

Regras: Jogo do Xadrez

1. Sorteio:

- Os confrontos serão definidos através de sorteio e relacionados no chaveamento da competição;
- A ordem de disputa será de acordo com a ordem de retirada no sorteio.

PS: 2 jogadores por faculdades ou escritórios.

2. Confrontos:

- As equipes definidas no chaveamento duelarão em eliminatória simples, onde o vencedor passará a fase seguinte da disputa;
- Os vencedores da 1ª fase duelarão para definir o 1ª e 2ª Colocação;
- Os vencedores da 1ª fase duelarão para definir o 3ª e 4ª Colocação;

3. Pontuação:

1ª Colocação	10 pontos
2ª Colocação	08 pontos
3ª Colocação	06 pontos

4. Definições:

- **Xadrez** – O jogo tem como objetivo dar o “mate” no rei adversário. O mate acontece quando o rei está sob ataque de uma ou mais peças adversárias e:

O rei não pode se movimentar para nenhuma casa sem ataque,

A peça que está atacando não pode ser capturada,

Nenhuma peça pode se colocar na frente da peça que está atacando.










- **Posição Inicial das Peças no Tabuleiro**

O tabuleiro de xadrez é constituído de uma malha quadriculada de 8x8, com 64 casas iguais, alternadamente claras (as casas ‘brancas’) e escuras (as casas ‘pretas’).

O tabuleiro de xadrez é colocado entre os jogadores de forma a deixar a casa à direita de cada jogador de cor branca.

No início da partida, um jogador tem 16 peças de cor clara (as peças ‘brancas’); o outro tem 16 peças de cor escura (as peças ‘pretas’).

Essas peças são como a seguir:

Um rei branco, usualmente indicado pelo símbolo	
Uma dama branca, usualmente indicada pelo símbolo	
Duas torres brancas, usualmente indicadas pelo símbolo	
Dois bispos brancos, usualmente indicados pelo símbolo	
Dois cavalos brancos, usualmente indicados pelo símbolo	
Oito peões brancos, usualmente indicados pelo símbolo	
Um rei preto, usualmente indicado pelo símbolo	
Uma dama preta, usualmente indicada pelo símbolo	
Duas torres pretas, usualmente indicadas pelo símbolo	

Dois bispos pretos, usualmente indicados pelo símbolo



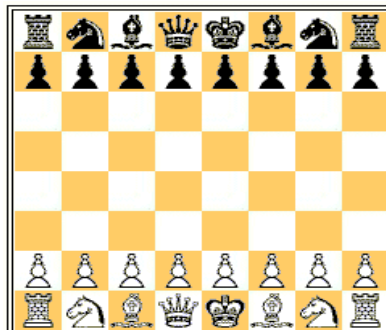
Dois cavalos pretos, usualmente indicados pelo símbolo



Oito peões pretos, usualmente indicados pelo símbolo



A posição inicial das peças no tabuleiro é a seguinte:



As oito linhas verticais são chamadas de 'colunas'. As oito linhas horizontais são chamadas de 'fileiras'. As linhas de casas da mesma cor, de borda a borda, são chamadas de 'diagonais'

- **Movimento das Peças**

Captura:

- Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça adversária, esta é capturada e retirada do tabuleiro, isso fazendo parte do mesmo lance.

- **Diz-se estar uma peça atacando uma casa se esta peça puder capturar naquela casa.**

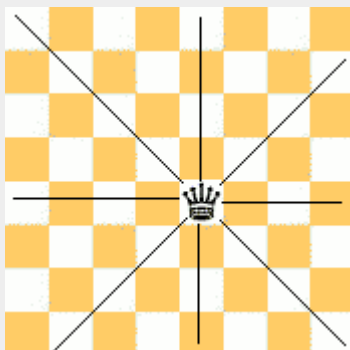
Movimento:

- **Nenhuma peça pode se mover a uma casa ocupada por uma peça de sua cor.**

Segue a descrição dos movimentos válidos para cada peça:

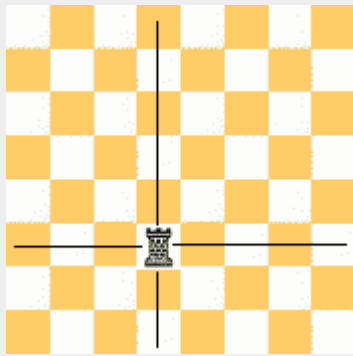
A DAMA:

A dama move-se para qualquer casa ao longo da coluna, fileira ou diagonal que ocupa.



