REGULAMENTO ESPECÍFICO

XADREZ RÁPIDO
JOPPES 2026

Jogos da Polícia Penal do Espírito Santo

SISTEMA	Sistema Suíço - 5 rodadas
RITMO	15 minutos por jogador, sem incremento
RELÓGIO	Analógico

Baseado nas Leis do Xadrez e nas normas do Sistema Suíço da FIDE, com adaptações expressamente previstas neste Regulamento.

1. DA COMPETIÇÃO E DO SISTEMA DE DISPUTA

O Torneio de Xadrez Rápido dos JOPPES 2026 será individual e aberto aos participantes regularmente inscritos. Será disputado pelo Sistema Suíço, em 5 (cinco) rodadas, observando-se este Regulamento e, subsidiariamente, as normas da FIDE.

Os emparceiramentos serão definidos pela arbitragem, preferencialmente por programa apropriado, buscando adversários com pontuações próximas, equilíbrio de cores e evitando confrontos repetidos. Após publicados, somente poderão ser alterados para correção de erro ou situação excepcional.

2. DO RITMO DE JOGO E DO RELÓGIO

Cada jogador terá 15 minutos para toda a partida, sem incremento, em relógio analógico. Após mover, deverá acionar o relógio com a mesma mão utilizada para jogar. Somente o árbitro poderá ajustar os ponteiros. A anotação dos lances não será obrigatória.

No horário da rodada, será acionado o relógio das peças brancas. O jogador atrasado poderá jogar enquanto possuir tempo; se sua bandeira cair antes da chegada, perderá a partida, ressalvadas as hipóteses de empate.

3. DA PONTUAÇÃO E DOS DESEMPATES

Pontuação: vitória = 1 ponto; empate = 0,5 ponto; derrota = 0 ponto. Em caso de igualdade na classificação, serão aplicados, nesta ordem:

1º - Confronto direto, quando aplicável;

2º - Buchholz Cut 1;

3º - Buchholz;

4º - Sonneborn-Berger;

5º - Maior número de vitórias;

6º - Sorteio.

4. DA PEÇA TOCADA E DOS LANCES

O jogador que tocar deliberadamente em uma de suas peças deverá movê-la, se houver lance legal; se tocar em peça adversária, deverá capturá-la, quando a captura for legal. Para ajustar uma peça, deverá avisar previamente: “ajusto”.

O jogador deverá usar a mesma mão para mover a peça e acionar o relógio. É proibido manter a mão sobre o relógio, bater no equipamento ou manipular seus ponteiros.

5. DOS LANCES ILEGAIS E DA TOLERÂNCIA

É ilegal o lance que viole as regras do xadrez, como movimentar peça indevidamente, deixar o próprio rei em xeque, não responder a um xeque, realizar roque ilegal ou promoção irregular. O lance ilegal estará completado quando o jogador acionar o relógio do adversário.

Cada jogador iniciará cada partida com 3 (três) pontos de tolerância:

a) 1º lance ilegal: perde 1 ponto de tolerância e permanece com 2;

b) 2º lance ilegal: perde mais 1 ponto e permanece com 1;

c) 3º lance ilegal: perde o último ponto e a partida.

Em cada ocorrência, o árbitro restabelecerá a posição anterior e determinará um lance legal. Não haverá acréscimo de tempo. A contagem será zerada na rodada seguinte e não provocará exclusão do torneio.

Se, no terceiro lance ilegal, o adversário não puder dar xeque-mate por qualquer sequência legal, o resultado será empate. Esta regra de tolerância é adaptação própria dos JOPPES 2026 e não o procedimento padrão da FIDE.

6. DO PROCEDIMENTO EM CASO DE IRREGULARIDADE

Ao perceber irregularidade, o jogador deverá parar os dois relógios, chamar o árbitro e manter as peças na posição encontrada. Não deverá fazer outro lance, alterar o tabuleiro ou discutir a ocorrência com o adversário.

7. DA QUEDA DE TEMPO E DO EMPATE

A queda da bandeira implica derrota, desde que o adversário possa dar xeque-mate por alguma sequência legal; caso contrário, será empate. Também haverá empate nas demais hipóteses previstas nas Leis do Xadrez, como afogamento, posição morta ou acordo entre os jogadores.

8. DA CONDUTA DOS PARTICIPANTES

Os participantes e o público deverão manter respeito e silêncio. É proibido interferir em outras partidas, sugerir lances, distrair o adversário, receber auxílio externo ou utilizar celular, dispositivo eletrônico, anotação ou meio de consulta durante o jogo.

9. DA ARBITRAGEM E DAS PENALIDADES

Compete à arbitragem realizar os emparceiramentos, iniciar as rodadas, registrar resultados e pontos de tolerância, decidir ocorrências, aplicar este Regulamento e homologar a classificação final.

Conforme a gravidade, poderão ser aplicadas advertência, ajuste de tempo, perda da partida, afastamento de rodada ou exclusão do torneio. A perda pelo terceiro lance ilegal limita-se à partida em curso.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

A participação implica aceitação deste Regulamento. Antes da primeira rodada, o árbitro explicará o ritmo, o relógio analógico, a peça tocada, os pontos de tolerância e o procedimento para reclamações.

Os casos omissos serão resolvidos pela arbitragem e pela organização, com base nas normas da FIDE vigentes na data da competição. A classificação abrangerá, em ordem, todos os participantes que concluírem regularmente o torneio.