é colocar o rei nessa posição.
Papeleta -	Registro especial, para anotação de partidas de torneios. O mesmo que planilha.
Partida -	Termo genérico que se usa para o conjunto de lances de xadrez que vai desde o movimento inicial até o último.
Partida aberta -	A que se inicia a partir dos lances simétricos 1-P4R, P4R.
Partidas fechadas -	Todas as partidas que não comecem por 1-P4R, P4R.
Partido -	Vantagem que um enxadrista pode conceder a outro, para compensar o desequilíbrio de forças. O partido pode ser de material (peão, peça, etc.) de material (peão, peça, etc.), de tempo (especialmente nas partidas rápidas conhecidas como "relâmpago") ou de pontuação.
Pat -	Modalidade de empate.
Peão -	O Peão é a mais modesta das peças de xadrez, e cada jogador conta com 8 peões no início do jogo, na segunda fileira.
Peão atrasado -	O que se encontra à retaguarda de seus vizinhos.
Peão dobrado -	Peão situado em coluna onde já existe outro do próprio bando.
Peão isolado -	O que não conta com outro em coluna contígua, para eventual apoio.
Peão passado -	O que não tem mais peão contrário para detê-lo, seja na mesma coluna ou nas colunas adjacentes.
Peças -	São os elementos dinâmicos do xadrez.
Peões centrais -	São eles: PR, PD, PBR e PBD.
Peões das alas -	São eles: PC e PT.
Perda de tempo -	Derrota automática que alcança um competidor que, em qualquer posição, não houver cumprido com o limite máximo de tempo, exigido

	pelo regulamento do torneio.
Plano -	Idéia ou conjunto de idéias passíveis de aplicação em uma partida com o fim de vencê-la, ou em manobra destinada a conseguir algum tipo de vantagem em uma posição dada.
Pregadura -	Peça impossibilitada de mover-se por expor seu rei ao xeque.
Pretas -	O conjunto de peças manejadas pelo segundo jogador.
Primeiro jogador -	Jogador que controla as peças brancas.
Problema -	Espécie de composição artística, em que se exige ao solucionista encontrar um mate previamente construído e anunciado.
Promoção -	Transformação do peão em peça, ao alcançar a 8ª casa.
Qualidade -	Diferença de valor entre uma torre e um bispo ou um cavalo. Ganhar a qualidade é trocar um cavalo ou um bispo por uma torre adversária.
Rainha -	A rainha ou dama é a peça de xadrez que fica ao lado do rei. Por sua capacidade de movimentação, recebe uma ênfase muito grande no jogo, a ponto de muitos jogadores desistirem do jogo quando a rainha é capturada sem que se consiga alguma vantagem ou igualdade com isso.
Raio de ação -	Capacidade que caracteriza cada peça em jogo.
Rating	Termo técnico de uso internacional, que indica a posição numérica em que está situado, devido a atuações em provas oficiais, um jogador qualquer.
Relâmpago -	Tipo de jogo muito rápido, também conhecido por "blitz", em que os competidores devem jogar uma partida em poucos minutos, geralmente 5 ou 10, cabendo a derrota aquele que levar mate nesse período ou cuja flecha, no relógio especial, cair primeiro.
Relógio -	Medidor especial de tempo para partidas de xadrez de campeonatos, com duplo mostrador indicando o dispêndio de tempo de cada competidor.
Rei -	O Rei é a peça-chave do jogo de xadrez. Todo o jogo desenvolve-se em torno de dois objetivos: dar xeque-mate ao rei adversário, e proteger o rei de receber xeque-mate.
Round -	Round seria uma quantidade de tempo pré-definido para melhor contagem e compreensão das partidas. Um Round tem um período de 4 minutos no xadrez.
Roque -	Roque é uma das jogadas especiais que o jogador tem à sua disposição, e sua função é encastelar o rei atrás da torre.
Ruptura -	Abertura de linhas de penetração em território adversário, sejam verticais ou diagonais, por meio de trocas ou de sacrifícios de material.
Sacrifício -	Entrega de material para fins de ataque, pressão ou outro tipo de vantagem.
Saída -	A jogada inicial em uma partida. Diz-se que as brancas tem a "vantagem da saída".
Schuring -	Tabela especial para emparceiramento em torneios, e na qual cada competidor é emparceiramento, sucessivamente, com todos os demais.
Secreto -	Lance que, em provas oficiais, uma das partes registra dentro de um envelope sem 36xexecuta-lo sobre o tabuleiro, para ulterior reinício da partida.
Segundo jogador -	O jogador das peças pretas.
Simplificação -	Sucessão de trocas, tendente a eliminar os elementos acessórios ou excedentes de uma posição.
Sissa -	Figura lendária, ou literária, a quem alguns escritores atribuíram a invenção do Xadrez.
Sonneborn-Berger -	Sistema para desempatar automaticamente colocações com igual pontuação em torneios. Atribui-se a cada competidor em causa a soma dos pontos obtidos pelos adversários de quem ganhou, mais a metade dos pontos de cada adversário com quem empatou.
Suíço -	Sistema de emparceiramento para torneio com grande número de competidores (no mínimo, 16), em que se deseje economizar rodadas. O número destas é indicado pela fórmula: "o dobro da raiz quadrada

