

Tradução: IA Pablyto Robert Baioco Ribeiro (BRA)

COMISSÃO DE ÁRBITROS DA FIDE



MANUAL DO ÁRBITRO

Setembro de 2024



Boas-vindas do Presidente da FIDE

Prezados leitores,

O Manual do Árbitro que você tem em mãos, criado pela excepcional equipe da Comissão de Árbitros da FIDE, representa uma das publicações mais importantes para árbitros, jogadores, organizadores e todos os interessados em obter uma compreensão mais profunda das regras e regulamentos do xadrez. Ele fornece as informações e explicações mais recentes sobre as modificações nas regras do xadrez e sua aplicação.

O Manual deste ano apresenta várias melhorias relevantes, incluindo alterações nos regulamentos de classificação, modificações nas penalidades do xadrez rápido e regulamentos revisados para playoffs e desempates.

Juntas, essas e outras mudanças que foram introduzidas representam um passo importante em direção a um ambiente de xadrez mais inclusivo e justo para todos os jogadores.

Ao comemorarmos o centenário da fundação da FIDE e olharmos para os próximos cem anos, é fundamental que nossos regulamentos reflitam os tempos de evolução e promovam mudanças positivas na comunidade enxadrística.

Estendo minha mais profunda gratidão à Comissão de Árbitros da FIDE e a todas as outras equipes envolvidas nesse imenso projeto por seu excelente trabalho.

Espero que este documento seja útil para todos que o lerem.

Atenciosamente,
Arkady Dvorkovich



Presidente da FIDE

INTRODUÇÃO

Caros amigos do xadrez,

Apresentamos a vocês uma nova edição do Manual do Árbitro 2024. Que livro bonito! Realmente, podemos nos orgulhar dele e da equipe que o preparou para nós.

E não apenas para árbitros, esperamos que ele ajude jogadores, organizadores, treinadores e outras pessoas que simplesmente têm paixão pelo xadrez e querem entender melhor o jogo.

Nosso objetivo não era explicar partes dos regulamentos que são claras, mas abordar os artigos que causam problemas e são aplicados de forma diferente pelos árbitros.

Você pode dizer: "Eu sei onde encontrar todos os regulamentos e posso lê-los, então por que eu deveria usar este Manual do Árbitro?" Mas você tem tanta certeza? Você nunca achou difícil interpretar algumas partes dos regulamentos de xadrez? Talvez você esteja simplesmente pensando: "Eu realmente gostaria de saber a opinião de outras pessoas sobre este artigo".

E para todos aqueles que hesitaram, e tenham certeza de que também faço parte desse grupo, a equipe fez o melhor que pôde.

O Manual do Árbitro é o resultado de um excelente trabalho realizado pelo IA Rathinam Anantharam, líder da equipe, e pelos membros da equipe Ashot Vardapetyan, Marco Biagioli, Roberto Ricca, Matthew Carr, Gilton Mkumbwa, Arasu B, Swapnil Bansod, Hashemi Amir Erfan e Mario Held.

Obrigado a todos vocês. *Gens una sumus!*



IA Ivan Syrovyy

Presidente - Comissão de Árbitros da FIDE

Lista de revisões

Número da versão	Mudanças
08	Regulamentos anti-cheating (Capítulo 3) Leis do xadrez com pequenas alterações em vigor a partir de janeiro de 2023 Regulamentos de títulos da FIDE em vigor a partir de 1º de janeiro de 2024 Regulamentos de classificação da FIDE em vigor a partir de 1º de março de 2024 Regulamentos de desempate (em vigor a partir de 1º de abril de 2024)

Conteúdo

Índice

CAPÍTULO 1: O PAPEL DOS ÁRBITROS E SEUS DEVERES	1
Resumo dos deveres gerais de um árbitro.....	3
CAPÍTULO 2: AS LEIS DO XADREZ (E01)	5
Uma breve história das leis do xadrez	5
0.1 Introdução.....	7
0.2 Prefácio	7
Artigo 1: A natureza e os objetivos do jogo de xadrez	8
Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro de xadrez	9
Artigo 3: Os movimentos das peças.....	11
Artigo 4: O ato de mover as peças	16
Artigo 5: A conclusão do jogo	19
Artigo 6: O relógio de xadrez.....	20
Artigo 7: Irregularidades	26
Artigo 8: O registro dos movimentos	29
Artigo 9: O jogo empatado.....	31
Artigo 10: Pontos	34
Artigo 11: A conduta dos jogadores.....	35
Artigo 12: A função do árbitro (consulte o Prefácio).....	38
Apêndice A. Xadrez rápido	40
Apêndice B. Blitz	42
Apêndice C. Notação algébrica.....	43
Descrição do sistema algébrico	43
Apêndice D. Regras para jogar com jogadores cegos e deficientes visuais	46
Diretrizes.....	48
Diretrizes I. Jogos adiados	48
Diretrizes II. Regras do Chess960	50
Diretrizes III. Jogos sem incremento, incluindo Finais Acelerados	52
Glossário de termos das leis do xadrez.....	54
CAPÍTULO 3: REGULAMENTOS ANTI-CHEATING (A09)	59
I. Objetivo, princípios orientadores, definições	59
II. Jurisdição	63
III. Reclamações e investigações	63
IV. Procedimento de investigação	65
V. Acusações manifestamente infundadas	66
VI. Disposições sobre o procedimento	66
MEDIDAS DE PROTEÇÃO ANTI-CHEATING.....	68
Seção 1 - Níveis de proteção	68
Seção 2 - Prevenção.....	69
Seção 3 - Diferentes padrões de medida de proteção AC	70
Anexo A	72
Fair Play da FIDE: Regulamento de Títulos	83
I. Definições	83
1. Nomeação de FPEs/FPOs.....	88

2.	Seminários FPL.....	88
3.	Licenças FPO/FPE.....	88
4.	Revogação de títulos.....	89
5.	FPEs nacionais	89
6.	VII Prêmio FPO/FPE "Konstantin Landa"	89
	Notas do professor Ken Regan sobre a aplicação de evidências estatísticas	90
CAPÍTULO 4: TIPOS DE TORNEIOS.....		95
1.	Sistema Round Robin	95
2.	Sistemas suíços.....	96
3.	Sistema Scheveningen	98
4.	Sistema Schiller	100
5.	Sistema Skalitzka	100
6.	Outros sistemas	101
6.1	Partidas	101
6.2	Eliminação	101
CAPÍTULO 5: REGRAS FIDE DE EMPARCEIRAMENTO SUÍÇO (C04)		102
A)	Observações introdutórias e definições	107
B)	Processo de empareiramento de um suporte	114
C)	Critérios de empareiramento	121
D)	Regras para a geração sequencial dos empareiramentos.....	129
E)	Regras de alocação de cores.....	133
Sistemas acelerados aprovados pela FIDE (C04.5).....		135
C.04.5.1	Aceleração de Baku.....	135
1.	Premissa.....	135
2.	Divisão de Grupos Iniciais	135
3.	Entradas atrasadas	136
4.	Pontos virtuais.....	136
5.	Pontuação de empareiramento	136
CAPÍTULO 6: REGULAMENTOS DE RATING FIDE (B02)		137
NORMAS DE RATING RÁPIDO E BLITZ FIDE		143
CAPÍTULO 7: REGULAMENTOS DE TÍTULOS FIDE (B01)		148
Tabela para títulos diretos em vigor a partir de 1º de janeiro de 2024 (B01.2)		169
CAPÍTULO 8 : Regras gerais e recomendações técnicas para torneios.....		173
Diretrizes básicas para locais de jogos de torneios oficiais de alto nível (C01)		173
EQUIPAMENTO DE XADREZ (C02)		174
0.1	PADRÕES DE EQUIPAMENTOS DE XADREZ	174
0.2	EQUIPAMENTO DE XADREZ ELETRÔNICO EM CONFORMIDADE COM A LEI	176
CAPÍTULO 9: Regras gerais e recomendações técnicas para torneios.....		178
Regulamentos gerais para competições (C05)		178
Anexo 1: Detalhes da tabela Berger.....		187
Sorteio restrito de lotes (C06).....		189
Regulamentos de desempate (em vigor a partir de 1º de abril de 2024) (C07).....		191
Exemplos de tiebreaks para jogos não jogados:.....		200
Capitães e chefes de delegação (C10)		202

Regras de procedimento do Comitê de Apelações (C11).....	204
CAPÍTULO 10: REGULAMENTOS FIDE PARA ÁRBITROS (B06).....	206
Regulamentos da FIDE para os títulos de árbitros (B.06.1)	206
Regulamentos da FIDE para o treinamento de árbitros de xadrez (B.06.2)	212
Regulamentos da FIDE para a classificação de árbitros (B.06.3)	225
Regulamentos da FIDE para a nomeação de árbitros em eventos mundiais em vigor a partir de 20 de julho de 2023 (B.06.4).....	232
Regulamento Disciplinar para Árbitros da FIDE (B.06.5).....	237
CAPÍTULO 11: REGULAMENTOS DE XADREZ ON-LINE FIDE (E04).....	245
APÊNDICE I. Regras de Fair Play da FIDE para competições on-line com supervisão	263
CAPÍTULO 12: EXEMPLOS DE PERGUNTAS DE EXAME PARA ÁRBITROS.....	272
APÊNDICES.....	287
Exemplo de um cálculo de rating	287
Diretriz para verificar se o resultado de um jogador é uma norma de título válida	288
Alguns exemplos de cálculos de normas de títulos:	290
Concessão de prêmios em dinheiro	292
Exemplo de uma "Folha de controle de tempo"	295
Formulários de inscrição	297
FA2 - Solicitação de concessão do título de árbitro da FIDE	300
APR- Relatório de Participação Ativa de Lecturer da FIDE	301
FL2 - Solicitação de concessão do título de Lecturer da FIDE	302
IT1 - Certificado de resultado de título (norma de título)	303
IT2 - Formulário de solicitação de título	304
Fair Play Commission - Formulário de reclamação em torneio	305
Fair Play Commission - Formulário de reclamação pós-torneio	307

IMPORTANTE:

Ao longo deste manual, o texto que aparece em uma caixa como esta é dado como conselho e é a opinião de vários árbitros experientes. Ele não faz parte das Leis nem dos Regulamentos em que aparece.

CAPÍTULO 1: O PAPEL DOS ÁRBITROS E SEUS DEVERES

Este capítulo foi escrito pela Comissão de Árbitros da FIDE e é muito importante para os árbitros, mas não faz parte do Manual da FIDE.

Os árbitros são o elo entre o organizador e os jogadores de um torneio.

Nós, os árbitros, temos não apenas que supervisionar os jogos, garantindo que as Leis do Xadrez sejam seguidas, mas também garantir as melhores condições para os jogadores, que não devem ser incomodados e poderão jogar sem dificuldades. Portanto, temos que cuidar da área de jogo, dos equipamentos, do ambiente e de todo o local de jogo.

Além disso, devemos estar sempre atentos ao potencial de trapaça.

Os deveres gerais dos árbitros em uma competição estão descritos nas Leis do Xadrez (Art. 12) e são os seguintes:

- a. Garantir que as Leis do Xadrez sejam observadas.
- b. Para garantir um jogo justo, devemos seguir as normas contra trapaça. Isso significa que também devemos tomar cuidado para evitar qualquer trapaça por parte dos jogadores.
- c. Agir no melhor interesse da competição. Garantir que um bom ambiente de jogo seja mantido e que os jogadores não sejam perturbados. Supervisionar o andamento da competição
- d. Observar os jogos, especialmente quando os jogadores estiverem com pouco tempo, e fazer cumprir as decisões tomadas e impor penalidades aos jogadores quando apropriado.

Para fazer tudo isso, os árbitros devem ter a competência necessária, bom senso e objetividade absoluta (Prefácio das Leis do Xadrez).

O número de árbitros necessários em uma competição varia, dependendo do tipo de evento (Individual, Equipe), do sistema de jogos (Round Robin, Sistema Suíço, Knock Out, Partidas), do número de participantes e da importância do evento.

Normalmente são nomeados para uma competição um Árbitro Chefe, um Árbitro Chefe Adjunto e vários árbitros (aproximadamente um para cada 20 a 25 jogadores). Em casos especiais (por exemplo, jogos de tiebreak com supervisão adequada), podem ser nomeados árbitros assistentes.

Além disso, os seguintes requisitos podem ser considerados muito importantes para os árbitros em uma competição:

1. Comportar-se de maneira adequada com os jogadores, capitães e espectadores e ser respeitoso e digno. Os árbitros devem ter o cuidado de administrar qualquer disputa durante os jogos e zelar pela boa imagem do torneio.
2. Observar o maior número possível de jogos durante cada rodada da competição. Os árbitros devem cuidar dos jogos pelos quais são responsáveis, observar e verificar o andamento dos jogos (especialmente quando houver problemas de tempo). Não é aceitável que os árbitros deixem a área de jogo a cada 10 ou 15 minutos para fumar ou vaporizar, nem para conversar com amigos, espectadores, oficiais ou outras pessoas, nem para deixar seu setor sem supervisão para assistir a outros jogos em outra parte do salão de jogos. Não é aceitável que os árbitros fiquem

Não é permitido que os árbitros fiquem sentados em suas cadeiras lendo jornais ou livros (mesmo livros de xadrez!), nem que fiquem sentados em frente a um computador, navegando na Internet, etc., deixando seus jogos sem supervisão. Também não é aceitável que os árbitros falem em seus celulares na sala de jogos durante as partidas. As Leis do Xadrez relativas a telefones celulares são válidas não apenas para os jogadores, capitães e espectadores, mas também para os árbitros. Certamente, os maiores problemas durante os jogos são causados pela ausência ou falta de atenção dos árbitros e, portanto, pela ignorância do que realmente aconteceu no caso de um incidente. Como um árbitro ausente pode tomar uma decisão justa em uma disputa entre dois jogadores causada por uma peça tocada (por exemplo, os adversários não concordam que o jogador disse "j'adoube" com antecedência)? Sem saber o que de fato aconteceu, o Árbitro tem 50% de probabilidade de tomar uma decisão correta e 50% de tomar uma decisão errada, perdendo, assim, sua credibilidade e a confiança dos jogadores.

(É claro que os Árbitros são seres humanos e podem cometer erros, mas temos que tentar ao máximo evitar esses problemas).

3. Demonstrar responsabilidade na execução de suas funções.
O horário correto de chegada ao salão de jogo antes do início da rodada e o cumprimento das instruções do Árbitro Chefe são parâmetros que ajudam no bom andamento do torneio.
4. Demonstrar espírito de equipe e cooperar da melhor maneira possível com os outros árbitros da competição. O trabalho de um árbitro em uma competição é principalmente o trabalho em equipe, e os árbitros devem se ajudar e cobrir uns aos outros em qualquer caso, para evitar, se possível, quaisquer problemas que surjam durante os jogos. Os árbitros têm autonomia para tomar suas próprias decisões sobre os jogos que observam, no entanto, eles devem consultar o árbitro-chefe em qualquer situação em que não se sintam preparados para tomar uma decisão importante.
5. Estudar os regulamentos e estar atualizado sobre quaisquer alterações nas Leis de Xadrez e nas regras do torneio. Os árbitros precisam conhecer as Leis do Xadrez e os regulamentos do torneio, pois precisam tomar decisões imediatamente quando necessário. Os jogadores não podem ficar esperando por muito tempo e uma partida deve ser continuada sem atrasos indevidos.
6. Ter excelente conhecimento do manuseio de relógios eletrônicos.
Não é aceitável que os árbitros deixem os jogadores esperando por muito tempo, enquanto tentam consertar relógios eletrônicos que mostram a hora errada durante um jogo.
7. Seguir o código de vestimenta.
Os árbitros de uma competição devem estar vestidos adequadamente, ajudando a melhorar a imagem do xadrez como esporte.

Resumo dos deveres gerais de um árbitro

Os deveres gerais a seguir devem ser executados pelos árbitros, independentemente de o evento ser para indivíduos ou equipes, da importância do evento ou do número de participantes:

A. Antes do início do jogo

- a. Um Árbitro deve chegar ao salão de jogo pelo menos trinta (30) minutos antes do início programado da rodada. Para a primeira rodada do torneio, é aconselhável chegar pelo menos uma (1) hora antes do início da rodada. Em eventos muito importantes, o Árbitro Chefe pode solicitar a presença dos árbitros ainda mais cedo do que esses horários.
- b. Todo o local de jogo (salão de jogos, banheiros, área para fumantes, sala de análise, bar) e as condições técnicas (luz, ventilação, ar-condicionado, espaço suficiente para os jogadores, etc.) devem ser verificados cuidadosamente antes da chegada dos jogadores ou espectadores.
- c. Verificações do equipamento (tabuleiros de xadrez, peças, folhas de pontuação, canetas) realizadas.
- d. Mesas, cadeiras, cordas para a área de jogo, placas de identificação para os jogadores e bandeiras das federações, se necessário, ou números de mesa organizados.
- e. A configuração correta do controle de horário, a condição das baterias e o posicionamento correto dos relógios são verificados.
- f. Para competições de equipes, é muito importante que, antes do início dos jogos, as composições das equipes sigam a lista básica de jogadores e as condições da ordem dos tabuleiros sejam confirmadas.

B. Durante os jogos

- a. Anote os jogos não jogados (se os jogadores não chegarem a tempo para seus jogos e tiverem que desistir) e informe o Árbitro Chefe.
- b. Verifique regularmente os relógios eletrônicos usando as folhas de controle de tempo (a cada trinta minutos, ou conforme orientação do Árbitro Chefe), as folhas de pontuação e o número de jogadas escritas.
- c. Controle discreto dos jogadores, observe se eles saem da área de jogo por um número incomum de vezes, quanto ao contato com outros jogadores, espectadores e outras pessoas,
- d. Observe todos os jogos, especialmente quando houver problemas de tempo, com a ajuda de um assistente, se necessário.
- e. Verificar cuidadosamente as reivindicações dos jogadores, juntamente com o Árbitro Chefe, se necessário, antes de tomar qualquer decisão.
- f. No final do jogo, verifique o resultado registrado por ambos os jogadores e verifique se as folhas de pontuação foram assinadas por ambos os jogadores.
- g. Atualize a planilha de resultados registrando o resultado de cada partida concluída.

C. Após o final da rodada

- a. Verificação minuciosa dos resultados de todos os jogos, por meio da verificação das planilhas de pontuação e da planilha de resultados ou dos protocolos de jogo (em eventos de equipe) e encaminhamento ao Árbitro Chefe.
- b. Organização de todos os tabuleiros de xadrez e dos outros equipamentos (peças, folhas de pontuação, canetas, relógios), para que estejam prontos para a próxima rodada.

O Árbitro Chefe é responsável pelo controle total da competição e pela aplicação correta das Leis do Xadrez e dos Regulamentos do Torneio. Ele deverá cuidar de todas as questões técnicas e garantir as melhores condições para os jogadores. Ele deve gerenciar os árbitros disponíveis e designar seus deveres e responsabilidades.

Ele/ela é responsável pelo bom andamento da competição e pode ter a responsabilidade de tomar a decisão final (sujeita a apelação) em todos os casos ou incidentes durante os jogos.

Ele deve tentar resolver todas as disputas que surgirem antes de serem encaminhadas ao Comitê de Apelações.

Somente em sua ausência, essas responsabilidades passam para o Árbitro Chefe Adjunto.

Após o término da competição, o árbitro-chefe apresenta, no devido tempo, seu relatório ao órgão organizador (FIDE, Federações Continentais, Federação Nacional, etc.), no qual inclui:

- a lista de participantes
- todos os empareiramentos e resultados

É aconselhável fornecer um link para a lista de participantes, empareiramentos e resultados em vez de escrever todos eles no relatório.

- a classificação final
- a lista de árbitros, incluindo suas avaliações
- um relatório sobre qualquer incidente que tenha ocorrido durante os jogos
- qualquer recurso que tenha sido apresentado e a decisão tomada
- tudo o que for importante para a futura organização do evento.

As ações efetivas dos árbitros durante os jogos desempenham um papel muito importante no sucesso do evento.

CAPÍTULO 2: AS LEIS DO XADREZ DA FIDE (E01)

Uma breve história das leis do xadrez

A FIDE foi fundada em Paris em 20 de julho de 1924 e um de seus principais objetivos era unificar as regras do jogo. As primeiras regras oficiais do xadrez foram publicadas em 1929, em francês.

Uma atualização das regras foi publicada (mais uma vez em francês) em 1952 com as emendas da Assembleia Geral da FIDE.

Houve outra edição em 1966, com comentários sobre as regras. Finalmente, em 1974, a Comissão Permanente de Regras publicou a primeira edição em inglês com novas interpretações e algumas emendas. Nos anos seguintes, a Comissão de Regras da FIDE fez mais algumas alterações, com base na experiência das competições.

Uma grande mudança foi feita em 1997, quando as Leis de Xadrez "mais ou menos" atuais foram divididas em três partes: As Regras Básicas de Jogo, as Regras de Competição e os Apêndices.

Em 2016, as Leis do Xadrez foram divididas em 5 partes: As Regras Básicas de Jogo, as Regras de Competição, os Apêndices, as Diretrizes e o Glossário de termos das Leis de Xadrez

Em 2017, houve algumas mudanças significativas nas Leis, especialmente com relação a jogadas ilegais e novas Leis que resultaram em empates. Essas mudanças foram tão desafiadoras que tiveram de ser alteradas novamente, a partir de 1º de janeiro de 2018

A primeira parte - Artigos 1 a 5 - é importante para todas as pessoas que jogam xadrez, incluindo as regras básicas que qualquer pessoa que queira jogar xadrez precisa conhecer.

A segunda parte - artigos 6 a 12 - aplica-se principalmente a torneios de xadrez.

A terceira parte inclui alguns apêndices para jogos rápidos, jogos Blitz, a notação algébrica dos jogos e as regras para jogar com jogadores cegos e deficientes visuais

A quarta parte inclui diretrizes para partidas adiadas, para partidas de xadrez 960 e para partidas sem incremento, incluindo finais de jogo rápido.

A quinta parte inclui um glossário de termos das Leis do Xadrez.

A partir de 1997, a Comissão de Regras da FIDE (RC) faz alterações nas Leis do Xadrez apenas a cada quatro anos, que entram em vigor em 1º de julho do ano seguinte à decisão. [Exceção 2014-2017-2018]

As atuais Leis do Xadrez entraram em vigor em 1º de janeiro de 2023.

Vamos terminar a história com os prefácios das Regras de Xadrez de 1958 e 1974: 1958

"OBSERVAÇÕES GERAIS. As Leis do Xadrez não podem, e não devem, regular todas as situações possíveis que possam surgir durante uma partida, nem todas as questões de organização. Na maioria dos casos não regulados precisamente por um Artigo das Leis, deve-se ser capaz de chegar a um julgamento correto aplicando estipulações análogas para situações de caráter semelhante. Quanto às tarefas dos árbitros, na maioria dos casos é preciso pressupor que os árbitros tenham a competência, a solidez de julgamento e a objetividade absoluta necessárias. Uma regulamentação muito detalhada privaria o árbitro de sua liberdade de julgamento e poderia impedi-lo de encontrar a solução ditada pela justiça e compatível com as circunstâncias de um caso específico, já que não se pode prever todas as possibilidades."

1974

"INTERPRETAÇÕES FIDE. Nos últimos anos, a Comissão tem sido mais ou menos sobrecarregada por um número cada vez maior de propostas e perguntas. Isso, por si só, é positivo. Entretanto, há uma tendência marcante nessas muitas perguntas e propostas de trazer cada vez mais refinamentos e detalhes para as Leis do Xadrez. Claramente, a intenção é obter instruções cada vez mais detalhadas sobre "como agir em tal e tal caso". Isso pode ser lucrativo para um determinado tipo de árbitro, mas, ao mesmo tempo, pode ser uma grande desvantagem para outro tipo de árbitro, geralmente o melhor. A Comissão, em sua totalidade, assume a firme posição de que as leis do xadrez devem ser tão curtas e claras quanto possível. A Comissão acredita firmemente que pequenos detalhes devem ser deixados a critério do árbitro. Cada árbitro deve ter a oportunidade, no caso de um conflito, de levar em conta todos os fatores do caso e não deve estar vinculado a sub-regulamentos muito detalhados que podem não ser aplicáveis ao caso em questão. De acordo com a Comissão, as Leis do Xadrez devem ser curtas e claras e deixar espaço suficiente para o árbitro lidar com casos excepcionais ou incomuns. A Comissão apela a todas as federações de xadrez para que aceitem esse ponto de vista, que é do interesse de centenas de milhares de jogadores de xadrez, bem como dos árbitros, de modo geral. Se alguma federação de xadrez quiser introduzir regras mais detalhadas, ela é perfeitamente livre para fazê-lo, desde que:

- a) elas não entrem em conflito com as regras oficiais de jogo da FIDE;*
- b) são limitados ao território da federação em questão; e*
- c) eles não são válidos para nenhum torneio da FIDE disputado no território da federação em questão."*

LEIS DO XADREZ DA FIDE

Aprovado pela Assembleia Geral da FIDE em 07/08/2022.

Aplicada a partir de 01/01/2023.

0.1 Introdução

As Leis de Xadrez da FIDE abrangem o jogo sobre o tabuleiro.

As Leis do Xadrez têm duas partes: 1. Regras básicas de jogo e 2. Regras de jogo competitivas.

O texto em inglês é a versão autêntica das Leis do Xadrez (que foram adotadas no 93º Congresso da FIDE em Chennai, Índia) que entrará em vigor em 1º de janeiro de 2023.

0.2 Prefácio

As Leis do Xadrez não podem abranger todas as situações possíveis que podem surgir durante uma partida, nem podem regular todas as questões administrativas. Quando os casos não forem regulados com precisão por um Artigo das Leis, deverá ser possível chegar a uma decisão correta estudando situações análogas que estejam reguladas nas Leis.

As Leis pressupõem que os árbitros tenham a competência necessária, o bom senso e a objetividade absoluta. Uma regra muito detalhada pode privar o árbitro de sua liberdade de julgamento e, assim, impedi-lo de encontrar uma solução para um problema ditado pela justiça, lógica e fatores especiais. A FIDE apela a todos os jogadores de xadrez e federações para que aceitem esse ponto de vista.

Uma condição necessária para que uma partida seja válida para Rating FIDE é que ela seja jogada de acordo com as Leis do Xadrez da FIDE.

Recomenda-se que as partidas competitivas não válidas para Rating FIDE sejam jogadas de acordo com as Leis do Xadrez da FIDE.

As federações membros podem solicitar à FIDE que dê uma decisão sobre questões relacionadas às Leis do Xadrez.

Este Prefácio das Leis de Xadrez é muito importante. As Leis não podem cobrir todas as situações possíveis que possam surgir durante um jogo. Quando as Leis são específicas em uma situação, o árbitro deve garantir que elas sejam seguidas. No entanto, há ocasiões em que o árbitro deve tomar uma decisão sobre uma situação que não está coberta, ou não está completamente coberta, pelas Leis ou quando uma interpretação correta do fato leva a inferir que a situação não é a descrita na Lei. Ao tomar tais decisões, o árbitro deve considerar situações semelhantes que estejam cobertas. Em todos os casos, a decisão deve se basear no bom senso, na lógica, na justiça e em quaisquer circunstâncias especiais. As decisões podem ser tomadas em consulta com outros árbitros. Como é sempre necessário que um árbitro tome decisões e resolva problemas durante um jogo, a experiência e o bom senso são importantes. Mais importante, porém, é um excelente conhecimento das Leis atuais e total objetividade em todos os momentos.

REGRAS BÁSICAS DE JOGO

Artigo 1: A natureza e os objetivos do jogo de xadrez

- 1.1 O jogo de xadrez é jogado entre dois oponentes que movem suas peças em um tabuleiro quadrado chamado "tabuleiro de xadrez".
- 1.2 O jogador com as peças de cor clara (Brancas) faz a primeira jogada e, em seguida, os jogadores se movem alternadamente, com o jogador com as peças de cor escura (Pretas) fazendo a próxima jogada.
- 1.3 Diz-se que um jogador "tem a jogada" quando a jogada de seu oponente foi "efetuada".
- 1.4 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente "sob ataque" de tal forma que o oponente não tenha uma jogada legal.
 - 1.4.1 Diz-se que o jogador que atingir esse objetivo terá "colocado em xeque-mate" o rei do adversário e terá vencido o jogo. Não é permitido deixar o próprio rei sob ataque, expor o próprio rei ao ataque e também "capturar" o rei do adversário.
 - 1.4.2 O jogador cujo rei é colocado em xeque-mate perde o jogo.
- 1.5 Se a posição for tal que nenhum dos jogadores possa dar xeque-mate no rei do adversário, o jogo estará empatado (consulte o Artigo 5.2.2).

Se nenhum dos jogadores puder vencer, o jogo será automaticamente decidido como um empate.

Portanto, o árbitro deve intervir para declarar isso quando:

(a) nenhum dos jogadores tem potencial de mate, ou

(b) a posição é tal que nenhum dos jogadores pode obter xeque-mate (conhecida como "posição morta").

O exemplo mais simples de (a) é K v K.

A seguinte situação, em que as brancas acabaram de jogar h5, é um exemplo de uma posição morta.



Artigo 2: A posição inicial das peças no tabuleiro de xadrez

- 2.1 O tabuleiro de xadrez é composto por uma grade 8 x 8 de 64 quadrados iguais, alternadamente claros (os quadrados "brancos") e escuros (os quadrados "pretos").

O tabuleiro de xadrez é colocado entre os jogadores de forma que o quadrado do canto mais próximo à direita do jogador seja branco.

- 2.2 No início do jogo, as brancas têm 16 peças de cor clara (as peças "brancas"); as pretas têm 16 peças de cor escura (as peças "pretas").

Essas peças são as seguintes:

Um rei branco,	geralmente indicado pelo símbolo
Uma dama branca,	geralmente indicada pelo símbolo
Duas torres brancas,	geralmente indicadas pelo símbolo
Dois bispos brancos,	geralmente indicados pelo símbolo
Dois cavalos brancos	normalmente indicado pelo símbolo
Oito peões brancos	normalmente indicado pelo símbolo
Um rei preto,	geralmente indicado pelo símbolo
Uma dama negra,	geralmente indicada pelo símbolo
Duas torres pretas,	geralmente indicadas pelo símbolo
Dois bispos negros,	geralmente indicados pelo símbolo
Dois cavalos pretos	normalmente indicado pelo símbolo
Oito peões pretos	normalmente indicado pelo símbolo



Peças de Staunton



p D R B C T

2.3 A posição inicial das peças no tabuleiro de xadrez é a seguinte:



2.4 As oito colunas verticais de quadrados são chamadas de "colunas". As oito fileiras horizontais de quadrados são chamadas de "fileiras". Uma linha reta de quadrados da mesma cor, que vai de uma borda do tabuleiro a uma borda adjacente, é chamada de "diagonal".

Os tabuleiros de xadrez podem ser feitos de diferentes materiais. Os quadrados devem ser escuros (preto ou marrom) e claros (branco ou creme) contrastantes. É útil que ele não seja brilhante para evitar reflexos e perturbação dos jogadores. A dimensão do tabuleiro de xadrez deve corresponder à dimensão das peças (para obter mais informações, consulte o Manual da FIDE C.02.01 Standards of Chess Equipment).

É muito importante verificar a orientação do tabuleiro de xadrez e a posição correta de todas as peças antes de iniciar o jogo. Ao fazer isso, o árbitro pode evitar muitas reclamações sobre a posição de reis e damas ou cavalos e bispos que estão invertidos.

Às vezes, há um desacordo entre os jogadores sobre a direção para a qual os cavalos se voltam. Cada jogador tem seus próprios hábitos com relação a isso. O adversário deve respeitar isso, e cada jogador pode posicionar seus próprios cavalos como quiser antes do início do jogo. Um jogador pode ajustar as peças durante um jogo somente quando for sua jogada e somente depois de informar ao adversário que vai ajustá-las.

(Consulte o Artigo 4.2.1: "J'adoube" - "Eu ajusto").

Artigo 3: Os movimentos das peças

3.1 Não é permitido mover uma peça para uma casa ocupada por uma peça da mesma cor.

3.1.1 Se uma peça se mover para uma casa ocupada por uma peça do adversário, esta será capturada e removida do tabuleiro de xadrez como parte do mesmo movimento.

3.1.2 Diz-se que uma peça está atacando uma peça do adversário se a peça puder capturar naquela casa de acordo com os Artigos 3.2 a 3.8.

3.1.3 Considera-se que uma peça está atacando uma casa, mesmo que essa peça esteja impedida de se mover para essa casa, porque ela sairia ou colocaria o rei de sua própria cor sob ataque.

O fato de estar presa contra seu próprio rei não impede que uma peça ataque as casas para as quais poderia se mover. Mesmo uma peça presa pode "dar xeque" no rei do adversário.

3.2 O bispo pode se mover para qualquer casa ao longo de uma diagonal na qual ele se encontra.

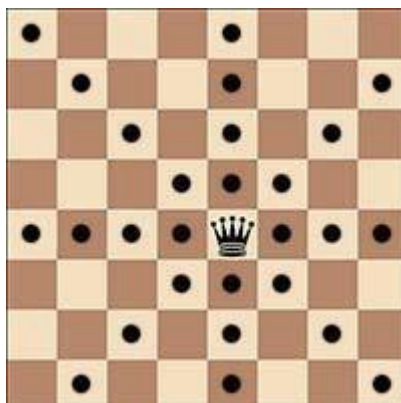


Inicialmente, cada jogador tem dois bispos, um dos quais se move em casas claras e o outro em casas escuras. Se um jogador tiver dois (ou mais) bispos em casas da mesma cor, o segundo bispo deve ser o resultado de uma promoção (consulte o artigo 3.7.3.5) ou um movimento ilegal foi feito.

3.3 A torre pode se mover para qualquer casa ao longo da coluna ou da fileira em que se encontra.



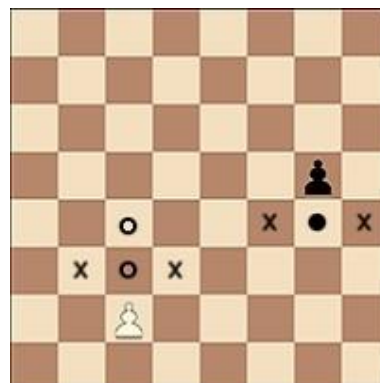
- 3.4 A dama pode se mover para qualquer casa ao longo da coluna, da fileira ou da diagonal em que se encontra.



- 3.5 Ao fazer esses movimentos, o bispo, a torre ou a dama não podem se mover sobre nenhuma peça intermediária.
- 3.6 O cavalo pode se mover para uma das casas mais próximas daquela em que se encontra, mas não na mesma fileira, coluna ou diagonal.



- 3.7 O peão:
- 3.7.1 O peão pode avançar para a casa imediatamente à sua frente na mesma coluna, desde que essa casa esteja desocupada, ou
- 3.7.2 em seu primeiro movimento, o peão pode se mover como em 3.7.1 ou, alternativamente, pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas as casas estejam desocupadas, ou
- 3.7.3 o peão pode se mover para uma casa ocupada por uma peça do adversário na diagonal à sua frente em uma coluna adjacente, capturando essa peça.



3.7.3.1 Um peão que ocupa uma casa na mesma fileira e em uma coluna adjacente a um peão adversário que acabou de avançar duas casas em um movimento a partir de sua casa original pode capturar esse peão adversário como se ele tivesse sido movido apenas uma casa.

3.7.3.2 Essa captura só é legal na jogada seguinte a esse avanço e é chamada de captura "en passant".



3.7.3.3 Quando um jogador, tendo a jogada, joga um peão para a fileira mais distante de sua posição inicial, ele deve trocar esse peão, como parte da mesma jogada, por uma nova dama, torre, bispo ou cavalo da mesma cor na casa de chegada pretendida. Essa é a chamada casa de "promoção".

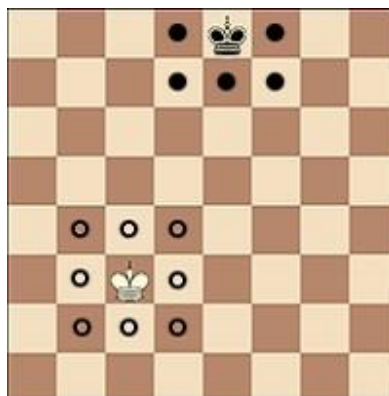
3.7.3.4 A escolha do jogador não se restringe a peças que tenham sido capturadas anteriormente.

3.7.3.5 Essa troca de um peão por outra peça é chamada de promoção, e o efeito da nova peça é imediato.

No caso de uma promoção, quando o jogador não conseguir encontrar a peça desejada, ele tem o direito de pausar o relógio imediatamente e pedir ao árbitro que lhe traga a peça desejada. O árbitro deve fornecer a peça solicitada e reiniciar o relógio. O jogador continua então a considerar sua jogada. Ele não é obrigado a promover para a peça solicitada.

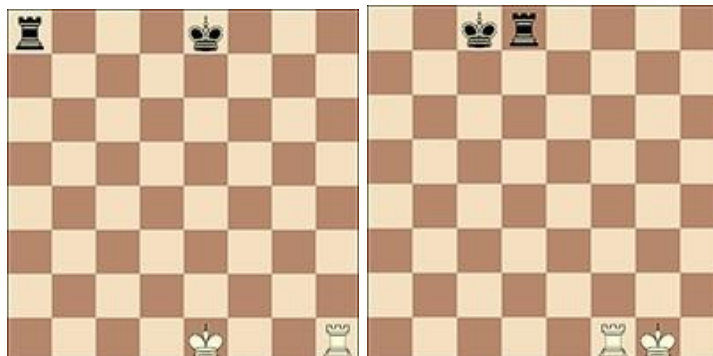
3.8 Há duas maneiras diferentes de mover o rei:

3.8.1 movendo-se para um quadrado adjacente

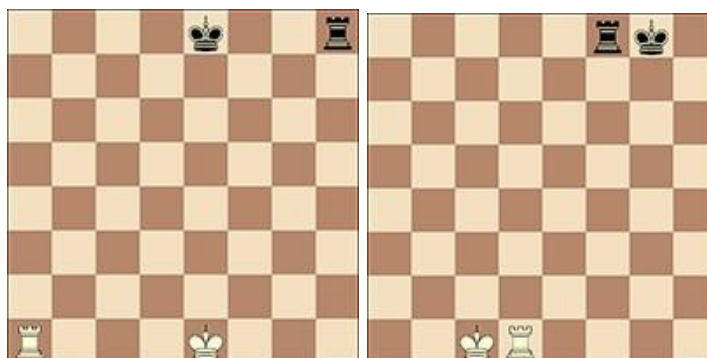


3.8.2 por "roque". Esse é um movimento do rei e de qualquer torre da mesma cor ao longo da primeira fileira do jogador, contando como um único movimento do rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original duas casas em direção à torre em sua casa original e, em seguida, essa torre é transferida para a casa que o rei acabou de cruzar.

Antes do roque do lado da dama preta. Depois do roque do lado da dama preta.



Antes do roque do lado do rei branco. Depois do roque do lado do rei branco.



Antes do roque da dama branca. Depois do roque da dama branca.

3.8.2.1 O direito ao roque é perdido:

3.8.2.1.1 Se o rei já tiver se movido, ou

3.8.2.1.2 Com uma torre que já se moveu.

3.8.2.2 O roque é impedido temporariamente:

3.8.2.2.1 se a casa em que o rei se encontra, ou a casa que ele deve cruzar, ou a casa que ele deve ocupar, for atacada por uma ou mais peças do adversário, ou

3.8.2.2.2 se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque deva ser efetuado.

3.9 O rei em xeque:

3.9.1 Diz-se que o rei está "em xeque" se for atacado por uma ou mais peças do adversário, mesmo que essas peças sejam impedidas de se mover para a casa ocupada pelo rei, pois assim deixariam ou colocariam seu próprio rei em xeque.

3.9.2 Nenhuma peça pode ser movida de forma a expor o rei da mesma cor ao xeque ou deixar esse rei em xeque.

3.10 Movimentos legais e ilegais; posições ilegais:

3.10.1 Uma movimentação é legal quando todos os requisitos relevantes dos Artigos 3.1 a 3.9 forem atendidos.

3.10.2 Um movimento é ilegal quando não atende aos requisitos relevantes dos artigos 3.1 -3.9

Exemplos de posições ilegais incluem:

a) Os dois reis estão em xeque

b) Um jogador tem os dois bispos nas casas da mesma cor e todos os 8 peões ainda estão no tabuleiro

*No **xadrez padrão**, se um árbitro observar uma posição ilegal, ele deve sempre intervir imediatamente.*

*No **xadrez rápido** e no **xadrez blitz**, o árbitro intervém quando uma posição ilegal ocorre como consequência direta de um movimento ilegal que o árbitro viu ser completado. Caso contrário, o árbitro intervém de acordo com o Artigo A.5.4 do Apêndice A, ou quando um jogador apresenta uma reclamação.*

3.10.3 Uma posição é ilegal quando não pode ter sido alcançada por nenhuma série de movimentos legais.

Artigo 4: O ato de mover as peças

- 4.1 Cada jogada deve ser realizada com apenas uma mão.
- 4.2 Ajuste das peças ou outro contato físico com uma peça:
 - 4.2.1 Somente o jogador que está fazendo a jogada pode ajustar uma ou mais peças em suas casas, desde que ele primeiro expresse sua intenção (por exemplo, dizendo "j'adoue" ou "I adjust").

O Artigo 4.2.1 só pode ser usado para corrigir peças deslocadas. Se o adversário não estiver presente, o árbitro, se estiver presente, deverá ser informado antes de qualquer ajuste. O jogador deve sempre anunciar sua intenção de ajustar uma peça. Se ele não fizer isso, serão aplicadas as regras normais de peça tocada (consulte 4.3).

- 4.2.2 Qualquer outro contato físico com uma peça, exceto o contato claramente acidental, deve ser considerado intencional.
- 4.3 Exceto conforme previsto no Artigo 4.2.1, se o jogador com a jogada tocar no tabuleiro de xadrez, com a intenção de mover ou capturar:
 - 4.3.1 uma ou mais de suas próprias peças, ele deverá mover a primeira peça tocada que puder ser movida.
 - 4.3.2 uma ou mais peças de seu oponente, ele deve capturar a primeira peça tocada que puder ser capturada.
 - 4.3.3 Se o jogador tocar uma ou mais peças de cada cor, ele deverá capturar a primeira peça do adversário tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro se a peça do próprio jogador ou a do adversário foi tocada primeiro, a peça do próprio jogador será considerada como tendo sido tocada antes da peça do adversário.

