



PREFEITURA DE
SÃO PAULO
EDUCAÇÃO

COORDENADORIA DOS CEUs E DA EDUCAÇÃO INTEGRAL – COCEU
PROGRAMA JOGOS DE TABULEIRO



Congresso Técnico 2019 – Conduta dos Árbitros

CONDUTA DOS ÁRBITROS – FINALIZAÇÃO DE PARTIDA

1- Finalização de partida:

a) Xeque Mate:

- a1) termina a partida;
- a2) anúncio falso de xeque mate perguntar ao adversário, se concorda termina a partida (considera-se abandono).

b) Afogamento:

- b1) termina a partida;
- b2) anúncio falso de afogamento perguntar ao adversário, se concorda termina a partida (considera-se empate de comum acordo)
- b3) se anuncia xeque mate, mas é afogamento, o árbitro tem que informar que é afogamento e dar empate na partida.

CONDUTA DOS ÁRBITROS – FINALIZAÇÃO DE PARTIDA

c) Tempo:

c1) queda de seta encerra a partida e o árbitro deve apontar;

c2) jogador que tem só o rei não ganha, neste caso resultado da partida é empate (0,5 X 0,5).

d) Lance ilegal:

d1) dois lances ilegais perde a partida, com as ressalvas:

d1.1) só configura lance ilegal se foi acionado o relógio;

d1.2) se o beneficiado tiver somente o rei no tabuleiro então o resultado da partida é empate (0,5 X 0,5).

CONDUTA DOS ÁRBITROS – FINALIZAÇÃO DE PARTIDA

e) Ilegalidades:

e1) se o árbitro verificar que os dois reis estiverem em xeque, deve aguardar mais um lance e jogado este lance os reis permanecem em xeque deve encerrar a partida decretando empate (0,5 X 0,5).

e2) se um peão é promovido e na oitava casa permanece como peão após acionar o relógio, aguardar o adversário, se reclamar do lance ilegal este deve ser marcado e o peão voltar para a sétima casa. (e obrigatoriamente deve ser promovido a dama no lance seguinte, salvo se o próprio movimento for irregular, por exemplo, o jogador estiver em xeque) Se não reclamar e fizer um lance então o árbitro deve decretar empate na partida.

f) Toque de celular:

f1) perde a partida se tocar o celular do jogador. Se o beneficiado tem só o rei então o resultado é 0,5 X 0.

CONDUTA DOS ÁRBITROS – OUTRAS SITUAÇÕES

2) Outras situações:

g) Peça tocada:

g1) tem que jogar a primeira peça que tocou. Se tocou em uma peça do adversário e tiver como capturar deve fazer isto. Porém, o árbitro não deve apontar isto, o jogador deve pedir e aí sim o árbitro determina. (pela nova regra a presunção de intenção no toque, ou seja, o jogador que tocou a peça deve comprovar que não tinha a intenção de jogar, pois na dúvida o árbitro obrigará a realizar o lance com a peça)

h) Torre de cabeça para baixo:

h1) é torre. O árbitro a qualquer momento verificando isto desvira a torre e o jogador tem que seguir jogando como torre.

h2) se a torre andar como Dama (diagonal) e o adversário reclamar deve ser marcado lance ilegal (desde que tenha sido acionado o relógio).

CONDUTA DOS ÁRBITROS

i) Regra dos 50 lances:

i1) o árbitro pode mandar que os jogadores contem 50 lances em casos de que um lado tenha só o rei e o outro rei e peças. Cuidado se houver peão, pois cada movimento de peão zera a contagem e começa novamente.

i2) se os jogadores não contam o árbitro pode contar, mas aí são **75 lances** e se não ocorrer o xeque mate o árbitro decreta o empate.

j) Repetição de diagrama 3 vezes:

j1) esta regra não é aplicável ao xadrez rápido se não houver anotação. Portanto o árbitro só pode dar empate se houver comprovação por anotação da partida

j2) caso o árbitro esteja vendo a partida e constate que viu 5 vezes repetir o diagrama aí sim o árbitro deve decretar empate.

CONDUTA DOS ÁRBITROS – LANCES ILEGAIS, IRREGULARIDADES

k) Lances ilegais – a partir de 1º de janeiro de 2018:

k1) usar as duas mãos para fazer uma jogada (muito comum no roque, mas acontece também na captura e na promoção do peão);

k2) acionar o relógio e não jogar ou acionar o relógio antes e jogar depois.

l) Irregularidades:

l1) jogar com uma mão e acionar o relógio com a outra;

l2) mexer no relógio com a partida em andamento.

Estas situações devem ser tratadas como irregularidades e cabe:

Ítem l1 - advertência na primeira e se persistir cabe ao árbitro penalizar com acréscimo de tempo ao adversário, um minuto, por exemplo. Se continuar, a critério do árbitro, pode até tirar o ponto do infrator.

Ítem l2 – irregularidade gravíssima se o árbitro observar ou tiver certeza que o jogador mexeu no relógio, deverá decretar derrota do infrator.