



I Campeonato de Xadrez do Centro de Formação de Professores da UFRB

A disputa será realizada em **cinco rodadas** no modelo suíço, cujos regulamentos, normas e empareiramentos serão informados no dia do campeonato. Serão **10 minutos** de reflexão para cada competidor, totalizando o tempo máximo de 20 minutos por jogo. **A série B será disputada das 8h às 10h e a série A das 10h às 12h, ambas no sábado dia 24/11/2012.**

Os competidores deverão se apresentar no local da competição com **15 minutos de antecedência do início do torneio**. Se o atraso comprometer o início da competição, o competidor correrá o risco de ser desclassificado.

EXTRATO DAS LEIS DO XADREZ DA FIDE

As Leis do Xadrez são um conjunto de regras que são usadas para a prática do Jogo de Xadrez. As regras vigentes são ditadas pelo texto aprovado no 75º Congresso da FIDE realizado em Calviá (Mallorca, Espanha) em outubro de 2004, tendo entrado em vigor a partir de 1º de julho de 2005.

DO ATO DE MOVER AS PEÇAS

- O movimento das peças deve ser feito com uma das mãos. Uma vez que a mão larga a peça após tê-la movida o movimento não pode ser desfeito exceto se for um *movimento ilegal*.
- No lance “Roque”, o jogador deve mover primeiro o Rei com uma das mãos e então mover a Torre com a mesma mão.
- Desde que manifeste antes sua intenção (por exemplo, dizendo “irei arrumar”), o jogador - que tem a vez de jogar - pode arrumar uma ou mais peças em suas casas.
- Peça tocada é peça jogada e não é permitido voltar lances.
- Se o jogador toca uma das peças do adversário então deve capturá-la, se a peça puder ser capturada.
- É válido o lance “*en passant*”.

ALGUNS CASOS DE EMPATE

A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem a possibilidade de dar xeque mate. Eis alguns casos especiais:

- A partida será declarada empatada se uma mesma posição ocorrer pelo menos três vezes seguidas.
- São efetuados 50 lances em sequência sem captura de peças e sem movimento de peões. Sempre que houver uma captura ou um lance de peão, recomeça a contagem de 50 lances.

DO RELÓGIO DE XADREZ

- O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que executa os lances.
- O jogar das pretas deverá indicar a posição do relógio (direita ou esquerda).
- É proibido manter a mão sobre o pino do relógio ou pairar sobre ele.
- O jogador somente pode parar os relógios a fim de procurar a ajuda do árbitro.

DAS IRREGULARIDADES E LANCES ILEGAIS

- Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava errada, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida. **Atenção: a posição inicial do tabuleiro deve constar a diagonal branca a direita de cada jogador.**
- Para o 1º lance ilegal feito por um jogador, o árbitro deverá dar um (1) minuto extra ao oponente. Para o 2º lance ilegal feito pelo mesmo jogador, o árbitro deverá dar dois (2) minutos extras ao oponente. Para o 3º lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador.
- 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 à partir da última posição identificável, anterior a irregularidade. O árbitro deverá usar o seu discernimento para determinar os tempos a serem disponibilizados nos relógios.
- Se o jogador derruba ou desloca uma ou mais peças, 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 deslocou as peças.

DO FINAL ACELERADO OU NOCAUTE

O “final acelerado” é a última fase de uma partida, quando todos os lances remanescentes devem ser efetuados num determinado limite de tempo.

Se o jogador com a vez de jogar tiver 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:

a) Se o árbitro estiver convencido de que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida, por meios normais, ou que não é possível o oponente vencer por meios normais, então deverá declarar a partida empatada. Se não estiver convencido deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação.

b) 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.

c) Se o árbitro rejeitar a reclamação, o oponente deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão.

d) A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas "a, b, c".

A partida está empatada se ambas as setas estiverem caídas e for impossível estabelecer-se qual delas caiu primeiro.

DA CONDUTA DOS JOGADORES

- É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações ou ofertas de empate sem cabimento.
- Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir numa partida de qualquer forma.

Os casos omissos serão julgados pela equipe de arbitragem.