De acordo com essa regra, se um jogador não tiver dito "Eu ajusto" ou algo semelhante antes de tocar em uma peça e o toque na peça não for acidental, a peça tocada deverá ser movida. Por exemplo, se as Brancas jogaram 1 Be2xg5 levantando o bispo e depois removendo o cavalo, o bispo em e2 deve ser movido, pois foi tocado com a intenção de ser movido.



O toque acidental não implica em uma análise psicológica das intenções do jogador.

4.4 Se um jogador que tiver a jogada:

4.4.1 tocar em seu rei e em uma torre, ele deverá fazer um roque nesse lado, se for legal fazê-lo;

4.4.2 tocar deliberadamente em uma torre e depois em seu rei, ele não poderá jogar o roque nesse lado, nessa jogada, e a situação será regida pelo Artigo 4.3.1.

Nesse caso, o jogador deve mover sua torre, se possível. Se não for possível mover a torre, ele deverá mover seu rei. (Artigo 4.3.1)

4.4.3 Se um jogador, com a intenção de fazer o roque, tocar o rei e depois uma torre, mas o roque com essa torre for ilegal, ele deverá fazer outro movimento legal com seu rei (que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhuma jogada legal, o jogador poderá fazer qualquer jogada legal.

Observe que o roque é um movimento de rei. Se um jogador tentar fazer o roque e ele for considerado ilegal, ele deverá fazer um movimento de rei que seja legal. Se não houver um movimento legal do rei, o jogador estará livre para fazer qualquer movimento - ele não é obrigado a mover a torre (mas veja 4.4.2).

Pode acontecer de um jogador mover seu rei para a última casa do castelo, mas não mover a torre antes de apertar o relógio. Nesse caso, é preciso entender se ele fez um movimento ilegal ou se omitiu a conclusão do movimento do castelo.

Esse caso não ocorre se o próprio roque for ilegal nesse lado.

4.4.4 promove um peão, a escolha da peça é finalizada quando a peça toca a casa de promoção.

Quando um jogador coloca uma torre invertida (de cabeça para baixo) na casa de promoção e continua o jogo, a peça é considerada uma torre, mesmo que ele a nomeie como "dama" ou qualquer outra peça. Se ele mover a torre de cabeça para baixo na diagonal, isso se tornará um movimento ilegal. Em sua própria jogada, o oponente pode virar a torre para o lado certo. No entanto, para evitar conflitos, é aconselhável que um árbitro seja solicitado a fazer isso.

4.5 Se nenhuma das peças tocadas de acordo com o Artigo 4.3 ou o Artigo 4.4 puder ser movida ou capturada, o jogador poderá fazer qualquer jogada legal.

4.6 O ato de promoção pode ser realizado de várias maneiras:

4.6.1 o peão não precisa ser colocado na casa de chegada.

4.6.2 A remoção do peão e a colocação da nova peça na casa de promoção podem ocorrer em qualquer ordem.

4.6.3 Se uma peça do adversário estiver na casa de promoção, ela deverá ser capturada.

4.7 Quando, como um movimento legal ou parte de um movimento legal, uma peça tiver sido liberada em uma casa, ela não poderá ser movida para outra casa nesse movimento. O movimento é considerado como tendo sido efetuado no caso de:

Consulte o artigo 1.3 "lance efetuado" ou "movimento efetuado"

- 4.7.1 Uma captura, quando a peça capturada foi removida do tabuleiro de xadrez e o jogador, depois de colocar sua própria peça em sua nova casa, liberou essa peça capturada de sua mão.
 - 4.7.2 Roque, quando a mão do jogador tiver liberado a torre na casa anteriormente atravessada pelo rei. Quando o jogador libera o rei de sua mão, o movimento ainda não foi feito, mas o jogador não tem mais o direito de fazer nenhum outro movimento além do roque naquele lado, se isso for legal. Se o roque desse lado for ilegal, o jogador deverá fazer outro movimento legal com seu rei (que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver um movimento legal, o jogador poderá fazer qualquer movimento legal.
 - 4.7.3 Promoção, quando a mão do jogador tiver liberado a nova peça na casa da promoção e o peão tiver sido removido do tabuleiro.
- 4.8 Um jogador perde o direito de reclamar contra a violação dos artigos 4.1 a 4.7 por parte de seu oponente quando toca uma peça com a intenção de movê-la ou capturá-la.

Se um árbitro observar uma violação do Artigo 4, ele deve sempre intervir imediatamente. O árbitro não deve esperar que um jogador apresente uma reclamação.

- 4.9 Se um jogador não puder mover as peças, um assistente, que deverá ser aceito pelo árbitro, poderá ser fornecido pelo jogador para realizar essa operação.

Artigo 5: A conclusão do jogo

- 5.1.1 O jogo é vencido pelo jogador que tiver dado xeque-mate no rei de seu oponente. Isso encerra imediatamente o jogo, desde que a jogada que produziu a posição de xeque-mate tenha sido feita de acordo com o Artigo 3 e os Artigos 4.2 a 4.7.
- 5.1.2 O jogo é perdido pelo jogador que declara que abandona/desiste (isso encerra imediatamente o jogo), a menos que a posição seja tal que o oponente não possa fazer xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de movimentos legais. Nesse caso, o resultado do jogo é um empate.

Um jogador pode abandonar/desistir de várias maneiras diferentes:

- pausar o relógio
- anunciar sua desistência
- derrubar seu rei
- estender a mão para o oponente
- assinar as folhas de pontuação, e assim por diante.

Todas essas possibilidades podem ser mal interpretadas. Portanto, a situação precisa ser esclarecida. No final de um jogo, o árbitro deve se certificar de que as duas planilhas de pontuação mostrem o mesmo resultado.

Um jogador que não deseja continuar um jogo e sai sem desistir - ou notificar o árbitro - está sendo descortês. Ele poderá ser penalizado, a critério do árbitro-chefe, por falta de espírito esportivo.

- 5.2.1 O jogo está empatado quando o jogador que deve mover não tem nenhum movimento legal e seu rei não está em xeque. Diz-se que o jogo termina por "afogamento". Isso encerra imediatamente o jogo, desde que a jogada que produziu a posição de empate tenha sido feita de acordo com o Artigo 3 e os Artigos 4.2 a 4.7.
- 5.2.2 O jogo é empatado quando surge uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário com qualquer série de movimentos legais. Diz-se que o jogo termina em uma "posição morta". Isso encerra imediatamente o jogo, desde que o movimento que produziu a posição esteja de acordo com o Artigo 3 e os Artigos 4.2 a 4.7.
- 5.2.3 O jogo é encerrado mediante acordo entre os dois jogadores durante o jogo, desde que ambos tenham feito pelo menos uma jogada. Isso encerra o jogo imediatamente.

Essa regra é aplicável somente se o Artigo 9.1.1 (não concordar com um empate antes de um número específico de jogadas de cada jogador) não estiver em vigor.

A melhor maneira de concluir um jogo é anotar o resultado na planilha de pontuação (se houver, consulte o Artigo 8) e ambos os jogadores a assinarem. Isso forma um documento legal, mas, mesmo assim, as coisas podem dar errado.

REGRAS DE JOGO COMPETITIVAS

Artigo 6: O relógio de xadrez

- 6.1 "Chessclock" significa um relógio com dois mostradores de tempo, conectados um ao outro de forma que apenas um deles possa funcionar por vez. "Relógio", nas Leis do Xadrez, significa um dos dois mostradores de tempo.
"Queda de seta" significa a expiração do tempo alocado para um jogador.

Os relógios digitais de diferentes tipos podem ter sua própria maneira de exibir uma "queda de seta"

6.2 Manuseio do relógio de xadrez:

- 6.2.1 Durante o jogo, cada jogador, depois de fazer seu movimento no tabuleiro de xadrez, deve pausar seu próprio relógio e iniciar o relógio do oponente (ou seja, ele deve pressionar seu relógio). Isso "completa" a jogada. Uma jogada também é completada se:
- 6.2.1.1 a jogada termina o jogo (consulte os Artigos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 e 9.6.2), ou
- 6.2.1.2 o jogador fez sua próxima jogada, quando sua jogada anterior não foi completada.

Normalmente, quando o jogador se esquece de pressionar o relógio depois de fazer sua jogada, o oponente tem as seguintes possibilidades:

- (a) Esperar que o jogador aperte o relógio. Nesse caso, existe a possibilidade de a seta cair e o jogador perder no tempo. Alguns podem achar que isso é injusto, mas o Árbitro não pode intervir e informar o jogador.
- (b) Lembrar o jogador de pressionar seu relógio. Nesse caso, o jogo continuará normalmente.
- (c) Fazer sua próxima jogada. Nesse caso, o jogador também pode fazer sua próxima jogada e pressionar o relógio. Se o jogo for jogado com o contador de jogadas ativo, ambos os jogadores perderam uma jogada.

Pode ocorrer a seguinte situação:

Um jogador faz um movimento, esquece de apertar o relógio e sai da mesa (por exemplo, para ir ao banheiro). Depois de voltar, ele vê que seu relógio está correndo e, acreditando que seu oponente completou sua jogada, faz outra jogada e aperta o relógio. Nessa situação, o árbitro deve ser chamado imediatamente para esclarecer a situação (o oponente fez uma jogada ou não?) e fazer as correções necessárias no relógio e no tabuleiro.

- 6.2.2 O jogador deve ter permissão para pausar o relógio depois de fazer seu movimento, mesmo depois de o adversário ter feito seu próximo movimento. O tempo entre fazer o movimento no tabuleiro de xadrez e pressionar o relógio é considerado parte do tempo concedido ao jogador.
- 6.2.3 O jogador deve pressionar o relógio com a mesma mão com a qual fez a jogada. É proibido que o jogador mantenha o dedo sobre o relógio ou "paire" sobre ele.

Às vezes, acontece o seguinte:

Um jogador desloca algumas peças. O oponente mantém o dedo no botão do relógio para evitar que o jogador pressione seu relógio. Isso é proibido de acordo com este artigo.

Se um jogador fizer uma jogada com uma mão e pressionar o relógio com a outra, isso não será considerado uma jogada ilegal, mas será penalizado de acordo com o artigo 12.9.

- 6.2.4 Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez adequadamente. É proibido pressioná-lo com força, pegá-lo, pressionar o relógio antes de realizar um lance ou derrubá-lo. O manuseio inadequado do relógio será penalizado de acordo com o Artigo 12.9.

Quando um jogador pressiona o relógio sem fazer uma jogada, conforme mencionado no artigo 6.2.4, isso é considerado uma jogada ilegal e é penalizado de acordo com o artigo 7.5.3.

- 6.2.5 Somente o jogador cujo relógio está correndo tem permissão para ajustar as peças.

- 6.2.6 Se um jogador não puder usar o relógio, um assistente, que deve ser aceito pelo árbitro, pode ser fornecido pelo jogador para realizar essa operação. Seu relógio deverá ser ajustado pelo árbitro de forma equitativa. Esse ajuste do relógio não se aplicará ao relógio de um jogador com deficiência.

Está claro que o próprio jogador deve fornecer um assistente. Ele deve apresentar esse assistente ao árbitro, com antecedência e não apenas antes do início da rodada.

É comum que 10 minutos sejam deduzidos do tempo do jogador que precisa de um assistente.

Nenhuma dedução deve ser feita no caso de um jogador com deficiência.

6.3 Tempo alocado:

- 6.3.1 Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve concluir um número mínimo de movimentos ou todos os movimentos em um período de tempo determinado, incluindo qualquer quantidade adicional de tempo adicionada a cada movimento. Tudo isso deve ser especificado com antecedência.

Um jogo pode ter mais de um período. Os requisitos do número total de movimentos subsequentes e a quantidade adicional de tempo com cada movimento para cada período devem ser especificados com antecedência. Esses parâmetros não devem mudar durante um torneio. Um "play-off" pode ter controles de tempo diferentes.

- 6.3.2 O tempo economizado por um jogador durante um período é adicionado ao seu tempo disponível para o próximo período, quando aplicável. No modo de atraso de tempo, ambos os jogadores recebem um "tempo de raciocínio principal". Cada jogador também recebe um "tempo extra fixo" a cada jogada. A contagem regressiva do tempo de raciocínio principal só começa depois que o tempo extra fixo tiver expirado. Desde que o jogador aperte o relógio antes da expiração do tempo extra fixo, o tempo de raciocínio principal não muda, independentemente da proporção do tempo extra fixo usado.

Nas Leis do Xadrez, o Incremento e o Atraso são tratados da mesma forma. Por exemplo, ao calcular a duração da sessão de jogo, ambos são multiplicados por 60 para encontrar o tempo total.

INCREMENTO: uma quantidade específica de tempo adicionada ao tempo principal (de raciocínio) do jogador a cada jogada. O primeiro incremento é adicionado no início do jogo. Frequentemente chamado de Bônus Fischer e mostrado em alguns relógios como FISCHER. Se um jogador mover rapidamente, seu tempo pode aumentar.

Há dois tipos de atraso: Bronstein e Simples (ou US). Com o retardo, o jogador nunca pode aumentar seu tempo além da quantidade que tinha no início da jogada. Se o relógio for pressionado antes que todo o tempo de bônus tenha sido usado, o tempo de bônus restante será perdido. Ambos os métodos de atraso têm o mesmo efeito geral.

ATRASO DE BRONSTEIN: o relógio adicionará o atraso somente depois que a jogada for concluída. O atraso adicionado será o máximo somente se o jogador tiver usado mais tempo; caso contrário, será adicionada a quantidade exata de tempo de raciocínio usado.

SIMPLE DELAY (Atraso simples): com esse modo, a hora principal só começa depois que a contagem regressiva do atraso expira.

- 6.4 Imediatamente após a queda de uma bandeira, os requisitos do Artigo 6.3.1 devem ser verificados.

Isso significa que o árbitro e/ou os jogadores devem verificar se o número mínimo de jogadas foi concluído.

Considere um jogo de 90 minutos para 30 movimentos e 30 minutos para o restante do jogo. É normal investigar se os 30 movimentos foram concluídos por ambos os jogadores somente após a queda de uma seta.

Se um contador de jogadas for usado em um relógio digital, será possível determinar se 30 jogadas foram feitas antes da queda da seta, já que alguma indicação aparecerá no relógio se o jogador não completar as 30 jogadas antes do tempo previsto.

Quando são usados relógios eletrônicos e ambos os relógios mostram 0,00, o Árbitro geralmente pode estabelecer qual seta caiu primeiro, com a ajuda de alguma indicação ou qualquer outra indicação de seta. Quando são usados relógios mecânicos, aplica-se o artigo III.3.1 das Diretrizes sobre jogos sem incremento, incluindo Finais de Jogo Rápido.

- 6.5 Antes do início do jogo, o árbitro deverá decidir onde o relógio de xadrez será colocado.

Em torneios individuais, o relógio de xadrez é normalmente colocado à direita do jogador que tem as peças pretas. Os tabuleiros de xadrez devem ser colocados de modo que o árbitro possa verificar o maior número possível de relógios ao mesmo tempo.

Se um dos jogadores, devido a uma deficiência, tiver dificuldade com a posição do relógio e preferir que o relógio fique do outro lado, isso deve ser feito girando o tabuleiro em vez de mover o relógio.

Nas competições por equipes, os membros da mesma equipe geralmente se sentam em fila. Em seguida, as peças são colocadas alternadamente em preto e branco e os relógios apontam todos para o mesmo lado.

Cuidado! Em competições de equipe, é comum que um jogador aperte o relógio de seu vizinho.

- 6.6 No momento determinado para o início do jogo, o relógio das brancas é iniciado.

Em partidas e torneios menores, quando houver árbitros suficientes para isso, os relógios podem ser iniciados pelos árbitros.

Em geral, em torneios com muitos jogadores, o árbitro anuncia o início da rodada e afirma que o relógio das brancas foi iniciado. Em seguida, o árbitro percorre a sala verificando se o relógio das brancas foi iniciado em todos os tabuleiros.

Quando o contador de movimentos for usado para adicionar tempo após o primeiro controle de tempo (pelo menos 30 movimentos), é desejável que os árbitros iniciem todos os relógios das Brancas.

Em grandes torneios em que o contador de movimentos é usado, o árbitro-chefe deve decidir se o tempo necessário para iniciar todos os relógios justifica que isso seja feito pelos árbitros e não pelo jogador. Se os jogadores acionarem o relógio, quando os árbitros forem verificar se os relógios foram acionados, eles também deverão se certificar de que o relógio indique corretamente qual jogador é branco.

- 6.7 Hora padrão:

- 6.7.1 Os regulamentos de um evento devem especificar um horário padrão com antecedência. Se o tempo padrão não for especificado, ele será zero. Qualquer jogador que chegar ao tabuleiro de xadrez após o horário padrão perderá o jogo, a menos que o árbitro decida o contrário.

- 6.7.2 Se os regulamentos de um evento especificarem que o tempo padrão não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, o jogador de brancas perderá todo o tempo decorrido até que chegue, a menos que os regulamentos de um evento especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

O início da sessão é o momento em que o árbitro a anuncia. Se o tempo padrão for 0, o árbitro declarará o jogo perdido para os jogadores que não estiverem presentes em seus tabuleiros. É preferível exibir uma grande contagem regressiva digital na sala de jogo. Nos eventos da FIDE com menos de 30 jogadores, o anúncio deve ser feito cinco minutos antes do início da rodada e novamente um minuto antes do início do jogo.

Como alternativa, um relógio deve estar na parede dentro do salão de jogos e fornecer o horário oficial do torneio.

Se a hora padrão não for 0, é aconselhável que o árbitro anuncie publicamente a hora do início da rodada e que anote a hora de início.
Se o tempo padrão for de 30 minutos, por exemplo, e a rodada estava programada para começar às 15h00, mas na verdade começou às 15h15, os jogadores não perderão por padrão até as 15h45.

- 6.8 Considera-se que a seta caiu quando o árbitro observa o fato ou quando um dos jogadores faz uma reclamação válida nesse sentido.

Considera-se que uma seta caiu quando ela é notada ou reivindicada, não quando ela aconteceu fisicamente. Se um resultado for alcançado entre a queda da seta e o fato de a queda ser notada, o resultado não será alterado. O árbitro deve anunciar a queda da seta assim que a perceber

- 6.9 Exceto quando um dos artigos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 se aplicar, se um jogador não completar o número prescrito de jogadas no tempo alocado, o jogo será perdido por esse jogador. No entanto, o jogo será empatado se a posição for tal que o oponente não possa dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de jogadas legais.

Também no caso dos artigos 9.6.1 e 9.6.2, mesmo que um jogador não complete o número prescrito de jogadas no tempo alocado, o jogo é empatado.

- 6.10 Configuração do relógio de xadrez:

Isso significa que uma simples queda de seta pode não levar o árbitro a declarar o jogo perdido para o jogador cuja seta caiu. O árbitro deve verificar a posição final no tabuleiro de xadrez e somente se o oponente puder dar xeque-mate no rei do jogador por meio de qualquer série possível de movimentos legais, ele poderá declarar o jogo ganho pelo oponente. Quando houver movimentos forçados que levem a um xeque-mate ou a um empate do jogador, o resultado do jogo será declarado como empate. A tabela abaixo mostra algumas situações com os resultados correspondentes:

Player who runs out of time's material	Opponents Material	Result
K + Q	K + N or K + B	Draw
K + R	K + N	Win for opponent as a mate is possible
K + R	K + B	Draw
K + N	K + N	Win for opponent
K + N	K + B	Win for opponent
K + B	K + N	Win for opponent
K + B	K + B (opposite colours)	Win for opponent
K + B	K + B (same colours)	Draw
K + Q + P	K + N or K + B	Win for opponent. The pawn could be under promoted

- 6.10.1 Toda indicação dada pelo relógio de xadrez é considerada conclusiva na ausência de qualquer defeito evidente. Um relógio de xadrez com defeito evidente deverá ser substituído pelo árbitro, que deverá usar seu melhor julgamento ao determinar os tempos a serem mostrados no relógio de xadrez substituto.

É aconselhável verificar os relógios durante a rodada, por exemplo, a cada 30 minutos, e registrar os tempos e o número de jogadas feitas, usando uma planilha de controle de tempo (veja no final do Manual), mesmo que os jogos sejam transmitidos. Isso pode ser particularmente valioso quando um incremento é usado.

Se for necessário substituir um relógio de xadrez, isso deve ser feito o mais rápido possível e é essencial marcá-lo como defeituoso e separá-lo dos relógios que funcionam corretamente.

- 6.10.2 Se durante um jogo for constatado que a configuração de um ou de ambos os relógios está incorreta, o jogador ou o árbitro deverá pausar o relógio de xadrez imediatamente. O árbitro deverá instalar a configuração correta e ajustar os tempos e o contador de movimentos, se necessário.

É essencial anotar os horários mostrados nos dois relógios e o número de movimentos feitos antes de fazer qualquer ajuste.

- 6.11.1 Se o jogo precisar ser interrompido, o árbitro deverá pausar o relógio de xadrez.

Por exemplo, se um alarme de incêndio disparar. Antes de pedir aos jogadores que evacuem o prédio, o árbitro deve, se possível, pedir aos jogadores em seus tabuleiros que pausem os relógios.

- 6.11.2 Um jogador pode pausar o relógio de xadrez apenas para solicitar a ajuda do árbitro, por exemplo, quando houver uma promoção e a peça necessária não estiver disponível.

- 6.11.3 O árbitro decidirá quando o jogo será reiniciado.

- 6.11.4 Se um jogador pausar o relógio de xadrez para solicitar a ajuda do árbitro, este determinará se o jogador tem algum motivo válido para fazê-lo. Se o jogador não tiver um motivo válido para pausar o relógio de xadrez, ele será penalizado de acordo com o Artigo 12.9. Se o jogador não tiver um motivo válido para pausar o relógio de xadrez, ele será penalizado de acordo com o Artigo 12.9.

Os motivos válidos para pausar o relógio incluem:

- Uma irregularidade, como uma jogada ou posição ilegal, sendo descoberta um jogador sendo perturbado por seu oponente ou por espectadores;*
- Doença*
- Normalmente, uma pausa para ir ao banheiro não é um motivo válido, mas pode ser no caso de um jogador com deficiência ou doente.*

- 6.12.1 Telas, monitores ou quadros de demonstração que mostrem a posição atual no tabuleiro de xadrez, os movimentos e o número de movimentos feitos/concluídos, e relógios que também mostrem o número de movimentos, são permitidos na sala de jogo.

- 6.12.2 O jogador não pode fazer uma reivindicação com base apenas nas informações mostradas dessa maneira.

O árbitro ou o jogador deve estar ciente de que as informações exibidas podem estar incorretas. Se o número de jogadas já realizadas tiver sido estabelecido pelo árbitro antes de ele começar a contar, o contador de jogadas poderá ser usado para confirmar que 50/75 jogadas foram realizadas.

Artigo 7: Irregularidades

7.1 Se ocorrer uma irregularidade e as peças tiverem que ser recolocadas em uma posição anterior, o árbitro deverá usar seu melhor julgamento para determinar os tempos a serem mostrados no relógio de xadrez. Isso inclui o direito de não alterar os horários do relógio. Ele também deverá, se necessário, ajustar o contador de movimentos do relógio.

7.2.1 Se, durante um jogo, for constatado que a posição inicial das peças estava incorreta, o jogo será cancelado e um novo jogo será realizado.

O erro deve ser descoberto antes do final do jogo, caso contrário, o resultado será mantido. Se um tabuleiro eletrônico mostrar esse erro ou parar de registrar os movimentos, o operador deverá informar o árbitro. É dever do árbitro verificar se tal situação foi causada por uma irregularidade no jogo.

7.2.2 Se, durante um jogo, for constatado que o tabuleiro de xadrez foi colocado de forma contrária ao Artigo 2.1, o jogo continuará, mas a posição alcançada deverá ser transferida para um tabuleiro de xadrez corretamente colocado.

7.3 Se um jogo tiver começado com as cores invertidas, se menos de 10 movimentos tiverem sido feitos por ambos os jogadores, ele será interrompido e um novo jogo será realizado com as cores corretas. Após 10 movimentos ou mais, o jogo deverá continuar.

Depois que as Pretas fizerem o lance 10, o jogo continuará; caso contrário, um novo jogo será jogado com as cores corretas. Não importa qual seja a posição atual no tabuleiro de xadrez e quantas peças ou peões tenham sido capturados.

Se um jogo com cores invertidas tiver terminado por meios normais (por exemplo, xeque-mate, abandono ou empate por acordo), em menos de dez (10) jogadas de ambos os jogadores, o resultado será mantido.

7.4 Peças deslocadas:

7.4.1 Se um jogador deslocar uma ou mais peças, ele deverá restabelecer a posição correta em seu próprio tempo.

7.4.2 Se necessário, o jogador ou seu oponente deverá pausar o relógio de xadrez e solicitar a ajuda do árbitro.

7.4.3 O árbitro pode penalizar o jogador que deslocar as peças.

O relógio do jogador A está funcionando quando o jogador B desloca acidentalmente uma peça. O jogador A não deve reiniciar o relógio do jogador B, mas deve pausar o relógio e chamar o árbitro. O árbitro pode então adicionar tempo ao relógio de A ou subtrair tempo do relógio de B. Se A reiniciar o relógio de B, isso criará vários problemas, pois os incrementos serão adicionados incorretamente e o contador de movimentos será afetado.

A maioria dos problemas ocorre no Xadrez Rápido ou no Blitz. A penalidade deve estar de acordo com o Artigo

12.9. Um jogador não deve perder a partida imediatamente por deslocar acidentalmente uma peça. Se ele o fez deliberadamente, talvez para ganhar tempo, ou o fez várias vezes, isso é diferente.

7.5 Movimentos ilegais:

- 7.5.1 Um lance ilegal é completado quando o jogador pressiona o relógio. Se, durante o jogo, for constatado que um lance ilegal foi completado, a posição imediatamente anterior à ilegalidade deverá ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à ilegalidade não puder ser determinada, o jogo deverá continuar a partir da última posição identificável antes da mesma. Artigos 4.3 e 4.7 se aplicam à jogada que substitui a jogada ilegal. O jogo deve então continuar a partir dessa posição restabelecida.

É muito importante que a irregularidade seja descoberta durante o jogo. Depois que os jogadores assinarem as planilhas de pontuação ou ficar claro de outra forma que o jogo terminou, não será possível fazer correções. O resultado permanece.

Quando a irregularidade é descoberta durante o jogo, o jogo é reiniciado a partir da posição restaurada. A regra da "peça tocada" se aplica, de modo que a peça a ser jogada deve ser, se possível, a que foi tocada primeiro, seja a peça movida ilegalmente ou a peça capturada.

Se a irregularidade foi causada pela falta de um xeque, a peça tocada deve ser usada para bloquear o xeque ou capturar a peça do xeque, se possível.

Uma jogada não pode ser declarada ilegal até que o jogador tenha completado sua jogada pressionando o relógio. Portanto, o jogador pode corrigir sua jogada sem ser penalizado, mesmo que já tenha liberado a peça no tabuleiro, desde que não tenha pressionado o relógio. Obviamente, ele deve cumprir as partes relevantes do artigo 4.

Se um árbitro observar uma jogada ilegal, ele deverá sempre intervir imediatamente. Ele não deve esperar que um jogador apresente uma reclamação.

- 7.5.2 Se o jogador tiver movido um peão para a fileira mais distante, apertado o relógio, mas não tiver substituído o peão por uma nova peça, o lance é ilegal. O peão deverá ser substituído por uma dama da mesma cor que o peão.
- 7.5.3 Se o jogador pressionar o relógio sem fazer uma jogada, isso será considerado e penalizado como se fosse um lance ilegal.

Se um jogador reiniciar o relógio do adversário em vez de pausá-lo, o árbitro poderá considerar isso como um acidente e puni-lo com menos severidade.

Por exemplo: O jogador B faz uma jogada ilegal. O jogador A, em vez de pausar o relógio, reinicia o relógio do adversário. Isso é uma infração do Artigo 7.5.3?

Nesse caso, o Jogador A não iniciou deliberadamente o relógio do Jogador B.

Quando o relógio do adversário tiver sido iniciado por engano, o árbitro deverá decidir se essa ação constitui uma jogada ilegal ou uma distração.

- 7.5.4 Se um jogador usar as duas mãos para fazer uma única jogada (por exemplo, no caso de roque, captura ou promoção) e pressionar o relógio, isso será considerado e penalizado como se fosse um lance ilegal.

Isso não se aplica se o jogo tiver terminado antes de o relógio ser pressionado.

- 7.5.5 Após a ação tomada de acordo com o Artigo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, para o primeiro movimento ilegal completado por um jogador, o árbitro concederá dois minutos de tempo extra ao seu oponente; para o segundo movimento ilegal completado pelo mesmo jogador, o árbitro declarará o jogo perdido por esse jogador. No entanto, o jogo é empatado se a posição for tal que o oponente não possa dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de movimentos legais.

*Os árbitros devem seguir a uniformidade na **redução do acréscimo** (em geral, 30 segundos) para o jogador que completou a jogada ilegal pressionando o relógio e adicionando dois minutos para seu oponente.*

Em Rapid e Blitz, o incremento obtido ao pressionar o relógio também deve ser reduzido de acordo.

O jogador perde o direito de jogar se completar duas (2) de QUALQUER uma das jogadas ilegais acima.

No entanto, quando houver dois (2) lances ilegais em uma única jogada (por exemplo, roque ilegal feito por duas mãos, promoção ilegal feita por duas mãos e captura ilegal feita por duas mãos), eles contarão como uma (1) lance ilegal e o jogador não perderá a partida, a menos que seja a segunda transgressão desse tipo.

Uma situação diferente ocorre quando um jogador que cometeu um lance ilegal anteriormente faz outro imediatamente após o reinício do jogo (ou seja, com o mesmo número de jogada anterior).

Por exemplo: Um peão branco está em d6 e o rei preto em d7. O jogador jogou Ke7 e completou a jogada. Depois de aplicar a penalidade pela jogada ilegal, ele jogou Kc7. Esses são considerados dois lances ilegais.

- 7.6 Se, durante um jogo, for constatado que alguma peça foi deslocada de sua casa correta, a posição anterior à irregularidade deverá ser restabelecida. Se a posição imediatamente anterior à irregularidade não puder ser determinada, o jogo deverá continuar a partir da última posição identificável antes da irregularidade. O jogo deverá então continuar a partir dessa posição restabelecida.

Capturar o rei do adversário é ilegal e é penalizado de acordo.

Duas jogadas consecutivas de um jogador podem ser penalizadas de acordo com o artigo 12.9.

É aconselhável que a investigação para determinar a partir de qual posição o jogo deve ser continuado seja feita pelos dois jogadores e sob a supervisão do árbitro.

Artigo 8: A Anotação dos Lances

8.1 Como os lances devem ser anotados:

- 8.1.1 Durante o jogo, cada jogador deve registrar seus próprios lances e os de seu oponente da maneira correta, lance após lance, da forma mais clara e legível possível, de uma das seguintes maneiras:
 - 8.1.1.1 escrevendo na notação algébrica (Apêndice C), na "planilha de pontuação" de papel prescrita para a competição.
 - 8.1.1.2 inserindo as jogadas na "planilha eletrônica de pontuação" certificada pela FIDE prescrita para a competição.
- 8.1.2 É proibido registrar os movimentos antecipadamente, a menos que o jogador esteja reivindicando um empate de acordo com o Artigo 9.2 ou 9.3 ou adiando um jogo de acordo com as Diretrizes I.1.1

Observe que normalmente é proibido registrar o lance antes de jogá-lo. Somente no caso de uma reivindicação de empate (Artigos 9.2 e 9.3) e de adiamento é permitido fazer isso. Mesmo que um oponente tenha apenas uma jogada legal, isso não deve ser registrado pelo jogador antecipadamente.

- 8.1.3 Um jogador pode responder à jogada de seu oponente antes de registrá-la, se assim desejar. Ele deve registrar seu lance anterior antes de fazer o próximo.
 - 8.1.4 A planilha de pontuação deverá ser usada apenas para registrar as jogadas, os horários dos relógios, ofertas de empate, assuntos relacionados a uma reclamação e outros dados relevantes.
 - 8.1.5 Ambos os jogadores devem registrar a oferta de empate na planilha de pontuação com um símbolo (=).
 - 8.1.6 Se um jogador não puder manter a anotação, um assistente, que deve ser aceitável para o árbitro, pode ser fornecido pelo jogador para registrar as jogadas. O ajuste do relógio não se aplicará a um jogador com deficiência.
- 8.2 A planilha de pontuação deve estar visível para o árbitro durante todo o jogo.

A planilha de pontuação não precisa estar visível para o adversário (exceto quando o adversário precisar dela para atualizar sua própria planilha de pontuação, por exemplo, para atender ao item 8.5.2), mas o árbitro deve poder vê-la e, o mais importante, quantos movimentos foram registrados. É aceitável que um jogador tenha uma caneta em sua planilha de pontuação, mas ela não deve ocultar o último movimento do árbitro.

- 8.3 As planilhas de pontuação são de propriedade do organizador da competição. Uma planilha eletrônica com defeito evidente deverá ser substituída pelo árbitro.

Não é permitido ao jogador manter a planilha de pontuação original, a menos que os regulamentos do torneio especifiquem o contrário. Ela pertence aos organizadores. O jogador deve entregá-la ao árbitro quando o jogo terminar e deve ficar com uma cópia (se houver).

- 8.4 Se um jogador tiver menos de cinco minutos restantes em seu relógio durante um período de tempo alocado e não tiver um tempo adicional de 30 segundos ou mais adicionado a cada jogada, ele não será obrigado a cumprir os requisitos do Artigo 8.1.1 durante o restante do período.

8.5 Planilhas de pontuação incompletas:

- 8.5.1 Se nenhum dos jogadores mantiver a anotação de acordo com o Artigo 8.4, o árbitro ou um assistente deve tentar estar presente e manter a pontuação. Nesse caso, imediatamente após a queda de uma seta, o árbitro deverá pausar o relógio de xadrez. Em seguida, ambos os jogadores devem atualizar suas planilhas de pontuação, usando a planilha de pontuação do árbitro ou do adversário.

É muito comum que, nessa fase de problemas de tempo, o jogador pergunte ao árbitro quantos lances faltam para o controle de tempo. O árbitro não deve responder a essa pergunta, pois estaria dando um conselho. Mesmo que o número necessário de jogadas tenha sido feito, o árbitro não deve intervir até que a seta caia. Nesse momento, o árbitro deve pausar o relógio de xadrez e solicitar que ambos os jogadores atualizem suas planilhas de pontuação. Quando elas estiverem completas, o árbitro reiniciará o relógio do jogador com o movimento. Se um jogador atrasar a atualização de sua planilha de pontuação, às vezes pensando em sua próxima jogada, ele deverá ser advertido. O árbitro deve observar se o jogador registra seus próprios movimentos e os de seu oponente da maneira correta, lance após lance. No entanto, se for constatado que o jogador perdeu um ou mais movimentos por escrito e não estiver claro quando isso aconteceu, o árbitro deve se contentar com uma advertência. Ele pode agir de forma diferente se essas violações forem de natureza regular.

- 8.5.2 Se apenas um jogador não tiver registrado a anotação nos termos do Artigo 8.4, ele deverá, assim que uma das setas cair, atualizar completamente sua planilha de pontuação antes de mover uma peça no tabuleiro de xadrez. Desde que a jogada seja desse jogador, ele poderá usar a planilha de pontuação de seu oponente, mas deverá devolvê-la antes de fazer uma jogada.

Observe que, nessa situação, após a queda de uma seta, o árbitro não pausa os relógios. Se o adversário se recusar a disponibilizar sua planilha de pontuação, o árbitro pode insistir para que ele o faça.

- 8.5.3 Se não houver uma planilha de pontuação completa disponível, os jogadores deverão reconstruir o jogo em um segundo tabuleiro de xadrez sob o controle do árbitro ou de um assistente. Ele deverá primeiro registrar a posição real do jogo, os horários do relógio, de quem era a vez e o número de jogadas feitas/concluídas, se essa informação estiver disponível, antes que a reconstrução seja feita.

A reconstrução deve ocorrer depois que os dois relógios forem pausados e deve ser feita longe dos outros jogos, para não atrapalhá-los.

- 8.6 Se as planilhas de pontuação não puderem ser atualizadas, mostrando que um jogador ultrapassou o tempo alocado, a próxima jogada feita será considerada como a primeira do período de tempo seguinte, a menos que haja evidência de que mais jogadas tenham sido feitas ou concluídas.

- 8.7 Ao final do jogo, ambos os jogadores devem indicar o resultado do jogo assinando as duas planilhas de pontuação ou aprovando o resultado em suas planilhas eletrônicas. Mesmo se estiver incorreto, esse resultado será mantido, a menos que o árbitro decida o contrário.

É muito importante que o Árbitro registre o resultado correto dos jogos. No momento em que o Árbitro perceber que um jogo foi concluído, ele deverá ir até o tabuleiro e verificar se os jogadores registraram o resultado do jogo e assinaram as duas planilhas de pontuação. O árbitro deve verificar imediatamente se as duas planilhas de pontuação mostram o mesmo resultado.

Artigo 9: O jogo empatado

9.1 Ofertas de empate e regulamentos do evento:

- 9.1.1 Os regulamentos de um evento podem especificar que os jogadores não podem oferecer ou concordar com um empate, seja em menos de um número específico de jogadas ou em todas, sem o consentimento do árbitro.

Se uma competição aplicar essa regra, o número necessário de jogadas ou a condição de não haver empate por comum acordo de nenhuma forma, deverá ser comunicado aos jogadores no convite para o torneio. É aconselhável que o árbitro repita a regra antes do início do torneio. Está claro que a regra se aplica somente a acordos de empate. Artigos 9.2, 9.3 e 9.6 ainda se aplicam durante todo o jogo e dão a possibilidade de os jogadores empatarem em menos do que o número especificado de movimentos, o que deve ser aceito pelo árbitro. Por exemplo, se dois jogadores reivindicarem um empate por ocorrência de três repatições após 20 jogadas, em um torneio em que há uma regra de restrição de empate antes que 30 jogadas tenham sido concluídas por ambos os jogadores, o árbitro deverá permitir o empate. Se nenhum dos jogadores reivindicar um empate por ocorrência de três repatições e o árbitro estiver ciente de que a mesma posição (de acordo com 9.2.2) ocorreu pelo menos 5 vezes, ele deverá intervir, veja Artigo 9.6.1.

Este artigo não especifica uma penalidade no caso de sua violação. A menos que o regulamento do torneio especifique uma penalidade, o Árbitro poderá agir de acordo com o art. 12.9.

- 9.1.2 No entanto, se os regulamentos de um evento permitirem um acordo de empate, aplicar-se-á o seguinte:

- 9.1.2.1 O jogador que desejar oferecer um empate deverá fazê-lo depois de ter feito um lance no tabuleiro de xadrez e antes de apertar o relógio. Uma oferta em qualquer outro momento do jogo ainda é válida, mas o Artigo 11.5 deve ser considerado. Nenhuma condição pode ser anexada à oferta. Em ambos os casos, a oferta não pode ser retirada e permanece válida até que o oponente a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando em uma peça com a intenção de movê-la ou capturá-la, ou até que o jogo seja concluído de alguma outra forma.

- 9.1.2.2 A oferta de empate deverá ser registrada por cada jogador em sua planilha de pontuação com o símbolo (=).

Essa é uma regra valiosa para o árbitro e seu uso deve ser incentivado. Se um jogador alegar que está sendo distraído por repetidas ofertas de empate, sua planilha de pontuação deverá ser examinada para verificar se há evidência disso na forma de vários (=) sendo exibidos.

9.1.2.3 A reivindicação de um empate nos termos do Artigo 9.2 ou 9.3 será considerada uma oferta de empate.

A sequência correta de uma oferta de saque é clara:

1. fazer uma jogada
2. oferta de um sorteio
3. pressione o relógio

Se um jogador se desviar dessa ordem, a oferta ainda será válida, embora tenha sido feita de maneira incorreta.

O árbitro, nesse caso, deve penalizar o jogador, de acordo com o Artigo 12.9. Nenhuma condição pode ser anexada a uma oferta de empate.

Alguns exemplos de condições inaceitáveis:

O jogador exige que o oponente aceite a oferta em 2 minutos.

Em uma competição por equipes: um empate é oferecido sob a condição de que outro jogo da partida seja abandonado ou também seja empatado.

Em ambos os casos, a oferta de um sorteio é válida, mas não a condição anexa.

Com relação a 9.1.2.3: Se um jogador reivindicar um empate, o adversário tem a possibilidade de concordar imediatamente com o empate. Nesse caso, o árbitro não precisa verificar a exatidão da reivindicação. Mas tenha cuidado. Se houver uma restrição de empate (por exemplo: nenhuma oferta de empate é permitida antes de 30 movimentos terem sido concluídos por ambos os jogadores) e a reivindicação tiver sido enviada antes desse movimento (talvez após 28 movimentos), a reivindicação deverá ser verificada pelo Árbitro, mesmo que o oponente concorde com o empate. Conforme mencionado, uma reivindicação de empate nos termos do Artigo 9.2 ou 9.3 será considerada uma oferta de empate. Se o adversário optar por verificar a reivindicação, a oferta perderá sua validade.

9.2 O jogo é empatado, mediante uma reivindicação correta de um jogador que tenha a jogada, quando a mesma posição, pelo menos pela terceira vez (não necessariamente por uma repetição de jogadas):

9.2.1 estiver prestes a aparecer, se ele primeiro indicar sua jogada, que não pode ser alterada, escrevendo-a na planilha de pontuação em papel ou inserindo-a na planilha de pontuação eletrônica e declarar ao árbitro sua intenção de fazer essa jogada, ou

9.2.2 acabou de aparecer, e o jogador que está reivindicando o empate tem a jogada.

9.2.3 As posições são consideradas iguais se e somente se o mesmo jogador tiver o movimento, se peças do mesmo tipo e cor ocuparem as mesmas casas e se os movimentos possíveis de todas as peças de ambos os jogadores forem os mesmos. Portanto, as posições não são iguais se:

9.2.3.1 no início da sequência, um peão poderia ter sido capturado *en passant*

9.2.3.2 um rei tinha direito de roque com uma torre que não havia sido movida, mas perdeu esse direito depois de movê-la. O direito de roque é perdido somente depois que o rei ou a torre é movido.

