

XADREZ

(simplificado)

Art. 1º - A competição de xadrez terá jogadores representando as delegações participantes da Copa **AFIA WORLD CUP GRAMADO 2025**, inscritas na modalidade, e será regida segundo as regras e normas contidas neste regulamento.

Art. 2º - Cada delegação poderá inscrever 01 (um) titular e 05 (cinco) reservas para substituição em caso de contusões ou desistência do titular antes do início da partida. As substituições são livres entre uma partida e outra, e deve ser informada e autorizada pelo árbitro.

Art. 3º - As partidas seguirão o padrão 'xadrez rápido' e com regras simplificadas, onde todos os lances devem ser completados em um tempo fixo de 15 minutos controlado por relógio, sendo que cada jogador terá um minuto para efetuar o seu lance. Após completados os 15 minutos o jogador que acabar com seu tempo é eliminado e vencerá o jogador que tiver mais tempo no relógio.

Art. 4º - O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças de cor clara (brancas) faz o primeiro lance, então os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças escuras (pretas) executando o próprio lance. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido 'feita'.

O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque', de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque mate no rei do adversário e venceu a partida.

Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio Rei sob ataque, nem capturar o rei do oponente. O oponente cujo Rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.

A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate no rei do oponente ou pontuação igual ao final do tempo estipulado.

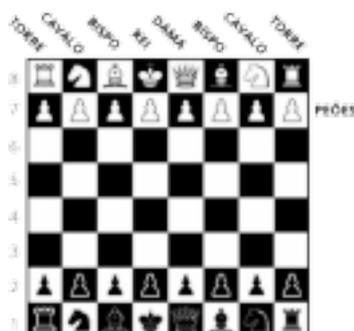
Art. 5º - O término da partida

- a) A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no Rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzido a posição de xeque

- mate seja legal;
- b) A partida é vencida pelo jogador que não esgotar seu tempo de 15 minutos .
 - c) A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona a partida, terminando-a imediatamente;
 - d) A partida está empatada quando o jogador que tiver a vez não tenha lance legal e o seu rei não esteja em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição de afogado seja legal;
 - e) Diz-se que o rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente.
 - f) A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque mate no Rei do adversário por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição tenha sido legal.
 - g) A partida é terminada quando um dos jogadores tiverem 3 jogadas irregulares durante a partida.
 - h) O critério de desempate para qualquer partida que terminar empatada será quem tiver o maior tempo disponível no relógio entre os 15 minutos.

Art. 6º - A posição inicial das peças no tabuleiro

- a) As peças brancas (esquerda-direita): torre, cavalo, bispo, rainha, rei, bispo, cavalo e torre. Na frente, somente peões. As peças pretas (esquerda-direita): torre, cavalo, bispo, rei, rainha, bispo, cavalo e torre. Os peões sempre na frente. Rei preto fica na casa branca e rei branco na casa preta.
- b) As oito casas dispostas verticalmente são chamadas de 'colunas'. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas 'fileiras'. É denominada 'diagonal' a linha reta das casas de mesma cor que se estende de um canto do tabuleiro a outro canto adjacente.



Art. 8º - Movimentos das peças

a) Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça da mesma cor. b) Peças:

- **Rei:** se movimenta para todas as direções. Mas apenas 1 casa por lance. Uma vez perdido, o jogador é derrotado.
- **Rainha:** se movimenta para todas as direções quantas casas quiser por lance, mas não pode pular nenhuma peça.
- **Bispo:** se movimenta em diagonal quantas casas quiser, para frente e para trás, não podendo também pular outras peças.
- **Torre:** se movimenta para frente e para trás, para os lados, quantas casas quiser sem pular outras peças.
- **Cavalo:** se movimenta em "L". 2 casas para frente ou para trás e depois 1 casa para um lado. Ou 2 casas para um lado e 1 casa para frente ou para trás. É o único que pode pular outras peças.
- **Peão:** se move apenas para frente. Exceto para comer outras peças, assim ele se move na diagonal. Na primeira jogada ele pode andar 2 casas, depois somente 1 por jogada.

Art. 9º - O ato de mover as peças

a) Suas próprias peças: deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida; b) Peças do seu oponente: deve capturar a primeira tocada que possa ser capturada; c) Uma peça de cada cor, deve capturar a peça do oponente com sua peça ou, se isso for legal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro se a peça do próprio jogador ou do oponente foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.

Art. 10º A equipe que não se apresentar após **15 minutos** do horário marcado para início da competição será caracterizado W.O. dando vitória à equipe presente.

Art. 11º - Todas as partidas serão disputadas em dia e horário definidos pela comissão organizadora da olimpíada, tais informações ficarão disponíveis em banner no lobby do Hotel.

Art. 12 - As duas equipes que forem eliminadas com menor número de tempo na fase classificatória, terão direito a vaga nas 4º de final (somente em caso de xequete mate). Em caso de empate, será determinada a equipe que venceu com maior tempo na primeira rodada.

Art. 13º - Pontuação para a Delegação na **OLIMPÍADA AFIA WORLD CUP GRAMADO 2025**

1. **10 pontos** para a equipe campeã;
2. **06 pontos** para a equipe vice-campeã;
3. **04 pontos** para a equipe 3ª colocada;
4. **02 pontos** por participação para as demais colocações.