do número de participantes". Se o número não for quadrado perfeito, a fórmula será: "o dobro da raiz quadrada inferior mais próxima, do número de participantes, mais um". O emparelamento é seletivo, havendo sorteio simples apenas para indicar-se a primeira rodada. Depois desta, cada rodada, sucessivamente, terá seus competidores emparelados de modo a que se enfrentem os que dispuserem de igual número de pontos na tabela, ou o mais próximo possível, até ser cumprido o número estabelecido. Cada competidor somente poderá se emparelado uma vez com qualquer outro; e deverá haver, tanto quanto possível, alternância de cores.

Tabuleiro -	Quadrado dividido em 64 quadrados menores (8x8) onde se desenvolve o jogo.
Tática -	Elemento característico de posições complexas ou tensas, em que uma ameaça dupla, um golpe de surpresa ou um sacrifício alteram o equilíbrio ou desequilíbrio reinante.
Teoria -	Série de conhecimentos e estudos pertinentes a todas as fases do xadrez.
Torre -	A Torre é uma peça de xadrez. Além de fazer o roque com o Rei, ela é bastante útil no xeque-mate ao Rei inimigo.
Trebelho -	Termo arcaizante que compreende todas as peças, inclusive os peões.
Triangulação -	De rei: manobra para atingir uma casa vizinha em dois tempos, afim de colocar o adversário em zugzwang ou de evitar um golpe tático. De dama: manobra em três tempos, para voltar ao ponto de partida, passando o lance ao adversário.
Triplo -	Ataque simultâneo à três peças adversárias. Uma das peças pode ser o rei.
Variante -	Linha de jogo produto de análise própria derivada de uma linha clássica.
Vantagem -	Predomínio de qualquer tipo obtido durante a partida; pode ser de ordem posicional ou material.
Xeque -	Ataque de uma peça contra o rei adversário.
Xeque descoberto -	Quando uma peça sai da frente do raio de ação de uma peça amiga que ataca o rei adversário. O mesmo que xeque à descoberto.
Xeque duplo -	O ataque de duas peças simultaneamente ao rei adversário.
Xeque-mate -	Situação do rei quando não pode desviar-se, ser protegido ou submeter a captura uma peça que dê xeque.
Xeque perpétuo -	Modalidade de empate.
Zugzwang -	Palavra alemã que significa a obrigação de jogar que leva a perda da partida ou de uma vantagem qualquer. Abreviadamente "Zug".