Somente o jogador que tem a vez do lance e cujo relógio está correndo pode reivindicar um empate dessa forma. Se o procedimento de uma reivindicação de empate estiver correto, mas o jogador esquecer ou não souber que deve escrever sua jogada pretendida, é aconselhável que, em vez de rejeitar a reivindicação, o árbitro diga "Torne sua reivindicação legal". Se o jogador perguntar como pode tornar sua reivindicação legal, o árbitro poderá, de acordo com o artigo 11.2, explicar as condições de uma reivindicação correta.

A exatidão de uma reivindicação deve ser verificada na presença de ambos os jogadores. Também é aconselhável repetir o jogo e não decidir apenas com base nas planilhas de pontuação. Se forem usados quadros eletrônicos, é possível verificar no computador.

9.3 O jogo é empatado, após uma reivindicação correta de um jogador com a jogada, se:

9.3.1 ele/ela indicar seu movimento, que não pode ser alterado, escrevendo-o na planilha de pontuação em papel ou inserindo-o na planilha de pontuação eletrônica e declarar ao árbitro sua intenção de fazer esse movimento, o que fará com que os últimos 50 lances de cada jogador tenham sido feitos sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura, ou

9.3.2 os últimos 50 movimentos de cada jogador foram concluídos sem o movimento de nenhum peão e sem nenhuma captura.

Veja os comentários do artigo 9.2.3.2

9.4 Se o jogador tocar em uma peça conforme o Artigo 4.3, ele perderá o direito de reivindicar um empate conforme o Artigo 9.2 ou 9.3 nessa jogada.

O direito de reivindicar um empate é devolvido na próxima jogada, mas não pode ser feito retrospectivamente.

9.5 Reivindicações de empate:

9.5.1 Se um jogador reivindicar um empate nos termos do Artigo 9.2 ou 9.3, ele ou o árbitro deverá pausar o relógio de xadrez. Ele não poderá retirar sua reivindicação.

9.5.2 Se a alegação for considerada correta, o jogo é imediatamente empatado.

9.5.3 Se a alegação for considerada incorreta, o árbitro adicionará dois minutos ao tempo de jogo restante do oponente. Em seguida, o jogo deve continuar. Se a reivindicação se basear em um movimento pretendido, esse movimento deverá ser feito de acordo com os Artigos 3 e 4.

Essa reivindicação não é tratada como uma jogada ilegal, mas veja abaixo.

É mencionado que o movimento pretendido deve ser jogado, mas se o movimento pretendido for ilegal, outro movimento com essa peça deve ser feito. Todos os outros detalhes do Artigo 4 também são válidos.

9.6 Se uma ou ambas as situações a seguir ocorrerem, o jogo será empatado:

9.6.1 a mesma posição apareceu, como em 9.2.2, pelo menos cinco vezes.

9.6.2 qualquer série de pelo menos 75 movimentos tenha sido feita por cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura. Se o último movimento tiver resultado em xeque-mate, este terá precedência.

No caso do item 9.6.1, as cinco vezes não precisam ser consecutivas.

Nos casos 9.6.1 e 9.6.2, o árbitro deve intervir e interromper o jogo, declarando-o como um empate.

Se um empate em qualquer uma das condições acima não for notado durante o jogo, o jogador poderá apelar usando o procedimento normal de apelação.

Artigo 10: Pontos

- 10.1 A menos que os regulamentos de um evento especifiquem o contrário, um jogador que vence seu jogo, ou vence por desistência, marca um ponto (1), um jogador que perde seu jogo, ou desiste, não marca pontos (0), e um jogador que empata seu jogo marca meio ponto ($\frac{1}{2}$).

Outro sistema de pontuação usado ocasionalmente é o de 3 pontos para uma vitória, 1 ponto para um empate e 0 pontos para um jogo perdido. A ideia é incentivar um jogo mais positivo.

Outra opção é ganhar 3 pontos, empatar 2, perder 1 e desistir 0. Isso é para desencorajar as desistências e pode incentivar as crianças, principalmente porque elas ganham um ponto apesar de perderem.

Outra é vencer 2, empatar 1, perder 0. Isso evita $\frac{1}{2}$ na planilha de resultados.

- 10.2 A pontuação total de qualquer jogo nunca pode exceder a pontuação máxima normalmente atribuída a esse jogo. As pontuações dadas a um jogador individual devem ser aquelas normalmente associadas ao jogo, por exemplo, não é permitida uma pontuação de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$.

Artigo 11: A conduta dos jogadores

11.1 Os jogadores não devem tomar nenhuma atitude que possa levar o jogo de xadrez ao descrédito.

Esse é um artigo que pode ser usado para muitas infrações que não são especificamente mencionadas nos artigos das Leis de Xadrez.

11.2 Local e área de jogo:

11.2.1 O "local de jogo" é definido como a "área de jogo", as salas de descanso, os banheiros, a área de bebidas, a área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro.

11.2.2 A área de jogo é definida como o local onde os jogos de uma competição são disputados.

11.2.3 Somente com a permissão do árbitro é possível:

11.2.3.1 um jogador deixar o local de jogo,

11.2.3.2 o jogador com a vez da jogada poderá deixar a área de jogo,

11.2.3.3 uma pessoa que não seja jogador nem árbitro tenha permissão para acessar a área de jogo.

Se possível, os espectadores não devem entrar na área de jogo. É aconselhável que todos os outros ambientes (áreas para fumantes, banheiros, áreas para bebidas, etc.) estejam sempre sob o controle dos árbitros ou assistentes.

11.2.4 Os regulamentos de um evento podem especificar que o oponente do jogador que está com a vez da jogada deve se apresentar ao árbitro quando quiser deixar a área de jogo.

Este artigo não deve ser confundido com os artigos 11.2.3.1 e 11.2.3.2. Em 11.2.3.1, é proibido a qualquer jogador deixar o local de jogo sem a permissão do árbitro e, em 11.2.3.2, é proibido deixar a área de jogo para o jogador que está com a vez da jogada. Mas em 11.2.4 é possível incluir, nos regulamentos, a proibição de o adversário deixar a área de jogo sem a permissão do árbitro.

11.3 Anotações e dispositivos eletrônicos:

11.3.1 Durante o jogo, os jogadores estão proibidos de usar quaisquer anotações, fontes de informação ou conselhos, ou de analisar qualquer jogo em outro tabuleiro de xadrez.

11.3.2 Durante um jogo, o jogador é proibido de ter qualquer dispositivo eletrônico que não seja especificamente aprovado pelo árbitro no local de jogo.

11.3.2.1 No entanto, os regulamentos de um evento podem permitir que esses dispositivos sejam armazenados na bolsa do jogador, desde que o dispositivo esteja completamente desligado. Essa bolsa deve ser colocada conforme acordado com o árbitro. Ambos os jogadores estão proibidos de usar essa bolsa sem a permissão do árbitro.

11.3.2.2 Se for evidente que um jogador tem um dispositivo desse consigo no local de jogo, ele perderá a partida. O adversário vencerá. Os regulamentos de um evento podem especificar uma penalidade diferente e menos severa.

- 11.3.3 O árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas, outros itens ou corpo sejam inspecionados, em particular. O árbitro ou pessoa autorizada pelo árbitro deverá inspecionar o jogador e deverá ser do mesmo sexo que ele. Se um jogador se recusar a cooperar com essas obrigações, o árbitro tomará medidas de acordo com o Artigo 12.9.

As normas sobre dispositivos eletrônicos agora são muito rigorosas. Nenhum telefone celular é permitido no local de jogo e não faz diferença se ele está ligado ou desligado. Se um telefone celular (mesmo desligado) for encontrado com um jogador, seu jogo será imediatamente perdido e o adversário vencerá. O resultado será 1-0 ou 0-1. Não importa se, quando o celular for encontrado, o oponente não puder dar xeque-mate no jogador infrator com qualquer série de movimentos legais: ele ganha o jogo. O adversário pode ter trapaceado antes.

A situação é diferente se o jogo ainda não tiver começado. Suponha que ocorra a seguinte situação: Não há tolerância zero. O jogador A está na sala de jogo no início da rodada. Seu oponente, o Jogador B, está ausente. Imediatamente após o jogador A ter feito seu primeiro movimento, seu celular toca. O árbitro declara o jogo perdido para o Jogador A. Alguns minutos depois, mas ainda dentro do horário, o Jogador B chega. A pontuação é "-/+", não é um jogo "jogado" e não pode ser classificado. No entanto, existe a possibilidade de um árbitro ou organizador especificar com antecedência (nos regulamentos do evento) uma penalidade menos severa para uma violação deste artigo (talvez uma multa). Eles também podem incluir nos regulamentos do evento a possibilidade de trazer tal dispositivo para o torneio, desde que certas condições sejam cumpridas: que ele seja completamente desligado e armazenado em uma bolsa separada, de modo que não fique em contato com o jogador e que o jogador não tenha acesso à bolsa durante o jogo, sem a permissão do árbitro (e ele não pode levar a bolsa com ele para o banheiro, e assim por diante).

Um jogador que chegue depois do início de uma rodada deve ter a oportunidade de guardar o seu dispositivo antes de efetuar a sua primeira jogada, seja com o organizador ou colocado numa bolsa, se tal for permitido.

- 11.3.4 É permitido fumar, inclusive cigarros eletrônicos, somente na seção do local designada pelo árbitro.

Se possível, essa área para fumantes deve ficar próxima à área de jogo e ser supervisionada por um árbitro ou assistente.

- 11.4 Os jogadores que tiverem terminado seus jogos serão considerados espectadores.

Isso significa que os jogadores que terminaram seus jogos podem ter de deixar a área de jogo. No entanto, dê a eles alguns minutos para observar os outros tabuleiros, certificando-se de que não perturbem os jogadores que ainda estão jogando.

- 11.5 É proibido distrair ou irritar o adversário de qualquer maneira. Isso inclui reivindicações não razoáveis, ofertas não razoáveis de empate ou a introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.

Mesmo que as ofertas ou reivindicações de empate sejam bastante razoáveis, repeti-las com muita frequência pode irritar o adversário. O árbitro deve sempre intervir quando o oponente estiver incomodado ou distraído.

- 11.6 A infração de qualquer parte dos Artigos 11.1 a 11.5 resultará em penalidades de acordo com o Artigo 12.9.
- 11.7 A recusa persistente de um jogador em cumprir as Leis de Xadrez será penalizada com a perda da partida. O árbitro decidirá a pontuação do oponente.

É muito difícil dar uma diretriz geral para a aplicação desse artigo, mas se um árbitro tiver que advertir o jogador pela terceira ou quarta vez, esse é um bom motivo para declarar o jogo perdido. É necessário informar ao jogador que o Artigo 11.7 será aplicado na próxima infração.

- 11.8 Se ambos os jogadores forem considerados culpados de acordo com o Artigo 11.7, o jogo será declarado perdido por ambos os jogadores.
- 11.9 O jogador terá o direito de solicitar ao árbitro uma explicação sobre pontos específicos das Leis de Xadrez.

Por exemplo, os jogadores costumam perguntar se podem fazer um roque ou uma captura "en passant" na posição em seu tabuleiro. O árbitro não deve responder "sim" ou "não", mas deve informá-los sobre o significado da Lei apropriada. Também é comum que um jogador pergunte como reivindicar um empate (veja o comentário no artigo 9.2.3.2).

- 11.10 A menos que os regulamentos de um evento especifiquem o contrário, um jogador pode apelar contra qualquer decisão do árbitro, mesmo que tenha assinado a planilha de pontuação (ver Artigo 8.7).

*É necessário avisar o jogador sobre seu direito de apelar, caso ele não concorde com a decisão do árbitro. Se a apelação não puder ser ouvida imediatamente, o jogo continua da maneira decidida pelo árbitro. Se o jogador se recusar a continuar, seu relógio será iniciado e, no devido tempo, ele perderá no tempo.
Sempre deve haver um prazo para a apresentação de uma apelação.
Os detalhes do procedimento de apelação devem fazer parte dos regulamentos do evento.*

- 11.11 Ambos os jogadores devem auxiliar o árbitro em qualquer situação que exija a reconstrução do jogo, incluindo reivindicações de empate.
- 11.12 A verificação de uma "ocorrência de três repetições de posição" ou de uma reivindicação de "50 jogadas" é um dever dos jogadores, sob a supervisão do árbitro.

Ambos os jogadores devem conduzir a reconstrução, observados pelo árbitro. A reconstrução deve ser interrompida quando se acredita que temos a primeira ocorrência e, em seguida, a segunda. Isso permite que os dois jogadores e o árbitro confirmem cada ocorrência. Se um jogador se recusar a participar, será aplicado o Artigo 12.9.

Artigo 12: A função do árbitro (consulte o Prefácio)

12.1 O árbitro deverá garantir que as Leis do Xadrez sejam observadas.

O árbitro deve estar presente e controlar os jogos.

Se o árbitro observar qualquer infração, ele deverá intervir. Ele não deve esperar pela reclamação de um jogador.

Exemplo: Um jogador toca em uma peça e faz um movimento com outra peça. O árbitro deve exigir que o jogador jogue a peça tocada, se for legal.

12.2 O árbitro deverá:

12.2.1 garantir o fair play,

12.2.2 agir no melhor interesse da competição,

12.2.3 garantir a manutenção de um bom ambiente de jogo,

12.2.4 garantir que os jogadores não sejam perturbados,

12.2.5 supervisionar o andamento da competição,

12.2.6 tomar medidas especiais no interesse de jogadores com deficiência e daqueles que precisam de atendimento médico,

12.2.7 seguir as Regras ou Diretrizes do Fair play

O Árbitro deve tomar cuidado para evitar qualquer tipo de trapaça por parte dos jogadores.

12.3 O árbitro deverá observar os jogos, especialmente quando os jogadores estiverem com pouco tempo, aplicar as decisões que tomou e impor penalidades aos jogadores quando apropriado.

12.4 O árbitro pode nomear assistentes para observar os jogos, por exemplo, quando vários jogadores estiverem com pouco tempo.

12.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores em caso de perturbação externa do jogo.

12.6 O árbitro não deve intervir em um jogo, exceto nos casos descritos nas Leis de Xadrez. Ele não deve indicar o número de jogadas concluídas, exceto na aplicação do Artigo 8.5 quando pelo menos uma seta tiver caído. O árbitro deve abster-se de informar a um jogador que seu oponente completou um movimento ou que o jogador não apertou seu relógio.

12.7 Se alguém observar uma irregularidade, deverá informar apenas ao árbitro. Os jogadores de outros jogos não devem falar ou interferir de forma alguma em um jogo. Os espectadores não podem interferir em um jogo. O árbitro pode expulsar os infratores do local de jogo.

Se um espectador vir uma seta cair ou qualquer outra infração, ele deve informar o árbitro. Eles não devem anunciar o fato.

- 12.8 A menos que autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar um telefone celular ou qualquer tipo de dispositivo de comunicação no local de jogo ou em qualquer área contígua designada pelo árbitro.

Em geral, ninguém tem permissão para usar seus celulares na sala de jogos ou na área adjacente durante os jogos.

- 12.9 Opções disponíveis para o árbitro com relação às penalidades:

- 12.9.1 aviso,
- 12.9.2 aumentando o tempo restante do oponente,
- 12.9.3 reduzindo o tempo restante do jogador infrator,
- 12.9.4 aumentando os pontos marcados no jogo pelo oponente até o máximo disponível para aquele jogo,
- 12.9.5 reduzindo os pontos marcados no jogo pela pessoa infratora,
- 12.9.6 declarar o jogo como perdido pelo jogador infrator (o árbitro também decidirá a pontuação do adversário),
- 12.9.7 uma multa, anunciada com antecedência,
- 12.9.8 exclusão de uma ou mais rodadas,
- 12.9.9 expulsão da competição.

Essas punições estão em um nível aproximado de gravidade. Por exemplo, o Artigo 12.9.8 pode ser usado para um jogador que chega sob a influência de álcool, mas não é perturbador. O Artigo 12.9.9 pode exigir um acordo com o organizador do evento.

APÊNDICES

Apêndice A. Xadrez rápido

- A.1 Um jogo de xadrez rápido é aquele em que todos os movimentos devem ser concluídos em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas menos de 60 minutos para cada jogador; ou o tempo alocado mais 60 vezes qualquer incremento é de mais de 10 minutos, mas menos de 60 minutos para cada jogador.

Exemplo 1: De acordo com os Regulamentos de Torneio de um evento, o controle de tempo é de 30 minutos para todo o jogo e 30 segundos de incremento para cada jogada. Ou seja: para 60 movimentos, teríamos $30' + (30'' \times 60) = 30' + 30' = 60'$. Então, esse jogo é considerado xadrez padrão. De acordo com o Artigo A1, "Xadrez rápido" é um jogo em que todos os movimentos devem ser concluídos em mais de 10 minutos e menos de 60 minutos para cada jogador.

Exemplo 2: De acordo com os Regulamentos de Torneio de um evento, o controle de tempo é de 10 minutos para todo o jogo e um incremento de 5 segundos para cada jogada. Ou seja: para 60 movimentos, teríamos $10' + (5'' \times 60) = 10' + 5' = 15'$. Portanto, de acordo com o Artigo A.1, esse jogo é considerado Xadrez Rápido.

Ao fazer esses cálculos, os jogos que usam atrasos ("delays") são tratados da mesma forma.

- A.2 Os jogadores não precisam registrar as jogadas, mas não perdem seus direitos a reivindicações normalmente baseadas em uma planilha de pontuação. O jogador pode, a qualquer momento, pedir ao árbitro que lhe forneça uma planilha de pontuação para escrever as jogadas.

Os jogadores podem registrar os movimentos, mas podem parar de registrar a qualquer momento que desejarem. Os jogadores podem reivindicar um empate sem o apoio de uma planilha de pontuação quando estiverem jogando em tabuleiros eletrônicos. O árbitro também tem o direito de aceitar ou recusar uma reivindicação sem a evidência da planilha de pontuação com base em suas observações.

- A.3 As penalidades mencionadas nos artigos 7 e 9 das Regras de Jogo Competitivas serão de um minuto em vez de dois minutos.

- A.4. As Regras de Jogo Competitivas devem ser aplicadas se:

A4.1 um árbitro supervisionar no máximo três jogos, e

A4.2 Cada partida é registrada pelo árbitro ou seu assistente e, se possível, por meios eletrônicos.

A.4.3 O jogador pode, a qualquer momento, quando for sua jogada, pedir ao árbitro ou ao seu assistente que lhe mostre a planilha de pontuação. Isso pode ser solicitado no máximo cinco vezes em um jogo. Mais solicitações serão consideradas como distração do oponente.

Se um jogador pedir ao Árbitro para lhe mostrar a planilha de pontuação, o relógio não deverá ser pausado.

Se as Regras de Competição forem usadas, elas deverão ser aplicadas a todas as rodadas. Elas não podem ser introduzidas, por exemplo, apenas para a final.

A.5 Caso contrário, aplica-se o seguinte:

A.5.1 A partir da posição inicial, quando cada jogador tiver completado 10 movimentos,

A.5.1.1 Nenhuma alteração pode ser feita na configuração do relógio, a menos que a programação do evento seja afetada negativamente

A.5.1.2 Nenhuma reclamação pode ser feita com relação à configuração ou orientação incorreta do tabuleiro de xadrez. Em caso de posicionamento incorreto do rei, o roque não é permitido. Em caso de posicionamento incorreto da torre, o roque com essa torre não é permitido.

A.5.2 Se o árbitro observar uma ação realizada de acordo com o Artigo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ou 7.5.4, ele deverá agir de acordo com o Artigo 7.5.5, desde que o adversário não tenha feito sua próxima jogada. Se o árbitro não intervir, o adversário tem o direito de reivindicar, desde que não tenha feito sua próxima jogada. Se o adversário não reclamar e o árbitro não intervir, a jogada ilegal será mantida e o jogo continuará. Depois que o oponente tiver feito seu próximo movimento, um movimento ilegal não poderá ser corrigido, a menos que isso seja acordado pelos jogadores sem a intervenção do árbitro.

Isso significa que o jogador não perde o jogo com o primeiro movimento ilegal, mas apenas com o segundo, como acontece no xadrez padrão. A penalidade é a adição de um minuto ao oponente, em vez de dois minutos.

A.5.3 Para reivindicar uma vitória dentro do prazo, o reivindicador pode pausar o relógio de xadrez e notificar o árbitro. No entanto, o jogo será empatado se a posição for tal que o reclamante não possa fazer xeque-mate no rei do jogador por meio de qualquer série possível de movimentos legais.

Se ambos os relógios indicarem 0,00, os jogadores não poderão reivindicar vitória no tempo, mas o Árbitro decidirá o resultado do jogo pela bandeira mostrada em um dos relógios. O jogador cujo relógio mostrar essa indicação perde o jogo.

A.5.4 Se o árbitro observar que ambos os reis estão em xeque ou que um peão está na fileira mais distante de sua posição inicial, ele deverá esperar até que a próxima jogada seja concluída. Então, se uma posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele declarará o jogo empatado.

O árbitro chega a um tabuleiro em que ambos os reis estão em xeque. Se essa situação continuar depois que a próxima jogada for feita, o árbitro declarará o jogo empatado. Se essa jogada remover seu próprio rei do xeque, mas o oponente ainda estiver em xeque, o jogo continua, pois não se trata mais de uma posição ilegal. Se o segundo jogador continuar em xeque depois de concluir seu próximo movimento, o árbitro deverá declarar que esse jogador fez um movimento ilegal.

A.5.5 O árbitro também deve registrar uma queda de seta, se a observar.

A.6 Os regulamentos de um evento deverão especificar se o Artigo A.4 ou o Artigo A.5 se aplicará a todo o evento.

Apêndice B. Blitz

- B.1 Um jogo "blitz" é aquele em que todas as jogadas devem ser concluídas em um tempo fixo de 10 minutos ou menos para cada jogador; ou o tempo alocado mais 60 vezes qualquer incremento é de 10 minutos ou menos para cada jogador.

De acordo com os Regulamentos de Torneio de um evento, o controle de tempo é de 5 minutos para o jogo inteiro e um incremento de 5 segundos para cada jogada

Ou seja: para 60 movimentos, obteríamos $5' + (5' \times 60) = 5' + 5' = 10'$.

De acordo com o Art. B.1, temos um jogo Blitz.

- B.2 As Regras da Competição serão aplicáveis se:

- B.2.1 um árbitro supervisiona um jogo e
- B.2.2 cada jogo é registrado pelo árbitro ou seu assistente e, se possível, por meios eletrônicos.
- B.2.3 O jogador pode, a qualquer momento, quando for a sua vez, pedir ao árbitro ou ao seu assistente que lhe mostre a planilha de pontuação. Isso pode ser solicitado no máximo cinco vezes em um jogo. Mais solicitações serão consideradas como distração do adversário.

Se as Regras de Competição forem usadas, elas devem se aplicar a todas as rodadas. Elas não podem ser introduzidas, por exemplo, apenas para a final.

Tanto no xadrez rápido quanto no blitz, se o jogador pedir ao árbitro para ver a planilha de pontuação, o relógio não deve ser pausado.

- B.3 Caso contrário, o jogo será regido pelas Leis do Xadrez Rápido, conforme o Artigo A.2, A.3 e A.5.
- B.4 Os regulamentos de um evento deverão especificar se o Artigo B.2 ou o Artigo B.3 se aplicará a todo o evento.

Apêndice C. Notação algébrica

A FIDE reconhece para seus próprios torneios e partidas apenas um sistema de notação, o Sistema Algébrico, e recomenda o uso dessa notação uniforme de xadrez também para literatura e periódicos de xadrez. As folhas de pontuação que utilizam um sistema de notação diferente do algébrico não podem ser usadas como prova nos casos em que normalmente a folha de pontuação de um jogador é usada para esse fim. Um árbitro que observar que um jogador está usando um sistema de notação diferente do algébrico deve avisar o jogador sobre essa exigência.

Descrição do sistema algébrico

- C.1 Nesta descrição, "peça" significa uma peça que não seja um peão.
- C.2 Cada peça é indicada por uma abreviação. No idioma inglês, é a primeira letra, uma letra maiúscula, de seu nome. Exemplo: K=rei, Q=dama, R=torre, B=bispo, N= cavalo. (N é usado para cavalo, a fim de evitar ambiguidade, pois a palavra original em inglês inicia com a letra "K", igual em Português se chama Dama ao invés de Rainha).
- C.3 Para a abreviação do nome das peças, cada jogador é livre para usar o nome que é comumente usado em seu país. Exemplos: F = fou (francês para bispo), L = loper (holandês para bispo). Em periódicos impressos, recomenda-se o uso de figuras.
- C.4 Os peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência dessa letra. Exemplos: os movimentos são escritos e5, d4, a5, e não pe5, Pd4, pa5.
- C.5 As oito colunas (da esquerda para a direita para o Branco e da direita para a esquerda para o Preto) são indicados pelas letras minúsculas a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.
- C.6 As oito fileiras (de baixo para cima para as brancas e de cima para baixo para as pretas) são numeradas como 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivamente. Consequentemente, na posição inicial, as peças e os peões brancos são colocados na primeira e na segunda fileiras; as peças e os peões pretos, na oitava e na sétima fileiras.
- C.7 Como consequência das regras anteriores, cada um dos sessenta e quatro quadrados é invariavelmente indicado por uma combinação única de uma letra e um número.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Cada movimento de uma peça é indicado pela abreviação do nome da peça em questão e a casa de chegada. Não há necessidade de um hífen entre o nome e a casa. Exemplos: Be5, Nf3, Rd1.

No caso de peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5.

Uma forma mais longa contendo a casa de partida é aceitável. Exemplos: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Quando uma peça faz uma captura, um x pode ser inserido entre elas:

C.9.1 a abreviação do nome da peça em questão e

C.9.2 o quadrado da chegada. Exemplos: Bxe5, Nxf3, Rxd1, veja também C.10.

C.9.3 Quando um peão faz uma captura, a coluna de partida deve ser indicada, depois pode ser inserido um x e, em seguida, a casa de chegada. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura "en passant", "e.p." pode ser acrescentado à notação. Exemplo: exd6 e.p.

C.10 Se duas peças idênticas puderem se mover para a mesma casa, a peça que for movida será indicada da seguinte forma:

C.10.1 Se ambas as peças estiverem na mesma fileira, por:

C.10.1.1 a abreviação do nome da peça,

C.10.1.2 a coluna de partida, e

C.10.1.3 a casa de chegada.

C.10.2 Se ambas as peças estiverem na mesma coluna por:

C.10.2.1 a abreviação do nome da peça,

C.10.2.2 a fileira da casa de partida, e

C.10.2.3 a casa de chegada.

C.10.3 Se as peças estiverem em fileiras e colunas diferentes, o método 1 é o preferido. Exemplos:

C.10.3.1 Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles se move para a casa f3: Ngf3 ou Nef3, conforme o caso.

C.10.3.2 Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles se move para a casa f3: N5f3 ou N1f3, conforme o caso.

C.10.3.3 Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles se move para a casa f3: Nh3f3 ou Ndf3, conforme o caso.

C.10.3.4 Se a captura ocorrer na casa f3, a notação dos exemplos anteriores ainda será aplicável, mas um x poderá ser inserido: 1) ou Ngxf3 ou Nexf3, 2) ou N5xf3 ou N1xf3, 3) ou Nhxf3 ou Ndx3f3, conforme o caso.

C.11 No caso da promoção de um peão, o movimento real do peão é indicado, seguido imediatamente pela abreviação da nova peça. Exemplos: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

C.12 A oferta de empate deverá ser marcada como (=).

C.13 Abreviações

C.13.1 0-0= roque com a torre h1 ou a torre h8 (roque do lado do rei)

C.13.2 0-0-0= roque com a torre a1 ou a torre a8 (roque do lado da dama)

C.13.3 x = capturas

C.13.4 + = xeque

C.13.5 ++ ou # = xeque-mate

C.13.6 e.p. = captura 'en passant'

Os artigos C.13.3 - C.13.6 são opcionais.

Exemplo de jogo:

1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p.Nxd6 7. Bg5 Nc6

8.Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Ou: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6

8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Ou: 1. e2e4 e7e5 2.Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5

6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0

10. 0-0-0Rf8e8 11. Kb1 (=)

Apêndice D. Regras para jogar com jogadores cegos e deficientes visuais

D.1 O organizador, após consultar o árbitro, terá o poder de adaptar as regras a seguir de acordo com as circunstâncias locais. No xadrez competitivo entre jogadores com visão e jogadores com deficiência visual (legalmente cegos), qualquer um dos jogadores pode exigir o uso de dois tabuleiros, o jogador com visão usando um tabuleiro normal e o jogador com deficiência visual usando um especialmente construído. Esse tabuleiro deve atender aos seguintes requisitos:

D.1.1 medir pelo menos 20 cm por 20 cm,

D.1.2 têm os quadrados pretos ligeiramente elevados,

D.1.3 têm uma abertura de segurança em cada quadrado,

D.1.4 Os requisitos para as peças são:

D.1.4.1 todos são fornecidos com um pino que se encaixa na abertura de fixação da placa,

D.1.4.2 Todas são do modelo Staunton, sendo as peças pretas especialmente marcadas.

D.2 Os seguintes regulamentos regerão o jogo:

D.2.1 Os movimentos devem ser anunciados claramente, repetidos pelo oponente e executados em seu tabuleiro de xadrez. Ao promover um peão, o jogador deve anunciar qual peça foi escolhida. Para tornar o anúncio o mais claro possível, sugere-se o uso dos seguintes nomes em vez das letras correspondentes:

A - Anna, B - Bella, C - Cesar, D - David, E - Eva, F - Felix, G - Gustav, H - Hector

A menos que o árbitro decida de outra forma, as fileiras de brancas a pretas receberão os números alemães

1 - eins	2 - zwei	3 - drei	4 - vier
5 - fuenf	6 - sechs	7 - Sieben	8 - acht

O roque é anunciado como "Lange Rochade" (em alemão, roque longo) e "Kurze Rochade" (em alemão, roque curto).

As peças levam os nomes: Koenig, Dame, Turm, Laeuffer, Springer, Bauer.

D.2.2 No tabuleiro do jogador com deficiência visual, uma peça será considerada "tocada" quando tiver sido retirada da abertura de segurança.

D.2.3 Um movimento será considerado "feito" quando:

D.2.3.1 no caso de uma captura, a peça capturada foi removida do tabuleiro do jogador cuja vez é de mover,

D.2.3.2 uma peça foi colocada em uma abertura de segurança diferente,

D.2.3.3 a mudança foi anunciada.

D.2.4 Só então o relógio do adversário será iniciado.

D.2.5 No que diz respeito aos pontos D.2.2 e D.2.3, as regras normais são válidas para o jogador com visão.

D.2.6 Relógio de xadrez para jogadores com deficiência visual:

D.2.6.1 Será permitido o uso de um relógio de xadrez especialmente construído para deficientes visuais. Ele deve ser capaz de anunciar o tempo e o número de jogadas para o jogador com deficiência visual.

D.2.6.2 Como alternativa, pode ser considerado um relógio analógico com os seguintes recursos:

- 1) um mostrador equipado com ponteiros reforçados, com um ponto em relevo a cada cinco minutos e dois pontos em relevo a cada 15 minutos, e
- 2) uma bandeira que possa ser facilmente sentida; deve-se tomar cuidado para que a bandeira esteja disposta de modo a permitir que o jogador sinta o ponteiro dos minutos durante os últimos cinco minutos da hora cheia.

D.2.7 O jogador com deficiência visual deve manter a pontuação do jogo em Braille ou à mão, ou registrar as jogadas em um dispositivo de gravação.

D.2.8 Um deslize no anúncio de uma jogada deve ser corrigido imediatamente e antes que o relógio do adversário seja iniciado.

D.2.9 Se, durante um jogo, surgirem posições diferentes nos dois tabuleiros, elas deverão ser corrigidas com a ajuda do árbitro e consultando as pontuações do jogo de ambos os jogadores. Se as duas pontuações do jogo corresponderem uma à outra, o jogador que escreveu o movimento correto, mas fez o movimento errado, deverá ajustar sua posição para corresponder ao movimento nas pontuações do jogo. Quando as pontuações do jogo forem diferentes, as jogadas deverão ser reconstituídas até o ponto em que as duas pontuações coincidirem, e o árbitro deverá reajustar os relógios de acordo.

D.2.10 O jogador com deficiência visual terá o direito de usar um assistente que terá uma ou todas as seguintes funções:

D.2.10.1 fazer a jogada de qualquer um dos jogadores no tabuleiro do oponente,

D.2.10.2 anunciando as jogadas de ambos os jogadores,

D.2.10.3 manter a marcação do jogo do jogador com deficiência visual e iniciar o relógio de seu oponente

D.2.10.4 informar ao jogador com deficiência visual, somente a seu pedido, o número de jogadas concluídas e o tempo gasto por ambos os jogadores,

D.2.10.5 reivindicar a vitória nos casos em que o limite de tempo tiver sido excedido e informar ao árbitro quando o jogador com visão tiver tocado em uma de suas peças,

D.2.10.6 realizar as formalidades necessárias nos casos em que o jogo for adiado.

D.2.11 Se o jogador com deficiência visual não usar um assistente, o jogador com visão poderá usar um assistente que deverá realizar as tarefas mencionadas nos itens D.2.10.1 e D.2.10.2. Um assistente deve ser usado no caso de um jogador com deficiência visual emparelhado com um jogador com deficiência auditiva.

Diretrizes

Introdução

As Diretrizes a seguir foram elaboradas para ajudar na organização de eventos em que elas possam ser necessárias. Embora não façam parte das Leis de Xadrez da FIDE, é altamente recomendável que sejam usadas em todos os eventos, quando aplicável.

Diretrizes I. Jogos adiados

I.1 Procedimento de encerramento:

I.1.1 Se uma partida não for concluída ao final do tempo estipulado para o jogo, o árbitro deverá exigir que o jogador que fez a jogada a "sele". O jogador deve escrever sua jogada em notação inequívoca em uma planilha de pontuação de papel, colocar sua planilha de pontuação e a de seu oponente em um envelope, lacrar o envelope e só então pausar o relógio de xadrez. Até que ele tenha pausado o relógio de xadrez, o jogador mantém o direito de alterar sua jogada selada. Se, depois de ser instruído pelo árbitro a selar sua jogada, o jogador fizer uma jogada no tabuleiro de xadrez, ele deverá escrever essa mesma jogada em sua folha de pontuação como sua jogada selada.

I.1.2 Um jogador com a vez de jogar que adiar a partida antes do final da sessão de jogo será considerado como tendo selado no tempo nominal para o final da sessão, e o seu tempo restante será assim registrado.

I.2 Os seguintes itens devem ser indicados no envelope:

I.2.1 os nomes dos jogadores,

I.2.2 a posição imediatamente antes do movimento selado,

I.2.3 o tempo usado por cada jogador,

I.2.4 o nome do jogador que selou a jogada,

I.2.5 o número do movimento selado,

I.2.6 a oferta de empate, se a proposta for atual,

I.2.7 a data, o horário e o local do reinício do jogo.

I.3 O árbitro deve verificar a exatidão das informações no envelope e é responsável por sua guarda.

I.4 Se um jogador propuser um empate depois que seu oponente tiver selado sua jogada, a oferta será válida até que o oponente a aceite ou rejeite, conforme o Artigo 9.1.

I.5 Antes de o jogo ser reiniciado, a posição imediatamente anterior ao movimento selado deverá ser montada no tabuleiro de xadrez, e os horários usados por cada jogador quando o jogo foi interrompido deverão ser indicados nos relógios.

I.6 Se, antes do reinício, o jogo for empatado ou se um dos jogadores notificar o árbitro de que está desistindo, o jogo será concluído.

I.7 O envelope deverá ser aberto somente quando o jogador que deve responder à jogada selada estiver presente.

I.8 Exceto nos casos mencionados nos Artigos 5, 5.2.2, 6.9 e 9.6, o jogo é perdido por um jogador cujo registro de sua jogada selada:

I.8.1 é ambíguo, ou

- I.8.2 for registrado de tal forma que seja impossível estabelecer seu verdadeiro significado, ou
- I.8.3 é ilegal.
- I.9 Se, no horário de retomada acordado:
 - I.9.1 o jogador que deve responder à jogada selada está presente, o envelope é aberto, a jogada selada é feita no tabuleiro de xadrez e seu relógio é iniciado,
 - I.9.2 o jogador que tiver que responder à jogada selada não estiver presente, seu relógio será iniciado; ao chegar, ele poderá pausar seu relógio e chamar o árbitro; o envelope será então aberto e a jogada selada será feita no tabuleiro de xadrez; seu relógio será então reiniciado,
 - I.9.3 o jogador que selou a jogada não estiver presente, seu oponente tem o direito de registrar sua resposta na planilha de pontuação, selar sua planilha de pontuação em um novo envelope, pausar seu relógio e iniciar o relógio do jogador ausente, em vez de fazer sua resposta da maneira normal; nesse caso, o envelope deverá ser entregue ao árbitro para ser guardado e aberto quando o jogador ausente chegar.
- I.10 Qualquer jogador que chegar ao tabuleiro de xadrez após o horário padrão perderá o jogo, a menos que o árbitro decida o contrário. Entretanto, se a jogada selada tiver resultado na conclusão do jogo, essa conclusão ainda será válida.
- I.11 Se os regulamentos de um evento especificarem que o tempo padrão não é zero, será aplicado o seguinte: Se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, o jogador que tiver que responder à jogada selada perderá todo o tempo decorrido até sua chegada, a menos que os regulamentos de um evento especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.
- I.12 Retomada de um jogo suspenso:
 - I.12.1 Se o envelope contendo a jogada selada estiver faltando, o jogo deverá continuar a partir da posição suspensa, com os horários registrados no momento da suspensão. Se o tempo usado por cada jogador não puder ser restabelecido, o árbitro deverá ajustar os relógios. O jogador que selou a jogada deverá fazer a jogada que ele declara ter selado no tabuleiro de xadrez.
 - I.12.2 Se for impossível restabelecer a posição, o jogo será anulado e um novo jogo será realizado.
- I.13 Se, após o reinício do jogo, um dos jogadores apontar, antes de fazer seu primeiro movimento, que o tempo usado foi indicado incorretamente em um dos relógios, o erro deverá ser corrigido. Se o erro não for constatado, o jogo deverá continuar sem correção, a menos que o árbitro decida o contrário.
- I.14 A duração de cada sessão de retomada deve ser controlada pelo relógio do árbitro. O horário de início deverá ser anunciado com antecedência.

Diretrizes II. Regras do Chess960

II.1 Antes de um jogo de Xadrez960, uma posição inicial é definida aleatoriamente, sujeita a determinadas regras. Em particular, as peças e os peões têm seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate no rei do adversário.

II.2 Requisitos da posição inicial

A posição inicial do Chess960 deve atender a determinadas regras. Os peões brancos são colocados na segunda fileira como no xadrez normal. Todas as peças brancas restantes são colocadas aleatoriamente na primeira fileira, mas com as seguintes restrições:

II.2.1 o rei é colocado em algum lugar entre as duas torres, e

II.2.2 os bispos são colocados em quadrados de cores opostas, e

II.2.3 as peças pretas são colocadas em frente às peças brancas.

A posição inicial pode ser gerada antes do jogo por um programa de computador ou usando dados, moedas, cartas etc.

II.3 Regras de roque do Chess960

II.3.1 O Xadrez 960 permite que cada jogador faça o roque uma vez por jogo, um movimento que pode ser feito com o rei e a torre em um único movimento. No entanto, algumas interpretações das regras regulares do xadrez são necessárias para o roque, pois as regras regulares pressupõem localizações iniciais da torre e do rei que muitas vezes não se aplicam ao Xadrez960.

II.3.2 Como fazer o roque. No Xadrez 960, dependendo da posição anterior ao roque do rei e da torre, a manobra de roque é realizada por um destes quatro métodos:

II.3.2.1 roque de movimento duplo: fazendo um movimento com o rei e um movimento com a torre, ou

II.3.2.2 roque de transposição: transpondo a posição do rei e da torre, ou

II.3.2.3 roque apenas com o movimento do rei: fazendo apenas um movimento com o rei, ou

II.3.2.4 ***rook-move-only castling***: fazendo apenas um movimento com a torre.

II.3.2.5 Recomendações:

1. Ao fazer o roque em um tabuleiro físico com um jogador humano, recomenda-se que o rei seja movido para fora da superfície de jogo próximo à sua posição final, a torre seja movida de sua posição inicial para sua posição final e, em seguida, o rei seja colocado em sua última casa.
2. Após o roque, as posições finais da torre e do rei devem ser exatamente as mesmas posições que seriam no xadrez normal.

II.3.2.6 **Esclarecimento:**

Assim, após o roque do lado c (notado como 0-0-0 e conhecido como roque do lado da dama no xadrez ortodoxo), o rei está na casa c (c1 para as brancas e c8 para as pretas) e a torre está na casa d (d1 para as brancas e d8 para as pretas). Depois do roque do lado g (notado como 0-0 e conhecido como roque do lado do rei no xadrez ortodoxo), o rei está na casa g (g1 para as brancas e g8 para as pretas) e a torre está na casa f (f1 para as brancas e f8 para as pretas).

II.3.2.7 **Notas**

1. Para evitar mal-entendidos, pode ser útil dizer "estou prestes a fazer o roque" antes de fazer o roque.
2. Em algumas posições iniciais, o rei ou a torre (mas não ambos) não se movem durante o roque.
3. Em algumas posições iniciais, o roque pode ocorrer já na primeira jogada.
4. Todas as casas entre a casa inicial e a casa final do rei (incluindo a casa final) e todas as casas entre a casa inicial e a casa final da torre (incluindo a casa final) devem estar vazias, exceto para o rei e a torre do roque.
5. Em algumas posições iniciais, alguns quadrados podem permanecer preenchidos durante o roque, o que teria de ficar vago no xadrez normal. Por exemplo, após o roque do lado c (0-0-0), é possível que a, b e/ou e ainda estejam preenchidos e, após o roque do lado g (0-0), é possível que e e/ou h estejam preenchidos.

Diretrizes III. Jogos sem incremento, incluindo Finais de Jogo Rápido

- III.1 Um "final acelerado" é a fase de um jogo em que todos os movimentos restantes devem ser concluídos em um tempo finito.