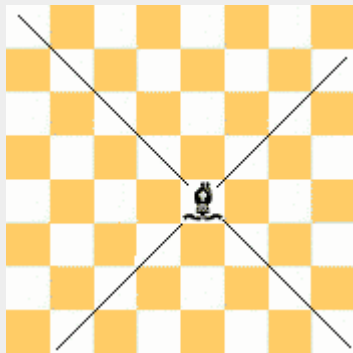
A TORRE:

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



O BISPO:

O bispo move-se a qualquer casa ao longo de uma diagonal que ocupa.

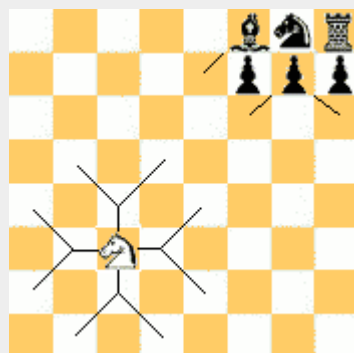


Ao executar seus lances, a dama, a torre ou o bispo não podem 'pular' sobre nenhuma peça em seu caminho.

O CAVALO:

O cavalo move-se para a casa mais próxima em relação à qual ocupa, mas não na mesma coluna, fileira ou diagonal.

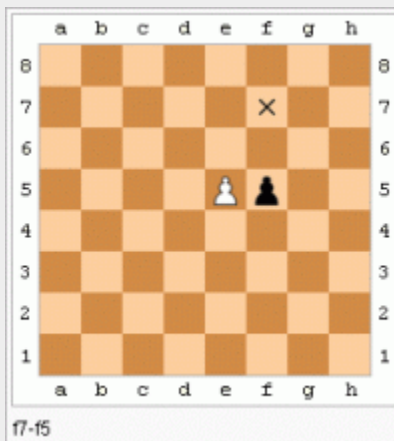
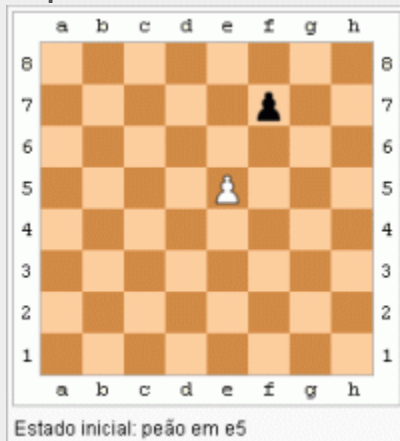
Considera-se que ele 'não passa' pelas casas adjacentes.



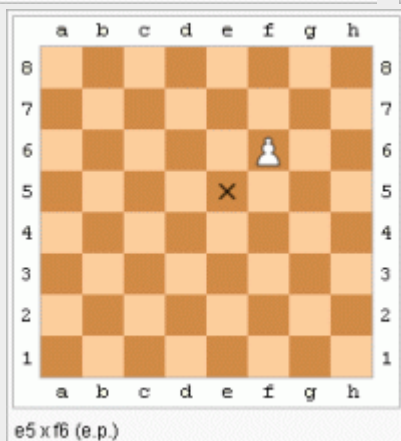
O PEÃO

- a) O peão avança para uma casa vazia, imediatamente à sua frente na mesma coluna, ou
- b) Em seu primeiro lance o peão pode avançar duas casas na mesma coluna, desde que ambas estejam vazias, ou
- c) O peão avança a uma casa ocupada por uma peça adversária, que esteja diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça.

En passant



d)



A captura **en passant** ou **na passagem** é um captura especial de peões. O peão pode andar duas casas na primeira vez que se move. Entretanto, os peões adversários podem capturar o peão que anda duas casas como se este tivesse andado apenas uma casa, caracterizando uma captura *en passant*.

Suponha um peão branco em e5, um peão avançado, portanto. Se o jogador das pretas jogar o peão da coluna f de f7 para f5 (avançando duas casas no primeiro lance do peão), o jogador das brancas tem permissão para capturar este peão, colocando seu próprio peão de e5 em f6, e anotando uma captura *en passant*. Se em vez de ter jogado f5, o jogador das pretas tivesse jogado d5, com o peão também saindo de sua posição inicial em d7, novamente o peão das brancas poderia capturar *en passant*. A captura *en passant* é admitida somente imediatamente ao avanço de duas casas do peão adversário, ou seja, se o peão que avançou duas casas de uma vez não for tomado imediatamente, a tomada *en passant* deste peão não mais poderá ser realizada.

