

SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO II

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

Artigo 5: O término da partida

5.1 a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate seja legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 –4.7.

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

Existem diferentes maneiras de abandonar uma partida por parte de um jogador:

- Parar o relógio.

- Ao anunciar o seu abandono.

- Inclinar o rei.

- Estendendo a mão ao adversário .

- Assinalando na prancheta, etc.

Todas estas possibilidades são perigosas e poderiam ser mal interpretadas. Portanto, um árbitro deve sempre esclarecer tais situações.

A única maneira correta de abandonar uma partida é escrever o resultado na prancheta e assiná-la. Se um jogador não quiser continuar uma partida e deixa sem a devida licença ou sem notificar o árbitro, será considerado descortês. Pode ser penalizado, a critério do árbitro principal, por conduta anti-desportiva

5.2 a. 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 foi legal e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 –4.7.

b. 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 e de acordo com o Artigo 3 e Artigos 4.2 –4.7.

c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida. Isto imediatamente termina a partida.

d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está prestes a aparecer ou apareceu no tabuleiro pelo menos por três vezes. (veja Artigo 9.2).

e. A partida pode estar empatada se os jogadores tiverem feito pelo menos seus últimos 50 lances sem movimentar qualquer peão nem qualquer captura. (veja Artigo 9.3).

A melhor maneira de terminar uma partida é assinalar o resultado na prancheta (se houver) (ver artigo 8) e a assinatura de ambos os jogadores. Esta é a maneira legal. Mesmo neste caso, pode haver erros. Às vezes, aconteceu que dois jogadores tenham assinado o placar da partida jogo como empate, quando as brancas tinham vencido. (Veja Artigo 8.7 para tal situação).



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO II

REGRAS DE COMPETIÇÃO

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

Artigo 6: O relógio de xadrez

6.1 'Relógio de xadrez' significa um dispositivo de tempo com dois monitores, conectados entre si de tal modo que só um deles pode funcionar de cada vez.

'Relógio' nas Leis do Xadrez significa um dos dois monitores de tempo. Cada relógio tem uma seta.

'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.

Alguns relógios digitais mostram " - " em vez de uma bandeira.

6.2 a. Durante a partida cada jogador, tendo feito seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio e seu oponente (isto significa dizer, ele deve acionar seu relógio).

Isto 'completa' o lance. Um lance está também completo se:

1. o lance termina a partida (veja Artigos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b e 9.7), ou
2. o jogador efetuou seu próximo lance, caso seu lance prévio não tenha sido completado.

Deve ser permitido a um jogador acionar seu relógio após fazer o seu lance mesmo depois que o seu oponente tiver feito o próximo lance. O tempo decorrido entre fazer o lance no tabuleiro e acionar o relógio, é considerado como parte do tempo atribuído ao jogador.

Às vezes acontece esta situação: Um jogador faz uma jogada e antes de parar o próprio relógio, o adversário faz um movimento. Nesta situação, o jogador ainda tem o direito de parar o seu relógio e começar o do seu adversário. Ou o jogador não pressiona o seu relógio, mas faz o seu próximo movimento. Nesta situação é considerado que o primeiro movimento do jogador tenha se completado.

Um jogo pode ter mais de um período. O número atribuído de movimentos e a quantidade de tempo adicional com cada movimento para cada período deve ser especificado com antecedência. Estes parâmetros não podem ser modificados durante o torneio.

b. O jogador deve acionar seu relógio com a mesma mão com a qual executou seu lance. É proibido para um jogador manter o dedo sobre o relógio ou pairar sobre ele.

Às vezes acontece o seguinte: Um jogador move algumas peças nesta situação, o adversário mantém o dedo sobre tecla do relógio para evitar que o jogador pressione a dele. Isto é proibido de acordo com este artigo.

c. Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, levantá-lo, pressionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 12.9.

d. Somente é permitido ajuste de peças no tabuleiro pelo jogador cujo relógio estiver em andamento.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauber.martins@outlook.com / clauberfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO II

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

e. Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deverá providenciar um assistente, que deve ser aceito pelo árbitro, para executar esta tarefa. Seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de modo justo. Este ajuste do relógio não se aplica ao relógio de um jogador com uma deficiência.