Exemplo 1: De acordo com os regulamentos do torneio de um evento, o controle de tempo é de 2 horas para 30 jogadas e, em seguida, 1 hora para o final do jogo. A última 1 hora será jogada de acordo com as regras de finalização do final acelerado.

Exemplo 2: De acordo com os regulamentos do torneio de um evento, o controle de tempo é de 2 horas para todo o jogo. Isso significa que o jogo inteiro será jogado de acordo com as regras da final do final acelerado.

- III.2.1 As Diretrizes abaixo, referentes ao período final do jogo, incluindo Finais de Jogo Rápido, só devem ser usadas em um evento se seu uso tiver sido anunciado com antecedência.
- III.2.2 Estas Diretrizes se aplicam somente a jogos de xadrez padrão e xadrez rápido sem incremento e não a jogos de blitz.
- III.3.1 Se ambas as bandeiras tiverem caído e for impossível determinar qual bandeira caiu primeiro, então:
- III.3.1.1 o jogo deve continuar se isso ocorrer em qualquer período do jogo, exceto no último período.
- III.3.1.2 o jogo é empatado se isso ocorrer no período de um jogo em que todos os movimentos restantes devem ser concluídos.
- III.4 Se o jogador que estiver fazendo a jogada tiver menos de dois minutos restantes em seu relógio, ele poderá solicitar que um incremento extra de cinco segundos seja introduzido para ambos os jogadores. Isso constitui a oferta de um empate. Se a oferta for recusada e o árbitro concordar com a solicitação, os relógios serão ajustados com o tempo extra; o oponente receberá dois minutos extras e o jogo continuará.
- III.5 Se o Artigo III.4 não se aplicar e o jogador com a jogada tiver menos de dois minutos restantes em seu relógio, ele poderá reivindicar um empate antes que sua seta caia (consulte também o Artigo 6.12.2). Ele deverá convocar o árbitro e poderá pausar o relógio de xadrez. Ele poderá reivindicar com base no fato de que seu oponente não pode vencer por meios normais e/ou que seu oponente não está fazendo nenhum esforço para vencer por meios normais:
- III.5.1 Se o árbitro concordar que o oponente não pode vencer por meios normais, ou que o oponente não está fazendo nenhum esforço para vencer o jogo por meios normais, ele deverá declarar o jogo empatado. Caso contrário, ele deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reivindicação.
- III.5.2 Se o árbitro adiar sua decisão, o adversário poderá receber dois minutos extras e o jogo deverá continuar, se possível, na presença de um árbitro. O árbitro deverá declarar o resultado final no final do jogo ou o mais rápido possível após a queda da seta de um dos jogadores. Ele declarará o jogo empatado se concordar que o oponente do jogador cuja seta caiu não pode vencer por meios normais ou que não estava fazendo tentativas suficientes para vencer por meios normais.

Isso significa que o árbitro pode tomar a decisão de declarar um jogo como empate, mesmo após a ocorrência de uma queda de seta.

Um controle de tempo com um incremento é uma maneira muito melhor de concluir um jogo.

- III.5.3 Se o árbitro rejeitar a reivindicação, o oponente receberá dois minutos extras.

- III.6 O seguinte se aplica quando a competição não for supervisionada por um árbitro:
 - III.6.1 Um jogador pode reivindicar um empate quando tiver menos de dois minutos restantes em seu relógio e antes de sua bandeira cair. Isso conclui o jogo. Ele/ela pode reivindicar com base nisso:
 - III.6.1.1 que seu oponente não possa vencer por meios normais, e/ou
 - III.6.1.2 que seu oponente não está fazendo nenhum esforço para vencer por meios normais. Em III.6.1.1, o jogador deve anotar a posição final e seu oponente deve verificá-la. Em III.6.1.2, o jogador deve anotar a posição final e enviar uma planilha de pontuação atualizada. O adversário deverá verificar tanto a planilha de pontuação quanto a posição final.
 - III.6.2 A reivindicação deverá ser encaminhada ao árbitro designado.

Glossário de termos das leis do xadrez

O número após o termo refere-se à primeira **referência em** que ele aparece nas Leis.

- **adiamento: 8.1.** Em vez de jogar o jogo em uma sessão, ele é temporariamente interrompido e continuado em um momento posterior.
- **notação algébrica: 8.1.** Registro das jogadas usando a-h e 1-8 no tabuleiro 8x8.
- **Análise: 11.3** Quando um ou mais jogadores fazem movimentos em um tabuleiro para tentar determinar qual é a melhor continuação.
- **apelação: 11.1.** Normalmente, um jogador tem o direito de apelar contra uma decisão do árbitro ou do organizador.
- **árbitro:** A(s) pessoa(s) responsável(is) por garantir que as regras de uma competição sejam seguidas.
- **critério do árbitro:** N/A. Há aproximadamente 39 instâncias nas Leis em que o árbitro deve usar seu julgamento.
- **assistente: 8.1** Uma pessoa que pode ajudar no bom andamento da competição de várias maneiras.
- **ataque: 3.1** Diz-se que uma peça está atacando uma peça do adversário se a peça do jogador puder fazer uma captura naquela casa.
- **preto: 2.1.1.** Há 16 peças de cor escura e 32 quadrados chamados de pretos. Ou 2. quando em letra maiúscula, também se refere ao jogador das peças pretas.
- **blitz: B.** Um jogo em que o tempo de raciocínio de cada jogador é de 10 minutos ou menos.
- **tabuleiro: 2.4.** Abreviação de tabuleiro de xadrez.
- **Modo Bronstein: 6.3.2.** Consulte modo de atraso
- **captura: 3.1** Quando uma peça é movida de sua casa para uma casa ocupada por uma peça do adversário, esta última é removida do tabuleiro. Consulte também 3.7.4.1 e 3.4.7.2. Na notação x.
- **roque: 3.8.2.** Um movimento do rei em direção a uma torre. Veja o artigo. Na notação, roque 0-0 do lado do rei, roque 0-0-0 do lado da dama.
- **celular:** Consulte telefone celular.
- **xeque: 3.9.** Quando um rei é atacado por uma ou mais peças do adversário.
 - Na notação +.
- **xeque-mate: 1.2.** Quando o rei é atacado e não pode se defender da ameaça.
 - Na notação ++ ou #.
- **tabuleiro de xadrez: 1.1.** A grade 8x8 como em 2.1.
- **relógio de xadrez: 6.1.** Um relógio com dois mostradores de hora conectados um ao outro.
- **jogo de xadrez: N/A** As 32 peças no tabuleiro de xadrez.
- **Xadrez960: II** Uma variante do xadrez em que as peças da fileira de trás são colocadas em uma das 960 posições possíveis e distinguíveis
- **reclamação: 6.8.** O jogador pode fazer uma reclamação ao árbitro em várias circunstâncias.

- **relógio: 6.1.** Um dos dois visores de hora.
- **jogada completada: 6.2.1.** quando um jogador tiver feito sua jogada e, em seguida, pressionado o relógio.
- **área contígua: 12.8** Uma área que toca, mas não faz parte de fato do local de jogo. Por exemplo, a área reservada para os espectadores.
- **Modo cumulativo (Fischer):** Quando um jogador recebe uma quantidade extra de tempo (geralmente 30 segundos) antes de cada jogada.
- **posição morta: 5.2.2.** quando nenhum dos jogadores pode igualar o rei do adversário com qualquer série de jogadas legais.
- **tempo padrão: 6.7.** O tempo especificado em que um jogador pode se atrasar sem ser penalizado.
- **modo de atraso (Bronstein): 6.3.2.**
 - Ambos os jogadores recebem um "tempo de raciocínio principal". Cada jogador também recebe um "tempo extra fixo" a cada jogada.
 - A contagem regressiva do tempo de reflexão principal só começa depois que o tempo extra fixo tiver expirado.
 - Desde que o jogador aperte o relógio antes do término do tempo extra fixo, o tempo de reflexão principal não muda, independentemente da proporção do tempo extra fixo utilizado.
- **tabuleiro de demonstração: 6.12.1** Uma exibição da posição no tabuleiro em que as peças são movidas manualmente.
- **Diagonal: 2.4** . uma linha reta de quadrados da mesma cor, que vai de uma borda do tabuleiro a uma borda adjacente.
- **deficiência: 6.2.6.** Uma condição, como uma deficiência física ou mental, que resulta na perda parcial ou total da capacidade de uma pessoa de realizar determinadas atividades do xadrez.
- **deslocado: 7.4.1.** colocar ou retirar peças de seu lugar habitual. Por exemplo, um peão de a2 a a4.5; uma torre a meio caminho entre d1 e e1; uma peça deitada de lado; uma peça derrubada no chão.
- **sorteio: 5.2.** Quando o jogo é concluído sem vitória de nenhum dos lados.
- **oferta de empate: 9.1.2.** Quando um jogador pode oferecer um empate ao adversário. Isso é indicado na planilha de pontuação com o símbolo (=).
- **Cigarro eletrônico:** Dispositivo que contém um líquido que é vaporizado e inalado oralmente para simular o ato de fumar tabaco.
- **en passant: 3.7.4.1.** Consulte esse artigo para obter uma explicação. Na notação e.p.
- **troca: 3.7.5.3.** 1. 3.7.5.3 Quando um peão é promovido.
 - Quando um jogador captura uma peça do mesmo valor que a sua e essa peça é recapturada.
 - Quando um jogador perdeu uma torre e o outro perdeu um bispo ou um cavalo.

- **explicação: 11.9.** Um jogador tem o direito de ter uma Lei explicada.
- **fair play: 12.2.1** A questão de saber se a justiça foi feita às vezes deve ser considerada quando um árbitro considera que as Leis são inadequadas.
- **coluna: 2.4.** Uma coluna vertical de oito quadrados em um tabuleiro de xadrez.
- **Modo Fischer:** Ver modo cumulativo
- **seta: 6.1.** O dispositivo que exhibe quando um período de tempo expirou.
- **queda da seta: 6.1.** Quando o tempo alocado de um jogador tiver expirado.
- **perder: 4.8.1.** perder o direito de fazer uma reivindicação ou jogada. Ou 2. perder um jogo devido a uma infração das Leis.
- **deficiência:** Veja deficiência
- **Eu ajusto:** Ver *j'adoube*
- **ilegal: 3.10.2.** Uma posição ou movimento que é impossível devido às Leis do Xadrez.
- **deficiência:** Ver deficiência
- **incremento: 6.1** Uma quantidade de tempo (de 2 a 60 segundos) adicionada desde o início antes de cada jogada para o jogador. Isso pode ser feito no modo de atraso ou cumulativo.
- **intervir: 12.7.** Envolver-se em algo que está acontecendo para afetar o resultado.
- **j'adoube: 4.2** Avisar que o jogador deseja ajustar uma peça, mas não necessariamente pretende movê-la.
- **lado do rei: 3.8.1** a metade vertical do tabuleiro em que o rei se encontra no início do jogo.
- **movimento legal: 3.10.1.** Consulte o artigo para obter uma explicação
- **efetuado: 1.1.** Diz-se que um movimento foi "efetuado" quando a peça foi movida para seu novo a mão abandonou a peça e a peça capturada, se houver, foi removida do tabuleiro.
- **mate:** Abreviação de xeque-mate
- **peça menor:** bispo ou cavalo
- **telefone celular: 11.3.2.** Telefone celular
- **monitor: 6.12.1.** Um visor eletrônico da posição no quadro.
- **movimento: 1.1. 1.** 40 jogadas em 90 minutos, refere-se a 40 jogadas de cada jogador.
 - Ter a jogada refere-se ao direito do jogador de jogar em seguida.
 - A melhor jogada das brancas se refere à jogada única das brancas.
- **Contador de movimentos: 6.10.2.** dispositivo em um relógio de xadrez que pode ser usado para registrar o número de vezes que o relógio foi pressionado por cada jogador.
- **normal significa: G.III.5.** jogar de maneira positiva para tentar vencer; ou, ter uma posição tal que haja uma chance realista de vencer o jogo que não seja apenas a queda da bandeira.

- **organizador: 8.3** A pessoa responsável pelo local, datas, prêmio em dinheiro, convites, formato da competição e assim por diante.
- **sobre o tabuleiro:** Introdução. As Leis abrangem somente esse tipo de xadrez, não o de internet, nem o de correspondência, e assim por diante.
- **penalidades: 12.3** O árbitro pode aplicar penalidades conforme listado em 12.9 em ordem crescente de gravidade.
- **peça: 2.1.** Uma das 32 figuras do tabuleiro. Ou 2. uma dama, torre, bispo ou cavalo.
- **área de jogo: 11.2.** O local onde os jogos de uma competição são disputados.
- **local de jogo: 11.2.** O único local ao qual os jogadores têm acesso durante o jogo.
- **pontos: 10.** Normalmente, um jogador marca 1 ponto por uma vitória, $\frac{1}{2}$ ponto por um empate e 0 por uma derrota. Uma alternativa é 3 para uma vitória, 1 para um empate e 0 para uma derrota.
- **Pressionar (pausar) o relógio: 6.2.1.** ato de apertar o botão ou a alavanca em um relógio de xadrez que pausa o relógio do jogador e inicia o de seu oponente.
- **promoção: 3.7.5.3.** Quando um peão atinge a oitava fileira e é substituído por uma nova dama, torre, bispo ou cavalo da mesma cor.
- **dama:** Como em queen a pawn, que significa promover um peão a dama.
- **lado da dama: 3.8.1.** a metade vertical do tabuleiro em que a dama se encontra no início do jogo.
- **Final acelerado: III.** A última parte de um jogo em que o jogador deve concluir um número ilimitado de jogadas em um tempo finito.
- **classificação: 2.4.** Uma linha horizontal de oito quadrados no tabuleiro de xadrez.
- **xadrez rápido: A** jogo em que o tempo de raciocínio de cada jogador é superior a 10 minutos, mas inferior a 60.
- **repetição: 9.2.1. 1.** Um jogador pode reivindicar um empate se a mesma posição ocorrer três vezes. Um game é empatado se a mesma posição ocorrer cinco vezes.
- **abandonar: 5.1.2.** Quando um jogador desiste, em vez de continuar jogando até o xeque-mate.
- **Banheiros: 11.2** Banheiros, também a sala reservada nos Campeonatos Mundiais onde os jogadores podem relaxar.
- **resultado: 8.7.** Normalmente, o resultado é 1-0, 0-1 ou $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. Em circunstâncias excepcionais, ambos os jogadores podem perder (Artigo 11.8), ou um marcar $\frac{1}{2}$ e o outro 0. Para partidas não jogadas, os resultados são indicado por +/- (Branco vence por desistência), -/+ (Preto vence por desistência), -/- (Ambos os jogadores perdem por desistência).
- **regulamentos de um evento: 6.7.1.** Em vários pontos das Leis, há opções. Os regulamentos de um evento devem indicar quais foram escolhidas.
- **jogada selada: I.1.1.** Quando um jogo é encerrado, o jogador sela sua próxima jogada em um envelope.

- **planilha de pontuação: 8.1.** Uma folha de papel com espaços para escrever as jogadas. Ela também pode ser eletrônica.
- **tela: 6.12.1.** Um visor eletrônico da posição no quadro.
- **espectadores: 11.4** Pessoas que não sejam árbitros ou jogadores assistindo aos jogos. Isso inclui jogadores após o término de seus jogos.
- **xadrez clássico: III.3.2.** Um jogo em que o tempo de raciocínio de cada jogador é de pelo menos 60 minutos.
- **impasse: 5.2.1.** Quando o jogador não tem nenhuma jogada legal e seu rei não está em xeque.
- **casa de promoção: 3.7.5.1.** A casa em que um peão chega quando atinge a oitava fileira.
- **supervisionar: 12.2.5.** Inspeccionar ou controlar.
- **Controle de tempo: 1.** A regulamentação sobre o tempo que é concedido ao jogador. Por exemplo, 40 jogadas em 90 minutos, todos os movimentos em 30 minutos, mais 30 segundos cumulativos a partir do movimento 1. Diz-se que um jogador "atingiu o controle de tempo" se, por exemplo, ele tiver concluído os 40 movimentos em menos de 90 minutos.
- **período de tempo: 8.6.** Uma parte do jogo em que os jogadores devem completar um número de movimentos ou todos os movimentos em um determinado tempo.
- **Peça tocada: 4.3** Se um jogador tocar em uma peça com a intenção de movê-la, ele é obrigado a movê-la.
- **vertical: 2.4.** A 8ª fileira é geralmente considerada a área mais alta em um tabuleiro de xadrez. Assim, cada fileira é chamada de "vertical".
- **branco: 2.2.** 1. Há 16 peças de cor clara e 32 quadrados chamados de brancos.
- 2. Quando em letra maiúscula, também se refere ao jogador das peças brancas.
- **Tolerância zero: 6.7.1.** Quando um jogador deve chegar ao tabuleiro de xadrez antes do início da sessão.
- **Regra dos 50 movimentos: 9.3** Um jogador pode reivindicar um empate se os últimos 50 movimentos tiverem sido concluídos por cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura.
- **Regra dos 75 movimentos: 9.6.2.** O jogo está empatado se os últimos 75 movimentos tiverem sido completados por cada jogador sem o movimento de qualquer peão e sem qualquer captura.

CAPÍTULO 3: REGULAMENTOS *ANTI-CHEATING* (A09)

Aprovado na 1ª reunião do Conselho da FIDE em Abu Dhabi em 2022

I. Objetivo, princípios orientadores, definições

1. Regulamentos

Estas normas tratam da investigação de incidentes suspeitos de trapaça e outras violações do *fair play*. Ela complementa e esclarece as disposições do Estatuto da FIDE, do Código de Ética e Disciplina da FIDE [EDC] e das Regras de Procedimento da Comissão de Fair Play.

2. "Trapaça", nestes regulamentos, significa:

- a. O uso deliberado de dispositivos eletrônicos (Art. 11.3.2 das Leis de Xadrez da FIDE) ou outras fontes de informação ou aconselhamento (Art. 11.3.1 das Leis de Xadrez da FIDE) durante uma partida.

*As palavras **outras fontes de informação** referem-se a dados coletados de outras fontes que não o próprio jogador durante o jogo. As informações podem vir de livros de xadrez, anotações, técnicos ou pais, entre outras fontes.*

- b. A manipulação de competições de xadrez, incluindo, mas não se limitando a, manipulação de resultados, *sandbagging*, resultados combinados, fraude de rating, identidade falsa e participação deliberada em torneios ou jogos fictícios.

***Manipulação** de competições de xadrez significa um arranjo, ato ou omissão intencional que visa a uma alteração imprópria do resultado ou do curso de uma competição de xadrez, a fim de remover toda ou parte da natureza imprevisível da referida competição de xadrez com o objetivo de obter uma vantagem indevida para si mesmo ou para outros.*

*O termo "**competição**" abrange cada evento, ou seja, jogo e partida, mas não deve ser necessariamente interpretado como abrangendo todo o torneio ou todas as competições que ocorrem no âmbito de um evento que envolve várias competições ou torneios (por exemplo, o Campeonato Mundial). Como processos como o sorteio dos adversários ou a designação do árbitro são importantes para a competição, eles devem ser considerados como parte da competição.*

*As palavras "**visando**" indicam que a definição inclui não apenas arranjos, atos ou omissões que alterem indevidamente o resultado ou o curso de uma competição de xadrez, mas também os atos cometidos com a intenção de alterar indevidamente o resultado ou o curso de uma competição, mesmo que o arranjo, ato ou omissão não seja bem-sucedido.*

***Sandbagging** refere-se a jogar deliberadamente abaixo de sua capacidade real a fim de diminuir sua classificação (rating) para jogar em um evento futuro com um desnível mais alto e, consequentemente, com mais chances de vencer.*

*O termo "**a fim de**" indica a intenção de obter uma vantagem indevida para si mesmo ou para outros, mesmo que esse arranjo, ato ou omissão intencional, com o objetivo de modificar indevidamente os resultados ou o curso de uma competição de xadrez, não consiga obter a vantagem pretendida.*

As Leis de Xadrez da FIDE introduziram disposições contra a trapaça. Especificamente:

12.2 O árbitro deverá:

12.2.1 garantir o fair play.

12.2.7 seguir as Regras ou Diretrizes Anti-Cheating

Isso significa que é dever do árbitro evitar a trapaça dos jogadores. As Leis também proíbem explicitamente os dispositivos eletrônicos:

11.3.1 Durante o jogo, os jogadores estão proibidos de usar quaisquer anotações, fontes de informação ou conselhos, ou de analisar qualquer jogo em outro tabuleiro de xadrez.

11.3.2.1 Durante um jogo, um jogador é proibido de ter qualquer dispositivo eletrônico que não seja especificamente aprovado pelo árbitro no local de jogo. No entanto, os regulamentos de um evento podem permitir que esses dispositivos sejam armazenados na bolsa do jogador, desde que o dispositivo esteja completamente desligado. Essa bolsa deve ser colocada conforme acordado com o árbitro.

Ambos os jogadores estão proibidos de usar essa bolsa sem a permissão do árbitro.

11.3.2.2 Se for evidente que um jogador tem um dispositivo desse tipo em seu corpo no local de jogo, ele perderá a partida. O adversário vencerá. Os regulamentos de um evento podem especificar uma penalidade diferente e menos severa.

11.3.3 O árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas, outros itens ou corpo sejam inspecionados (de acordo com as leis do país), em particular. O árbitro ou pessoa autorizada pelo árbitro deverá inspecionar o jogador e deverá ser do mesmo gênero que ele. Se um jogador se recusar a cooperar com essas obrigações, o árbitro deverá tomar medidas de acordo com o Artigo 12.9. Os organizadores de torneios também são livres para introduzir seus próprios regulamentos e condições para eventos, desde que estejam de acordo com as Leis do Xadrez.

3. Trapaça Online

Isso também pode ser considerado como tendo ocorrido quando as evidências estatísticas são insuficientes para comprovar a suposta trapaça, mas há evidências adicionais de que o indivíduo pode ter trapaceado, por exemplo, evidências de vídeo, opinião de GM e outros fatores situacionais (suspeita de violação do fair play).

4. Outras violações do fair play são:

1. **Violação da regra “Over the Board”:** As violações das regras OTB incluem uma variedade de infrações que ocorrem durante o torneio. Isso inclui levar um telefone para a sala de jogo, levar outros dispositivos proibidos para a sala de jogo (por exemplo, carteiras, óculos inteligentes, canetas, relógios), não cooperar com o árbitro, recusar-se a ser revistado ou escaneado. A lista de violações das regras da OTB não é exaustiva.

2. **Violação de regra técnica on-line:** Violações técnicas relacionadas ao sistema de videoconferência usado para supervisionar a competição, por exemplo, desconexões, jogar sem uma câmera ligada, jogar sem uma tela compartilhada com uma barra de tarefas, jogar sem um microfone ligado (se for exigido pelo regulamento da competição), por si só, não levam à suposição de que uma ofensa de trapaça tenha sido cometida; no entanto, o jogador pode ser penalizado de acordo.

5. Trapaça presumida:

Haverá uma presunção de trapaça se a análise estatística por um algoritmo validado e aprovado pela FIDE e/ou outra metodologia aplicada ao desempenho de um jogador em um único jogo, ou uma série de jogos ou torneios em jogo competitivo mostrar uma pontuação Z (reflexo do desvio entre o desempenho real do jogador e o fair play projetado para um jogador com classificação Elo comparável) acima do limite oficial de pontuação Z. Nesse caso, se a FIDE instaurar um processo disciplinar contra o jogador em questão, o ônus de refutar a presunção de trapaça e demonstrar sua inocência recairá sobre o jogador.

6. Limites

A medida de improbabilidade do escore Z é comumente usada na ciência e pode ser um composto de vários resultados. Atualmente, *apenas a metodologia do Dr. Kenneth W. Regan é aprovada*. Para fornecer um julgamento estatístico, o modelo do Dr. Regan usa três testes estatísticos separados, cada um produzindo um escore Z para indicar o desvio do desempenho projetado: Correspondência de movimentos (MM), movimentos de valor superior igual (EV) e diferença média escalonada (ASD). Os resultados dos testes MM, EV e ASD são combinados em um único escore Z geral. A noção de pontuação Z não se limita à metodologia do Dr. Kenneth W. Regan. Os resultados de outras metodologias aprovadas podem ser lançados como escores Z e, em seguida, se enquadram igualmente nos limites propostos a seguir:

a) Para o xadrez on-line, um limite de 4,25. Isso representa uma frequência natural de 0,000011, uma em quase 100.000. Considerando a taxa observada de trapaça no xadrez on-line, isso resulta em probabilidades avaliadas de cerca de 1.000 para 1 contra a hipótese nula de jogo limpo, em direção à extremidade superior do intervalo de confiança de 99% a 99,9%, considerado como atendendo ao critério do CAS de "satisfação confortável" no contexto do xadrez.

b) Para o xadrez de tabuleiro, um limite de 5,00. Isso representa uma frequência natural de um em quase 3,5 milhões e tem uma posição semelhante em relação a uma taxa de trapaça observada pessoalmente.

Essas disposições se aplicam se não houver outras evidências. Se essa evidência estiver disponível, um escore Z de 2,50 ou superior poderá ser usado como suporte.

7. **Acusação falsa:** A acusação imprudente ou manifestamente infundada de trapaça no xadrez é uma violação grave do requisito de jogo limpo. A falsa acusação no xadrez é um abuso da liberdade de expressão que é proibido pelo Código de Ética e Disciplina da FIDE.

Acusações falsas no xadrez, como em qualquer outro campo, podem ter um efeito prejudicial sobre a reputação. O artigo 8 da Convenção Europeia de Direitos Humanos protege o direito à reputação como parte do direito ao respeito pela vida privada. Assim, quando um jogador de xadrez é suspeito de trapacear, dois direitos se cruzam: 1) o direito a um campo de jogo nivelado e livre de trapaças; 2) o direito à privacidade e, mais especificamente no âmbito do xadrez, o direito de jogar sem sofrimento psicológico indevido. Naturalmente, quando há uma suspeita de trapaça, o último direito pode ser limitado no interesse do primeiro. Entretanto, quando uma alegação é infundada, o direito à privacidade prevalece. Ao determinar se uma acusação é falsa e, portanto, constitui uma violação do direito à igualdade de condições, os seguintes critérios devem ser considerados:

- 1) A suficiência da base factual da acusação.
- 2) O nível de dificuldade do torneio.
- 3) O nome e a classificação do suposto trapaceiro.
- 4) O potencial futuro do suposto trapaceiro, ou seja, sua classificação, deve ser examinado a longo prazo. A lista acima não é exaustiva.

8. Padrão de prova

1. Além da dúvida razoável

- a. Usado em casos criminais.
- b. As provas apresentadas devem ser tão convincentes que nenhuma pessoa razoável possa ter dúvidas sobre a culpa do réu.
- c. A dúvida razoável não é uma mera dúvida possível ou especulação. Em vez disso, é uma dúvida baseada na razão pela qual uma pessoa seria governada nos assuntos mais importantes da vida.

2. Satisfação confortável

- a. Usado em testes esportivos.
- b. "O padrão de prova de satisfação confortável é maior do que um mero equilíbrio de probabilidade, mas menor do que a prova além de uma dúvida razoável."
- c. Uma definição ainda um tanto incerta. Entretanto, o CAS declarou que: "Quanto mais grave for a alegação, mais convincente deverá ser a evidência de apoio para que a alegação seja considerada comprovada."

3. Balanço de probabilidades (preponderância de evidências)

- a. Usado em processos civis.
- b. O ônus da prova é cumprido quando a parte com o ônus convence o juiz de que há mais de 50% de chance de que a alegação seja verdadeira.
- c. Em outras palavras, o padrão exige que se prove que o fato supostamente verdadeiro é mais provável do que não ter ocorrido.

Para os fins deste regulamento, tentativas de trapaça serão consideradas trapaça.

II. Jurisdição

1. A Fair Play Commission (FPL) tem jurisdição sobre todos os assuntos relacionados a trapaças, inclusive acusações falsas. As pessoas sujeitas à jurisdição da FPL incluem jogadores, pessoas de apoio e capitães de equipe. As pessoas de apoio incluem, mas não se limitam a, chefes de delegações, segundos, treinadores, gerentes, psicólogos, organizadores, espectadores, parentes, jornalistas, oficiais de xadrez e árbitros quando envolvidos em incidentes de trapaça.
2. Todas as partidas “OTB” válidas para rating FIDE estão sujeitas à jurisdição da FPL.
3. O xadrez on-line está sob a jurisdição da FPL para competições oficiais da FIDE. Para esses torneios, as disposições do Apêndice 1 dos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE serão aplicadas adicionalmente.
4. Todos os incidentes de trapaça que ocorram em torneios que exijam níveis máximos e maiores de proteção (conforme definido nas Medidas de Proteção contra Trapaça) devem ser relatados à FPL. No entanto, a FPL pode decidir encaminhar um incidente de trapaça que tenha ocorrido em tais torneios para uma Federação Nacional (NF).
5. Incidentes de trapaça que ocorram em torneios que exijam níveis padrão de proteção (conforme definido nas Medidas de proteção contra trapaça) devem ser encaminhados às NFs, exceto quando o incidente de trapaça afetar a concessão de um título de WFM/FM e/ou envolver uma pessoa, seja como requerente ou requerido, que possua o título de WFM/FM, WIM/IM ou WGM/GM. Esses casos também devem ser relatados à FPL.
6. Quando uma investigação é encaminhada a uma NF, a NF investigará o caso e aplicará as sanções que considerar adequadas. As NFs devem notificar a FPL sobre suas decisões, juntamente com as evidências consideradas durante os procedimentos. A FPL poderá adotar essa decisão da NF e/ou encaminhar o caso à EDC. Se a FPL não adotar a decisão da NF, a sanção será aplicada somente em nível nacional.
7. Embora a FPL tenha jurisdição conforme detalhado na Seção II, espera-se que as Federações Nacionais criem seus próprios regulamentos e sistemas de combate à trapaça.

III. Reclamações e investigações

A. ACIONAMENTO DE UMA INVESTIGAÇÃO

1. As investigações podem ser iniciadas com base em uma reclamação:
 - a) uma Reclamação dentro do torneio ("ITC").
 - b) uma Reclamação Pós-Torneio ("PTC").
2. As investigações também podem ser acionadas por:
 - a) um relatório do árbitro principal de um torneio.
 - b) Iniciativa da FPL.
 - c) uma solicitação da Comissão de Ética e Disciplina (EDC) ou de qualquer outro órgão da FIDE autorizado pelo Estatuto da FIDE.

B. RECLAMAÇÕES

1. Qualquer pessoa que tenha um número de identidade da FIDE pode registrar uma reclamação.
2. Todas as reclamações devem ser enviadas por escrito e endereçadas à FPL por meio do escritório da FIDE.
3. As reclamações durante e após o torneio devem ser registradas por meio do formulário de reclamação competente (Anexos A-B). Se uma reclamação não atender a esse requisito, o reclamante será solicitado a enviar o formulário em um período de tempo especificado. Se isso não acontecer, o presidente da FPL rejeitará a reclamação como inadmissível.
4. O reclamante deve fornecer todas as informações exigidas no Formulário de Reclamação e deve detalhar os motivos pelos quais a Reclamação está sendo feita, listando todas as bases disponíveis no momento da apresentação.
5. Reclamações orais ou informais não são aceitas.
6. As reclamações durante o torneio devem ser entregues ao árbitro principal. Após o recebimento de um ITC, o árbitro-chefe deverá
 - Informar o reclamante sobre a penalidade por apresentar uma **ITC manifestamente infundada**.
 - Tomar medidas para investigar o caso da maneira usual, com referência ao Artigo 12.9 para possíveis penalidades.
 - Encaminhar a reclamação e seu relatório, incluindo todas as conclusões, à FPL por meio do Escritório da FIDE.

Se o árbitro-chefe chegar à conclusão de que o ITC é infundado, ele poderá rejeitar a reclamação durante o torneio, sujeito às suas obrigações de acordo com o item III.B.6.c acima. O jogador mantém o direito de registrar uma Reclamação Pós-Torneio sobre o mesmo incidente.

7. Quando uma reclamação pós-torneio é apresentada, ela deve conter uma explicação do motivo pelo qual uma ITC não foi apresentada anteriormente.
8. Todas as Reclamações devem listar todas as bases disponíveis no momento do registro.
9. Todas as Reclamações baseadas apenas na suposição de que uma pessoa está jogando mais forte do que o esperado devido à sua classificação serão consideradas manifestamente infundadas.
10. A FPL pode iniciar uma investigação com base em qualquer informação que chegue ao seu conhecimento sobre um possível incidente de trapaça, incluindo acusações falsas.
11. Quando uma investigação é acionada por uma solicitação do EDC ou de qualquer outro órgão do FIDE autorizado pelo Estatuto do FIDE, a FPL deve atuar como um Comitê de Apuração de Fatos do órgão acionador.
12. Todas as informações sobre reclamações e investigações devem permanecer confidenciais até que uma investigação seja concluída pela FPL. Em caso de violação dos requisitos de confidencialidade por parte dos reclamantes, do árbitro-chefe ou de qualquer outra pessoa que tenha conhecimento da reclamação ou da investigação antes que a investigação seja concluída, a FPL poderá encaminhar todos os infratores à EDC.

IV. Procedimento de investigação

1. Quando um incidente de trapaça é levado ao conhecimento da FPL, um Painel de Investigação (IP) ou um Investigador pode ser nomeado para investigá-lo.
2. A FPL tem o direito de realizar investigações preliminares com relação a qualquer caso alegado ou possível de violação relacionada à trapaça.
3. Se uma reclamação for inadmissível ou manifestamente infundada, o FPL poderá rejeitá-la por maioria de votos. III.B.3 não será afetado.
4. O IP será composto por até três membros da FPL. Os membros nomeados do IP selecionarão um Presidente do IP.
5. O IP deve considerar as evidências físicas e de observação apresentadas. Ele também considerará as evidências estatísticas coletadas como parte da investigação. Ele também pode reunir evidências adicionais no decorrer da investigação.
6. Jogadores, organizadores, árbitros, federações nacionais e outras partes são obrigados a cooperar com o IP. O não cumprimento dessa exigência pode resultar em um encaminhamento à EDC.
7. O IP deve investigar cada caso em um prazo razoável.
8. O ônus e o padrão de prova são regidos pelos Artigos. 16.13 - 16.16 do Código de Ética e Disciplina.
9. Se o IP chegar à conclusão unânime de que não houve trapaça ou de que não há evidências suficientes para atender ao padrão de prova, ele rejeitará a reclamação e informará o Presidente e o Secretário da FPL, o reclamante e a pessoa acusada com uma breve nota. Se a Federação Nacional da pessoa acusada estiver envolvida, ela também será informada. Se for nomeado um investigador, aplica-se o item IV.10.
10. Quando se chegar a uma conclusão que não seja uma unânime improcedência, ao final da investigação, o IP deverá:
 - a) preparar um relatório indicando: a ação que desencadeou a investigação, as circunstâncias factuais do incidente, as conclusões da investigação e uma proposta de sanção. O relatório pode abranger qualquer outra violação dos regulamentos da FIDE encontrada pelo IP e
 - b) apresentar a decisão e o relatório à FPL para consideração. A FPL poderá solicitar que o IP considere fatos adicionais e/ou realize outras investigações.
11. Quando um relatório é considerado final pelo IP, a FPL decide, por maioria de votos, se o caso deve ser encaminhado ao EDC para julgamento. Se o caso não for encaminhado à EDC, ele será considerado encerrado. A FPL deverá encaminhar suas conclusões ao reclamante e à pessoa acusada. Se a Federação Nacional da pessoa acusada estiver envolvida, ela também será informada.
12. Quando o IP estiver agindo em nome da EDC, ele apresentará um relatório preliminar à FPL para consideração. A FPL poderá solicitar que o IP considere fatos adicionais e/ou realize outras investigações. Quando o relatório for considerado final pelo IP, a FPL o transmitirá à EDC.

13. No caso de uma violação das regras de fair play que não seja trapaça e no caso de trapaça presumida, aplicam-se os regulamentos do "Procedimento Rápido" (consulte o Art. 9.3, 9.4, 9.5 e 9.7 do Código de Ética e Disciplina e Art. 32 - 36 das Regras de Procedimento para a Comissão de Fair Play).

V. Acusações manifestamente infundadas

1. Uma acusação de trapaça que seja manifestamente infundada, ou seja, baseada apenas em emoção e/ou dados insuficientes, é uma acusação falsa. Uma acusação de trapaça baseada em circunstâncias factuais que levariam uma pessoa razoável a acreditar que há uma chance razoável de trapaça não é considerada uma acusação manifestamente infundada.
2. Quando a FPL determina que um ITC ou um PTC é manifestamente infundado, o reclamante pode receber uma advertência da FPL.
3. Em casos particularmente graves de acusações infundadas, o FPL encaminhará o caso ao EDC.

VI. Disposições sobre o procedimento

1. O prazo de prescrição é de oito anos, em eventos on-line, um ano após a última rodada do torneio em questão.
2. O idioma de trabalho do IP é o inglês. O IP poderá, a pedido de qualquer parte, autorizar o uso de um idioma diferente do inglês pelas partes envolvidas. Nesse caso, o IP poderá determinar que uma ou todas as partes arquem com todos ou parte dos custos de tradução e interpretação. O IP poderá determinar que todos os documentos apresentados em outros idiomas que não o inglês sejam arquivados juntamente com uma tradução juramentada no idioma do procedimento.
3. Quando o IP não arquivar um caso por unanimidade, a pessoa acusada deverá ser informada por escrito (por carta, e-mail ou outro meio) sobre o caso pendente e terá o direito de apresentar ao IP quaisquer declarações e documentos em apoio à sua posição.
4. O reclamante e a pessoa acusada têm o direito de serem representados ou assistidos por pessoas de sua escolha.
5. Os documentos referentes aos procedimentos devem ser enviados por escrito, de preferência por e-mail.
6. Cada parte envolvida em uma investigação é responsável por seus próprios custos direta ou indiretamente associados ao caso.

Quando uma pessoa sujeita à jurisdição disciplinar de outra Comissão FIDE for parte de uma investigação, a FPL poderá fornecer as informações relevantes a essa Comissão FIDE.

Alguns pontos para os árbitros:

De acordo com o Artigo 11.3.3 das Leis de Xadrez da FIDE, o árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas ou outros itens sejam inspecionados, em particular. O árbitro, ou uma pessoa autorizada por ele, inspecionará o jogador e deverá ser do mesmo sexo que ele.

Essas buscas são ilegais em alguns países. Os árbitros não devem se envolver em nenhum procedimento de fairplay que vá contra as leis do país.

Normalmente, o árbitro inspecionará um jogador conforme descrito no Artigo 11.3.3 das Leis de Xadrez somente em caso de suspeita de violação dos regulamentos do AC ou após receber uma Reclamação Oficial no Torneio, mas somente após chegar à conclusão de que a reclamação não é evidentemente infundada. O árbitro, e qualquer outra pessoa que esteja conduzindo a inspeção, deve ser calmo, educado e discreto. A inspeção de um jogador deve ser realizada em uma sala separada, novamente por uma pessoa do mesmo sexo. Somente essa pessoa, o jogador e uma testemunha (também do mesmo sexo) podem ter acesso a essa sala durante a inspeção. O jogador tem o direito de selecionar uma segunda testemunha de sua escolha (de ambos os sexos). Se não houver urgência, a inspeção de um jogador e de seus pertences geralmente deve ser realizada antes ou imediatamente após o término do jogo. Ainda assim, o árbitro deve estar ciente de que é possível esconder dispositivos eletrônicos em algum lugar dentro ou perto do local de jogo, ou entregá-los a terceiros pouco antes do final do jogo. O árbitro também tem o direito de verificar um jogador que tenha deixado o local de jogo durante um jogo, ou mediante solicitação de um jogador que tenha apresentado uma Reclamação Dentro do Torneio, mas apenas uma vez durante a rodada. Somente se a suspeita de trapaça for esmagadora e/ou se houver um forte motivo para acreditar que as provas serão destruídas antes do final do jogo, um jogador deverá ser revistado durante o jogo. Se o jogador for inocente, a perturbação causada terá perturbado o jogador e poderá afetar seu desempenho no restante do jogo.

Qualquer acusação feita deve ser tratada com seriedade e investigada integralmente. O jogador que faz a reclamação deve ser orientado a não contar a ninguém sobre suas suspeitas, pois isso poderia contaminar qualquer evidência - por exemplo, o suspeito poderia saber que está sendo observado.

É aceitável que o árbitro pergunte aos jogadores se eles viram algo que os preocupa. NÃO é aceitável que o árbitro pergunte aos jogadores se eles viram o Jogador X fazer algo suspeito. As perguntas feitas aos outros jogadores não devem identificar o suspeito.

Se um jogador tiver preocupações genuínas sobre outro competidor e não compartilhar essa opinião com outros jogadores, nenhuma ação deverá ser tomada contra o jogador que fez a acusação. Quando a acusação for maliciosa ou for compartilhada com outros jogadores, especialmente quando iniciar uma vingança, o jogador que fizer as acusações deverá ser punido severamente e denunciado à FIDE.

MEDIDAS DE PROTEÇÃO CONTRA TRAPAÇAS

Aprovado no Congresso da Fide em Batumi 2018

O texto foi ligeiramente modificado em 2020 para refletir as alterações na Carta da Fide. Consequentemente, a Comissão Anti-Cheating (ACC) agora se chama Comissão Fair Play (FPL).

Seção 1 - Níveis de proteção

Todos os eventos válidos para Rating FIDE precisam adotar medidas de proteção contra trapaça para combater tentativas de trapaça (Medidas de Proteção AC), com base na seguinte distinção:

(A) Eventos que exigem níveis máximos de proteção:

Eventos de nível 1 da FIDE (eventos oficiais da FIDE, conforme definido pela Comissão de Eventos da FIDE ou pela Comissão de Campeonatos Mundiais e Olimpíadas da FIDE); Round-robins com classificação média de 2.600 ou mais (2.400 para eventos femininos); eventos com prêmios superiores a 100.000 euros.

(B) Eventos que exigem níveis mais altos de proteção:

Eventos de nível 2 da FIDE (competições em que os títulos FIDE (W)GM e (W)IM e as normas de título podem ser obtidos); eventos com prêmios superiores a 20.000 euros; round-robins com rating médio de 2.400 ou mais (2.200 para eventos femininos);

(C) Eventos para os quais os níveis padrão de proteção podem ser suficientes:

Eventos de nível 3 da FIDE (competições válidas para Rating FIDE), nos quais os demais títulos e normas de títulos da FIDE podem ser obtidos.