BIBLIOGRAFIAS RECOMENDADAS

- ◆ Iniciação ao Xadrez - Flavio de Carvalho Junior
- ◆ Aprenda Xadrez com Garry Kasparov - Kasparov
- ◆ História do Xadrez - Edward Lasker
- ◆ Ajedrez elemental - V. N. Panov
- ◆ Mi Sistema - Nimzowich
- ◆ Fundamentos do Xadrez - Aberturas - Pachman
- ◆ Como debe jugarse la Apertura - A. Suetin
- ◆ Fundamentos do Xadrez - O meio Jogo - Pachman
- ◆ Táctica del Medio Juego - I. Bondarevsky
- ◆ Finales Practicos - Paul Keres
- ◆ Finales de Alfil Y de Caballo - Y. Averbach
- ◆ Gambito de Dama - Pachman
- ◆ Mis 60 Mejores Partidas- Bobby Fischer
- ◆ Fundamentos do Xadrez - Finais
- ◆ Aperturas semiabiertas - Tomo II

LINKS RECOMENDADOS

- www.fide.com - Federação Internacional de Xadrez (FIDE), informações oficiais do xadrez mundial. Destaque para *Chess Links Catalogue* e *Top Chess Sites*. Em inglês.
- www.cbx.org.br - Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), fonte oficial de informações do xadrez brasileiro.
- www.cex.org.br - Centro de Excelência de Xadrez (CEX), site voltado para o desenvolvimento do xadrez paranaense. Destaque para o Servidor de Xadrez, que permite jogar partidas virtuais e aulas on-line.
- www.xadrezmagistral.com.br - Academia Xadrez Magistral, aulas particulares e materiais de xadrez.
- www.persocom.com.br/bcx - Brasília Clube de Xadrez, o site brasileiro de xadrez melhor atualizado. Desenvolvido e atualizado pelo Árbitro Internacional Antonio Bento.
- www.cxv.hpg.com.br - Clube de Xadrez Virtual (CXV), site destinado a promover a prática do xadrez virtual. Desenvolvido e atualizado pelo entusiasta Herley Mühlenbruch Guimarães.
- www.wln.com.br/becx/princ.htm - Beltrão Clube de Xadrez (BECX), site mantido pelo prof. Jerry Adriani Pilati que é o coordenador do CEX na região.
- www.geocities.com/alekhineuy - Alekhine del Uruguay, página do Prof. Carlos da Rosa. Em espanhol.
- www.xadrezirc.cjb.net - XadrezIRC, site de xadrez com downloads, curiosidades, frases, regras, links, ...
- <http://www.cepex.com.br/>
CEPEX - Centro de Estudos e Pesquisas do Xadrez.
- <http://www.eduardomunoa.cjb.net/>
Site do Jovem Profissional de xadrez Eduardo Munoa da Silva, um talento Gaúcho a serviço do nosso Xadrez.
- <http://www.xadrez.pro.br/>
Site do Professor enxadrísta Bolívar Gonzalez, voltado ao ensino do xadrez. Com partidas, novidades, aulas virtuais, e muito mais!
- <http://www.fgx.cjb.net>
FGX - Federação Gaúcha de Xadrez
- <http://www.fcx.org.br/>
FCX - Federação Catarinense de Xadrez
- <http://www.minasxadrez.hpg.ig.com.br/>
FMX - Federação Mineira de Xadrez
- <http://www.fbx.com.br>
FBX - Federação Bahiana de Xadrez
- <http://www.fcx.cjb.net/>
FCX - Federação Cearense de Xadrez
- <http://www.persocom.com.br/bcx/>
BCX - Brasília Clube de Xadrez
- <http://www.fexerj.com.br/>
FEXERJ - Federação de Xadrez do Estado do Rio de Janeiro
- <http://www.fexpar.esp.br/>
FEXPAR - Federação de Xadrez do Paraná
- <http://www.escelsanet.com.br/usuarios/pcchess/>
Federação do Estado do Espírito Santo
- <http://www.fmtx.hpg.com.br>
FMTX - Federação Matogrossense de Xadrez
- <http://www.digi.com.br/xadrez/>
FNX - Federação Norte-Riograndense de Xadrez
- <http://www.fexesp.com.br/> (new)
FEXESP - Federação de Xadrez do Estado de São Paulo