Obviamente, as outras formas de captura continuam válidas nestes casos, podendo o adversário preferir uma captura normal a uma captura *en passant*. Se, ao invés de andar as duas casas no seu primeiro movimento no jogo, ele andar uma apenas e depois na jogada seguinte outra casa, apenas métodos normais de captura serão permitidos.

Promoção

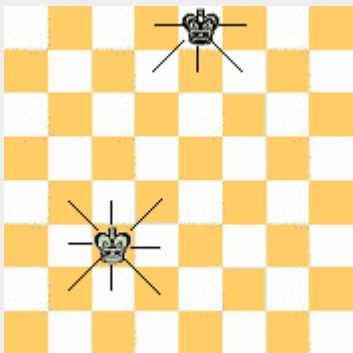
- Outro movimento característico dos peões é a promoção. Esta acontece quando um peão atinge a última linha, ou inversamente a primeira do adversário. Quando isso acontece o jogador tem de converter o Peão numa Dama, Torre, Bispo ou Cavalo.
- e)

O REI:

Movimento do rei

a) O rei pode mover-se de duas formas:

- I) indo para qualquer casa adjacente não atacada por uma ou mais peças adversárias,



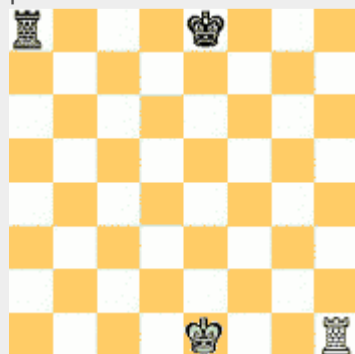
II) 'rocando'.

Este é um lance do rei com qualquer das torres de mesma cor situada na mesma fileira e é considerado como um lance de rei apenas.

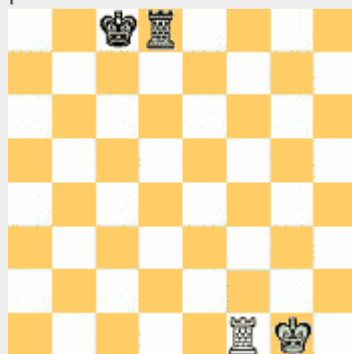
Ele é executado como a seguir:

O rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre e, então, a torre é transferida sobre o rei para a casa qual o rei acaba de atravessar.

Antes do roque grande das pretas.



Depois do roque grande das pretas.



1) O roque é ilegal:

- a] se o rei já foi jogado ou
b] com uma torre que já tenha sido jogada.

2) O roque está temporariamente impedido:

- a] se a casa original do rei ou uma casa pela qual o rei deve passar ou ainda a casa a ser ocupada pelo rei ao fim do roque, estiver atacada por uma peça adversária.
- b] se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual se pretende rocar.
- b) Um rei é dito 'em xeque', se estiver sob o ataque de uma ou mais peças adversárias, mesmo que essas peças não possam se mover. Avisar um xeque não é obrigatório. Um jogador não deve fazer um lance que coloque ou deixe seu rei em xeque.

OUTRAS REGRAS

Desistência e Proposta de Empate

Um jogador pode desistir a qualquer momento, o que implica a sua derrota.

Após realizar uma jogada um jogador pode propor empate. O adversário pode aceitar, o jogo termina com empate, ou recusar, o jogo continua regularmente.

Repetição de Posições

Quando a mesma posição é atingida três vezes com o mesmo lado a jogar, este pode optar por terminar o jogo com empate.

De notar que posições antes e após roque são consideradas diferentes.

PARTIDA TERMINADA

A partida é ganha pelo jogador que, executando um lance legal, deu mate no rei do adversário. Isto termina a partida imediatamente.

A partida é vencida pelo jogador cujo adversário declara que abandona. Isto termina a partida imediatamente.

Empate:

A partida está empatada quando um jogador, que tem a vez de jogar, não tem um lance legal para fazer e cujo rei não está em xeque. Diz-se, então, que o rei está 'afogado'. Isto termina a partida imediatamente.

A partida pode terminar no empate se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu no tabuleiro, pela terceira vez.

A partida pode terminar no empate, se ambos os jogadores completarem 50 lances consecutivos sem a movimentação de qualquer peão e sem a captura de qualquer peça.