



CAMPEONATO MARICAENSE DE XADREZ REGULAMENTO OFICIAL

Convidamos todos os cidadãos maricaenses e da região em geral para participar do **I Campeonato Maricaense de Xadrez**, que será realizado no dia **11 de abril de 2026 (sábado)**.

LOCAL

Centro de Artes e Esporte Unificado Marco Antônio Cardoso Siqueira **(CEU) – Mumbuca**

OBJETIVO

- Desenvolver a prática do xadrez na cidade de Maricá;
- Apontar o campeão do torneio;
- Fomentar o ensino e a prática do xadrez entre os cidadãos maricaenses.

PARTICIPAÇÃO

Poderão participar do torneio todos os interessados e entusiastas do xadrez, sejam iniciantes, amadores ou jogadores experientes, desde que realizem a inscrição conforme as orientações da organização.

SISTEMA E RITMO DE JOGO

Suíço em 6 rodadas - O torneio será disputado pelo Sistema Suíço (os jogadores enfrentam adversários com pontuação semelhante ao longo das rodadas).

Cada partida terá duração máxima de **20 minutos por rodada**. Caso a partida não termine dentro desse tempo, será introduzido um relógio **(analógico ou digital)** com **5 minutos para cada jogador**. Serão acrescentados os minutos já recebidos por penalidades anteriores.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Serão utilizados, na ordem:

1. Confronto direto;
2. Buchholz com corte do pior resultado;
3. Buchholz totais corrigido;
4. Sonneborn-Berger.

OBS: permanecendo o empate será utilizado o Armaggedon.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º – Aceitação

A inscrição implica na aceitação integral deste regulamento.

Art. 2º – Pontuação

Vitória: 1 ponto

Empate: 0,5 ponto

Derrota: 0 ponto

Bye: Ganha 1 ponto.

OBS: Quando houver número ímpar de jogadores em uma rodada, um participante ficará sem adversário (bye), não jogará naquela rodada e receberá automaticamente 1 ponto. O bye será concedido, preferencialmente, ao jogador com menor pontuação até o momento, não podendo o mesmo participante recebê-lo mais de uma vez no torneio.

CATEGORIAS

SUB - 8 A 14 (INFANTIL)

SUB - 20 (ADOLESCENTE)

SUB - 39 (ADULTO)

SUB - +40 (MASTER)

PROGRAMAÇÃO

Café da Manhã - 08:15 ÀS 9h

**Congresso Técnico: 11.04.2026
09:00 às 09:30**

1ª rodada: 11.04.2026 09:45h

2ª rodada: 11.04.2026 10:30h

3ª rodada: 11.04.2026 11:15h

4ª rodada: 11.04.2026 11:40h

Intervalo: 11.04.2026 12:10h

5ª rodada: 11.04.2026 13:30h

6ª rodada: 11.04.2026 14:15h

**Premiação: 20 minutos após o
término da última partida**

PREMIAÇÕES

Serão concedidos Troféus e medalhas aos primeiros colocados de cada categoria

RELÓGIO

- I – O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.
- II – O lance só é considerado concluído após acionar o relógio.
- III – É proibido acionar o relógio antes de realizar o lance.
- IV – Não será permitido segurar o relógio ou pressioná-lo de forma brusca.

OBS: O RELÓGIO SÓ SERÁ DISPONIBILIZADO CASO ACABE O LIMITE DE TEMPO DE 20 MINUTOS.

FALTAS E ATRASOS

Art. 3º – Tolerância

Será concedida tolerância de 10 minutos após o início da rodada.
Após esse prazo, o jogador **perderá por ausência (WO)**.

Art. 4º – Acúmulo de Faltas

O jogador que acumular **03 faltas** perderá a partida da rodada.

REGRA DO TOQUE NA PEÇA

Art. 5º – Peça Tocada, Peça Jogada

- I – Ao tocar voluntariamente em uma peça própria, o **jogador deve movê-la** se houver um lance legal.
- II – Ao tocar a peça do adversário, deve capturá-la se possível.
- III – Caso toque em mais de uma peça própria, deverá mover a primeira que tocou, se houver lance legal.
- IV – Para ajustar a peça, deve-se avisar previamente dizendo “**ajuste, licença, j’adoub**”.

LANCES ILEGAIS E IRREGULARES

Art. 6º – Lance Ilegal

Considera-se ilegal:

- Movimento contrário às regras da peça;
- Deixar o próprio rei em xeque;
- Roque em situação proibida;
- Promoção incorreta de peão;

- Jogar duas vezes seguidas;
- Não responder a um xeque.

Art. 7º – Lance Irregular

- Soltar a peça e tentar mudar o lance;
- Não acionar o relógio;
- Acionar o relógio antes de jogar;
- Derrubar peças e não reorganizá-las corretamente.

PENALIDADES

Art. 8º – Penalidades Progressivas

1ª e 2ª infração:

- Lance anulado
- Acréscimo de 1 minuto ao adversário

3ª infração:

- Perda da partida

O árbitro poderá advertir verbalmente em situações claramente involuntárias.

PROCEDIMENTO EM CASO DE IRREGULARIDADE

- I – O jogador deve parar o relógio.
- II – Chamar o árbitro imediatamente.
- III – A posição será restaurada ao lance anterior.
- IV – Aplicação da penalidade conforme previsto.

OBS: LEMBRANDO QUE SÓ RELÓGIO SÓ SERÁ DISPONIBILIZADO CASO ACABE O LIMITE DE TEMPO DE 20 MINUTOS.

USO DE CELULAR E DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS

Art. 9º

- I – É proibido portar celular ligado durante a partida.
- II – Caso o celular toque ou emita som, o jogador perderá a partida.
- III – Relógios inteligentes não são permitidos.

CONDUTA NO SALÃO

Art. 10º – Silêncio

É obrigatório manter silêncio no salão de jogos.

Art. 11º – Comportamento

Não será permitido:

- Soprar lances ao adversário;
- Fazer comentários durante a partida;
- Provocar ou distrair o oponente;
- Analisar partidas em andamento no salão

RESPONSÁVEIS E ACOMPANHANTES

Art. 12º

I – Pais e responsáveis não poderão interferir nas partidas.

II – Não é permitido dar orientações, gestos ou sinais.

III – O descumprimento poderá gerar advertência e até exclusão do jogador.

EMPATE

A partida poderá terminar empatada por:

- Acordo entre os jogadores;
- Afogamento (rei sem movimentos e não está em xeque);
- Tríplice repetição de posição;
- Material insuficiente para mate;
- Regra dos 50 lances sem captura ou movimento de peão.

OBSERVAÇÕES

A Federação de Xadrez do Estado do Rio de Janeiro – FEXERJ concede apoio institucional ao presente evento. Contudo, a organização, realização, administração financeira, premiação e demais aspectos relacionados ao torneio são de exclusiva responsabilidade dos organizadores e promotores do evento. A FEXERJ não se responsabiliza por obrigações financeiras, entrega de premiações, contratos, incidentes ou quaisquer ocorrências decorrentes da realização do evento, cabendo tais responsabilidades integralmente à organização e aos patrocinadores envolvidos.

Realização

SECRETARIA DE
CIÊNCIA E TECNOLOGIA

PREFEITURA DE
MARICÁ