- <http://www.fpx.com.br/>
FPX - Federação Paulista de Xadrez
- <http://www.fpx.com.br/FPBX/fpbx.htm>
FPBX - Federação Paraibana de Xadrez
- <http://www.ixc.com.br/desafiejester.php>
Jogue contra um forte programa de Xadrez com rating aproximado de 2100!
- <http://www.cxv.hpg.com.br> Clube de Xadrez Virtual, uma entidade sem fins lucrativos, que promove torneios de xadrez por e-mail.
- <http://communities.msn.com.br/ClubedeXadrezdeCampinaGrande>
Comunidade MSN Campina Grande de xadrez, Notícias, Reports, Artigos e Estudos. Gerenciada pelo nosso Amigo João Tejo.
- <http://www.xadrezamazonense.tripod.com>
Xadrez Amazonense: o site de informações enxadrísticas do Amazonas de do Mundo.
- <http://www.pelegrino.com.br/XMHP/>
Aberturas, partidas e noticias de Xadrez.
- <http://www.dglnet.com.br/users/sbbv3/Ambindex.htm>
Página Sobre o Xadrez Feminino no Brasil.

- <http://www.produtoraportonikolic.com.br>
A Produtora Porto Nikolic existe para oferecer segurança, qualidade e resultados à sua idéia.
- <http://www.cxf.com.br/>
CXF - Clube de Xadrez de Florianópolis, clube da capital catarinense que promove muitos eventos em Florianópolis.
- <http://www.mxclube.cjb.net/>
MXC - Metropole Xadrez Clube, um dos mais antigos clubes do Rio Grande do Sul, grandes nomes do xadrez jogaram neste local. Agora tem seu site na internet com muita informação.
- <http://ajxadrez.vila.bol.com.br/>
Associação de jogadores e amigos que se reúnem periodicamente em uma praça publica estruturada para jogarem ao vivo, fazerem amizades e divulgarem o Xadrez, uma interessante e boa iniciativa.
- <http://www.cxaqa.hpg.com.br/>
Clube de Xadrez de Araraquara - Informações sobre atividades e eventos enxadrísticos em Araraquara.
- <http://www.clubedexadrez.com.br/>
Xadrez nas escolas, notícias, torneios, entrevistas, rankings, entre outros tópicos. Aqui o visitante encontrará tudo sobre o mundo das 64 casas.
- <http://xadrezcap.cjb.net/>
Clube Atletico Paulistano - Tradicional Clube Paulista que contribui na formação de verdadeiros talentos para o Xadrez Brasileiro. O site tambem possui noticias e curiosidades do Xadrez.

- <http://geocities.com/aclcamoes>
Associação Cultural Luis de Camões (Portugal).
- <http://www.ajedrezdeataque.com>
Partidas de ataque, estudios artisticos, articulos sobre los mejores jugadores de ataque y mucho más
- <http://ajedrez.deeuropa.net>
Uma Seleção Internacional dos melhores Links de Xadrez, no qual temos a honra de termos sido incluídos.
- <http://www.ChessAid.com>
Um site instrutivo gerenciado por Profissionais do Xadrez, possuem uma equipe de Grandes mestres e mestres internacionais que oferecem serviços de consultoria, análises, estudos e treinamento no Xadrez, além de outras atividades.
"ChessAid.com is an instructional website managed completely by chess professionals."

- <http://usuarios.tripod.es/clublatabladeflandes/>
La Tabla de Flandes - Interessante Pagina de xadrez com aspecto medieval.
"una web de ajedrez con aire medieval que cuenta con varios premios de diseño"
- <http://www.mychesssite.net>
"Play chess online or by email, read chess news, download free PGN files and more for the chess lover."
- <http://thechesshaven.homestead.com>
"The place to find a little bit of everything about chess."
- <http://www.homestead.com/observer/Opening.html>
Enciclopedia de Aberturas (Encyclopedia of Chess Openings).
- <http://postino.free.fr/>
Site italiano sobre Xadrez, apresenta várias áreas, entre elas a de Mate do dia.