Para Campeonatos Nacionais, Campeonatos Nacionais de Equipes e Campeonatos Nacionais de Juniores/Jovens, os organizadores devem adotar um nível de proteção um nível acima do exigido para um evento equivalente que não seja de campeonato nacional.

As medidas antitrapaça variam entre as categorias para levar em conta os diferentes impactos econômicos dessas medidas.

A lista de medidas está especificada em "Prevenção" abaixo.

Os organizadores são responsáveis por implementar as Medidas de Proteção AC aqui estabelecidas. O árbitro principal tem o dever de verificar se o torneio está em conformidade com as Medidas de Proteção AC. O relatório do torneio do árbitro-chefe deve revelar toda e qualquer violação dos requisitos das Medidas de Proteção AC.

O não cumprimento das Medidas de Proteção AC e/ou a não verificação e relatório dessa conformidade será considerado uma falha grave e poderá ser levado à Comissão relevante.

Seção 2 - Prevenção

Os organizadores de torneios devem adotar um dos três níveis das Medidas de Proteção AC: proteção padrão, proteção aumentada ou proteção máxima. Esses níveis de proteção devem corresponder aos três tipos de torneios identificados na Seção 1.

A conformidade com as Medidas de Prevenção AC é obrigatória. Todos os organizadores devem informar a Comissão de Qualificação (QC) da FIDE e/ou sua Federação Nacional que estão cumprindo as Medidas de Prevenção AC, declarando isso no formulário de Inscrição de Torneio.

Mediante solicitação de um organizador de torneio e com base em uma boa causa, a Federação Nacional e/ou o QC da FIDE podem conceder uma isenção de alguns dos requisitos enumerados abaixo para torneios com níveis de proteção Padrão ou Aumentado. A solicitação de isenção deve ser enviada com antecedência e descrever as medidas antitrapaça adequadas, adaptadas ao tamanho e ao orçamento do torneio. Os organizadores não estão limitados ao número de isenções que podem enviar.

Os torneios que não estiverem em conformidade com as Medidas de Proteção AC não serão calculados para Rating FIDE.

Em Torneios designados para níveis maiores ou máximos de proteção, um árbitro especial de *Anti-Cheating* pode ser empregado. Um árbitro *Anti-Cheating* é um árbitro encarregado de tarefas *anti-cheating* (e que pode ter recebido treinamento especial *anti-cheating*) e deve estar equipado com pelo menos um scanner portátil. O emprego do árbitro *Anti-Cheating* é obrigatório em torneios que exigem nível máximo de proteção.

Os organizadores de eventos designados para proteção maior e máxima são fortemente incentivados a consultar a FPL para encontrar medidas de CA adequadas que sejam adaptadas ao tamanho e ao orçamento do torneio. A decisão da FPL após o contato dos organizadores e a consulta subsequente com a WCOC e/ou qualquer outra Comissão da FIDE relevante é final.

Um árbitro deve saber como reconhecer comportamentos e dispositivos envolvidos em casos anteriores. A definição de trapaça de acordo com o Artigo 11.3.1 das Leis de Xadrez inclui

- i) aceitar informações de outra pessoa (espectador, capitão, cojogador, etc.); e*
- ii) obter informações de qualquer fonte de informação ou comunicação (como livros, anotações, etc., ou qualquer dispositivo eletrônico).*

O uso de um telefone celular escondido em um bolso é proibido de acordo com os Artigos 11.3.2.1 e 11.3.2.2 das Leis de Xadrez, portanto, um árbitro precisa saber como encontrar telefones celulares e outros dispositivos eletrônicos escondidos.

O árbitro deve ter um controle discreto dos jogadores que saem da área de jogo com muita frequência, para seu contato com outros jogadores, espectadores e outras pessoas, de acordo com o Artigo 11 das Leis de Xadrez. O árbitro deve estar ciente de que, em alguns casos, um jogador pode obter informações de terceiros. O árbitro deve evitar qualquer contato entre jogadores e espectadores, como falar e/ou dar/receber sinais. O árbitro nunca deve tolerar o uso de programas de xadrez no local de jogo. A constatação de que um jogador ou espectador está usando um programa de xadrez na área de jogo exige ação imediata em conjunto com o Árbitro Chefe. Durante um torneio, o árbitro é incentivado a usar a ferramenta de triagem da FIDE com jogos PGN, pois essa ferramenta pode identificar casos que precisam de mais atenção ou, mais provavelmente, mostrar que um jogador não deve ser considerado suspeito com base em seus jogos.

A intenção é que essa ferramenta de triagem esteja disponível para todos os árbitros-chefes. Essa ainda não é a situação, mas qualquer CA com suspeitas sobre um jogador deve entrar em contato imediatamente com a Fair Play Commission.

Houve casos em que um jogador foi acusado de receber conselhos externos. Em alguns desses casos, em vez de o jogador acusado jogar em um nível mais alto do que o esperado, foram os adversários que jogaram abaixo do seu melhor. Colocar os jogos em um mecanismo de xadrez normal pode ajudar a determinar se é necessária uma investigação mais aprofundada. No entanto, isso não deve ser usado como conclusão final para a trapaça.

Seção 3 - Diferentes padrões de medida de proteção CA

1) Proteção padrão -

para se aplicar aos torneios identificados na Seção 1.

1. Os organizadores devem designar clara e cuidadosamente as áreas para os jogadores (a "Área de Jogo") e para os espectadores. Os organizadores e árbitros devem impedir a obtenção de qualquer informação sobre xadrez fora da "Área de Jogo". Os organizadores devem se esforçar, na medida do possível e razoável, para evitar o contato entre jogadores e espectadores. Se possível, forneça áreas separadas para os jogadores e os espectadores (em competições por equipes, isso deve ser estendido para incluir os capitães como uma categoria separada);
2. Adotar pelo menos uma medida de segurança do Anexo A;
3. Recomendação de enviar todos os jogos disponíveis em formato PGN para triagem pela Ferramenta de Triagem de Jogos da FIDE. Obrigação de enviar jogos de torneios relacionados à norma em formato PGN para triagem pela Ferramenta de Triagem de Jogos baseada na Internet da FIDE;
4. Ao registrar o torneio na QC da FIDE, os organizadores devem confirmar que estão em conformidade com as Medidas de Prevenção AC. As isenções podem ser concedidas somente pelas Federações Nacionais e devem ser solicitadas pelo menos 4 semanas antes do início do torneio;
5. O árbitro principal é incentivado a criar um sistema para realizar verificações aleatórias durante o jogo.

2) Maior proteção -

para se aplicar aos torneios identificados na Seção 1 (B).

1. Os organizadores devem designar clara e cuidadosamente as áreas para os jogadores (a "Área de Jogo") e para os espectadores. Os organizadores e árbitros devem impedir a obtenção de qualquer informação sobre xadrez fora da "Área de Jogo". Os organizadores devem se esforçar, na medida do possível e razoável, para evitar o contato entre jogadores e espectadores. Se possível, forneça áreas separadas para os jogadores e os espectadores para que possam se refrescar, usar banheiros e fumar (em competições por equipes, isso deve ser estendido para incluir os capitães como uma categoria separada);
2. Cada torneio deve adotar pelo menos duas medidas de segurança do Anexo A.
3. O árbitro principal deve criar um sistema para verificar regularmente o local, antes, durante e depois do jogo, em cooperação com o árbitro principal de combate à trapaça (se houver).
4. Recomendação de enviar todos os jogos em formato PGN para triagem pela Ferramenta de Triagem de Jogos baseada na Internet da FIDE. Obrigação de enviar jogos de torneios relacionados à norma em formato PGN para triagem pela Ferramenta de Triagem de Jogos da FIDE;
5. Os organizadores que solicitarem isenções devem fazê-lo com o QC da FIDE, pelo menos 4 semanas antes do início do torneio. As isenções serão concedidas somente pelo QC da FIDE;
6. Recomenda-se enfaticamente que os organizadores ofereçam instalações de armazenamento seguro para dispositivos eletrônicos;
7. Os organizadores e árbitros são incentivados a realizar testes de triagem durante o evento por meio da Ferramenta de Triagem de Jogo baseada na Internet da FIDE.
8. O árbitro principal é incentivado a criar um sistema para realizar verificações aleatórias durante o jogo, em cooperação com o árbitro principal antitrapaça (se houver).

3) Proteção máxima -

para se aplicar aos torneios identificados na Seção 1 (A).

1. Os organizadores devem designar clara e cuidadosamente as áreas para os jogadores (a "Área de Jogo") e para os espectadores. Os organizadores e árbitros devem impedir a obtenção de qualquer informação sobre xadrez fora da "Área de Jogo". Os organizadores devem se esforçar, na medida do possível e razoável, para evitar o contato entre jogadores e espectadores. Se possível, forneça áreas separadas para os jogadores e os espectadores para que possam se refrescar, usar banheiros e fumar (em competições de equipes, isso deve ser estendido para incluir os capitães como uma categoria separada);
2. Relógios, canetas e outros dispositivos de escrita que contenham metal não são permitidos na área de jogo. No entanto, esses itens podem ser armazenados nas instalações indicadas em v) abaixo.

Cada torneio deve adotar pelo menos duas medidas de segurança do Anexo A.

Recomenda-se enfaticamente a segurança adicional na forma de detectores de metal/máquinas de raio X e scanners certificados pela FPL, operados por uma equipe de segurança qualificada, sujeita às restrições aplicáveis em cada jurisdição individual;

3. O árbitro principal deve criar um sistema para verificar regularmente o local, antes, durante e depois do jogo, em cooperação com o árbitro principal de combate à trapaça (se houver).
4. Obrigação de enviar todos os jogos de torneio disponíveis em formato PGN para triagem pela Ferramenta de Triagem de Jogos da FIDE. Para eventos Rapid e Blitz, a exigência é rebaixada para uma recomendação;
5. Os organizadores devem identificar as medidas contra trapaça usadas ao registrar o torneio na QC da FIDE.
6. Os organizadores devem fornecer instalações de armazenamento seguro para dispositivos eletrônicos;
7. Os organizadores e árbitros são fortemente encorajados a realizar testes de triagem durante o evento por meio da Ferramenta de Triagem de Jogo baseada na Internet da FIDE;
8. O árbitro principal deve criar um sistema para realizar verificações aleatórias durante o jogo, em cooperação com o árbitro principal de combate à trapaça (se houver).

Esses requisitos se aplicam quando os Requisitos Anticheating Específicos de Torneios (TSACR) não tiverem sido elaborados pela FPL e aceitos pela WCOC. Quando esses TSACR existirem, todas as disposições aqui contidas serão substituídas pelas disposições desse documento. Sempre que forem necessários TSACR, os organizadores devem consultar a FPL para identificar as melhores medidas possíveis.

Anexo A

Os seguintes equipamentos técnicos são recomendados para a prevenção de trapaças, de acordo com o nível do torneio e com as leis locais:

- detectores de metal de segurança portáteis;
- um ou mais árbitros anti-cheating adicionais;
- detectores de metal de passagem;
- dispositivos automáticos de triagem eletromagnética para itens metálicos/não metálicos;
- câmeras de circuito fechado.

O árbitro deve saber como usar dispositivos como detectores de metal portáteis e outros equipamentos. Se um detector de metais emitir um sinal, é importante determinar o motivo. Em alguns eventos da FIDE, a função dos oficiais de fair play é

Na maioria dos casos, um detector de metais portátil será suficiente para garantir que os dispositivos eletrônicos não sejam levados para o local de jogo e, portanto, deve ser sempre considerado como o dispositivo de primeira escolha para proteção máxima.

Quando forem necessárias duas medidas, é altamente recomendável nomear um árbitro adicional antifraude.

A FIDE tem o direito de comprar equipamentos anti-cheating extremamente sofisticados para uso em verificações de amostras, cujas características não serão divulgadas. Esse equipamento pode ser usado pelos membros da comissão com poderes de AC durante as inspeções no local.

Muitos torneios usam scanners de mão para testar os jogadores que retornam dos banheiros. Isso encontrará jogadores que estejam carregando telefones, mas não pegará um jogador que tenha escondido um telefone. É suspeito se os jogadores, ao irem ao banheiro, visitarem apenas o mesmo cubículo. Esse comportamento pode ser considerado digno de uma investigação mais aprofundada. Se um jogador estiver ausente do tabuleiro com frequência, o árbitro deve anotar o número da jogada. Se for demonstrado que as jogadas após a ausência têm uma alta correlação com as jogadas recomendadas pelo computador, isso poderá ajudar a construir um caso contra o jogador.

APÊNDICE I.

Regras de Fair Play da FIDE para competições on-line com supervisão

As regras a seguir tratam do xadrez on-line. Elas se aplicarão a todas as competições oficiais da FIDE. Para competições nacionais e competições particulares, é altamente recomendável adotar essas regras, alteradas quando apropriado.

A. Disposições gerais

1. Todos os jogos de uma competição devem ser supervisionados por um software de monitoramento (software Fair Play) durante e/ou após a realização dos jogos.
2. O único software Fair Play autorizado pela FIDE é o FIDE Game Screening Tool. Outros softwares requerem aprovação explícita da Comissão de Fair Play da FIDE (FPL).
3. A maioria das plataformas processará automaticamente as partidas de uma competição por meio de seus próprios procedimentos de antitrapaça. Esses procedimentos nas competições da FIDE não são finais, mas o árbitro principal ou o painel de especialistas pode considerá-los suficientes para impor uma penalidade.
4. Os jogadores devem jogar com seus nomes reais.
5. Os jogadores podem ser obrigados a ficar visíveis na câmera, usando uma plataforma de videoconferência (entre as rodadas, os jogadores podem ser autorizados a desligar a câmera). As imagens da plataforma de videoconferência podem ser gravadas pelo organizador. Deve-se garantir que apenas o árbitro-chefe, o painel de especialistas, se houver, e os membros da EDC e da FPL tenham acesso a elas, se necessário, e que a gravação seja excluída um ano após o anúncio oficial dos resultados, a menos que a FPL ou a EDC tenha aberto um processo contra os participantes da competição em questão.

6. Os jogadores podem ser solicitados a mostrar o ambiente ao seu redor e o Gerenciador de Tarefas do computador, e isso pode ser solicitado a qualquer momento. Os jogadores podem ser instruídos pelo árbitro a compartilhar sua tela e a desligar a função de bate-papo durante o jogo. Caso os regulamentos de uma competição assim o prevejam, o organizador deve garantir que as informações legais apropriadas sobre privacidade e proteção de crianças estejam escritas no convite ou nos regulamentos. Se necessário, o organizador pode consultar a equipe de proteção de dados da FIDE.
7. Outras competições devem ser conduzidas de acordo com os princípios acima e/ou com as políticas de Fair Play on-line das Federações Nacionais. Quando, nesse caso, uma competição for conduzida em uma plataforma que aplique suas próprias políticas de Fair Play, os jogadores devem estar cientes de que os árbitros não podem intervir nas decisões tomadas pela plataforma.
8. Os árbitros devem estar familiarizados com os procedimentos da plataforma:
 1. Para lidar com alegações de trapaça,
 2. Para a sinalização ou fechamento de contas,
 3. Para lidar com apelações.
9. Nos casos em que os resultados oficiais são determinados pelo árbitro-chefe e não pela plataforma, os regulamentos da competição devem especificar se os pontos ganhos pelos jogadores posteriormente barrados ou desqualificados são concedidos aos seus adversários.
10. Os prêmios não devem ser concedidos aos jogadores até que as verificações de Fair Play realizadas pela plataforma e com a Ferramenta de Triagem de Jogo da FIDE tenham sido concluídas.
11. Em algumas competições, especialmente nas competições oficiais da FIDE, os regulamentos da competição podem especificar a desqualificação e outras penalidades a serem impostas sem qualquer determinação de que a trapaça tenha sido comprovada. Nesse caso, a sanção não seria estendida ao jogo OTB na ausência de mais evidências.
12. Os regulamentos da competição não podem prever que a decisão do árbitro-chefe ou de um painel de especialistas, designado para esse fim, sobre a perda do jogo ou exclusão da competição por suspeita de trapaça seja final. O órgão apropriado para recorrer é o Comitê de Apelação (JdA) da competição. Portanto, é altamente recomendável nomear com antecedência pelo menos um especialista em fair play na JdA. Os Regulamentos da Competição devem prever com antecedência um procedimento adequado para recorrer contra decisões de Fair Play e um cronograma para as decisões, considerando o cronograma do torneio e o anúncio da classificação final.
13. A FPL pode criar uma subcomissão ou força-tarefa dedicada apenas ao xadrez on-line.
14. Os regulamentos da competição não podem prever que todas as questões de fair play da competição sejam de responsabilidade exclusiva da plataforma.

B. Ofensas de trapaça on-line

1. Conceitualmente, a trapaça no xadrez on-line é definida como qualquer comportamento que um jogador usa para obter uma vantagem sobre seu colega ou atingir um objetivo em um jogo on-line se, de acordo com as regras do jogo, a vantagem ou o objetivo não deveria ter sido atingido.
2. Especificamente, "**trapaça**" significa:
 - i) o uso deliberado de dispositivos eletrônicos ou outras fontes de informação ou aconselhamento durante um jogo; ou
 - ii) a manipulação de competições de xadrez, que significa um arranjo, ato ou omissão intencional que visa a uma alteração imprópria do resultado ou do curso de uma competição de xadrez, a fim de remover toda ou parte da natureza imprevisível da referida competição de xadrez com o objetivo de obter uma vantagem indevida para si mesmo ou para outros.
3. A manipulação de competições de xadrez inclui, mas não se limita a, manipulação de resultados, sandbagging, resultados combinados, fraude de rating e participação deliberada em competições ou jogos fictícios.
4. Os delitos relacionados à trapaça específicos do xadrez on-line são o hacking e o roubo de identidade. ou seja, quando outra pessoa está jogando pelo jogador. As maneiras pelas quais os delitos desse tipo são tratados são análogas ao tratamento de delitos de trapaça, incluindo a aplicação das medidas disciplinares internas da FIDE.
5. Evidências estatísticas podem levar à suposição de que foi cometido um delito de trapaça. O jogador sempre tem o direito de apelar e apresentar seus pontos/argumentos à JdA.
6. Violações técnicas relacionadas ao sistema de videoconferência usado para supervisionar a competição, por exemplo, desconexões, jogar sem câmera ligada, jogar sem tela compartilhada com uma barra de tarefas, jogar sem microfone ligado (se exigido pelo regulamento da competição) e assim por diante, por si só, não levam à suposição de que uma infração de trapaça tenha sido cometida, mas o jogador ainda pode ser penalizado de acordo.

C. Ônus e padrões de prova

1. A FPL terá o ônus de estabelecer que ocorreu um delito de trapaça on-line. O padrão de prova será se a FPL estabeleceu um delito de trapaça on-line para a **satisfação confortável** do painel de audiência, levando em conta a seriedade da alegação feita. Esse padrão de prova em todos os casos é maior do que um mero equilíbrio de probabilidade, mas menor do que a prova **além de uma dúvida razoável**. Artigo B.4 não é afetado.

2. Quando essas Regras de Fair Play colocarem o ônus da prova sobre o Jogador ou outra Pessoa que supostamente tenha cometido um delito de trapaça on-line para refutar uma presunção ou estabelecer fatos ou circunstâncias específicos, o padrão de prova será por um **equilíbrio de probabilidade**.

D. Acusação falsa

1. A falsa acusação é um abuso da liberdade de expressão. A falsa acusação no xadrez, assim como em qualquer outra área, pode prejudicar a reputação. O direito à proteção da reputação é protegido como parte do direito ao respeito pela vida privada. Ao decidir se a acusação é manifestamente infundada e, portanto, pode ser considerada como abuso da liberdade de expressão, os seguintes critérios são levados em consideração:
 - I. A suficiência da base factual da acusação;
 - II. O nível da concorrência;
 - III. O título e a classificação do jogador que supostamente cometeu fraude on-line;
 - IV. O resultado final do jogador na competição em questão;
 - V. A forma e a escala de divulgação da acusação (mídia social, entrevista pública, postagem em blog, etc.). A lista de critérios não é exaustiva.
2. A falsa acusação no xadrez on-line é tratada *mutatis mutandis* como no xadrez sobre o tabuleiro.

E. Sanções

1. As sanções impostas por um delito de trapaça on-line podem ser estendidas ao xadrez OTB. Uma sanção especificada no Código de Ética da FIDE como proibição de um ano pode ser reduzida para 6 meses no xadrez OTB.
2. Outros aspectos da sanção são aplicados *mutatis mutandis* ao xadrez on-line, da mesma forma que são aplicados ao xadrez de tabuleiro: a idade do jogador, a frequência e a natureza da infração, a natureza da competição e outras circunstâncias são levadas em consideração de forma abrangente.

F. Jurisdição

A Comissão de Fair Play (FPL) tem jurisdição em todos os assuntos relacionados a trapaças, incluindo acusações falsas em todos os eventos oficiais da FIDE. As pessoas sujeitas à jurisdição da FPL incluem jogadores, pessoas de apoio e capitães de equipe. As pessoas de apoio incluem, mas não se limitam a, chefes de delegações, segundos, treinadores, gerentes, psicólogos, organizadores, espectadores, parentes, jornalistas, oficiais de xadrez, árbitros quando envolvidos em incidentes de trapaça.

G. Reclamações e investigações

1. ACIONAMENTO DE UMA INVESTIGAÇÃO

- a. As investigações podem ser iniciadas com base em uma reclamação pós-competição.
- b. As investigações também podem ser acionadas por:
 - i. Um relatório do árbitro principal de uma competição;
 - ii. Iniciativa da FPL;
 - iii. Uma solicitação da Comissão de Ética e Disciplina (EDC) ou de qualquer outro órgão da Fide autorizado pelo Estatuto da FIDE.

2. RECLAMAÇÕES

- a. O direito de reclamar pertence aos participantes (jogadores, capitães e oficiais) com o número de identificação FIDE da competição em questão. O prazo para protestos é de 24 horas após o final da última rodada.
- b. Todas as Reclamações devem ser enviadas por escrito e endereçadas à FPL por meio do Escritório da Fide. O reclamante deve fornecer todas as informações exigidas no Formulário de Reclamação e deve detalhar os motivos pelos quais a Reclamação está sendo feita, listando todas as bases disponíveis no momento da apresentação.
- c. Reclamações orais ou informais não serão aceitas.
- d. Todas as reclamações baseadas apenas na suposição de que uma pessoa está jogando mais forte do que o esperado devido à sua classificação não serão consideradas.
- e. A FPL pode iniciar uma investigação com base em qualquer informação que chegue ao seu conhecimento sobre um possível incidente de trapaça, incluindo acusações falsas.
- f. Todas as informações sobre reclamações e investigações deverão permanecer confidenciais até que uma investigação seja concluída pela FPL. Em caso de violação dos requisitos de confidencialidade por parte dos reclamantes, do árbitro-chefe ou de qualquer outra pessoa que tenha conhecimento da reclamação ou da investigação antes que a investigação seja concluída, a FPL poderá encaminhar todos os infratores à EDC.

H. Procedimento de investigação

1. A FPL tem o direito de realizar investigações preliminares com relação a um suposto ou possível caso de violação relacionada à trapaça on-line.
2. Se uma reclamação for inadmissível ou manifestamente infundada, a FPL poderá rejeitá-la por maioria de votos.
3. Um membro do FPL (Investigating Person - IP), indicado pelo Presidente do FPL, com base em um sistema de rodízio, será nomeado para investigar a reclamação. Ele/ela é um órgão independente e não está sujeito a instruções de nenhuma outra parte.
4. O/A IP deve considerar as evidências estatísticas apresentadas. Ele/Ela também considerará as evidências físicas e observacionais coletadas como parte da investigação, se houver alguma. Ele/Ela também pode reunir evidências adicionais no decorrer de sua investigação.
5. Jogadores, organizadores, árbitros, federações nacionais, host da plataforma on-line onde os jogos são disputados e outras partes devem cooperar com o/a IP. Se não o fizerem, poderão ser encaminhados à EDC.
6. O/A IP investigará cada caso em um prazo razoável, geralmente não superior a duas semanas.

7. No final da investigação, o/a IP deve preparar um relatório para a FPL para consideração, indicando: a ação que desencadeou a investigação, as circunstâncias factuais do incidente, as conclusões da investigação e uma sanção proposta. O relatório pode abranger qualquer outra violação dos regulamentos da FIDE encontrada pelo(a) IP. A FPL pode pedir ao/à IP que considere fatos adicionais e/ou realize outras investigações.
8. Quando um relatório é considerado final pelo(a) IP, a FPL decide, por maioria de votos, se o caso deve ser encaminhado à EDC para julgamento. Se o caso não for encaminhado à EDC, ele será considerado encerrado. A FPL deverá encaminhar suas conclusões ao reclamante e à pessoa acusada. Se a Federação Nacional da pessoa acusada estiver envolvida, ela também será informada.

I. Regras processuais

1. O prazo de prescrição é de um ano após a última rodada da competição on-line em questão.
2. O idioma de trabalho do(a) IP é o inglês. O/A IP poderá, a pedido de qualquer parte, autorizar o uso de um idioma diferente do inglês pelas partes envolvidas. Nesse caso, o/a IP poderá determinar que uma ou todas as partes arquem com todos ou parte dos custos de tradução e interpretação. O/A IP poderá determinar que todos os documentos apresentados em outros idiomas que não o inglês sejam arquivados juntamente com uma tradução juramentada no idioma do procedimento.
3. Quando o/a IP não arquivar um caso, a pessoa acusada deve ter sido informada por escrito (por carta, e-mail ou outro meio) sobre o caso pendente e deve ter o direito de apresentar ao/à IP quaisquer declarações e documentos em apoio à sua posição.
4. O reclamante e a pessoa acusada têm o direito de serem representados ou assistidos por pessoas de sua escolha.
5. Os documentos referentes aos procedimentos devem ser enviados por escrito, preferencialmente por e-mail.
6. Cada parte envolvida em uma investigação é responsável por seus próprios custos direta ou indiretamente associados ao caso.
7. Quando uma pessoa sujeita à jurisdição disciplinar de outra Comissão FIDE for parte de uma investigação, a FPL poderá fornecer as informações relevantes a essa Comissão FIDE.

J. Condição de entrada em um evento esportivo on-line

Ao participar da competição, cada jogador aceita as medidas acima mencionadas como condição de participação e concorda que sua participação está sujeita a essas medidas. Especificamente, o jogador concorda em ser examinado por uma ferramenta de triagem on-line e concorda que poderá sofrer sanções disciplinares.

REGRAS PROCESSUAIS DA COMISSÃO FAIR PLAY

Aprovado pelo Conselho da FIDE em 27/10/2021 Aplicado a partir de 01/01/2022

1. Objetivo

- 1.1 A FIDE, em estreita colaboração com as Federações Membros, o Comitê Olímpico Internacional e os Comitês Olímpicos Nacionais, dedica seus esforços para garantir que no xadrez prevaleça o espírito de "Fair Play", lidera a luta contra a trapaça e o doping no esporte e toma medidas para evitar colocar em risco a saúde dos competidores (Artigo 37.1 do Estatuto da FIDE).
- 1.2 A luta contra a trapaça em todas as suas manifestações é atribuída à Comissão de Fair Play (FPL).
- 1.3 A FPL deve supervisionar a implementação geral das disposições relacionadas ao fair play no Estatuto da FIDE e no Código de Ética e Disciplina, incluindo a investigação de casos suspeitos de trapaça por meio de Painéis de Investigação e a imposição de sanções limitadas para a violação de outras regras de fair play na competição, conforme determinado pelo Painel de Fair Play para a competição, de acordo com os procedimentos estabelecidos neste documento.
- 1.4 Os comissários da FPL, os oficiais da FIDE, os membros da FIDE, os árbitros, os organizadores e os jogadores devem cooperar entre si.
- 1.5 A FPL deve fazer recomendações a outros órgãos e membros da FIDE sobre tópicos relacionados a medidas de fair play.
- 1.6 A FPL será responsável por analisar e projetar medidas e ferramentas destinadas a impedir a trapaça no xadrez.

2. Participação na Comissão da FPL

- 2.1 O número total de comissários da FPL será decidido pelo Conselho da FIDE. No entanto, o número de comissários deve ser de pelo menos 15.
- 2.2 O Presidente e o Secretário do FPL serão nomeados pelo Presidente do FIDE.
- 2.3 Os outros comissários são selecionados pelo Presidente da FIDE em consulta com o Presidente e o Secretário.
- 2.4 Os comissários da FPL são selecionados de acordo com suas habilidades, experiência e especialização. Não há restrições de nacionalidade. Não é necessária uma permissão da Federação Nacional. A FPL tem como meta um mínimo de um terço de membros do sexo feminino.
- 2.5 Pelo menos um comissário deve ser um MI ou GM ativo, um comissário deve ser um IA ativo, um comissário deve ser um IO ativo, dois comissários devem ser especialistas técnicos na área de trapaça assistida por computador e pelo menos mais três comissários devem ter formação jurídica.
- 2.6 Mediante proposta do Presidente, o Presidente da FIDE tem o direito de encerrar, com a decisão motivada, a autoridade de qualquer Comissário a qualquer momento e de nomear um substituto simultaneamente.

3. Procedimentos

- 3.1 O Presidente do FPL deve apresentar um relatório sobre suas atividades pelo menos uma vez por ano. Ele faz recomendações à AG, ao Presidente do FIDE e, sempre que necessário, ao Conselho do FIDE.
- 3.2 O Presidente preparará o orçamento para o FPL para aprovação pela AG. As propostas orçamentárias devem ser enviadas ao Tesoureiro.
- 3.3 Os comissários da FPL se reúnem regularmente on-line. Pelo menos uma vez por ano, o Presidente se reúne pessoalmente com o Secretário e os Conselheiros para discutir questões fundamentais e considerar propostas para atualizar todas as regulamentações relacionadas ao combate à trapaça (reunião anual).
- 3.4 A pauta das reuniões será preparada pelo Presidente e pelo Secretário e será enviada, juntamente com os documentos de trabalho, a todos os comissários pelo menos uma semana antes das reuniões on-line e um mês antes da reunião anual. Todos os comissários têm o direito de incluir itens.
- 3.5 As atas das reuniões são de responsabilidade do Secretário. Para reuniões on-line, é criado apenas um protocolo de resultados. As atas são enviadas a todos os comissários da FPL.
- 3.6 Se houver alguma discrepância entre as regras gerais e os regulamentos especificados em qualquer regra e regulamento da FIDE (exceto o Estatuto) com relação à FPL, as regras específicas da FPL prevalecerão.

4. Painéis de Fair Play / Oficial de Fair Play

- 4.1 Para cada torneio organizado sob a égide da Comissão de Eventos (EVE) ou da Comissão de Estratégia Global (GSC), tanto on-line quanto *Over-The-Board*, haverá um Painel de Fair Play (FPP) ou um Oficial de Fair Play (FPO) independente e remunerado, dependendo do tipo de torneio. A tarefa do FPP/FPO é monitorar o torneio em questão quanto à ocorrência de trapaças e implementar medidas contra trapaças. O FPP/FPO deverá trabalhar em estreita colaboração com o árbitro principal e o organizador principal, mas não estará sujeito às instruções deles ou de qualquer outra pessoa.
- 4.2 Os membros de cada FPP ou FPOs são nomeados pelo presidente da FPL, em consulta com o Diretor Geral da FIDE e sujeitos ao disposto no Artigo 8.4.
- 4.3 Cada FPP deve consistir em um mínimo de três pessoas com pelo menos o título de FPE. Um membro, com o título de FPO, atuará como presidente e terá um voto de qualidade em caso de empate. O FPP pode consultar especialistas externos, incluindo, entre outros, Grandes Mestres, especialistas em linguagem corporal, psicólogos e engenheiros de computação.
- 4.4 Os árbitros de torneios organizados sob a égide do EVE e do GSC não podem ser FPOs ou membros do FPP ao mesmo tempo.

5. Painéis de investigação

- 5.1 A FPL realizará investigações independentes sobre violações do Código de Ética e Disciplina relativas a trapaças e terá a possibilidade de apresentar relatórios motivados à Comissão de Ética e Disciplina (EDC) ou a órgãos nacionais competentes, quando relevante. Os relatórios motivados devem incluir revelações de fatos, conhecimentos técnicos e todos os resultados das investigações instigadas.
- 5.2 Para a investigação de alegações de trapaça, é formado um Painel de Investigação (IP). O presidente da FPL seleciona, caso a caso, até três membros do IP, que não precisam necessariamente ser comissários da FPL.
- 5.3 O IP é um órgão independente e não está sujeito a orientações de nenhuma outra parte.
- 5.4 Os detalhes da jurisdição e do procedimento devem ser determinados nos Regulamentos Anticheating.
- 5.5 Depois que o IP concluir sua investigação, ele enviará seu relatório ao Presidente da FPL. O Presidente levará a Comissão à votação. A FPL decide, por maioria de votos, se o caso deve ser encaminhado à EDC para julgamento. Se a investigação for desencadeada por uma reclamação, o IP tem o poder de rejeitar a reclamação se seus membros chegarem à conclusão unânime de que não houve trapaça ou de que não há evidências suficientes para atender ao padrão de prova.
- 5.6 O Presidente da FPL nomeia três Comissários da FPL para um Comitê Permanente de Apuração de Fatos de Fair Play, de acordo com o Artigo 26.13 do Estatuto da FIDE. O Comitê de Apuração de Fatos do Fair Play atua quando o EDC emite uma solicitação de investigação de acordo com o Artigo 26.14 do Estatuto da FIDE para a FPL. Nesse caso, os Artigos 5.1, 5.2 e 5.4 acima não se aplicam.
- 5.7 O Presidente de cada IP deve ser renumerado.

6. Procedimento Fast Track

- 6.1 A FPL deve seguir o chamado procedimento "Fast Track", destinado a processar violações de fair play no torneio que não sejam trapaças (Artigo 9 do Código de Ética e Disciplina).
- 6.2 Uma lista de possíveis violações do fair play deverá ser incluída nos Regulamentos Anti-Cheating da FPL, nos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE ou nos regulamentos do torneio que regem uma competição.
- 6.3 Um ou mais comissários da FPL devem ser nomeados para lidar com casos de violações durante o torneio, que não sejam trapaças, trazidos à atenção da FPL por painéis de Fair Play ou oficiais de Fair Play. Esses cargos serão remunerados.
- 6.4 Ao lidar com casos de *Fast Track*, as sanções se limitarão a determinar o banimento de todas as atividades formais de jogo de xadrez por um período de um, dois ou três meses, dependendo da gravidade da violação. Nenhuma outra sanção é possível.

- 6.5 O jogador em questão terá a opção de admitir sua culpa por uma violação das regras de fair play e se submeter ao banimento imposto, ou de ter seu caso decidido em seus méritos pela EDC em uma composição de uma única pessoa.

7. Títulos FPL

- 7.1 A FPL será responsável por conceder os seguintes títulos da FPL:
- 7.1.1 Palestrante FPL (palestras para aspirantes a FPE/FPOs)
 - 7.1.2 Fair Play Officer (FPO - pode presidir o FPP ou atuar como FPO)
 - 7.1.3 Especialista em Fair Play (FPE - pode fazer parte dos FPPs)
- 7.2 Os títulos da FPL são concedidos pela FPL de acordo com os seguintes critérios:
- 7.2.1 Os títulos iniciais serão concedidos pela FPL com base em experiência.
 - 7.2.2 Após o término de um período de transição em 30/06/2023, os títulos estarão sujeitos a qualquer um ou a uma combinação dos seguintes requisitos: participação em seminários, aprovação em exames, cumprimento de requisitos normativos.

8. Treinamento de oficiais do Fair Play

- 8.1 A FPL é responsável pelo treinamento dos funcionários chamados para lidar com medidas de fair play (FPEs/FPOs). A FPL oferecerá treinamento regular para esse fim.
- 8.2 Para esse fim, a FPL estabelecerá e manterá uma lista de palestrantes.
- 8.3 Os treinamentos terão duração mínima de seis horas e abrangerão os seguintes tópicos: Medidas para combater violações do fair play, Medidas investigativas, Lidando com alegações de violações do fair play, Evidência estatística, Regras processuais. A FPL se reserva o direito de realizar um exame final.
- 8.4 Após o término de um período de transição em 30/06/2023, somente os detentores de um título FPE ou FPO poderão ser indicados para um FPP.

9. Regulamentos de Fair Play

De acordo com o Artigo 37.3 do Estatuto da FIDE, outros detalhes do trabalho da FPL serão regidos pelos Regulamentos de Fair Play da FIDE.

Fair Play da FIDE: Regulamento do título

Normas de títulos - FPO/FPE -

Regras de Procedimento da Comissão Fair Play 2022

I. Definições:

I.1.1 **Diretor Chefe de Fair Play (CFPO)**

- O FPO que é o principal FPO em um evento e toma todas as decisões finais de Fair Play relativas ao evento. O CFPO também pode atuar como Supervisor de não mais de um Candidato em qualquer Evento.

I.1.2 **Diretor de Fair Play (FPO)**

- Um especialista em Fair Play que pode realizar um evento por conta própria, primeiro elaborando o plano de segurança e depois implementando-o. Pode atuar como supervisor de FPEs.

I.1.3 **Especialista em Fair Play (FPE)**

- Um especialista em Fair Play que pode atuar sob a coordenação de uma FPO e realizar tarefas específicas em qualquer evento.
- Um especialista em Fair Play que se caracteriza pela integridade, atenção, confiabilidade e uma atitude voltada para o trabalho em equipe.
- Os FPEs podem realizar torneios de Nível 2 e Nível 3, sob a supervisão remota de um Supervisor FPL.
- Também pode atuar como FPO de evento em eventos de Nível 1 sob a supervisão de um Supervisor FPL, que permanecerá responsável pelo evento.

I.1.4 **Candidato da FPE**

- Uma pessoa que não possui o título de FPE, mas atua como FPE em um evento sob a supervisão remota de uma FPO.

I.1.5 **Candidato da FPO**

- Um especialista em Fair Play que possui o título de FPE e atua como FPO em um evento sob a supervisão remota de um FPO.

I.1.6 **Evento FPO**

- O especialista em Fair Play que atua como FPO em qualquer evento.

I.1.7 **Evento FPE**

- A pessoa que atua como FPE em qualquer evento.

I.1.8 **Painéis de Fair Play (FPP)**

- Os painéis do Fair Play são responsáveis por garantir o Fair Play em eventos em que os FPPs são necessários.
- Os FPPs são formados exclusivamente por especialistas com o título de FPE/FPO (ou candidatos aos mesmos títulos, desde que sejam supervisionados (temporariamente por em caráter de exceção em 3 anos)). Um membro com o título de FPO deve atuar como presidente do FPP e ter um voto de qualidade em caso de empate. O FPP pode consultar especialistas externos, incluindo, entre outros, Grandes Mestres, especialistas em linguagem corporal, psicólogos e engenheiros de computação.

I.1.9 Equipe Fair Play (FPT)

- As equipes de Fair Play são responsáveis por garantir o Fair Play nos eventos em que os FPTs são necessários. As FPTs são formadas por especialistas em Fair Play, voluntários, seguranças e outros que são coordenados pelo Diretor de Fair Play responsável pelo evento. O FPT poderá consultar especialistas externos, incluindo, entre outros, Grandes Mestres, especialistas em linguagem corporal, psicólogos e engenheiros de computação.

I.1.10 Supervisor da FPL

- A FPO que supervisiona o Candidato FPE/Candidato FPO.
- FPO Categoria A/B que supervisiona qualquer Candidato FPO/Candidato FPE. A supervisão garante que o candidato seja acompanhado em todas as etapas, desenvolver o conhecimento necessário para lidar com as tarefas cotidianas do Fair Play.
- Ao supervisionar um candidato a FPE, as funções do supervisor devem se limitar a auxiliar o candidato. Quando houver necessidade de uma FPO, e não houver um titular da FPO no evento que possa atuar como CFPO, o Supervisor também atuará como CFPO do Evento e suas responsabilidades incluirão a elaboração de medidas de fair play e a garantia de que elas sejam implementadas.
- Quando um CFPO estiver servindo em um evento e, ao mesmo tempo, um ou mais Supervisores estiverem supervisionando um ou mais Candidatos, todas as decisões finais com relação ao Evento serão tomadas pela CFPO.
- A responsabilidade do Supervisor deve se limitar a supervisionar os Candidatos FPO/FPE, em harmonia com o CFPO. Em geral, o Supervisor FPL deverá atuar remotamente. Quando a FPT for composta por dois Especialistas FPL, um dos quais é um Candidato, o CFPO poderá atuar como Supervisor.

I.1.11 Eventos da FIDE

I.1.11.1) Torneios de categoria A (grandes eventos mundiais)

- Olimpíada Mundial de Xadrez Aberto e Feminino
- Campeonato Mundial Individual de Xadrez Ciclo Aberto e Feminino:
- Partida do Campeonato Mundial da FIDE
- Candidatos da FIDE
- Copa do Mundo FIDE
- Grande Prêmio da FIDE
- FIDE Grand Swiss
- Campeonato Mundial de Rápido e Blitz Aberto e Feminino
- Campeonato Mundial de Equipes Aberto e Feminino
- Campeonato Mundial Júnior Aberto e Feminino

I.1.11.2) Torneios da categoria B

1.11.2.1 Esta categoria contém:

- outros eventos mundiais,
- grandes eventos continentais e
- torneios específicos de alto nível, conforme listado abaixo.