É comum se deduzir 10 minutos do tempo do jogador precisa de um assistente. Não deve haver qualquer dedução, por este facto, no caso de um jogador de deficientes.

6.3 a. Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo e/ou pode receber uma parcela adicional de tempo após cada lance. Tudo isso deve estar previamente especificado.

b. O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo disponível do próximo período, quando aplicável.

c. No modo 'time delay' ambos os jogadores recebem um determinado 'tempoprincipal de reflexão'. Além disso, cada jogador também recebe um 'tempo fixo extra', após cada lance. A contagem regressiva do tempo principal começa somente depois de esgotado tempo fixo extra. Desde que o jogador pare seu relógio antes de se esgotar o 'tempo fixo extra', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo fixo extra' usado.

1. Modo Fischer: cada jogador tem um tempo de reflexão principal e recebe tempo adicional (incremento) com cada movimento. Este incremento é adicionado antes de começar a partida para o primeiro movimento e imediatamente depois de completar uma jogada. Se um jogador completa o seu movimento antes o tempo restante do incremento, este se esgota, o tempo restante é adicionado ao tempo principal de reflexão.

2. Modo de Bronstein: Cada jogador recebe um tempo de reflexão principal. Além disso, cada jogador recebe um tempo (incremento) depois de completar o seu movimento é igual ao tempo usado para este movimento, ou, no máximo, o tempo extra definido antecipadamente.

3. Modo de Delay: cada jogador recebe um tempo de reflexão principal. Quando o jogador está em jogo, o relógio não vai começar a descontar somente após um tempo pré-determinado (incremento). Uma vez que este tenha sido esgotada, relógio deduzirá do tempo principal de jogo.

6.4 Imediatamente após a queda de uma seta, os requisitos do Artigo 6.3.a devem ser verificados.

Isto significa que o árbitro deve verificar se você tiver completado o número mínimo de movimentos. Considerando-se um jogo de 90 minutos para 40 movimentos e 30 minutos para o resto da partida. É normal investigar se eles realizaram ou não 40 movimentos por ambos os jogadores só depois de uma bandeira tercaído.

Se se utilizar um contador de movimentos em um relógio digital, então é possível estabelecer se houve 40 movimentos antes da queda da bandeira. Mas isso é muito perigoso, à menos que o relógio mostre o número de vezes que ele tenha sido pressionado; uma vez que o jogador poderia ter cometido um erro. Quando se utiliza um tabuleiro eletrônico, isso pode ajudar a determinar o número de lances feitos pelo jogador.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauber.martins@outlook.com / clauberfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO II

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

6.5 Antes de iniciada a partida o árbitro deverá decidir onde o relógio de xadrez deve ser colocado.

Em torneios individuais, relógio de xadrez é geralmente colocado à direita do jogador com as peças negras. Os tabuleiros de xadrez devem ser colocados de modo que o árbitro seja capaz de ver de relance o maior número de relógios, tanto quanto possível. No caso de um jogador com deficiência ou surdo, o árbitro pode girar o tabuleiro. Isso não é possível em competições de equipes. Nota-se que em muitas vezes acontecem, em competições de equipes, um jogador pressiona o relógio de seu vizinho.

6.6 Na hora determinada para o início da partida deve ser iniciado o relógio das Brancas.

Em pequenos torneios, o árbitro começa todos os relógios. Em torneios com muitos jogadores, o árbitro notifica o início da rodada e pede ao jogador que conduz as peças pretas que comecem o relógio do adversário. Após o aviso, o árbitro verifica se todos os relógios estão em execução. Em seguida, você deve colocar todos os relógios que não estão funcionando.

6.7 a. As regras da competição devem especificar previamente um horário 'default'. Qualquer jogador que chegar atrasado, ou seja, após o horário default deverá perder a partida a menos que o árbitro decida de outra forma.

O início da sessão de jogo é o momento quando o árbitro à anuncia. Se o tempo de atraso é 0 (zero), o árbitro deve declarar a partida perdida para todos os jogadores ausentes.