1.11.2.2 Torneios da categoria B - OUTROS EVENTOS MUNDIAIS

- a) Campeonato Mundial Sênior Aberto e Feminino
- b) Campeonato Mundial de Equipes Sênior Aberto e Feminino
- c) Olimpíada Mundial da Juventude Sub-16

- d) Campeonato Mundial Juvenil e Cadete Aberto e Feminino
- e) Campeonato Mundial Escolar e Universitário Aberto e Feminino
- f) Campeonato Mundial Amador
- g) Campeonato Mundial Júnior, Juvenil, Cadete Rápido e Blitz Aberto e Feminino
- h) Campeonato Mundial para Jogadores com Deficiência
- i) Campeonato Mundial Júnior para Jogadores com Deficiência
- j) Outras novas competições criadas pela FIDE
- 1.11.2.3 **Torneios de categoria B - Principais eventos continentais**
 - a) Campeonato Continental Individual Aberto e Feminino
 - b) Campeonato Continental de Equipes Aberto e Feminino
 - c) Campeonato Continental Júnior Aberto e Feminino
 - d) Copa Continental de Clubes Aberta e Feminina
 - e) Campeonato Continental de Rápido e Blitz Aberto e Feminino
- 1.11.2.4 **Categoria B Eventos de nível superior**
 - a) Torneios Round Robin abertos com pelo menos dez (10) participantes (6 em um Round Robin duplo), com uma classificação média acima de 2600
 - b) Torneios Round Robin Femininos com pelo menos dez (10) participantes (6 em um Round Robin Duplo), com uma classificação média acima de 2400
- I.1.11.3) **Torneios da categoria C Outros eventos continentais**
 - 1.11.3.1 Essa categoria contém
 - **Outros eventos continentais**
e fortes torneios internacionais, conforme listado abaixo
 - a) Campeonato Continental Sênior Aberto e Feminino
 - b) Campeonato Continental de Equipes Sênior Aberto e Feminino
 - c) Campeonato Continental Juvenil e Cadete Aberto e Feminino
 - d) Campeonato Continental de Escolas e Universidades Aberto e Feminino
 - e) Campeonato Amador Continental
 - f) Campeonato Continental Júnior, Juvenil, Cadete Rápido e Blitz Aberto e Feminino
 - g) Outras novas competições criadas por organizações continentais de xadrez
 - 1.11.3.2 **Fortes eventos internacionais**
 - a) Torneios Round Robin abertos com pelo menos dez (10) participantes (6 em um Round Robin duplo), com uma classificação média acima de 2500
 - b) Torneios Round Robin Femininos com pelo menos dez (10) participantes (6 em um Round Robin Duplo), com uma classificação média acima de 2300
 - c) Eventos de xadrez com pelo menos 9 rodadas
 - a. com mais de 150 participantes,
 - b. equipe ou individual, incluindo um mínimo de 75% de jogadores com rating e 20 jogadores com título (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) de pelo menos três (3) federações

As atribuições de FPO/FPP são OBRIGATÓRIAS para todas as categorias, EXCETO

- I.1.11.2.4 (Eventos de nível superior [top level]),
- I.1.11.3.1 g (Outros Eventos Continentais g)) e
- I.1.11.3.2 (torneios internacionais fortes)
- As Normas FPE podem ser obtidas em TODOS esses torneios, **desde que as indicações sejam feitas por meio do procedimento FIDE/FPL.**
- As Normas da FPO podem ser obtidas nas Categorias A e B, com exceção dos Eventos de Alto Nível I.1.11.3.2, **desde que as nomeações sejam feitas por meio do procedimento FIDE/FPL.**

*Em eventos privados, somente as normas FPE podem ser obtidas.

I.2 Diferença entre FPO e FPE:

FPO	FPE
- FPO Seminário/Exame/Normas necessárias	- FPE Seminário/Exame/Normas necessárias
-Pode presidir o FPP (Fair Play Panels)	-Pode fazer parte de FPPs
-Atua como FPO	-Não podem agir por conta própria
-Supervisiona os FPEs	- Assistidos remotamente por uma FPO quando são nomeados como FPOs de eventos (FPO do evento - Pessoa do Fair Play nomeada em um evento concreto)
-4 normas	-3 normas

Com base nas regulamentações atuais, a FPL precisa publicar uma lista de FPE/FPOs por motivos discricionários antes de 30.6.2023. Esta é uma lista inicial, que será atualizada em 30.6.2023 ou antes.

*Verifique o banco de dados do Excel da FPO/FPE.

I.3 Obtenção de normas FPE

Para obter uma Norma FPE, o Candidato FPE deve ser indicado pela FPL e deve trabalhar sob a supervisão de uma FPO.

Requisitos para obter o título FPE:

- Seminário + Exame;
- 3 Normas (trabalhando em eventos supervisionados por uma FPO);
- O FPE deve ter pelo menos 18 anos de idade;
- Relatório de normas da FIDE FPE assinado pelo CA e pela FPO supervisora;
- Formulário de solicitação de título FPE.

Quando um candidato a FPE atuar como um FPE de evento supervisionado, ele deverá ser supervisionado remotamente por uma FPO.

Os candidatos a FPE podem se inscrever voluntariamente para atuar como FPEs de eventos nas categorias B e C. Para que sua norma seja considerada no formulário de inscrição, eles devem ser supervisionados por uma FPO aprovada pela FPL.

A supervisão garante que o Candidato seja seguido em todas as etapas, desenvolvendo o conhecimento necessário para lidar com as tarefas diárias do Fair Play.

A taxa do Supervisor de Fair Play é especificada nos Regulamentos Internos da FPL, mas, em qualquer caso, não terá custo para o Organizador.

1.3.1 Normas FPE obtidas

- Os FPEs que participaram da Equipe FPL na Olimpíada de Xadrez de 2022 obtiveram 2 Normas FPE, Voluntários - 1 Norma.
- Os participantes da Olimpíada de Xadrez de Batumi 2018 obtiveram 1 norma FPE.

I.4 Obtenção de normas da FPO

Para obter uma norma de FPO, o candidato a FPO deve ser indicado pela FPL e deve trabalhar sob a supervisão de um FPO.

O candidato da FPO deve cobrir pelo menos 4 torneios da Categoria A da I.1.9.1 ou da I.1.9.2.1 e da Categoria B (Copa do Mundo, Grand Swiss, Olimpíada, etc.), com exceção da I.1.9.2.3.

Pelo menos um torneio deverá ser da Categoria A.

Requisitos para obter o título de FPO:

- Seminário + Exame - Depois de passar no exame, o candidato a FPO pode ser indicado para torneios I.1.9.1 Categoria A ou I.1.9.2.1 Categoria B, assistidos e supervisionados remotamente por um FPO.
- 4 Normas (trabalho em eventos supervisionados por uma FPO + Olimpíada⁵);
- O candidato à FPO deve ter pelo menos 18 anos de idade;
- O Relatório de Normas da FIDE para FPOs precisa ser assinado pelo CA e pela FPO supervisora;
- Formulário de solicitação de título de FPO.

A taxa do Supervisor de Fair Play é especificada nos Regulamentos Internos da FPL, mas, em qualquer caso, não terá custo para o Organizador.

A supervisão garante que o Candidato seja seguido em todas as etapas (e a responsabilidade final pelo Evento fica com a FPO de supervisão). A tarefa da FPO de supervisão é monitorar o campeonato em questão, elaborando as medidas contra trapaça e garantindo que a FPO do evento as implemente.

I.5 Torneios do Circuito FIDE

Os torneios do Circuito FIDE podem entrar em contato com a FPL para marcar um encontro com a FPE/FPO no local para reconhecimento da norma.

I.6 Reconhecimento de normas

- Os Eventos FIDE listados em I.1.9 podem atribuir normas, desde que a atribuição passe pelos procedimentos e regras da FIDE/FPL.
- A Blitz e Rápido torneios (exceto FIDE Mundial & Rapid Chess Championships) não estão incluídos no reconhecimento da norma FPE/FPO.
- Um candidato FPE nomeado em um evento FIDE receberá a norma após o CA do evento e o FPO que estava supervisionando o FPE assinará o relatório de norma para o evento, evento concreto.
- O relatório de normas da FPE deve ser assinado por ambas as partes - CA e FPO.
- Os torneios podem atribuir normas SOMENTE se a indicação for feita pela FPL.
- As normas das Olimpíadas começam a valer a partir de Chennai 2022

1. Nomeação de FPEs/FPOs

Os FPOs de eventos que atuam nos torneios listados em I.1.9 são nomeados pelo Presidente da FIDE em consulta com o Coordenador da Comissão e a pessoa designada pelo GSC, com base nas propostas apresentadas pelo Presidente da FPL.

Os FPEs de eventos são indicados pelo presidente da FPL.

2. Seminários da FPL

III.1 Escopo dos seminários:

III.1.1 Estrutura jurídica do Fair Play

III.1.2 Regulamentos contra trapaça

III.1.3 Estatísticas do Prof. Regan

III.1.4 Dispositivos técnicos

III.1.5 Teoria e prática do fair play em eventos OTB

*Os seminários e exames da FPL podem ser gravados para fins de controle de qualidade, treinamento e marketing da FPL.

III.2 Seminário FPL para FPEs

O Seminário Fair Play e o Exame são obrigatórios para a obtenção do Título FPE, juntamente com as 3 Normas dos Eventos FIDE, onde o potencial Candidato FPE deverá trabalhar sob a supervisão de um FPO. Os Seminários serão realizados presencialmente ou on-line.

TAXAS DO SEMINÁRIO SOBRE FAIR PLAY	
Taxa do seminário	200 EUROS
Exame	50 EUROS

III.3 Seminários da FPL para FPOs

O título FPE é obrigatório para os participantes do Seminário FPO.

O Seminário FPO será realizado pessoalmente em 3 dias, com um exame consecutivo.

3. Licenças FPO/FPE

A Licença FPO/FPE será válida por toda a vida, desde que a FPO/FPE permaneça ativa, e entrará em vigor a partir do dia seguinte ao recebimento da taxa pela FIDE.

Independentemente do status ativo, após quatro anos, todos os detentores de títulos deverão participar de um novo treinamento/seminário da FPL (Exceção para os detentores de títulos de membros da FPL).

FPO/FPE Taxas de licença			
FPO		FPE	
Título	100 EUROS	Título	50 EUROS
Licença	300 EUROS	Licença	80 EUROS

4. Revogação de títulos

Um detentor de título de FPO/FPE é considerado inativo se, em um período de quatro (4) anos, ele nunca tiver atuado como FPO/FPE em qualquer evento da FIDE listado em I.1.9.

Em caso de inatividade, o titular do título de FPO/FPE deverá participar de um seminário da FPL antes de poder ser nomeado novamente e estará sujeito a uma nova taxa de licença.

A FPL pode revogar o título de FPO/FPE em caso de violações do Código de Ética ou erros graves. As violações serão julgadas por uma Comissão Disciplinar interna da FPL.

5. FPEs nacionais

As Federações Nacionais são incentivadas a formar seus próprios Especialistas Nacionais em Fair Play, que podem ajudar nos torneios de Nível 3.

6. VII Prêmio FPO/FPE "Konstantin Landa"

Haverá um prêmio, "Konstantin Landa", para a melhor atuação/performance de um FPO/FPE.

Notas do professor Ken Regan sobre a aplicação de evidências estatísticas

Esta seção não faz parte do Manual da FIDE. Ela se aplica tanto a eventos Over the Board (OTB) quanto a eventos on-line.

O que se segue está relacionado a essa parte do esboço:

Uso de estatísticas

9. Sugestão particular para o árbitro
10. Suporte a evidências físicas
11. Aplicação de sanções para desvios inexplicáveis (1 em 60 anos)

I. Objetivos dos resultados estatísticos

O comitê propõe que a análise estatística dos movimentos nos jogos seja aplicada de três maneiras diferentes:

1. Durante as competições, quando os testes indicam uma possível anomalia, isso pode dar uma dica aos árbitros para que observem determinados jogadores mais de perto.
2. Durante ou após as competições, ele pode apoiar evidências físicas ou de observação que acompanham uma reclamação.
3. Somente com resultados muito altos, ela pode ser uma evidência primária - para consideração e possível julgamento por um escritório central após o evento.

II. Testes estatísticos

Várias quantidades podem ser testadas: concordância com o primeiro movimento do computador (chamado MM para correspondência de movimentos), erro médio por movimento (AE) e variantes que contam os movimentos empatados no topo como correspondidos (TT) ou aqueles nos 3 primeiros movimentos (T3). Há dois tipos de testes estatísticos de análise de jogos e eles fornecem diferentes tipos de resultados.

4. Um "teste rápido" executa um arquivo inteiro de jogos para procurar possíveis anomalias. Qualquer mecanismo forte pode ser usado para esse teste. Pelos procedimentos atuais, um servidor da Web padrão de 16 núcleos pode processar, em média, 5 a 7 jogos por núcleo de processador por hora. Assim, usando 2 núcleos (de servidor ou laptop), é possível processar de 100 a 140 jogos em 10 horas. Entretanto, os resultados dos testes rápidos só podem ser usados para o propósito I.1, ou seja, dar dicas.
5. Um "teste completo" usa o modo Multi-PV para obter valores confiáveis para todos os movimentos disponíveis em uma posição, e seus resultados podem ser usados para todos os fins. No entanto, atualmente isso leva de 4 a 8 horas por núcleo e por jogo. O comitê está avaliando possibilidades que podem tornar isso possível em tempo real, pelo menos para os principais tabuleiros enquanto a competição estiver em andamento. Para o propósito I.3, no entanto, o comitê considera que um segundo teste independente deve ser feito após a competição.

O resultado de um teste completo é expresso como um *escore z*, que é um múltiplo de um desvio "normal" padrão. Foram sugeridos alguns limites mais simples específicos do xadrez, como "70% de correspondência", mas eles não funcionam. Um *escore z* corresponde às chances de um desvio dessa magnitude ou de uma magnitude maior ocorrer "por acaso". Por convenção civil comum, o *escore z* mínimo considerado "significativo" é 2,00, o que corresponde a chances de 43-1.

III. Tipos de ações do árbitro

Os resultados estatísticos podem ajudar os árbitros a decidir quais ações devem ou não ser tomadas antes de uma reclamação formal.

1. *Ações discretas* são aquelas que, idealmente, não são percebidas pelos jogadores ou por um jogador específico. Elas podem incluir vigilância intensificada (onde não é óbvio que um determinado jogador está sendo observado), o uso de equipamento silencioso de detecção de EF, monitoramento de uma câmera e assim por diante. A consulta em particular e o encaminhamento de jogos para um teste completo também contam como discretos.
2. *As ações de "Alerta Laranja"* ainda não revelam um jogador específico como alvo, mas colocam todo o torneio em alerta máximo. Essas ações podem incluir a introdução de uma verificação de triagem na entrada para uma determinada rodada, o atraso na transmissão de jogadas para essa rodada, o aumento das verificações "aleatórias", a restrição dos movimentos de espectadores e jogadores e o aumento geral da vigilância que é óbvio.
3. *As ações intrusivas* incluem solicitações para entrevistar ou revistar jogadores específicos, ou vigilância que obviamente os identifique, ou ações contra espectadores específicos.

IV. Instruções para o uso de evidências estatísticas

Se houver uma reclamação formal contra um jogador específico, então essa já é uma situação "intrusiva". E se já houver evidência física ou observacional de alguém trapaceando, então esse é o mesmo tipo de situação. Portanto, esta seção trata de casos em que a única informação é estatística. Os princípios principais são:

1. Qualquer ação intrusiva exige um teste completo com um *escore z*.
2. Se todos os jogadores fossem iguais antes do torneio, então o *escore z* deveria ser de pelo menos 3,00 para justificar uma ação intrusiva.
3. Se um jogador foi conscientemente destacado antes do torneio, então o limite de significância civil padrão de 2,00 pode ser aplicado, somente para esse jogador.
4. Os resultados dos testes rápidos podem ser usados para ações discretas e de "alerta laranja".
5. Em nenhum caso 3,00 está sendo usado como base única para julgamento contra um jogador - conforme detalhado abaixo, isso deve exigir pelo menos 4,50, talvez 4,75 ou 5,00 mais seguro. Tampouco se trata de uma "acusação" - é apenas um "mandado" para ações adicionais no local do evento.

Não temos uma regra quantitativa para resultados de testes rápidos; os exemplos abaixo e o conhecimento geral dos desvios ("Lei de Littlewood") podem informar o bom senso do árbitro. Uma ideia razoável é usar 70% de correspondência para 2800 e subtrair 1,5% para cada 100 Elo, de modo que, por exemplo, 64% de correspondência pode ser considerado incomum para um jogador de 2400, 61% para 2200 e assim por diante. (Esses números somam 12% a um ajuste linear das porcentagens reais de correspondência mostradas no artigo de Regan-Haworth na conferência AAAI 2011). Entretanto, os jogos do jogador podem variar em termos de qualidade de "forçamento", de modo que a verdadeira natureza do desvio é mostrada somente pelo teste completo.

O limite $z = 3,00$ é adequado para torneios com cerca de 50 a 150 jogadores, o que abrange a maioria dos Opens. Para um número maior de jogadores, deve haver um limite um pouco mais alto, como 3,30 (que corresponde a chances de 2.000-1) para até 400 jogadores, de modo que as chances não sejam inferiores a 5 vezes o número de jogadores.

Um exemplo de como esse procedimento pode se desenvolver é o seguinte:

1. O teste rápido indica uma possível anomalia após 2 ou 3 rodadas.
2. O teste completo fornece escores z acima de 2,00 a partir da 4ª rodada, chegando a 3,00 na 6ª ou 7ª rodada.
3. Passos mais altos são dados discretamente a partir da 4ª rodada e, depois, discretamente na 6ª ou 7ª rodada.
4. A ação intrusiva pode produzir evidências físicas ou observacionais, o que, por sua vez, faz com que $z = 3,00$ seja suficiente para contar como uma forte evidência de apoio ao julgamento.

V. Processo além da evidência observacional

Quando não há evidências observacionais, mesmo após ações intrusivas, o Comitê recomenda que:

6. Um escore z abaixo de 4,00 deve ser ignorado. Espera-se que esse desvio ocorra naturalmente mais de uma vez a cada seis meses. Você pode supor que o seu seja o torneio em que isso aconteceu.
7. Uma pontuação acima de 4,00 pode ser motivo para consultas de acompanhamento e possível investigação particular.
8. Uma pontuação acima de 4,50, que é esperada apenas uma vez a cada seis anos, pode ser motivo para um processo público. Esse limite pode ser colocado de forma mais conservadora em 4,75 (uma vez a cada 20 anos) ou 5,00 (uma vez a cada 70 anos).

O ponto 3 ainda está em debate. Em um sentido mais amplo, o Comitê reconhece que nenhum sistema é perfeito, e pegar 99% pode implicar em erro em 1%, mas o alto custo em dignidade humana é um fator maior quando a única evidência é estatística. No entanto, no passado, com escores z tão altos e até mais baixos, outros jogadores ou terceiros invariavelmente notaram e fizeram comentários em público de qualquer forma, de modo que a situação se torna equivalente a uma reclamação.

VI. Instruções para considerar reclamações

A atitude é que a imposição de um alto padrão para um possível reclamante educará o público sobre desvios "normais" e evitará casos de caça às bruxas.

9. O árbitro não deverá considerar uma reclamação, a menos e até que ela seja feita por escrito, assinada pelo reclamante e esteja em conformidade com o próximo ponto, se aplicável.
10. Se uma reclamação mencionar a correspondência de movimento com um mecanismo, haverá vários requisitos adicionais para o registrador.
 - a. O arquivador deve especificar o procedimento usado para obter os resultados de correspondência de movimentação, incluindo a versão do mecanismo usada, as configurações do mecanismo, incluindo o tamanho da tabela de hash, o número de PVs e a GUI e a plataforma usadas.

- b. O procedimento de análise das jogadas deve ser *regular*, para que outras pessoas possam realizar os mesmos testes.
- c. O depositante deve fornecer os intervalos de jogadas testadas para cada jogo, a justificativa para o intervalo (por exemplo, jogadas desde a novidade até uma vantagem esmagadora ou uma fase crítica do jogo) e o número de combinações obtidas. Uma alegação como "combinou 10 jogadas seguidas" deve especificar quais jogadas.

Se o árbitro receber uma reclamação enviada em particular que não atenda a esses requisitos, ele poderá informar a pessoa sobre esses requisitos e solicitar uma revisão e uma nova apresentação. Isso não será considerado uma violação por parte da pessoa que está reclamando. No entanto, será considerado uma violação divulgar em público uma reclamação que não atenda a esses requisitos.

VII. Instruções para avaliação de reclamações

Uma reclamação deve ser avaliada da mesma forma, independentemente de

- É feito por um oponente do jogador acusado, por exemplo, depois de testar seu jogo;
- É feita por um terceiro - outro jogador ou um observador;
- É apresentado pelo árbitro (ou pela Comissão) com base nos procedimentos acima.

O terceiro item deixa claro que os critérios para agir e avaliar a reclamação devem ser os mesmos descritos acima:

- Se a reclamação tiver evidências apenas da análise das jogadas, isso pode ser motivo para a realização de um teste completo dos jogos. No entanto, nenhuma ação intrusiva deve ser tomada com base em tal reclamação sem a pontuação *z* do teste completo. Conforme mencionado acima, a pontuação *z* deve ser de pelo menos 3,00 se o jogador acusado não tiver sido distinguido antes do início do evento, e de pelo menos 2,00 em todos os casos.
- Se incluir evidências observacionais, isso pode ser motivo para uma ação intrusiva, com o apoio de resultados estatísticos levados em consideração.

Uma reclamação deve ser *rejeitada* se não atender aos critérios acima. Há também duas maneiras pelas quais uma reclamação *pode* ser rejeitada, mesmo que inclua evidências observacionais:

- Os escores *z* de todos os testes estão abaixo de 2,00.
- A "Classificação de Desempenho Intrínseco" (IPR) calculada pelo teste completo não é consideravelmente mais alta do que a classificação do jogador.

Esse último foi fundamental para várias "exonerações estatísticas" que levaram à concessão de prêmios atrasados. Em outro caso, o IPR de uma pessoa que empatou em primeiro lugar foi 70 Elo *menor* do que sua classificação, enquanto o IPR das jogadas de seus adversários foi várias centenas de pontos menor. A lógica é que, mesmo que esse jogador estivesse trapaceando em (digamos) 2-3 jogadas por partida, obtendo valor Elo 3000+ nessas jogadas, o IPR de todas as outras jogadas teria que ser *cem pontos mais baixo ainda*, o que não faz sentido. Nesse caso, o árbitro deve ser mais crítico em relação às alegações comportamentais feitas na reclamação - por exemplo, o jogador pode ter saído para fumar.

VIII. Julgamentos no local e etapas adicionais

11. *Em nenhuma circunstância uma desqualificação deve ser feita no local com base apenas em evidências estatísticas.* Conforme observado acima, escores z extremos na ausência de evidências observacionais devem ser encaminhados ao comitê central para testes independentes; isso também reflete o princípio de separar o julgamento da acusação.
12. O objetivo da ação intrusiva tomada no local é *determinar se uma lei do xadrez foi violada*. Isso, e somente isso, pode ser motivo para desqualificação enquanto um torneio estiver em andamento.
13. Se for constatada uma violação durante *ou após* um torneio, o caso poderá ser encaminhado ao Comitê de Ética para análise mais detalhada e possível sanção.

Isso ainda deixa alguns "cinzas", como reclamações confiáveis que não são resolvidas no local, mas essas coisas podem ser apenas "cinzas".

REGULAMENTOS ANTI-CHEATING: O texto do Manual é ligeiramente diferente do texto do Manual. Ele foi retirado dos materiais distribuídos para o seminário da Comissão FPL.

CAPÍTULO 4: TIPOS DE TORNEIOS

Para estabelecer os emparelhamentos em um torneio de xadrez, podem ser usados os seguintes sistemas:

1. Sistema Round Robin

Em um Torneio Round Robin, todos os jogadores jogam entre si. Portanto, o número de rodadas é o número de participantes menos um, no caso de um número par de jogadores. Se houver um número ímpar de participantes, o número de rodadas será igual ao número de jogadores.

Normalmente, as tabelas de Berger são usadas para estabelecer os pares e as cores de cada rodada.

Se o número de jogadores for ímpar, o jogador que deveria jogar contra o último jogador terá um dia livre em cada rodada.

Exemplo: Em um torneio de 9 jogadores, a tabela Berger de 10 jogadores é usada com o número 10 não alocado. Os jogadores que jogariam com 10 recebem efetivamente um bye de 0 pontos nessa rodada. As tabelas de Berger são construídas dessa forma para garantir que os jogadores tenham um número igual de brancas e pretas. Quando há um número par de jogadores, a primeira metade (1 a 5, nesse caso) recebe uma branca adicional em relação aos jogadores da segunda metade (6 a 10). Esse é um dos motivos pelos quais um Round Robin NÃO deve ter os jogadores organizados em ordem de rating.

O melhor sistema para os jogadores é o Torneio Round Robin Duplo (DRR), porque nesse sistema todos os jogadores têm de jogar duas partidas contra cada oponente, uma com peças brancas e outra com peças pretas. Mas, na maioria das vezes, não há tempo suficiente para isso e outros sistemas precisam ser usados.

Um exemplo de tabela cruzada da classificação final de um torneio Round Robin:

Torneio de Candidatos FIDE 2024

Tabela de classificação final após 14 rodadas (Round Robin duplo)

Rk.		Nome	Rtg	FED	1	2	3	4	5	6	7	8	Pts.	TB1	TB2	TB3
1	GM	Gukesh, D	2743	IND	***	½ ½	½ ½	½ ½	1 ½	½ 1	0 1	1 1	9	57	5	0
2	GM	Nakamura, Hikaru	2789	EUA	½ ½	***	½ ½	½ 1	½ 1	0 0	1 1	½ 1	9	56	5	0
3	GM	Nepomniachtchi, Ian	2758	FID	½ ½	½ ½	***	½ ½	½ ½	1 1	1 ½	½ ½	9	56	3	0
4	GM	Caruana, Fabiano	2803	EUA	½ ½	½ 0	½ ½	***	½ 1	½ 1	½ 1	1 ½	9	54	4	0
5	GM	Praggnanandhaa, R	2747	IND	0 ½	½ 0	½ ½	½ 0	***	1 ½	½ ½	1 1	7	42.5	3	0
6	GM	Vidit, Santosh Gujrathi	2727	IND	½ 0	1 1	0 0	½ 0	0 ½	***	1 ½	½ ½	6	40.3	3	0
7	GM	Firouzja, Alireza	2760	FRA	1 0	0 0	0 ½	½ 0	½ ½	0 ½	***	½ 1	5	32.8	2	0
8	GM	Abasov, Nijat	2632	AZE	0 0	½ 0	½ ½	0 ½	0 0	½ ½	½ 0	***	4	25.5	0	0

Xadrez Tata Steel - Masters 2024**Classificação final cruzada após 13 rodadas**

Rk.		Nome	Rtg	FED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	TB1	TB2
1	GM	Wei, Yi	2740	CHN	*	0	½	½	1	½	0	1	½	½	1	1	1	1	8.5	1
2	GM	Gukesh, D	2725	IND	1	*	½	0	½	½	½	1	0	1	½	1	1	1	8.5	2
	GM	Abdusattorov, Nodirbek	2727	UZB	½	½	*	1	0	½	½	0	½	1	1	1	1	1	8.5	2
	GM	Giri, Anish	2749	NED	½	1	0	*	½	½	½	½	½	1	1	1	½	1	8.5	2
5	GM	Vidit, Santosh Gujrathi	2742	IND	0	½	1	½	*	½	1	½	½	½	½	½	1	½	7.5	0
	GM	Praggnanandhaa, R	2743	IND	½	½	½	½	½	*	½	½	1	½	1	½	½	½	7.5	0
	GM	Firouzja, Alireza	2759	FRA	1	½	½	½	0	½	*	1	1	1	0	0	1	½	7.5	0
8	GM	Nepomniachtchi, Ian	2769	RUS	0	0	1	½	½	½	0	*	1	½	½	½	½	1	6.5	0
9	GM	Ding, Liren	2780	CHN	½	1	½	½	½	0	0	0	*	½	½	½	½	1	6	0
10	GM	Van Foreest, Jorden	2682	NED	½	0	0	0	½	½	0	½	½	*	1	½	½	0	4.5	0
	GM	Ju, Wenjun	2549	CHN	0	½	0	0	½	0	1	½	½	0	*	½	½	½	4.5	0
	GM	Donchenko, Alexander	2643	GER	0	0	0	0	½	½	1	½	½	½	½	*	½	0	4.5	0
	GM	Maghsoodloo, Parham	2740	IRI	0	0	0	½	0	½	0	½	½	½	½	½	*	1	4.5	0
14	GM	Warmerdam, Max	2625	NED	0	0	0	0	½	½	½	0	0	1	½	1	0	*	4	0

2. Sistemas suíços

Na FIDE, há cinco sistemas suíços diferentes a serem usados para os empareiramentos:

a. O sistema FIDE (holandês)

Esse é o sistema suíço usual para torneios abertos, bem conhecido pelos jogadores e pelos organizadores por conceder a preferência de cor ao mais forte, e será descrito em detalhes mais adiante (consulte o parágrafo 8: "Regras anotadas para o sistema suíço FIDE (holandês)");

O uso dos sistemas listados abaixo é obsoleto, a menos que para um sistema haja um programa endossado pela FIDE (ver, no Apêndice C.04.A, o Anexo-3 "Lista de Programas Endossados pela FIDE") com um verificador de empareiramento gratuito capaz de verificar torneios realizados com esse sistema.

b. O sistema Lim

Os empareiramentos são feitos do grupo de maior pontuação para baixo, antes do grupo intermediário, depois do grupo de menor pontuação para o grupo intermediário e, finalmente, do grupo intermediário;

c. O sistema Dubov

O objetivo desse sistema é igualar a média de classificação (ARO) de todos os jogadores. Portanto, em um grupo de pontuação, os jogadores que buscam as brancas são classificados de acordo com seu ARO e os jogadores que buscam as pretas de acordo com seu rating. Em seguida, o jogador que busca as brancas com a ARO mais alta é empareirado com o jogador que busca as pretas com o rating mais baixo;

3. Sistema Scheveningen

O sistema Scheveningen é usado principalmente para equipes.

Em uma competição por equipes, cada jogador de uma equipe enfrenta cada jogador da equipe adversária. Portanto, o número de rodadas é igual ao número de jogadores de uma equipe.

Recentemente, os torneios Schiller e Scheveningen foram removidos da lista. Agora, os organizadores precisam obter permissão prévia da QC se quiserem organizar esse tipo de torneio normal.

Em um sistema Semi-Scheveningen, os jogadores da primeira metade de um time enfrentam todos os jogadores da primeira metade do time adversário e os jogadores da segunda metade de um time jogam contra os jogadores da segunda metade do outro time. Exemplo: As equipes A e B têm oito jogadores cada. A1, A2, A3 e A4 jogam contra B1, B2, B3 e B4. Ao mesmo tempo, A5, A6, A7 e A8 jogam contra B5, B6, B7 e B8. Finalmente, são necessárias quatro rodadas

Tabelas padrão

Partida em 2 tabuleiros Rodada 1 A1-B1 A2-B2 Rodada 2 B2-A1 B1-A2

Partida em 3 tabuleiros

Rodada 1 A1-B1 A2-B2 B3-A3 Rodada 2 B2-A1 A2-B3 B1-A3 Rodada 3 A1-B3 B1-A2 A3-B2

Partida em 4 tabuleiros

Rodada 1 A1-B1 A2-B2 B3-A3 B4-A4 Rodada 2 B2-A1 B1-A2 A3-B4 A4-B3 Rodada 3 A1-B3 A2-B4 B1-A3 B2-A4 Rodada 4 B4-A1 B3-A2 A3-B2 A4-B1

Partida em 5 tabuleiros

Rodada 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 B4-A4 B5-A5 Rodada 2 B2-A1 B3-A2 B4-A3 A4-B5 A5-B1 Rodada 3 A1-B3 A2-B4 B5-A3 B1-A4 A5-B2 Rodada 4 B4-A1 B5-A2 A3-B1 A4-B2 B3-A5 Rodada 5 A1-B5 B1-A2 B2-A3 A4-B3 A5-B4

Partida em 6 tabuleiros

Rodada 1 B1-A1 B5-A2 A3-B4 A4-B2 A5-B3 B6-A6 Rodada 2 B2-A1 A2-B1 B3-A3 B4-A5 A5-B6 A6-B5 Rodada 3 A1-B3 A2-B2 B1-A3 B6-A4 B5-A5 A6-B4 Rodada 4 A1-B4 B6-A3 A3-B5 A4-B1 B2-A5 B3-A6 Rodada 5 B5-A1 B4-A2 A3-B6 B3-A4 A5-B1 A6-B2 Rodada 6 A1-B6 A2-B3 B2-A3 A4-B5 B4-A5 B1-A6

Partida em 7 tabuleiros

Rodada 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 A4-B4 B5-A5 B6-A6 B7-A7 Rodada 2 B2-A1 B3-A2 B4-A3 A4-B5 A5-B6 A6-B7 B1-A7 Rodada 3 A1-B3 A2-B4 A3-B5 B6-A4 B7-A5 B1-A6 A7-B4 A4-B1 B5-A2 A3-B6 A4-B7 A5-B1 B2-A6 B3-A7 Rodada 5 A1-B5 A2-B6 B7-A3 B1-A4 B2-A5 A6-B3 A7-B4 Rodada 6 B6-A1 A2-B7 A3-B1 A4-B2 B3-A5 B4-A6 B5-A7 Rodada 7 A1-B7 B1-A2 B2-A3 B3-A4 A5-B4 A6-B5 A7-B6

Partida em 8 tabuleiros

Rodada 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 A4-B4 B5-A5 B6-A6 B7-A7 B8-A8 Rodada 2 B2-A1 B3- A2
B4-A3 B1-A4 A5-B6 A6-B7 A7-B8 A8-B5 Rodada 3 A1-B3 A2-B4 A3-B1 A4-B2 B7-A5
B8-A6 B5-A7 B6-A8 Rodada 4 B4-A1 B1-A2 B2-A3 B3-A4 A5-B8 A6-B5 A7- B6 A8- B7
Rodada 5 A1-B5 A2-B6 A3-B7 A4-B8 B1-A5 B2-A6 B3-A7 B4-A8 Rodada 6 B6-A1 B7-A2
B8-A3 B5-A4 A5-B2 A6-B3 A7-B4 A8-B1 Rodada 7 A1-B7 A2-B8 A3- B5 A4-B6 B3-A5
B4- A6 B1-A7 B2-A8 Rodada 8 B8-A1 B5-A2 B6-A3 B7-A4 A5-B4 A6-B1 A7-B2 A8-B3

Partida em 9 tabuleiros

Rodada 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 A4-B4 A5-B5 B6-A6 B7-A7 B8-A8 B9-A9 Rodada 2 B2- A1
B3-A2 B4-A3 B5-A4 A5-B6 A6-B7 A7-B8 A8-B9 B1-A9 Rodada 3 A1-B3 A2-B4 A3-B5
A4-B6 B7-A5 B8-A6 B9-A7 B1-A8 A9-B2 Rodada 4 B4-A1 B5-A2 B6-A3 A4- B7 A5-B8
A6- B9 A7-B1 B2-A8 B3-A9 Rodada 5 A1-B5 A2-B6 A3-B7 B8-A4 B9-A5 B1-A6 B2-A7
A8-B3 A9-B4 Rodada 6 B6-A1 B7-A2 A3-B8 A4-B9 A5-B1 A6-B2 B3- A7 B4-A8 B5-A9
Rodada 7 A1-B7 A2-B8 B9-A3 B1-A4 B2-A5 B3-A6 A7-B4 A8-B5 A9-B6 Rodada 8 B8-A1
A2-B9 A3-B1 A4-B2 A5-B3 B4-A6 B5-A7 B6-A8 B7-A9 Rodada 9 A1-B9 B1-A2 B2-A3
B3-A4 B4-A5 A6-B5 A7-B6 A8-B7 A9-B8

Partida em 10 tabuleiros

Rodada 1 A1-B1 A2-B2 A3-B8 B9-A4 B5-A5 A6-B3 A7-B4 B6-A8 B7-A9 B10-A10 Rodada 2
B2-A1 B1-A2 B4-A3 A4-B7 A5-B10 B8-A6 B3-A7 A8-B5 A9-B6 A10-B9 Rodada 3 A1-B3
A2-B8 A3-B1 B2-A4 B6-A5 A6-B4 A7-B10 B7-A8 B9-A9 B5-A10 Rodada 4 B4-A1 B3-A2
A3-B9 B1-A4 A5-B7 B10-A6 A7-B6 B8-A8 A9-B5 A10-B2 Rodada 5 A1-B5 A2-B4 B2-A3
A4-B3 B1-A5 B9-A6 B7-A7 A8-B10 B8-A9 A10-B6 Rodada 6 B6-A1 A2-B7 B5-A3 B4-A4
A5-B8 A6-B1 A7-B9 A8-B2 B10-A9 B3-A10 Rodada 7 A1-B7 B5-A2 A3-B10 A4-B6 B4-A5
B2-A6 B1-A7 B9-A8 A9-B3 A10-B8 Rodada 8 B8-A1 B6-A2 B3-A3 B10-A4 A5-B9 A6-B5
A7-B2 A8-B1 A9-B4 B7-A10 Rodada 9 A1-B9 A2-B10 A3-B6 A4-B8 B2-A5 A6-B7 B5-A7
B3-A8 B1-A9 B4-A10 Rodada 10 B10-A1 B9-A2 B7-A3 A4-B5 A5-B3 B6-A6 B8-A7 A8-B4
A9-B2 A10- B1

4. Sistema Schiller

Um torneio de equipes em que cada membro de uma equipe joga com todos os membros das equipes adversárias, mas não com seus próprios colegas de equipe. É um equivalente ao Scheveningen para várias equipes.

Isso pode ter possibilidades de normas de títulos. Por exemplo, para as normas WGM ou WIM, se houver quatro equipes compostas por três jogadores e uma equipe consistir apenas de WGMs, com as outras equipes tendo um WFM cada, então cada não-WGM pode reunir a combinação de jogadores (sujeita a satisfazer o requisito de número de jogadores estrangeiros) necessária para satisfazer os regulamentos da norma nos nove jogos que disputarão. (Títulos mais altos podem ser substituídos, se apropriado).

5. Sistema Skaltzka

Ao usar um sistema Round Robin para três equipes, é necessário organizar três rodadas e, em cada rodada, uma equipe fica sem adversário.

O sistema Skaltzka oferece a possibilidade de encontrar uma classificação para três equipes jogando apenas duas rodadas e evitar que uma equipe não tenha adversário.

Cada equipe deve ser composta por um número par de jogadores, todos eles classificados em uma ordem fixa no tabuleiro. Antes do emparelhamento, uma equipe é marcada com letras maiúsculas, a segunda com letras minúsculas e a terceira com números.

Então, os pares são:

rodada 1	rodada 2
A - a	1 - A
b - 1	a - 2
2 - B	B - b
C - c	3 - C
d - 3	c - 4
4 - D	D - d
E - e	5 - E
f - 5	e - 6
6 - F	F - f

Seis pretas contra uma equipe e seis brancas contra outra é uma desvantagem do sistema.

Com 6 tabuleiros, é impossível equilibrar as cores e as flutuações, mas com um múltiplo de 4, é possível repetir os tabuleiros 1 a 6, mas invertendo as cores.

1	A1 - B1	B1 - C1
2	C1 - A2	C2 - A1
3	B2 - C2	A2 - B2
4	B3 - A3	C3 - B3
5	A4 - C3	A3 - C4
6	C4 - B4	B4 - A4
7	A5 - B5	B5 - C5
8	C5 - A6	C6 - A5
9	B6 - C6	A6 - B6

6. Outros sistemas

6.1 Matches

A maioria dos Matches entre dois jogadores é disputada em um número restrito de jogos. Os Matches podem ser calculados para Rating FIDE se forem registrados antecipadamente com a FIDE e se ambos os jogadores forem detentores de Rating antes do match. Depois que um jogador vencer o match, todos os jogos subsequentes não serão calculados.

Normalmente, um match termina quando o vencedor é conhecido e os jogos restantes são abandonados ou, às vezes, jogados em um formato diferente. Entretanto, se o match continuar, os jogos disputados após a decisão do match não serão válidos para cálculos de rating.

6.2 Eliminação

A principal vantagem de um sistema eliminatório é criar uma grande partida final. Toda a programação é conhecida com antecedência.

Em geral, um match eliminatório consiste em dois jogos. Como é necessário ter um vencedor claro de cada rodada, é preciso prever outro dia para os jogos de desempate. Esses jogos de desempate geralmente são organizados com dois jogos rápidos seguidos de dois ou quatro jogos de blitz. Se ainda assim o empate não for desfeito, será disputada uma "partida de morte súbita" final. O tempo de jogo deve ser de 5 minutos para as Brancas e 4 minutos para as Pretas, ou um tempo de jogo semelhante. As brancas precisam vencer o jogo, enquanto as pretas precisam empatar para vencer a partida. Consulte o capítulo "Sistemas de desempate".

Agora é mais comum que uma partida de morte súbita tenha o controle de tempo sugerido, mas com um incremento de dois segundos a partir do movimento 60.

CAPÍTULO 5: REGRAS DO SUÍÇO FIDE (C04)

Regras de empareiramento anotadas para o sistema suíço da FIDE (holandês) (com a FIDE de Baku 2016)

C.04.3 Regras suíças da FIDE (holandês)

C.04 Regras do empareiramento suíço da FIDE

C.04.1 Regras básicas para os sistemas suíços

As regras a seguir são válidas para cada sistema suíço, a menos que explicitamente indicado de outra forma.

- a. O número de rodadas a serem jogadas é declarado antecipadamente.

Após o início do torneio, não temos permissão para alterar o número de rodadas (no entanto, isso pode se tornar inevitável por força das circunstâncias).

- b. Dois jogadores não podem jogar um contra o outro mais de uma vez.

Esse é o único princípio dos Sistemas Suíços que não podemos dispensar, a menos que seja absolutamente inevitável fazer diferente!

- c. Se o número de jogadores a serem empareirados for ímpar, um jogador será desempareirado. Esse jogador recebe um bye atribuído ao empareiramento: sem adversário, sem cor e com o mesmo número de pontos que são concedidos por uma vitória, a menos que as regras do torneio determinem o contrário.

Essa regra permite que os organizadores do evento estabeleçam um valor diferente para os byes (por exemplo, meio ponto) em vez do ponto inteiro usual.

- d. Um jogador que já tenha recebido um bye alocado para o empareiramento ou que já tenha obtido uma vitória (desistência) devido ao fato de o adversário não ter chegado a tempo não receberá o bye alocado para o empareiramento.

Qualquer que seja o valor de um bye alocado ao empareiramento ("PAB"), ele não pode ser atribuído a nenhum jogador que já tenha recebido um bye anterior ou uma vitória por WO. A atribuição de um PAB, no entanto, não é impedida por um bye anterior "a pedido", quando essa disposição for permitida pelas regras do torneio.