Artigo 8.d das Regras do Torneio FIDE, afirma que para eventos com mais de 30 jogadores, inclusive, deve se instalado na sala de jogo um grande contador digital de tempo. Para eventos FIDE com menos de 30 jogadores, se deve fazer um anúncio apropriado, cinco minutos antes do início e repita um minuto antes do início da partida.

b. Se as regras de uma competição especificarem que o horário 'default' não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente, o jogador com as peças brancas deve perder todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra maneira.

Se o atraso não é 0 (zero), é recomendado que o árbitro anunciar publicamente a hora de início da rodada e observar o horário de início.

Se o atraso for, por exemplo, de 30 minutos e foi estabelecida (que foi escrito nas regras do evento) que a rodada começava às 15h00, mas começou às 15:15 seja por qualquer motivo, o jogador chegou às 15:45 não tem mais o direito de começar a sua partida.

6.8 Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou quando um dos jogadores tiver feito uma reclamação válida nesse sentido.

É considerada caída quando uma bandeira quando é avisado ou reclamada, não quando caída fisicamente. Só estão envolvidos nesse somente ambos os jogadores e o árbitro, não cabe nenhuma testemunha.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauber.martins@outlook.com / clauberfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO II

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

6.9 Exceto onde se aplica uma das disposições contidas nos Artigos: 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.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 série possível de lances legais.

6.10 a. Qualquer indício dado pelo relógio de xadrez será considerado conclusivo na ausência de um defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deverá ser substituído pelo árbitro, que deverá valer-se de seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio de xadrez substituído.

Para ser capaz de determinar a forma como o tempo mais preciso do relógio substituído, é aconselhável verificar os relógios durante a rodada, por exemplo, a cada 30 minutos.

Para ser capaz de determinar com a maior precisão possível do relógio de tempo substituído, é aconselhável verificar os relógios durante a rodada, e registrar o tempo eo número de lances feitos cada 30 minutos.

Isto pode ser especialmente importante quando se joga com Incremento.

Ao ser substituído um relógio de xadrez, é aconselhável para marcá-lo como relógio defeituoso e mantê-lo separado dos outros relógios que funcionam corretamente.

b. Se durante a partida constatar-se que a configuração de qualquer um ou ambos os relógios estiver incorreta, qualquer um dos jogadores ou o árbitro deverá imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deverá instalar a correta configuração, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento quando determinar a configuração dos relógios.

É aconselhável anotar todos os detalhes conhecidos dos dois relógios antes de fazer um ajuste.

6.11 Se ambas as setas caírem e for impossível determinar qual delas caiu primeiro então:

a. a partida deverá continuar se isso ocorre em qualquer período do jogo exceto no último período.

b. a partida está empatada se isso ocorre no período do jogo em que todos lances restantes devem ser completados.

Há dois tipos de relógios de xadrez: relógios analógicos e digitais. Se forem utilizados relógios digitais, fica claro o que caiu primeiro. O problema pode aparecer apenas se forem utilizados relógios analógicos. Portanto, é recomendado o uso um torneio de um único tipo de relógio, quando possível.

6.12 a. Se um jogo precisa ser interrompido, o árbitro deverá parar o relógio de xadrez.

b. O jogador somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, por ocasião de uma promoção em andamento e a peça requerida não estiver disponível.

c. O árbitro deverá decidir quando a partida será reiniciada.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO II

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

d. Se o jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deverá determinar se ele tem alguma razão válida para fazê-lo. Se for óbvio que não houve razão válida para pausar o relógio de xadrez, o jogador deverá ser penalizado de acordo com o Artigo 12.9.

Também nos casos em que o jogador se sentir perturbado, por exemplo, por seu adversário ou telespectadores, pode parar o relógio. Ir ao banheiro não é uma razão válida para parar os relógios. O árbitro pode decidir por outro caminho se há razões médicas.

6.13 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/completados, e relógios que também mostrem o número de lances. Entretanto, o jogador não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa maneira.

O árbitro deve observar que as papeletas expostas nas paredes ou quadro de avisos, monitores ou tabuleiros de demonstração podem fornecer informações incorreto.

Artigo 7: Irregularidades

7.1 Se uma irregularidade ocorre e as peças devem ser recolocadas na posição anterior, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem disponibilizados no relógio de xadrez. Isto inclui o direito de não mudar os tempos dos relógios. Se necessário, o árbitro deverá ajustar o contador do número de lances.

7.2 a. Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava incorreta, o jogo deverá ser anulado e uma nova partida deverá ser jogada.

Nota-se que se a incorreção for detectada durante e não após o jogo. Nenhuma menção quem ou como o erro foi descoberto. Se um jogo é jogado em um tabuleiro eletrônico, pode recorrer ao computador para gravar os movimentos corretos. Nesses casos, o operador pode informar ao árbitro que algo vai mal e o árbitro tem o dever de verificar o que aconteceu.

b. Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1, a partida deverá continuar na posição já jogada e deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.

7.3 Se uma partida tiver começado com as cores invertidas, então deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma.

Se a irregularidade é detectada precocemente, por exemplo, nos primeiros cinco minutos, e que não tenham sido feitas trocas de peças ou peças, o árbitro pode decidir que o jogo começa desde o início com cores corretas.

O árbitro não vai começar um novo jogo se houver uma possibilidade de que o horário do torneio seja afectado.

7.4 Se o jogador desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com



SEMINÁRIO DE ARBITRAGEM E LEIS DE XADREZ

ATUALIZAÇÃO 2016

MÓDULO II

CLAUBERFM.WORDPRESS.COM

necessário, o jogador ou o oponente poderá parar o relógio de xadrez e pedir a assistência do árbitro. O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou as peças.

Este é um artigo perigoso. Suponha que o jogador A está em jogo e o relógio está em movimento. Em seguida, o jogador B move uma de suas próprias peças (acidentalmente). É errado para o jogador A iniciar o relógio do jogador B. Claro que, se o jogador A tenha sido irritado muito, deve-se chamar o árbitro, após parar os relógios. Este artigo deve ser aplicado de forma flexível.

7.5 a. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal tiver sido completado, a posição imediatamente anterior à irregularidade deverá ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não pode ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os Artigos 4.3 e 4.7 aplicam-se à jogada feita em substituição ao lance ilegal. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida. Se o jogador moveu um peão para a mais distante fileira, acionou o relógio, mas não substituiu o peão pela nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma dama de mesma cor do peão.

Em primeiro lugar, é muito importante que a irregularidade deve ser descoberta durante o jogo. Após que os jogadores assinaram as pranilhas ou outra forma em que fique claro que o jogo acabou, não são possíveis as correções. O resultado mantém-se. Além disso, no caso em que a irregularidade é encontrada durante a partida, é importante que o jogo continuar se movendo a peça com a qual o movimento ilegal foi jogada ou a peça que foi capturada pode ser capturada por uma outra peça, se possível.

b. Após a adoção das ações descritas no Artigo 7.5.a, para o primeiro lance ilegal completado por um jogador o árbitro deverá dar dois minutos extras ao seu oponente; para o segundo lance ilegal completado pelo mesmo jogador, o árbitro deverá declarar a partida perdida para este jogador. 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 série de lances legais possíveis.

7.6 Se durante a partida, descobrir-se que qualquer peça foi deslocada de sua casa correta, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser determinada, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. A partida deverá então continuar a partir desta posição restabelecida.

Recomenda-se que a investigação para determinar de que posição deve continuar a partida esteja sob a supervisão de um árbitro.

AGUARDE O MÓDULO III – Dúvidas pelo emails abaixo.



CLAUBER FIGUEIREDO MARTINS

ÁRBITRO NACIONAL E TREINADOR REGIONAL DA CBX

SERVIÇOS EM INFORMÁTICA / CONSULTORIA PARA EVENTOS E LOGÍSTICA

CURSOS E PALESTRAS / ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM EM ESPORTES

CNPJ: 19.328.080/0001-37 (MEI) - Insc. Municipal: 234315-7 - Insc. Estadual: 15.432.507-4

clauder.martins@outlook.com / clauderfmartins@gmail.com