- e. Em geral, os jogadores são empareirados com outros com a mesma pontuação.

A localização desse princípio antes das regras de equilíbrio de cores destaca sua maior importância com relação a essas últimas. É por causa dessa regra que não podemos fazer os jogadores flutuarem para se adequarem às preferências de cores que não são absolutas (consulte C.04.3:A.6.a).

- f. Para cada jogador, a diferença entre o número de jogos de pretas e o número de jogos de brancas não deve ser maior que 2 ou menor que -2.

Cada sistema pode ter exceções a essa regra na última rodada de um torneio.

- g. Nenhum jogador receberá a mesma cor três vezes seguidas.

Cada sistema pode ter exceções a essa regra na última rodada de um torneio.

Exceções às regras f e g para a última rodada são possíveis, mas não obrigatórias. O sistema FIDE (holandês) as adota, mas, na prática, somente quando há boas razões para isso. Outros sistemas não fazem o mesmo - por exemplo, o sistema suíço Dubov definitivamente se recusa a fazer tais exceções, que parecem não ser consistentes com os princípios básicos desse sistema.

- h. 1) Em geral, um jogador recebe a cor com a qual jogou menos partidas.
- 2) Se as cores já estiverem equilibradas, então, em geral, o jogador recebe a cor que se alterna com a última com a qual ele jogou.

Essa regra garante o bom equilíbrio de cores típico de todos os sistemas suíços aprovados pela FIDE.

- i. As regras de empareiramento devem ser tão transparentes que a pessoa responsável pelo empareiramento possa explicá-las.

Às vezes, os jogadores pedem ao árbitro que justifique ou explique os empareiramentos, que, hoje em dia, são geralmente preparados com a ajuda de um software (que deve ser aprovado pela FIDE, se possível). Entretanto, mesmo que os empareiramentos sejam feitos por computador, o árbitro deve sempre assumir total responsabilidade por eles (não o software!).

C.04.2 REGRAS GERAIS DE MANUSEIO PARA TORNEIOS SUÍÇOS

A Sistemas de empareiramento

As regras desta seção tentam evitar qualquer adulteração nos empareiramentos em favor de alguns participantes (por exemplo, ajudar um jogador a obter uma norma). Para isso, as regras devem ser bem especificadas, transparentes e não ambíguas em primeiro lugar.

1. O sistema de empareiramento utilizado em um torneio suíço válido para rating FIDE deve ser um dos sistemas suíços publicados pela FIDE. Métodos acelerados são aceitáveis se tiverem sido anunciados com antecedência pelo organizador e forem publicados na seção C.04.5.
2. Em derrogação à regra anterior, sistemas de empareiramento ou métodos acelerados não publicados podem ser permitidos, desde que haja uma descrição detalhada por escrito de suas regras:
 - a. ser apresentado antecipadamente à Comissão de Qualificação (QC) e autorizado temporariamente por ela; e
 - b. ser explicitamente apresentado aos participantes antes do início do torneio.
3. Ao relatar um torneio à FIDE, o árbitro deve declarar qual sistema suíço oficial da FIDE e método de aceleração (se houver) foram usados, ou fornecer a(s) autorização(ões) temporária(s) dada(s) pelo CQ de acordo com a regra anterior.
4. Os Sistemas Suíços de Empareiramento definidos pela FIDE e não obsoletos (ver C.04.4) empareiram os jogadores de forma objetiva, imparcial e reproduzível.

Em qualquer torneio em que esses sistemas sejam usados, diferentes árbitros ou diferentes programas de software endossados devem ser capazes de chegar a empareiramentos idênticos.

5. Não é permitido alterar os empareiramentos corretos em favor de qualquer jogador.

Quando for possível demonstrar que foram feitas modificações nos empareiramentos originais para ajudar um jogador a atingir uma norma ou um título direto, um relatório poderá ser enviado ao QC para iniciar medidas disciplinares por meio da Comissão de Ética e Disciplina.

B Pedido inicial

1. Antes do início do torneio, uma medida da força do jogador é atribuída a cada jogador. A força é geralmente representada por listas de classificação dos jogadores. Se houver uma lista de classificação disponível para todos os jogadores participantes, essa lista de classificação deverá ser usada.

O princípio fundamental de todos os sistemas suíços é empareirar os jogadores empatados (ou seja, jogadores com o mesmo número de pontos) de modo que, no escalão superior, o número de empates seja reduzido para metade em cada rodada.

Assim, num torneio com T rodadas, se o número N de jogadores for inferior a $2T$ [i.e., $T \geq \log_2(N)$], não deveríamos (teoricamente) ter empates para o primeiro lugar.

No entanto, a prática mostra que, para atingir este objetivo num ambiente real (que inclui empates e resultados inesperados), é essencial uma avaliação exata da força dos jogadores.

É aconselhável verificar todos os ratings fornecidos pelos jogadores. Se não for conhecido um rating confiável para um jogador, os árbitros devem fazer uma estimativa deste com a maior precisão possível.

Quando não houver informações melhores disponíveis, o rating estimado de um jogador desconhecido pode ser determinado com base em um rating nacional (se disponível) usando as fórmulas de conversão apropriadas; ou outras listas de rating, parciais, resultados de torneios, etc. podem ser usados, se forem confiáveis. O árbitro deverá usar seu bom senso e raciocínio para obter a melhor avaliação possível com os dados disponíveis.

2. Antes da primeira rodada, os jogadores são classificados em ordem de, respectivamente:

[a] Força (rating)

[b] Título FIDE (GM - IM - WGM - FM -WIM - CM - WFM - WCM - sem título)

Os títulos da FIDE são ordenados por rating nominal decrescente; quando os ratings são iguais, os títulos obtidos por meio de normas têm precedência em relação aos títulos automáticos.

Observação: os títulos on-line **não são** considerados para o pedido inicial, como (AGM, AIM, AFM, ACM...)

[c] em ordem alfabética (a menos que tenha sido declarado anteriormente que esse critério foi substituído por outro)

A classificação alfabética não é essencial, sua única razão de ser é garantir uma ordem inequívoca. Portanto, esse critério pode ser substituído por qualquer outro método de classificação capaz de fornecer uma ordem inequívoca, desde que esse método tenha sido previamente declarado nos regulamentos do torneio.

3. Essa classificação é usada para determinar os números de empareiramento; o mais alto recebe o número 1, etc.

Se, por qualquer motivo, os dados usados para determinar as classificações não estiverem corretos, eles poderão ser ajustados a qualquer momento. Os números de empareiramento podem ser reatribuídos de acordo com as correções, mas somente para as três primeiras rodadas. Não é permitida a modificação de um número de empareiramento após a quarta rodada ter sido empareirada.

Os números de empareiramento são usados como orientação pela maioria dos sistemas de empareiramento suíços e alterá-los também muda os empareiramentos subsequentes. Esperamos que isso aconteça, se for o caso, na primeira rodada de um torneio - em alguns casos (raros), até mesmo na segunda ou na terceira rodada. Quando essas alterações ocorrem, a verificação dos empareiramentos se torna bastante difícil. Portanto, para facilitar a realização dessas verificações em fases avançadas de um torneio, a regra proíbe alterações tardias dos números de empareiramento.

No entanto, para classificar corretamente o torneio, precisamos de ratings, títulos corretos e assim por diante - esses dados podem, portanto, ser corrigidos sempre que um erro for descoberto, mesmo nas rodadas finais (e mesmo após o término do torneio!), mas sem alterar os números de empareiramento.

C Entradas tardias

1. De acordo com as Regras de Torneio da FIDE, qualquer participante em potencial que não tenha chegado ao local de uma competição da FIDE antes do horário programado para o sorteio será excluído do torneio, a menos que apareça no local a tempo antes de um empareiramento de outra rodada.

Uma exceção pode ser feita no caso de um participante registrado que tenha avisado por escrito com antecedência que chegará inevitavelmente atrasado.

Parece apropriado ressaltar que a declaração de atraso deve ser feita com antecedência, por escrito, e com a devida justificativa. Comunicações verbais (telefone, etc.) não são suficientes. Como exceções podem ser feitas, é responsabilidade do árbitro conceder ou recusar tais solicitações.

2. Quando o árbitro-chefe decide admitir um retardatário,
 - Se o horário de chegada notificado do jogador for a tempo para o início da primeira rodada, o jogador receberá um número de empareiramento e será empareirado da maneira usual.
 - Se a hora de chegada notificada do jogador for apenas para o início da segunda (ou terceira) rodada ("Entrada Atrasada"), o jogador não será empareirado para as rodadas que não puder jogar. Em vez disso, ele não receberá pontos pelas rodadas não jogadas (a menos que as regras do torneio digam o contrário) e receberá um número de empareiramento apropriado e será empareirado somente quando realmente chegar.

A admissão de um retardatário é uma escolha do árbitro-chefe, que toma a decisão final - e deve assumir a responsabilidade também -, por exemplo, se durante a rodada houver assentos vazios. Portanto, antes de aceitar um retardatário e fazer o empareiramento, queremos ter certeza de que o jogador realmente estará lá a tempo de jogar. Se não tivermos essa certeza, provavelmente será melhor deixar o jogador entrar no torneio e ser empareirado apenas para uma rodada subsequente (segunda ou terceira).

3. Se houver inscrições tardias, os números de empareiramento que foram dados no início do torneio serão considerados provisórios. Os números de empareiramento definitivos serão fornecidos somente quando a lista de participantes for fechada e as correções serão feitas de acordo com os gráficos de resultados.

A entrada de um jogador atrasado no torneio faz com que os números de empareiramento sejam alterados de acordo com a nova lista de classificação. Assim, alguns jogadores jogarão as rodadas seguintes com um número de empareiramento diferente, o que pode causar confusão. Por exemplo, considere um jogador, registrado corretamente desde o início, mas que entra em um torneio (digamos, com 100 jogadores) na segunda rodada, como o número 31. Na primeira rodada, esse jogador não tinha número de empareiramento - portanto, os jogadores que (agora) têm os números 33, 35, 37 e assim por diante, na primeira rodada tinham números de empareiramento pares e, portanto, a cor oposta à do jogador nº 1.

Devemos observar também que o limite imposto no item C.04.2.B.4 sobre a reorganização dos números de empareiramento não se estende ao caso de um jogador atrasado recém-adicionado.

D Regras de empareiramento, cor e publicação

1. Jogos adiados são considerados empates apenas para fins de empareiramento.
2. Um jogador que se ausentar sem notificar o árbitro será considerado desistente, a menos que a ausência seja explicada com argumentos aceitáveis antes da publicação do próximo empareiramento.
3. Os jogadores que se retirarem do torneio não serão mais empareirados.
4. Os jogadores que souberem com antecedência que não jogarão em uma determinada rodada não serão empareirados nessa rodada e terão pontuação zero (a menos que as regras do torneio digam o contrário).
5. Somente os jogos disputados contam em situações em que a sequência de cores é significativa. Assim, por exemplo, um jogador com um histórico de cores de BWB=W (ou seja, nenhum jogo válido na rodada 4) será tratado como se seu histórico de cores fosse =BWBW. WB=WB contará como =WBWB, BWW=B=W como = =BWWBW e assim por diante.

Basicamente, analisamos apenas os jogos realmente jogados, ignorando os "buracos", que flutuam até o topo da lista. Assim, por exemplo, na comparação entre os históricos de cores de dois jogadores, as sequências == WB, =W=B e WB== são todas equivalentes.

6. Dois jogadores empareirados que não jogaram sua partida podem ser empareirados em uma rodada futura.
7. Os resultados de uma rodada serão publicados no local habitual de comunicação no horário anunciado devido à programação do torneio.
8. Se um dos dois
 - um resultado foi anotado incorretamente, ou
 - um jogo foi jogado com as cores erradas, ou
 - a classificação de um jogador deve ser corrigida (e os números de jogo possivelmente recalculados, como em C.04.2.C.3),

e um jogador comunicar isso ao árbitro dentro de um determinado prazo após a publicação dos resultados, as novas informações serão usadas para a classificação e o empareiramento da próxima rodada. O prazo será fixado com antecedência de acordo com o cronograma do torneio.

Se a notificação de erro for feita após o empareiramento, mas antes do final da próxima rodada, ela afetará o próximo empareiramento a ser feito.

Se a notificação de erro for feita após o final da próxima rodada, a correção será feita após o torneio para envio apenas para avaliação de rating.

A aplicação das regras 7 e 8 exige que estabeleçamos e publiquemos um cronograma para a publicação dos empareiramentos. Essas regras impõem uma restrição à possível revisão dos empareiramentos - se um erro não for relatado dentro do prazo especificado, todos os empareiramentos subsequentes, bem como a classificação final, deverão ser preparados usando o resultado errado como se estivesse correto.

9. Depois que um empareiramento for concluído, ordene os pares antes de publicá-los.

Os critérios de ordenação são (com prioridade decrescente)

- a pontuação do jogador mais bem classificado da dupla envolvida;
- a soma das pontuações de ambos os jogadores do par envolvido;
- a classificação de acordo com a Ordem Inicial (C.04.2.B) do jogador mais bem classificado da dupla envolvida.

Mesmo quando usamos um software de empareiramento, queremos verificar a ordem dos tabuleiros antes de publicar o empareiramento, porque muitos jogadores interpretam até mesmo uma ordem incorreta dos tabuleiros como um "erro de empareiramento".

10. Uma vez publicados, os empareiramentos não poderão ser alterados, a menos que haja uma violação C.04.1.b (Dois jogadores não devem jogar um contra o outro mais de uma vez).

Consulte também C.05.6.4: "Se um jogador se retirar ou for excluído de uma competição após o sorteio, mas antes do início da primeira rodada, ou se houver inscrições adicionais, os pares anunciados permanecerão inalterados. Empareiramentos ou alterações adicionais podem ser feitos a critério do CA em consulta com os jogadores diretamente envolvidos, mas somente se isso minimizar as alterações nos empareiramentos que já foram anunciados.

C.04.3 SISTEMA FIDE (HOLANDÊS)

Versão aprovada no 87º Congresso da FIDE em Baku, 2016.

A) Observações introdutórias e Definições

A.1 Lista de classificação inicial

Consulte C.04.2.B (Regras gerais de manuseio - Pedido inicial)

A.2 Ordem

Apenas para fins de empareiramento, os jogadores são classificados em ordem de, respectivamente:

- pontuação
- números de empareiramento atribuídos aos jogadores de acordo com a lista de classificação inicial e modificações subsequentes, dependendo de possíveis entradas tardias ou ajustes de classificação

Os jogadores são ordenados de forma que seus forças presumíveis provavelmente diminuam do topo para o fim da lista (consulte também C.04.2:B). Quando aceitamos uma entrada tardia, a lista deve ser ordenada novamente, atribuindo assim novos números de empareiramento aos jogadores (C.04.2:C.2,3). O mesmo pode ser feito quando for necessário corrigir algum rating inserido incorretamente. Quando isso acontece, alguns participantes podem jogar rodadas subsequentes com números novos e diferentes; se não for adequadamente anunciada, essa mudança pode confundir os jogadores que, ao lerem os empareiramentos, ainda procuram seus números de empareiramento antigos.

A.3 Grupos de pontuação e chaves de empareiramento

Um grupo de pontuação é normalmente composto por (todos) os jogadores com a mesma pontuação. A única exceção é o grupo de pontuação especial "colapsado" definido em A.9.

Essa definição resolve qualquer ambiguidade entre grupos de pontuação e chaves de empareiramento, afirmando que o grupo de pontuação é a "espinha dorsal" de uma chave de empareiramento e é formado por um grupo de pontuação juntamente com os jogadores remanescentes do empareiramento da chave anterior. Os jogadores do grupo de pontuação são chamados de residentes e geralmente têm todos a mesma pontuação - essa é a chamada pontuação residente e é a "pontuação nominal" da chave. Somente quando o grupo de pontuação é o Special Collapsed Scoregroup (SCS), os jogadores residentes podem ter pontuações diferentes.

Uma chave (de empareiramento) é um grupo de jogadores a serem empareirados. Ele é composto por jogadores provenientes de um mesmo grupo de pontuação (chamados de jogadores residentes) e por jogadores que permaneceram desempareirados após o empareiramento da chave anterior.

Uma chave (de empareiramento) é homogênea se todos os jogadores tiverem a mesma pontuação; caso contrário, é heterogênea.

Em uma chave homogênea, não há diferenças de pontuação entre os jogadores - essas chaves são formadas apenas por um grupo de pontuação (normal) e nada mais.

Um remanescente (par de chaves) é uma subcadeia de uma chave heterogênea, contendo alguns de seus jogadores residentes (*consulte B.3 para obter mais detalhes*).

O Artigo B.3 ilustra como construir um empareiramento candidato para um suporte e explica como e quando um remanescente é construído e usado.

A.4 Flutuadores e flutuar

- a Um flutuador descendente é um jogador que permanece sem par em uma chave e, portanto, é movido para a próxima chave.

Na faixa de destino, esses jogadores são chamados de "jogadores movidos para baixo" (MDPs, na sigla em inglês).

Um jogador pode se tornar um flutuador descendente por vários motivos; primeiro, a chave pode conter um número ímpar de jogadores, de modo que um deles inevitavelmente fica sem par. Ou o jogador não tem nenhum adversário possível (e, portanto, nenhum empareiramento legal) na chave. Às vezes, dois ou mais jogadores compartilham entre si um número de adversários possíveis de tal forma que nenhum jogador é incompatível, mas não podemos empareirar todos eles (por exemplo, dois jogadores com apenas um adversário possível, três jogadores com apenas dois adversários possíveis e assim por diante - isso às vezes é chamado de semi-incompatibilidade ou "ilha de (in)compatibilidade"). Por último, mas não menos importante, às vezes o jogador pode ter que flutuar para permitir o empareiramento da chave seguinte.

Em analogia a "flutuador descendente", usamos o termo "flutuador ascendente" para indicar um jogador empareirado com outro que tenha uma pontuação mais alta (geralmente, o oponente de um flutuador descendente). Observe que em outros sistemas de empareiramento suíços (por exemplo, Dubov), o mesmo termo "flutuador ascendente" indica um jogador transferido para uma chave superior.

- b Depois que dois jogadores com pontuações diferentes tiverem jogado entre si em uma rodada, o jogador com a classificação mais alta recebe um "downfloat" e o jogador com a classificação mais baixa, um "upfloat".

Um jogador que, por qualquer motivo, não jogar em uma rodada, também recebe um "downfloat".

Downfloats e upfloats são uma espécie de marcadores usados para registrar pares desiguais anteriores do jogador. Registramos esses emparelhamentos porque queremos minimizar e, na medida do possível, evitar sua ocorrência para o mesmo jogador. De fato, um emparelhamento entre jogadores flutuantes constitui um distúrbio ao princípio geral dos sistemas suíços de que os jogadores de um par devem ter a mesma pontuação e, portanto, essa regra tenta limitar a repetição de tais eventos. O sistema FIDE (holandês) usa uma abordagem "local" para esse problema, observando apenas as duas últimas rodadas. Ao contrário, o sistema Dubov adota também uma abordagem "global", limitando o número de flutuações em todo o torneio.

Queremos observar que qualquer jogador que não tenha jogado uma rodada recebe um downfloat. Isso é importante porque afeta os dois emparelhamentos seguintes para esse jogador. Por exemplo, torna-se improvável que esse jogador receba um downfloat ou obtenha o PAB [A.5] na próxima rodada.

A.5 Byes

Ver C.04.1.c (Se o número de jogadores a serem emparelhados for ímpar, um jogador não será emparelhado. Esse jogador recebe um bye atribuído pelo emparelhamento: sem adversário, sem cor e com tantos pontos quanto os concedidos por uma vitória, a menos que os regulamentos do torneio determinem o contrário).

Em outros sistemas suíços (por exemplo, Dubov, Burstein), o jogador a quem será atribuído o bye atribuído ao emparelhamento (PAB) é selecionado antes de iniciar o emparelhamento da rodada. No sistema FIDE (holandês), ao contrário, o emparelhamento da rodada (ver A.9) termina com um jogador não emparelhado, que receberá o PAB.

A.6 Diferenças e preferências de cores

A diferença de cor de um jogador é o número de jogos jogados com as brancas menos o número de jogos jogados com as pretas por esse jogador.

A preferência de cor é a cor que um jogador deve receber idealmente para o próximo jogo. Ela pode ser determinada para cada jogador que tenha jogado pelo menos uma partida.

Durante o processo de emparelhamento, tentaremos acomodar (tanto quanto possível) as preferências de cores dos jogadores - esse é o motivo do bom equilíbrio de cores dos sistemas suíços modernos. Os participantes que ainda não jogaram nenhuma partida não têm preferência e, portanto, devem aceitar qualquer cor (consulte A.6.d).

- a. Uma preferência absoluta de cor ocorre quando a diferença de cor de um jogador é maior do que +1 ou menor que -1, ou quando um jogador tinha a mesma cor nas duas últimas rodadas que jogou. A preferência é branca quando a diferença de cor é menor que -1 ou quando os dois últimos jogos foram disputados com a cor preta. A preferência é pela cor preta quando a diferença de cor é maior que +1 ou quando os dois últimos jogos foram disputados com as brancas.

Em geral, a diferença de cores não deve ser maior do que 2 ou menor do que -2, com a possível exceção dos jogadores mais bem classificados na última rodada. Somente esses podem receber, se necessário, uma terceira cor consecutiva ou uma cor três vezes maior que a oposta (mas isso ainda é um evento relativamente raro).

Para determinar uma preferência absoluta de cor, examinamos apenas as rodadas efetivamente jogadas, pulando os jogos não jogados (seja qual for o motivo), em conformidade com [C.04.2:D.5] (por exemplo, a sequência WBBW=W dá uma preferência absoluta de cor). Observe a diferença

com flutuações, para as quais analisamos as duas últimas rodadas da programação do torneio (mas lembremos que um jogo não jogado dá uma flutuação negativa).

- b. Uma preferência de cor forte ocorre quando a diferença de cor de um jogador é +1 (preferência por preto) ou -1 (preferência por branco).

É importante observar que qualquer preferência de cor desconsiderada, seja ela forte ou suave, dará origem a uma preferência de cor absoluta na rodada subsequente.

- c. Uma leve preferência de cor ocorre quando a diferença de cor de um jogador é zero, sendo que a preferência é alternar a cor em relação ao jogo anterior que ele jogou.
- d. Os jogadores que não jogaram nenhuma partida não têm preferência de cor (a preferência de seus adversários é concedida).

Se nenhum dos jogadores tiver uma preferência de cor, atribuiremos as cores por meio da regra E.5 e a cor inicial será decidida por sorteio antes da primeira rodada (consulte a Seção E - Regras de atribuição de cores). Isso é normal no empareiramento da primeira rodada e, às vezes, pode acontecer também nas rodadas seguintes.

A.7 Melhores pontuadores

Os melhores pontuadores são os jogadores que têm uma pontuação de mais de 50% da pontuação máxima possível ao empareirar a rodada final do torneio.

Esses jogadores com pontuação alta são especialmente importantes na determinação do vencedor e da classificação do topo, mesmo que nem todos eles estejam realmente competindo por lugares na classificação do topo - eles provavelmente têm mais importância na formação da classificação do topo do que os jogadores com classificação mais baixa, de várias maneiras colaterais (por exemplo, eles podem ser adversários de possíveis ganhadores de prêmios, ou sua pontuação pode dar uma contribuição determinante nos cálculos de desempate, e assim por diante). Por isso, podemos aplicar alguns critérios de tratamento especial a seus empareiramentos - por exemplo, um jogador pode receber a mesma cor três vezes mais do que o outro, ou três vezes seguidas, se isso for necessário para que ele encontre um adversário mais adequado à força que o jogador demonstrou.

A.8 Diferença de pontuação de empareiramento (PSD)

O empareiramento de uma chave é composto de pares e *downfloaters*.

Essa é uma ideia muito importante - o empareiramento de uma chave não é feito apenas de pares, os downfloaters também fazem parte dele! E uma parte muito importante, aliás! De fato, a escolha dos downfloaters pode decidir se os jogadores restantes podem ser empareirados e, portanto, se o empareiramento é válido.

Sua Diferença de Pontuação de Empareiramento é uma lista de diferenças de pontuação (SD, veja *abaixo*), classificadas da mais alta para a mais baixa.

Para cada par em um empareiramento, o SD é definido como o valor absoluto da diferença entre as pontuações dos dois jogadores que constituem o par.

Para cada *downfloater*, o SD é definido como a diferença entre a pontuação do *downfloater* e um valor artificial que é um ponto a menos do que a pontuação do jogador com a classificação mais baixa da chave atual (mesmo quando isso resulta em um valor negativo).

A diferença de pontuação do emparelamento (PSD) permite o melhor gerenciamento da diferença geral de pontuação entre os jogadores emparelhados. Na prática, é uma lista das diferenças de pontuação (SD), construída da seguinte forma: calculamos as diferenças de pontuação em cada par e para cada downfloater e, em seguida, as classificamos da maior para a menor, obtendo assim uma sequência de números. Cada diferença individual é considerada em valor absoluto (de modo que seja sempre positiva) porque é irrelevante qual dos jogadores tem uma pontuação mais alta.

Embora o significado do SD seja óbvio para os pares, é muito menos óbvio para os downfloaters, que ainda não têm adversário. No entanto, precisamos levar em conta, de alguma forma, a diferença de pontuação em relação à perspectiva do jogador quando ele finalmente for emparelhado, de modo que dar um float ou um PAB a um jogador com pontuação mais alta deve ser pior do que dar a um jogador com pontuação mais baixa. Assim, optamos por uma diferença de pontuação "presumida", estabelecendo uma pontuação hipotética para os residentes da próxima chave (ainda indefinida!).

Para ter certeza de que podemos acomodar uma ampla variedade de possíveis próximas chaves, escolhemos um valor suficientemente inferior ao da chave atual, ou seja, um ponto a menos do que a pontuação mínima de seus jogadores (residentes). Nas duas últimas chaves, isso pode resultar em um valor negativo - por exemplo, na chave de 0,5 pontos, esse valor é -0,5 pontos. Isso não é um problema, pois simplesmente pegaremos a diferença entre um valor positivo e esse, de modo que o resultado será sempre positivo.

Observe que, na última faixa, o único downfloater possível é o jogador que receberá o PAB. Portanto, esse cálculo oferece uma maneira fácil e uniforme de minimizar a pontuação dos jogadores que recebem o PAB.

Observação: o valor artificial definido acima foi escolhido para ser estritamente menor do que a pontuação mais baixa da chave e genérico o suficiente para funcionar com diferentes sistemas de pontuação e na presença de chaves inexistentes, vazias ou pouco preenchidas que possam seguir a atual.

Os PSDs são comparados lexicograficamente (ou seja, seus respectivos SDs são comparados um a um, do primeiro ao último - nos primeiros SDs correspondentes que são diferentes, o menor deles define o PSD mais baixo).

Os PSDs são comparados seguindo a "ordem do dicionário" ("ordem lexicográfica"). Começamos comparando o primeiro número do primeiro PSD com o primeiro número do segundo PSD: se um desses dois for menor que o outro, o PSD ao qual ele pertence é o "menor". Quando forem iguais, passamos para o segundo elemento de cada PSD e repetimos a comparação. Depois, se necessário, passamos para o terceiro, o quarto e assim por diante, até chegarmos ao final das cadeias. Obviamente, esse método só tem importância se os dois PSDs tiverem o mesmo comprimento; mas esse é sempre o caso, pois a comparação PSD é usada somente quando há pares com o mesmo número de pares (se o número de pares fosse diferente, nunca chegaríamos a uma comparação PSD).

Um método alternativo (mas totalmente equivalente) de comparação é o seguinte: substitua uma letra por cada número de cada PSD, seguindo a correspondência A=0, B=0,5, C=1, D=1,5, E=2 e assim por diante. Dessa forma, transformamos as PSDs em palavras alfabéticas, que podem ser comparadas usando a ordem alfabética simples. A palavra que vem primeiro (em ordem alfabética) corresponde à PSD "menor".

A.9 Perspectiva de empareiramento de rodada

Este artigo é essencialmente uma diretriz que oferece uma visão panorâmica do processo de empareiramento, tanto no caso mais comum em que o empareiramento pode ser concluído por meios normais, quanto no caso especial em que isso não é possível.

O empareiramento de uma rodada (chamado de empareiramento de rodada) estará completo se todos os jogadores (exceto no máximo um, que recebe o bye alocado para o empareiramento) tiverem sido empareirados e os critérios absolutos C1-C3 tiverem sido cumpridos.

Essa definição não se refere a uma única chave, mas à rodada completa. Portanto, não podemos aceitar jogadores não empareirados (com exceção de um possível PAB) - todos os jogadores devem estar empareirados. Por outro lado, as restrições para esse empareiramento são muito frouxas, para não dizer mínimas - estamos pedindo apenas que ele cumpra os critérios absolutos. Isso não significa que podemos nos sentir livres para fazer um empareiramento ruim. Em geral, vários empareiramentos completos são possíveis para cada rodada, mas "O empareiramento" - o correto - é aquele que melhor satisfaz todos os critérios de empareiramento.

Se for impossível concluir um empareiramento de rodada, o árbitro decidirá o que fazer.

Há alguns casos (felizmente, raros) em que não é possível fazer nenhum empareiramento sem violar algumas regras fundamentais (ou seja, critérios absolutos). Essa regra dá ao oficial de empareiramento o direito de violar essas regras nessas circunstâncias excepcionais e agir de acordo com seu melhor julgamento para evitar a interrupção do torneio (se possível).

Caso contrário, o processo de empareiramento começa com o grupo de pontuação mais alto e continua entre parênteses até que todos os grupos de pontuação, em ordem decrescente, tenham sido usados e o empareiramento da rodada esteja concluído.

O processo de empareiramento começa com o grupo de pontuação mais alto. Com ele, criamos a primeira chave e tentamos empareirá-la. Esse empareiramento pode deixar alguns downfloaters que, junto com o próximo grupo de pontuação, formarão a próxima chave, e assim por diante, até que todos os jogadores tenham sido empareirados.

No entanto, se, durante esse processo, os downfloaters (possivelmente nenhum) produzidos pela chave que acabou de ser empareirada, juntamente com todos os jogadores restantes, não permitirem a conclusão do empareiramento de rodadas, será seguida uma rota de processamento diferente.

Antes de iniciar o empareiramento de uma chave, é preciso verificar se existe pelo menos um empareiramento legal (ou seja, um empareiramento que atenda a todos os critérios absolutos) para todos os jogadores ainda não empareirados, juntamente com os downfloaters (é claro, possivelmente nenhum) restantes da chave que acabou de ser empareirada. Isso é informalmente chamado de "Requisito zero", e sua verificação é chamada de "Teste de conclusão". (Esse teste é bastante simples porque não estamos procurando o empareiramento correto, apenas queremos mostrar que existe um empareiramento legal).

Se esse teste falhar antes do empareiramento da primeira chave, não haverá nenhuma maneira de concluir o empareiramento da rodada, portanto, teremos um empareiramento impossível, o que é uma má notícia.

Quando, ao contrário, isso acontece após o empareiramento da primeira chave, já sabemos que existe pelo menos um empareiramento legal para toda a rodada (verificamos isso antes de empareirar a primeira chave). No entanto, se o conjunto formado pelos downfloaters e por todos os jogadores restantes não puder ser empareirado, isso significa que, com esses downfloaters, não podemos concluir a rodada.

sem infringir os critérios absolutos. Portanto, o empareiramento produzido pelo último suporte (na verdade, ainda atual!) não é adequado, e precisamos modificá-lo antes de prosseguir. Para encontrar o empareiramento (que, como já sabemos, sem dúvida deve existir), reiniciamos o processo com esse mesmo chave, alterando as condições de empareiramento. Essa alteração das condições pode ter dois efeitos: o primeiro, e menos invasivo, é uma escolha diferente de downfloaters, enquanto o segundo é um aumento no próprio número de downfloaters. (A última é, obviamente, a única opção disponível quando o empareiramento original não produziu nenhum flutuador).

Observe que verificamos (e, se necessário, alteramos) os downfloaters selecionados em dois cenários completamente diferentes. No primeiro, queremos otimizar o número de empareiramentos e a PSD na próxima chave (consulte C.7). No segundo cenário, sabemos que o restante dos jogadores não pode ser empareirado, e o PPB deve, portanto, fornecer os flutuadores certos para permitir um empareiramento completo. Aqui nos referimos a essa última situação.

A última chave empareirada é chamada de penúltima chave de empareiramento (PPB). A pontuação de seus jogadores residentes é chamada de pontuação de "colapso". Todos os jogadores com pontuação menor que a pontuação de colapso constituem o grupo de pontuação especial "colapsado" mencionado em A.3.

Primeiro, juntamos todos os jogadores cuja pontuação é menor do que a pontuação de colapso. Em seguida, com esses jogadores, criamos o "grupo de pontuação colapsada especial" (SCS) - cujos jogadores são todos residentes, independentemente de sua pontuação. A chave que acabamos de empareirar provisoriamente e que vamos empareirar novamente agora é chamada de PPB.

O processo de empareiramento é retomado com o reempareiramento da PPB. Os jogadores que estão na parte inferior da tabela, juntamente com os jogadores do grupo de pontuação que sofreu colapso, constituem a última chave colapsada (Collapsed Last Bracket, CLB), cujo empareiramento completará o empareiramento da rodada.

O principal objetivo do empareiramento do PPB é fazer com que ele produza um conjunto de downfloaters que permita um empareiramento completo do SCS [C.4]. Com esses downfloaters, juntamente com o SCS, construímos o CLB, que é a última chave por definição. O empareiramento dessas duas chaves requer algumas atenções especiais (para obter mais detalhes, consulte [B.7]).

Observação: Independentemente da rota seguida, a atribuição do bye alocado para o empareiramento (consulte C.2) faz parte do empareiramento da última chave.

Ao declarar que a atribuição do PAB sempre faz parte do empareiramento do último colchete, essa nota está nos dizendo que o critério C.2, que regula a atribuição do PAB, só é significativo quando o último colchete está de alguma forma envolvido no empareiramento - ou seja, o critério C.2 é o critério que regula a atribuição do PAB:

- *ao emparelhar o último suporte (seja ele um suporte normal ou o CLB)*
- *ao avaliar a otimização do próximo colchete no empareiramento do penúltimo colchete (normal) (consulte C.7)*
- *ao emparelhar novamente o PPB (após uma falha no teste de conclusão), durante a avaliação de C.4 (consulte C.4)*
- *ao verificar se os flutuadores fornecem um empareiramento legal para os jogadores restantes (teste de conclusão).*

Sem essa observação, poderíamos pensar que a alocação do PAB seria algo a ser feito após o empareiramento da última chave - na verdade, como se essa chave tivesse produzido um jogador flutuante a ser emparelhado com um jogador fictício em uma chave virtual após a última. Portanto, se esse jogador não pudesse

receber o PAB, teríamos que considerar o último chave como o PPB e, posteriormente, reiniciar o processo de empareiramento a partir desse ponto de vista... Esta observação tem o objetivo específico de excluir essa interpretação e, assim, evitar qualquer possível ambiguidade.

Além disso, a nota também afirma que, mesmo quando for evidente que da chave atual resultará um downfloater, que deverá receber o PAB (por exemplo, na(s) próxima(s) chave(s) não há nenhum jogador que possa recebê-lo), a escolha do floater não deverá levar em conta a alocação do PAB.

A Seção B descreve o processo de empareiramento de uma única chave.

A Seção C descreve todos os critérios que o empareiramento de uma chave deve satisfazer.

A Seção E descreve as regras de alocação de cores que determinam quais jogadores jogarão com a cor branca.

Também devemos observar que os pares são feitos com base nas cores esperadas, mas a atribuição real de cores só é feita no final do empareiramento.

NOTA HISTÓRICA

Nas Regras mais antigas, a rota de empareiramento era muito diferente. Quando o empareiramento de uma chave era concluído, ele era aceito apenas provisoriamente. Quando os empareiramentos subsequentes eram insatisfatórios, tínhamos de voltar a um suporte já empareirado e emparelhá-lo novamente de uma maneira diferente, procurando downfloaters melhores. Esse processo, chamado de backtracking, às vezes se tornava bastante difícil. Em alguns casos, tivemos até mesmo de juntar ("colapsar") duas ou mais chaves e repetir o processo de empareiramento até encontrar um candidato aceitável. Às vezes, esse percurso inverso tinha de se estender por muitas chaves - na verdade, tinha de chegar à chave que, com a atual metodologia de "olhar adiante", chamamos de PPB. O método de "olhar adiante" é equivalente ao "retrocesso", com a vantagem de uma lógica bastante mais simples. No entanto, as Regras não especificam nenhum método específico para impor a conformidade com os critérios de empareiramento - tanto o árbitro quanto o programador têm total liberdade para escolher o método preferido para implementar o sistema ("olhar adiante", "retrocesso", correspondência ponderada ou outro), desde que as regras sejam totalmente cumpridas.

B) Processo de empareiramento para um suporte

O objetivo desta seção, do ponto de vista das Regras, é definir de forma unívoca a sequência de geração dos pares candidatos - e, para isso, define com precisão as restrições dentro das quais o par deve ser construído. Do ponto de vista do árbitro, no entanto, essa seção também pode ser usada como um roteiro para realmente criar o empareiramento e avaliar sua qualidade. Na verdade, ela pode ser prontamente adotada como uma diretriz para criar - ou, muito mais frequentemente, provar - um empareiramento.

B.1 Definições de parâmetros

- a M0 é o número de MDP(s) provenientes da faixa anterior. Pode ser zero.
- b MaxPairs é o número máximo de pares que podem ser produzidos na chave em consideração (consulte C.5).

Observação: *MaxPairs geralmente é igual ao número de jogadores dividido por dois e arredondado para baixo. No entanto, se, por exemplo, M_0 for maior que o número de jogadores residentes, MaxPairs será, no máximo, igual ao número de jogadores residentes.*

c M_1 é o número máximo de MDP(s) que podem ser empareirados na chave (consulte C.6).

Observação: *M_1 geralmente é igual ao número de MDPs provenientes da faixa anterior, que pode ser zero. Entretanto, se, por exemplo, M_0 for maior que o número de jogadores residentes, M_1 será, no máximo, igual ao número de jogadores residentes.*

Obviamente, M_1 nunca pode ser maior que MaxPairs.

Em uma determinada chave, temos um determinado número M_0 de MDPs (que são os downfloaters da chave anterior, possivelmente nenhum), mas não temos certeza de que todos esses MDPs possam ser empareirados. Por exemplo, o número de MDPs pode ser maior do que MaxPairs; ou alguns deles podem ser incompatíveis; ou podemos ter uma semi-incompatibilidade, na qual um grupo de jogadores "compete" por poucos adversários possíveis, como descrito no comentário de A.4.

Assim, definimos um segundo parâmetro M_1 , que representa o número de MDPs que podem de fato ser empareirados - onde, é claro, M_1 é menor ou igual a M_0 . Em resumo, o suporte conterá pares MaxPairs, dos quais no máximo M_1 conterá um downfloater.

Embora M_0 seja uma constante bem conhecida, normalmente não sabemos quantos jogadores e, principalmente, MDPs podem ser pareados até que o empareiramento seja feito - na verdade, precisamos "adivinhar" M_1 e MaxPairs com base em um raciocínio sólido, assumindo um valor provisório, que pode estar errado no início. No entanto, esses números, mesmo que identificados, são constantes, e é por isso que não há nenhuma regra para alterá-los.

B.2 Subgrupos (composição original)

Para fazer o empareiramento, cada chave será normalmente dividida em dois subgrupos, chamados S1 e S2.

S1 contém inicialmente os N_1 jogadores mais altos (classificados de acordo com A.2), sendo que N_1 é M_1 (em uma chave heterogênea) ou MaxPairs (caso contrário).

S2 contém inicialmente todos os jogadores residentes restantes.

A composição dos subgrupos originais é diferente quando temos MDPs, porque esses jogadores, que já flutuaram, precisam agora de alguma "proteção especial".

Ao definir M_1 como o número de pares a serem feitos para chaves heterogêneas, concentramo-nos apenas nos MDPs (ou, pelo menos, no número máximo possível deles) que devem ser empareirados primeiro. Para evitar qualquer mal-entendido, observe que essa é apenas uma indicação processual que não tem nada a ver com a ordem de geração dos candidatos. De fato, independentemente do método e do algoritmo usados para gerá-los, cada candidato é considerado como um todo; e, quando escolhemos o candidato "anterior" de um conjunto de candidatos equivalentes, consideramos apenas a ordem de geração dos candidatos completos.

Pelo contrário, definir o número de pares como MaxPairs indica que estamos tentando empareirar tudo o suporte de uma só vez (portanto, ele deve ser homogêneo).

Quando $M1$ é menor que $M0$, alguns MDPs não são incluídos em $S1$. Diz-se que os MDPs excluídos (*em número de $M0 - M1$*), que não estão nem em $S1$ nem em $S2$, estão em um *limbo*.

Observação: os jogadores no Limbo não podem ser empareirados na chave e, portanto, são obrigados a flutuar duas vezes.

Depois que $M1$ jogadores movidos para baixo tiverem sido selecionados para o empareiramento, os MDPs restantes, em número de $M0$ a $M1$, não poderão ser empareirados na chave. Esses jogadores não são necessariamente incompatíveis na chave - pode simplesmente não haver lugar para emparelhá-los (por exemplo, se dois MDPs compartilham o mesmo possível oponente, nenhum dos dois é incompatível - mas, mesmo assim, um dos dois MDPs não pode ser empareirado). Esses jogadores formam um subgrupo especial chamado "Limbo". Durante os procedimentos de empareiramento, pode acontecer de alguns jogadores precisarem ser trocados entre $S1$ e o Limbo, mas, ao final do empareiramento, os jogadores que ainda estiverem no Limbo serão obrigados a flutuar novamente.

B.3 Preparação do candidato

Os jogadores de $S1$ são empareirados provisoriamente com os jogadores de $S2$, o primeiro de $S1$ com o primeiro de $S2$, o segundo de $S1$ com o segundo de $S2$ e assim por diante.

Em uma chave homogênea: os pares formados conforme explicado acima e todos os jogadores que permanecerem desempareirados (obrigados a serem *downfloaters*) constituem um candidato (empareiramento).

Em uma chave heterogênea: os pares formados conforme explicado acima combinam MDPs $M1$ de $S1$ com jogadores residentes $M1$ de $S2$. Isso é chamado de MDP-Pairing. Os jogadores residentes restantes (se houver) dão origem ao restante (consulte A.3), que é então empareirado com as mesmas regras usadas para uma chave homogênea.

Observação: Às vezes, $M1$ pode ser zero. Nesse caso, $S1$ estará vazio e os MDPs estarão todos no Limbo. Portanto, o empareiramento do suporte heterogêneo prosseguirá diretamente para o restante.

Um candidato (empareiramento) para uma chave heterogênea é composto por um MDP-Pairing e um candidato para o restante subsequente. Todos os jogadores no Limbo são obrigados a ser *downfloaters*.

É aqui que criamos o empareiramento de candidatos. No caso mais geral, isso é feito em duas etapas:

- *Primeiro, criamos pares $M1$, cada um deles contendo um MDP,*
- *então, empareiramos os jogadores residentes restantes.*

Obviamente, se a chave for homogênea ou se nenhum dos MDPs puder ser empareirado (ou seja, se $M1$ for zero), a primeira etapa será omitida.

Assim, em geral, o candidato é composto por três partes:

- *um MDP-Pairing (somente suportes heterogêneos), formado por pares $M1$ (talvez nenhum) contendo um MDP e um jogador residente cada,*
- *um conjunto de pares de jogadores residentes, provenientes do empareiramento de uma chave homogênea ou do restante de uma chave heterogênea,*

- *um conjunto de jogadores não pareados, contendo jogadores do Limbo e jogadores residentes que não podem ser pareados - todos esses jogadores não podem deixar de receber um downfloat.*

B.4 Avaliação do candidato

Se o candidato construído conforme mostrado em B.3 estiver em conformidade com todos os critérios absolutos e de conclusão (de C.1 a C.4) e todos os critérios de qualidade de C.5 a C.19 forem atendidos, o candidato será considerado "perfeito" e será (imediatamente) aceito. Caso contrário, aplique B.5 para encontrar um candidato perfeito; ou, se não houver tal candidato, aplique B.8.

Depois de preparar um candidato, devemos avaliar sua qualidade - ou seja, devemos verificar a conformidade do candidato com os critérios de empareiramento fornecidos na Seção C. Se tivermos muita sorte, ele pode ser "perfeito" - nesse caso, o aceitamos imediatamente. Caso contrário, devemos aplicar algumas alterações para tentar torná-lo perfeito (B.5). Se isso for impossível, o último recurso é aceitar um candidato que, embora não seja perfeito, é o melhor que podemos ter (B.8). Obviamente, um candidato que não atenda aos critérios absolutos é ilegal e, portanto, nem mesmo é aceitável.

Depois que o empareiramento for feito, e antes de aceitá-lo e passar para a próxima chave, teremos de fazer um teste de conclusão para verificar se todos os jogadores restantes, inclusive os jogadores que estão na parte inferior da chave que acabou de ser empareirada, permitem que o empareiramento seja concluído (consulte A.9). Se esse teste de conclusão falhar, definiremos a última chave colapsada e procederemos conforme explicado em A.9.

B.5 Ações quando o candidato não é perfeito

A composição de S1, Limbo e S2 deve ser alterada de forma que um candidato diferente possa ser produzido.

Os artigos B.6 (para chaves homogêneas e remanescentes) e B.7 (para chaves heterogêneas) definem a sequência precisa na qual as alterações devem ser aplicadas.

Após cada alteração, um novo candidato deve ser construído (consulte B.3) e avaliado (consulte B.4).

O processo de empareiramento é iterativo. Se o empareiramento não for perfeito, tentamos (uma a uma) uma sequência precisa de alterações nos subgrupos S1, Limbo e S2. Cada vez que aplicamos uma alteração, repetimos a preparação e a avaliação do candidato. Há, de fato, duas sequências diferentes:

- *um para chaves homogêneas (B.6), que não contêm MDPs (essa sequência também se aplica aos restos)*
- *um para chaves heterogêneas (B.7). Essas chaves contêm MDPs, alguns dos quais (em número M0-M1, que pode ser zero) estão em um Limbo, de modo que as alterações devem ser mantidas em não apenas as possíveis alterações usuais em S1 e S2, mas também a possibilidade de alterar a composição do Limbo.*

O primeiro candidato perfeito encontrado nesse processo é o empareiramento necessário. Se não houver um candidato perfeito, teremos de usar o melhor candidato disponível. Como estamos examinando todos os candidatos, podemos encontrar esse melhor candidato à medida que avançamos. Para fazer isso, quando encontrarmos o primeiro candidato legal (mas não perfeito), nós o marcamos como "melhor provisório". Toda vez que encontrarmos outro candidato legal, nós o comparamos com o melhor provisório atual.

Dois candidatos são comparados com base na conformidade com todos os critérios de empareiramento, que são definidos em ordem de prioridade na seção C. A primeira verificação é feita com base na prioridade do critério violado mais alto - quanto mais alto for, menor será a qualidade do candidato. Em seguida, a segunda verificação é feita em um "valor de falha" que é peculiar a esse critério - geralmente é o número de vezes que o critério é violado (por exemplo, o número de preferências de cores desconsideradas), mas também pode ser de uma natureza completamente diferente (por exemplo, os PSDs de dois candidatos a serem comparados). Em seguida, vamos para o segundo critério violado mais alto; depois, para o valor de falha do último - e assim por diante até encontrarmos uma diferença. Quando não há diferença alguma, o primeiro candidato gerado tem precedência.

Se o novo candidato for melhor que o antigo melhor provisório, nós o armazenamos como novo melhor provisório - caso contrário, mantemos o antigo. No final, todos os candidatos terão sido examinados - portanto, o melhor provisório sobrevivente, embora aparentemente imperfeito, é de fato o melhor candidato possível e, portanto, será aceito como empareiramento, devido à regra B.8.

A principal diretriz para realizar essa tarefa é o "princípio da perturbação mínima" - cada alteração deve ser a mínima possível, para que o empareiramento resultante seja o mais semelhante possível a um empareiramento "perfeito".

Para obter mais detalhes sobre o processo de empareiramento iterativo, consulte B.6 e B.7.

B.6 Alterações em chaves homogêneas ou restos

Altere a ordem dos jogadores em S2 com uma transposição (consulte D.1). Se não houver mais transposições de S2 disponíveis para o S1 atual, altere os S1 e S2 originais (consulte B.2) aplicando uma troca de jogadores residentes entre S1 e S2 (consulte D.2) e reordenando os S1 e S2 recém-formados de acordo com A.2.

Como agora estamos gerenciando apenas chaves homogêneas, não precisamos nos preocupar com o empareiramento de MDPs. As possíveis ações a serem tentadas aqui são:

- uma transposição, que consiste em aplicar uma ordem diferente aos jogadores em S2. Em palavras simples, uma transposição "embaralha" os jogadores em S2 de acordo com regras específicas (consulte D.1) – mas mantendo-os separados dos jogadores de S1. Isso leva a uma mudança do segundo jogador em alguns pares. A ideia básica é alterar o empareiramento modificando a ordem dos jogadores em classificações tão baixas quanto possível.
- uma troca, que consiste em trocar um ou mais jogadores do subgrupo S1 com o mesmo número de jogadores do subgrupo S2. Como acima, a ideia básica é tentar alterar os pares o mínimo possível. Portanto, trocamos os jogadores com a classificação mais baixa possível de S1 com os jogadores com a classificação mais alta possível de S2, presumindo que, por estarem próximos na classificação, eles têm força de jogo mais ou menos equivalente. Após qualquer troca, os subgrupos S1 e S2 devem ser colocados em ordem novamente com as regras usuais. Uma troca torna possível o empareiramento entre jogadores do mesmo subgrupo original.

Depois de fazermos as transposições em uma chave, a alteração na ordem é desejada - portanto, os jogadores do subgrupo S2 não devem ser classificados novamente (enquanto o S1 não precisa ser classificado, pois não foi alterado).

Ao contrário, após as trocas, que trocam um ou mais jogadores entre os subgrupos S1 e S2, devemos classificar ambos os subgrupos S1 e S2 de acordo com A.2, para restabelecer a ordem correta antes de iniciar uma nova sequência de tentativas de empareiramento.

Agora, se a primeira tentativa da nova troca não der um resultado válido, tentaremos também as transposições, alterando assim a ordem natural no S2 modificado.

Tanto as transposições quanto as trocas não devem ser aplicadas aleatoriamente: para cumprir o princípio geral de perturbação mínima do empareiramento, a seção D determina uma sequência precisa de possíveis transposições e trocas. Essa sequência começa com alterações que causam apenas distúrbios leves no empareiramento (em relação ao "natural"), avançando gradualmente para as alterações que causam efeitos definitivamente importantes.

A ordem das ações é a seguinte: primeiro, tentamos, uma a uma, todas as transposições possíveis (consulte D.1). Se encontrarmos uma que permita um empareiramento perfeito, o processo estará concluído. Caso contrário, tentamos a primeira troca (consulte D.2): com isso, prosseguimos novamente para tentar todas as transposições possíveis, até obtermos sucesso - ou esgotá-las. Nesse último caso, tentamos a segunda troca, mais uma vez com todas as transposições possíveis, e assim por diante.

Se chegarmos a um ponto em que tenhamos usado todas as transposições e trocas possíveis, então um empareiramento perfeito simplesmente não existirá. Nesse caso, aplicaremos B.8, aceitando assim um resultado menos que perfeito.

Observação: suponha que tenhamos trocado o jogador A de S1 pelo jogador B de S2. Após a troca, o jogador B, agora em S1, tem uma classificação inferior à do jogador A, agora em S2. À medida que as transposições prosseguirem, chegaremos a um ponto em que o candidato juntará os jogadores B e A - e depois, é claro, alguns outros pares de jogadores. Agora, antes de fazer a troca, tentamos todas as transposições em S2 e, portanto, também a que contém o par A-B e todos os outros pares - ou seja, esse candidato já foi avaliado! Raciocinando da mesma forma, chegamos à conclusão de que o mesmo se aplica às trocas que envolvem mais jogadores. Assim, podemos deduzir que **toda vez que um par contém um jogador de S1 com uma classificação mais baixa (BSN mais alto) do que seu oponente de S2, esse par pertence a um candidato que já foi avaliado** - portanto, esse candidato pode ser descartado imediatamente.

B.7 Alterações em chaves heterogêneas

Opere no restante com as mesmas regras usadas para chaves homogêneas (consulte B.6).

Observação: Os subgrupos originais do restante, que serão usados em todo o processo de empareiramento do restante, são os formados logo após o empareiramento MDP. Eles são chamados de S1R e S2R (para evitar qualquer confusão com os subgrupos S1 e S2 do suporte heterogêneo completo).

Este artigo, que acompanha o anterior, aborda o caso das chaves heterogêneas. Esse tipo de chave é empareirada em duas etapas lógicas (é claro que uma implementação prática não precisa necessariamente compor o empareiramento em duas etapas, desde que o efeito final seja o mesmo que o especificado pelas regras):

- Na primeira etapa, criamos um MDP-Pairing (consulte B.3), que cuida dos jogadores empareirados movidos para baixo (o maior número possível de *l e s*), dando origem a um resto (*e*, possivelmente, um Limbo).
- Na segunda etapa, depois que os MDPs foram empareirados, prosseguimos com o empareiramento do restante, que é composto apenas por jogadores residentes (mas precisamos observar que, quando estamos ao processar um CLB, esses jogadores podem muito bem ter pontuações diferentes. Nesse caso, o PSD é importante e deve ser levado em conta - voltaremos a esse assunto em breve).

As regras para operar com o restante são as mesmas que se aplicam a um chave homogêneo. A diferença aparece somente quando chegamos ao ponto em que todas as transposições e trocas possíveis no restante foram tentadas sem sucesso.

Se não houver mais transposições e trocas disponíveis para S1R e S2R, altere a ordem dos jogadores em S2 com uma transposição (consulte D.1), formando um novo MDP-Pairing e possivelmente um novo resto (a ser processado conforme descrito acima).

Em uma chave homogênea, esse é o momento em que reduzimos nossas expectativas, contentando-nos com um empareiramento menos que perfeito (consulte B.6). Em uma chave heterogênea, no entanto, ainda não estamos prontos para nos render - antes de baixar as armas, podemos tentar mudar a composição do restante. Para isso, tentamos um novo e diferente empareiramento MDP aplicando uma transposição ao subgrupo original S2 (ou seja, o subgrupo S2 do suporte completo, não o do restante!) Isso pode nos deixar com um novo e diferente remanescente, que processamos (exatamente como descrito acima) tentando encontrar um empareiramento completo - e, se não tivermos sucesso, tentamos transposição após transposição até obtermos sucesso ou esgotarmos todas elas. (Na verdade, não precisamos tentar todas as transposições, pois nem todas são significativas. De fato, só precisamos tentar as transposições que realmente mudam os jogadores ou a ordem deles na primeira parte do subgrupo S2, ou seja, os jogadores que serão empareirados com os MDPs de S1. Todos os outros jogadores em S2 não participam dessa fase do empareiramento e, portanto, são irrelevantes, pelo menos por enquanto).

Como sugerimos acima, o PPB e o CLB estão sujeitos a regras de empareiramento ligeiramente diferentes. Os downfloaters do PPB não precisam mais otimizar o empareiramento no próximo suporte (como seria para os suportes normais, consulte C.7), mas apenas permiti-lo (consulte C.4). Com esses downfloaters, juntamente com o SCS, construímos o CLB, que é (por definição) a última chave.

Essa é uma faixa bastante incomum. Ela é heterogênea por definição, e seus residentes geralmente têm pontuações diferentes, pois são provenientes do SCS. É importante lembrar que o CLB nasce de uma falha em um teste de conclusão. Isso significa que o "restante dos jogadores", com os atuais downfloaters (possivelmente nenhum!) da faixa que acabou de ser empareirada (sem sucesso!), não pode ser empareirado. Portanto, isso exige alguns MDPs novos e adequados. Seu empareiramento é diferente daquele da chave heterogênea usual, pois temos um restante que deve ser empareirado como se fosse homogêneo, mas sem desconsiderar as necessidades dos jogadores com pontuações diferentes.

Assim, precisamos aplicar alguns critérios que normalmente não são importantes nos remanescentes. O principal objetivo do empareiramento do CLB é obter a menor PSD possível (porque, basicamente, o número de pares é determinado pelo número de flutuadores do PPB). Para encontrar essa PSD mínima, temos de analisar não apenas os MDPs e seus oponentes, como de costume, mas também os pares que podem ser feitos dentro do restante (ou seja, entre residentes do SCS).

Quando vários candidatos têm a PSD mais baixa possível, também devemos aplicar alguns critérios para os restantes, que normalmente não são necessários. Se em um par houver jogadores com pontuações diferentes, a esses jogadores devemos aplicar todos os critérios que limitam a repetição de flutuações [C.12 a C.15] e a diferença de pontuação dos jogadores protegidos cuja proteção já falhou uma ou mais vezes [C.16 a C.19].

Se não houver mais transposições disponíveis para o S1 atual, altere, se possível (ou seja, se houver um Limbo), o S1 e o Limbo originais (consulte B.2), aplicando uma troca de MDPs entre S1 e o Limbo (consulte D.3), reordenando o S1 recém-formado de acordo com A.2 e restaurando S2 à sua composição original.

Se todas as transposições possíveis tiverem sido usadas, ainda resta um recurso: tentar alterar os MDPs para que sejam empareirados. Obviamente, isso só é possível se houver um Limbo na chave. Nesse caso, podemos trocar um ou mais MDPs com o mesmo número de jogadores do Limbo. Isso é chamado de troca de MDP (consulte D.3).

Após qualquer troca de MDP, estamos empareirando uma chave totalmente diferente. Portanto, precisamos reordenar S1 e restaurar S2 à sua composição original, iniciando, de fato, o processo de empareiramento novamente. Como no caso homogêneo, as trocas de MDP devem ser tentadas na sequência correta, uma a uma. Para cada uma delas, tentaremos todas as transposições possíveis em S2, gerando assim um resto diferente - que, obviamente, passará por todas as tentativas de empareiramento usuais, conforme descrito acima.

B.8 Ações quando não existe um candidato perfeito

Escolha o melhor candidato disponível. Para isso, considere que um candidato é melhor que outro se ele satisfizer melhor um critério de qualidade (C5-C19) de maior prioridade; ou, se todos os critérios de qualidade forem igualmente satisfeitos, ele é gerado antes do outro na sequência dos candidatos (consulte B.6 ou B.7).

É aqui que devemos nos contentar com o melhor que pudermos. Se chegarmos aqui, já teremos tentado todas as transposições e trocas possíveis, apenas para chegar a uma conclusão simples, embora desanimadora: não há candidato perfeito! Portanto, escolhemos o melhor candidato disponível, que é o melhor provisório final encontrado durante a avaliação de todos os candidatos, conforme ilustrado em B.5.

O EMPARCEIRAMENTO DA PENEIRA

Uma alternativa muito interessante - não necessariamente prática, mas muito importante do ponto de vista teórico - é a que chamaremos de "empareiramento da peneira" (devido à sua semelhança com a famosa peneira de Eratóstenes).

A ideia básica é muito simples. Criamos todos os empareiramentos legais possíveis (ou seja, todos aqueles que atendem aos critérios absolutos). Em seguida, começamos a aplicar todos os critérios de empareiramento, um a um, mas desta vez começamos com o mais importante e seguimos para baixo.

Cada critério descartará alguns dos pares, de modo que, à medida que avançamos, o número de candidatos se torna cada vez menor. Se, em algum momento do processo, restar apenas um candidato, nós o escolheremos - pode até ser um candidato bastante ruim, mas não há nada melhor. Se, depois de aplicar todos os critérios de empareiramento, restar mais de um candidato, escolheremos aquele que seria o primeiro a ser gerado de acordo com a sequência definida na Seção B.

C) Critérios de empareiramento

Critérios absolutos

Nenhum empareiramento deve violar os seguintes critérios absolutos:

Os critérios absolutos correspondem aos requisitos da Seção C.04.1, "Regras Básicas para Sistemas Suíços", no Manual da FIDE, que talvez seja interessante examinar de perto. Esses critérios devem ser cumpridos sempre: eles não podem ser renunciados, seja qual for a situação (mas há situações em que não existe nenhum empareiramento que cumpra os critérios absolutos - em tais situações, o

árbitro deve aplicar seu melhor julgamento para encontrar uma saída para o impasse, veja A.9). Para aplicá-las, os jogadores podem até mesmo flutuar conforme necessário.

C.1

Ver C.04.1.b (Dois jogadores não devem jogar um contra o outro mais de uma vez).

Se o jogo for vencido por WO, para fins de empareiramento, esses dois jogadores nunca se encontraram. Como resultado, esse empareiramento pode ser repetido mais tarde no torneio (e às vezes isso também acontece!).

C.2

Consulte o item C.04.1.d (Um jogador que já tenha recebido um bye alocado para o empareiramento ou que já tenha obtido uma vitória (WO) devido ao fato de um oponente não ter chegado a tempo não receberá o bye alocado para o empareiramento).

Observe que somente PABs e vitórias por WO impedem a alocação de um PAB (consulte A.5). Um jogador que tenha recebido um bye solicitado (um bye de meio ponto ou uma ausência anunciada) poderá receber o PAB em uma rodada subsequente.

C.3

Os não top-pontuadores (ver A.7) com a mesma preferência absoluta de cor (ver A6.a) não devem se encontrar (ver C.04.1.f e C.04.1.g).

Esse critério não se aplica aos top-pontuadores (A.7) ou aos adversários dos mesmos, que são a única exceção possível ao item C.04.1.f/g.

Dois jogadores que não podem ser empareirados um com o outro sem infringir os critérios C.1 ou C.3 são considerados incompatíveis.

Critério de conclusão

C.4

Se a chave atual for a PPB (consulte A.9): escolha o conjunto de *downfloaters* para completar o empareiramento da rodada.

Esse também é um critério absoluto, mas se aplica somente ao processamento do PPB - portanto, somente após uma falha no teste de conclusão (consulte A.9). Ao contrário das chaves comuns (cujos downfloaters são escolhidos para otimizar o empareiramento da próxima chave - consulte C.7), para o PPB, exigimos apenas uma escolha de downfloaters que permita a conclusão do empareiramento de rodadas - independentemente da otimização da próxima chave, que é, obviamente, o CLB e, portanto, deve ser completamente empareirado.

Observe que, como C.4 precede C.5 e C.6, a conformidade com esse critério pode causar uma redução no número de pares ou um aumento na PSD final em relação ao empareiramento anterior (a chave que estamos empareirando é um PPB e, portanto, já foi empareirada provisoriamente uma vez!)

Critérios de qualidade

Para obter o melhor empareiramento possível para uma chave, cumpra o máximo possível os critérios a seguir, apresentados em ordem decrescente de prioridade:

Os critérios acima estabelecem condições que devem ser obedecidas. Um empareiramento candidato que não esteja em conformidade com eles é descartado. Os critérios a seguir são de um tipo diferente, pois estabelecem um quadro de referência para uma avaliação quantitativa da qualidade dos empareiramentos, definindo uma sequência de "pontos de teste" em ordem decrescente de importância, de acordo com a lógica interna do sistema. O nível de conformidade com cada um dos critérios a seguir não é uma quantidade binária (sim/não), mas uma quantidade numérica (inteira ou fracionária). Nós o mediremos por meio de um "valor de falha", cujo significado está intimamente ligado ao critério em si (por exemplo, o número de pares menor que MaxPairs para C.5, ou o número de jogadores que não obtiveram sua preferência de cor para C.10, e assim por diante).

Quando comparamos dois candidatos, de fato comparamos os valores de falha dos candidatos para cada critério, um a um, na sequência exata dada pelas Regras. Se os dois valores de falha forem idênticos, passamos para o próximo critério. Se forem diferentes, mantemos o candidato com o melhor valor e descartamos o outro.

Vale a pena observar que um candidato com um valor de falha melhor em um critério mais alto é selecionado, mesmo que os valores de falha dos critérios seguintes sejam muito piores. Em outras palavras, a otimização com relação a um critério mais alto pode ter um impacto dramático nos valores de falha restantes - e, podemos acrescentar, a otimização com relação a um critério é sempre relativa apenas ao status atual, pois mesmo uma pequena diferença em um critério mais alto pode mudar completamente o cenário.

Os critérios relativos não são tão importantes quanto os absolutos e podem ser desconsiderados, se isso for necessário para obter um empareiramento completo. Além disso, eles não são importantes o suficiente para fazer um jogador flutuar - na verdade, o primeiro deles, e, portanto, o mais importante, nos instrui a fazer exatamente o oposto, minimizando o número de downfloaters! Com exceção do jogador reserva entre chaves ímpares, somente os jogadores incompatíveis (ou semi- incompatíveis) devem flutuar. Isso também é uma evidência da atenção do sistema FIDE (holandês) para a escolha do "oponente de força correta".

C.5

Maximizar o número de pares (equivalente a: minimizar o número de downfloaters).

O primeiro fator de qualidade é (obviamente) o número de pares, cuja redução aumenta o número de flutuadores (e, portanto, também a diferença geral da pontuação do empareiramento).

Maximizar o número de pares significa criar pares MaxPairs (consulte B.1). No início do processo de empareiramento, porém, o MaxPairs, ou o número máximo de pares que podem ser formados, que é uma constante da chave, é na verdade desconhecido - como mencionado acima, precisamos "adivinhá-lo".

Na verdade, só sabemos com certeza o número total N de jogadores na chave e o número M_0 de MDPs que entram na chave. O número de pares nunca pode ser maior que $N/2$; portanto, esse valor deve ser um bom ponto de partida, independentemente do tipo de chave (homogênea ou heterogênea).

O valor real de MaxPairs pode ser menor do que isso porque alguns jogadores podem se mostrar impossíveis de formar pares na chave. Além disso, se essa chave for um PPB, ela também deverá fornecer os downfloaters necessários para completar o empareiramento da rodada (consulte C.4), o que pode diminuir o número de pares que podem ser formados. Portanto, o processo para determinar o valor de MaxPairs é um tanto empírico e pode exigir alguns "experimentos".

Se a chave for heterogênea ($M0 \neq 0$), será necessário empareirar o maior número possível de MDPs (M1). Eles serão empareirados primeiro, antes de prosseguir com o restante dos jogadores (consulte B.3) - mas, como aconteceu com o valor de MaxPairs, ainda não sabemos o valor real de M1 e precisamos adivinhá-lo também. Um primeiro palpite sobre seu valor é M0 - menos, é claro, quaisquer MDPs incompatíveis.

Se não houver como fazer todos esses pares, nossa estimativa do valor de M1 foi aparentemente muito otimista - nesse caso, teremos que diminuí-la gradualmente até conseguirmos. Todos os MDPs restantes entram no Limbo (consulte B.2) e devem eventualmente flutuar (após a conclusão do empareiramento para a chave).

O número de pares feitos no emparelhamento de MDPs será subtraído do número total de pares a serem feitos na chave, produzindo o número (plausível) de pares a serem construídos no restante (lembramos que o empareiramento dos MDPs e do restante são duas fases de uma única operação, que é executada como uma unidade. Portanto, não "voltamos" do empareiramento do restante para o empareiramento do MDP, porque já estamos dentro da mesma operação).

Aqui também se aplica a mesma linha de raciocínio. Se não conseguirmos formar todos esses pares, nossa estimativa inicial de MaxPairs foi aparentemente muito otimista - portanto, teremos que diminuir gradualmente o número deles. Os jogadores restantes se tornarão downfloaters e acabarão flutuando para a próxima faixa.

A mesma linha de raciocínio também se aplica a uma chave homogênea, que, por definição, não contém Limbo ou MDPs, mas é essencialmente semelhante a um resto.

C.6

Minimizar o PSD (isso significa basicamente: maximizar o número de MDPs empareirados e, na medida do possível, empareirar os que tiverem as pontuações mais altas).

Em chaves heterogêneas, mesmo quando o mesmo número de pares é feito, diferentes escolhas de flutuadores ou diferentes empareiramentos podem levar a diferentes diferenças entre as pontuações dos jogadores (para um exemplo, veja as muitas maneiras possíveis de empareirar uma chave heterogênea contendo muitos jogadores, todos com pontuações diferentes). Esse importante critério, diretamente relacionado à regra C.04.1:e, nos orienta a minimizar a diferença geral nas pontuações. Sua localização antes dos critérios relacionados à cor (C.8-C.11) é sugestiva da atenção que o sistema FIDE (holandês) dá à escolha de um oponente com a "força certa" em vez da "cor certa".

O método para calcular e comparar as PSDs é explicado em detalhes no comentário do artigo A.8.

C.7

Se a chave atual não for nem a PPB nem a CLB (consulte A.9): escolha o conjunto de downfloaters para, primeiro, maximizar o número de pares e, depois, minimizar o PSD (consulte C.5 e C.6) na chave seguinte (apenas na chave seguinte).

Quando chegamos aqui, já cumprimos os critérios absolutos (portanto, o empareiramento é legal) e otimizamos os parâmetros de qualidade de empareiramento mais importantes (número de pares, PSD).

Antes de prosseguir com a otimização do tratamento de cores e MDPs, damos uma olhada na próxima faixa. Não queremos voltar para a faixa atual novamente. Assim, garantimos que a escolha dos downfloaters que enviaremos para a próxima faixa seja a melhor possível para atender a C.5 e C.6.

Primeiro, verificamos se os downfloaters (que se tornarão os MDPs da próxima chave) nos permitirão compor o número máximo possível de pares. Por exemplo, vamos supor que a chave atual produza apenas um downfloater e que o próximo grupo de pontuação contenha um número ímpar de jogadores (se o próximo grupo de pontuação contivesse um número par de jogadores, a chave construída com ele e o downfloater atual seria ímpar - ela necessariamente produziria (pelo menos) um downfloater e a escolha do MDP não seria crítica para o número de pares). Agora vamos supor que um jogador no próximo grupo de pontuação não tenha adversário possível e que possamos escolher entre dois possíveis downfloaters, ambos compatíveis na chave de destino, mas apenas um deles pode ser empareirado com o jogador "problemático". Devemos escolher o downfloater que pode ser empareirado com esse jogador, pois o outro deixaria um jogador incompatível (e, portanto, um downfloater evitável) na chave de destino.

Somente quando o número de pares tiver sido maximizado, prosseguiremos com a análise do PSD no alvo de destino. Na prática, isso significa que, quando podemos escolher entre dois ou mais possíveis downfloaters, se todas as outras condições forem equivalentes, devemos escolher o downfloater que pode ser empareirado com a menor diferença de pontuação (esse critério não se aplica ao PPB, de modo que todos os jogadores residentes da próxima chave têm a mesma pontuação. Portanto, não é possível que os jogadores rebaixados sejam empareirados com jogadores com pontuações diferentes - no entanto, os jogadores que não puderem ser empareirados na chave terão que flutuar novamente, e isso faz com que o PSD mude!)

Essa otimização deve ser estendida apenas para a próxima faixa. De fato, há situações em que uma pequena alteração em um empareiramento anterior traria grandes benefícios, mas olhar para várias faixas à frente seria uma operação muito difícil para ser realizada todas as vezes. Portanto, as regras se contentam com otimizações práticas, renunciando àquelas que estão fora do alcance razoável. Mas esse não é o único motivo - na filosofia central do sistema da FIDE (holandês), os empareiramentos para os jogadores de classificação mais alta são considerados muito mais importantes do que os de classificação mais baixa. Alterar o empareiramento da chave atual em benefício de algum jogador localizado duas chaves abaixo desta seria oposto a essa filosofia.

C.8

Minimize o número de adversários com pontuação máxima ou de adversários com pontuação máxima que obtêm uma diferença de cor maior que +2 ou menor que -2.

C.9

Minimize o número de jogadores com pontuação máxima ou oponentes dos jogadores com pontuação máxima que obtêm a mesma cor três vezes seguidas.

Depois de garantir que o número de flutuadores e suas pontuações sejam mínimos, agora começamos a otimizar a correspondência de cores. Na verdade, a cor é menos importante do que as diferenças de pontuação - é por isso que, de forma consistente com a lógica básica do sistema, os critérios de alocação de cores estão localizados depois daqueles que tratam do número de pares e do PSD.

O Artigo C.3, de acordo com o C.04.1:f-g, afirma que quando dois não top-pontuadores se encontram, suas preferências absolutas devem ser respeitadas. Aqui temos o caso especial de um top-pontuador que, por algum motivo, deve ser emparelhado com um jogador que tem a mesma preferência absoluta e que pode ou não ser também um top-pontuador. O resultado das partidas desses jogadores pode ser muito importante para determinar a classificação final e as posições no pódio, e essa exceção está explicitamente prevista no item C.04.1:f-g. Portanto, temos permissão para formar esses pares, escolhendo o melhor adversário possível, mas não deve haver mais do que o mínimo necessário.

A subdivisão em duas regras individuais C.8 e C.9 estabelece uma hierarquia definida, dando mais importância às diferenças de cores do que à repetição de cores. Suponha que, para um mesmo adversário, possamos escolher entre dois possíveis top-pontuadores e que todos esses jogadores tenham a mesma preferência absoluta de cor. Nesse caso, devemos selecionar os componentes do par de modo que as diferenças de cores sejam minimizadas ao máximo.

Conforme sugerido acima, um jogador que tenha uma preferência absoluta de cor sem ser um top-pontuador pode, por acaso, ser pareado com um top-pontuador que tenha uma preferência absoluta de cor idêntica. Essas duas regras igualam os jogadores do par. Assim, os jogadores podem, às vezes, ter sua preferência absoluta de cor negada como se fossem top-pontuadores, mesmo que não sejam!

C.10

Minimizar o número de jogadores que não obtêm a cor de sua preferência.

Podemos ter uma ideia do número mínimo de jogadores que não conseguem obter a cor de sua preferência, inspecionando a chave antes do emparelhamento.

Suponhamos que m jogadores prefiram uma cor e n jogadores prefiram a outra, com $m \geq n$. Assim, não podemos compor mais do que n pares em que os jogadores esperam cores diferentes, e as preferências de cor nesses pares podem e devem ser satisfeitas.

Os $m-n$ jogadores restantes esperam a mesma cor, mas, mesmo assim, precisam ser emparelhados entre si. Em cada um dos pares assim formados, um dos dois jogadores não consegue obter sua cor preferida. O número desses pares e, a partir de agora, desses jogadores, é $x = (m-n)/2$, arredondado para baixo para o número inteiro mais próximo, se necessário. Às vezes, além desses $m+n$ jogadores, a chave contém também mais um jogador que não tem preferência de cor. Por definição, esses jogadores podem receber qualquer cor. É claro que eles usam a cor minoritária para subtrair o número de preferências desconsideradas. Dando mais um passo adiante, podemos raciocinar que podemos criar um máximo de pares **MaxPairs**. Entre esses, $n+a$ pares podem satisfazer ambas as preferências de cor, enquanto os $x = \text{MaxPairs} - n - a$ restantes não podem deixar de desconsiderar uma preferência de cor. Obviamente, x não pode ser menor que zero (um número negativo de pares não tem significado). Assim, obtemos a definição final e geral de x :

$$x = \max(0, \text{MaxPairs} - n - a)$$

Um emparelhamento perfeito sempre tem exatamente x preferências de cores desconsideradas - nem mais, nem menos.

Na prática, pode haver um número ainda maior de pares nos quais um jogador não obtém sua preferência, devido a incompatibilidades decorrentes de critérios absolutos, bem como de critérios relativos mais fortes. Portanto, em um primeiro momento, propomos criar o número mínimo possível de pares desse tipo. Entretanto, talvez seja necessário aumentar esse número para contornar várias dificuldades de pareamento.

Como a filosofia geral do sistema FIDE (holandês) dá mais importância à escolha correta dos adversários do que às cores, os pares que contêm uma preferência de cor desconsiderada normalmente estarão entre os primeiros a serem feitos (as transposições trocam os jogadores começando pelas últimas posições de S2 e para cima, fazendo com que os pares inferiores da chave

sejam modificadas no início do processo de transposição, enquanto os pares superiores são modificados mais tarde. Portanto, um par "com defeito de cor" localizado na parte inferior do candidato tem uma probabilidade maior de ser alterado logo do que um par semelhante localizado na parte superior. Isso significa que os pares perfeitos com pares "com defeito de cor" no topo têm uma probabilidade definitivamente maior).

A propósito, também podemos mencionar que os jogadores muitas vezes parecem se preocupar com "duplas de cores" (como, por exemplo, WWBB) e acham que essas histórias de cores são mais frequentes no sistema FIDE (holandês) do que em outros sistemas de empareiramento suíços. Isso não é verdade. De fato, essas histórias são bastante comuns (e inevitáveis) em todos os tipos de empareiramentos suíços - no sistema FIDE (holandês), elas podem parecer mais frequentes apenas porque aparecem com mais frequência nos pares mais altos da chave, envolvendo, portanto, jogadores com classificação mais alta, o que as torna mais perceptíveis.

C.11

Minimizar o número de jogadores que não obtêm sua preferência de cor forte.

Somente agora, depois de maximizar o número de pares "bons", podemos concentrar nossa atenção em satisfazer o maior número possível de preferências de cores fortes.

O número mínimo de jogadores que não obtêm sua preferência de cor forte, normalmente representado por z , é, obviamente, uma parte do número total x de preferências de cor desconsideradas (veja a nota em C.10) - portanto, z é, no máximo, igual a x .

Por exemplo, se o número w_T de jogadores que buscam a cor branca (jogadores cuja preferência de cor é o branco) for maior que o número w_B de jogadores que buscam a cor preta (chamamos o branco de "a cor majoritária"). Os x jogadores serão todos buscadores da cor branca, e o maior número possível deles deve ter preferências de cor moderadas, enquanto o restante terá preferências de cor fortes (durante a última rodada, algumas preferências de cor absolutas podem ser desconsideradas para os melhores pontuadores ou seus adversários (consulte C.8, C.9), de modo que parte de x pode representar esses jogadores. Nesses casos, nossa linha de raciocínio deve ser adaptada adequadamente). Portanto, podemos estimar z simplesmente como a diferença entre x e o número w_M de jogadores que buscam brancas e que têm uma preferência de cor moderada, com a condição óbvia de que z não pode ser menor que zero; portanto:

$z = \max(0, x - w_M)$ se $w_T \geq w_B$ (maioria branca)

$z = \max(0, x - w_M)$ se $w_T < w_B$ (maioria negra)

Com uma escolha cuidadosa de transposições e/ou trocas, talvez possamos minimizar o número de preferências fortes desconsideradas. Como o número total de preferências desconsideradas não pode mudar (não podemos diminuí-lo e não queremos que ele aumente!), isso só pode acontecer às custas de um mesmo número de preferências leves. Um breve exemplo pode esclarecer a questão. Considere a chave {1Bb, 2b, 3Bb, 4b}, onde temos $x=2$, mas $z=0$. Isso significa que podemos construir os pares de forma que qualquer um deles não contenha mais do que uma preferência de cor forte e, de fato, uma simples transposição nos permite obter exatamente esse resultado.

Por vários motivos, o número de jogadores que não conseguem obter sua preferência mais forte pode ser maior do que isso.

C.12

Minimize o número de jogadores que recebem o mesmo *downfloat* da rodada anterior.

C.13

Minimize o número de jogadores que recebem o mesmo *upfloat* da rodada anterior.

C.14

Minimize o número de jogadores que recebem o mesmo *downfloat* das duas rodadas anteriores.

C.15

Minimize o número de jogadores que recebem o mesmo *upfloat* das duas rodadas anteriores.

Esse grupo de critérios (C.12-C.15) visa otimizar o gerenciamento de flutuadores, que é a última etapa para o empareiramento perfeito.

A regra C.04.1: estabelece que, em geral, os jogadores devem enfrentar adversários com a mesma pontuação. A melhor maneira de conseguir isso é empareirar cada jogador em sua própria chave. Entretanto, há algumas situações em que um jogador não pode ser empareirado na chave e, por necessidade, precisa flutuar. Esses critérios limitam a frequência com que tal evento pode acontecer com um mesmo jogador, mas são critérios muito fracos, no sentido de que são quase os últimos a serem aplicados e quase os primeiros a serem ignorados em caso de necessidade.

Aqui, cada critério que estabelece uma determinada proteção para os que flutuam para baixo é imediatamente seguido por um critério semelhante que estabelece a mesma proteção para os que flutuam para cima. Por causa disso, há uma certa assimetria residual no tratamento, ou seja, os downfloaters são (só um pouquinho) mais protegidos do que os upfloaters. Em alguns outros sistemas suíços, os oponentes dos flutuadores não são considerados flutuadores e, portanto, não gozam de nenhuma proteção.

C.16

Minimize as diferenças de pontuação dos jogadores que receberam o mesmo *downfloat* da rodada anterior.

C.17

Minimize as diferenças de pontuação dos jogadores que receberam o mesmo *upfloat* da rodada anterior.

C.18

Minimize as diferenças de pontuação dos jogadores que recebem o mesmo *downfloat* das duas rodadas anteriores.

C.19

Minimize as diferenças de pontuação dos jogadores que recebem o mesmo *upfloat* das duas rodadas anteriores.

As regras C.12-C.15 minimizam o número de jogadores que, tendo flutuado recentemente, podem ter que flutuar novamente nesta rodada. No entanto, essas regras não dão nenhuma proteção especial a um jogador que, sendo um MDP em uma chave (nesta rodada), não pode ser empareceado e, portanto, deve flutuar novamente, nem ao seu oponente. Esses jogadores e seus oponentes terão diferenças de pontuação maiores do que seus colegas flutuadores "simples" e são normalmente chamados de "flutuadores duplos".

As regras C16-C.19 cuidam dos jogadores protegidos cuja proteção já falhou uma ou mais vezes e tentam evitar que esses jogadores continuem flutuando. Quando precisamos fazer com que alguns jogadores desçam, tentamos, na medida do possível, escolher os jogadores que não são MDPs. Às vezes, porém, isso não é possível, e precisamos fazer com que algum MDP desça. Nesse caso, devemos, na medida do possível, escolher os MDPs que não estão (ou estão menos) protegidos por causa de flutuações anteriores. Obviamente, o mesmo vale (quase) simetricamente para os oponentes dos MDPs.

Por exemplo, em um CLB (ver A.9) que contém jogadores com muitas pontuações diferentes, o efeito dessas regras é que, se tivermos dois possíveis jogadores flutuantes e apenas um deles estiver protegido, tentaremos emparecear o último com um SD o mínimo possível. Outro exemplo é o caso de dois MDPs com pontuações diferentes e um residente protegido que deve ser empareceado com um desses dois MDPs - o residente deve ser empareceado com o MDP que tiver a pontuação mais baixa dos dois.

D) Regras para a geração sequencial dos pares

A Seção D estabelece as regras para determinar a sequência em que as transposições, trocas e trocas de MDP devem ser tentadas, a fim de gerar os candidatos na ordem correta. O princípio básico geral é, como sempre, o da "perturbação mínima" do empareçamento. Isso significa que devemos sempre mover o jogador (ou os jogadores) cujo deslocamento causará a menor diferença possível entre o empareçamento e o "natural", permitindo ao mesmo tempo a melhor qualidade possível do próprio empareçamento. Também queremos considerar que qualquer alteração na ordem em S2 (transposição) é, por definição, preferível até mesmo a uma única troca entre S1 e S2.

Antes de ocorrer qualquer transposição ou troca, todos os jogadores da chave serão marcados com números sequenciais consecutivos (BSN) que representam sua respectiva ordem de classificação (de acordo com A.2) na chave (ou seja, 1, 2, 3, 4, ...).

O uso de IDs de empareçamento, nessa fase, às vezes pode ser confuso. Portanto, fornecemos números de sequência temporários aos jogadores, como um recurso muito útil para simplificar a aplicação das regras abaixo.

D.1 Transposições em S2

Uma transposição é uma alteração na ordem dos BSNs (todos representando jogadores residentes) em S2.

Todas as transposições possíveis são classificadas de acordo com o valor lexicográfico de seu(s) primeiro(s) BSN(s) N1, em que N1 é o número de BSN(s) em S1 (os BSN(s) restantes de S2 são ignorados nesse contexto, pois representam jogadores que devem constituir o restante no caso de uma chave heterogênea; ou que devem flutuar para baixo no caso de uma chave homogênea - por exemplo, em uma chave homogênea de 11 jogadores, são 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ...). Por exemplo, em uma chave homogênea de 11 jogadores, são 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 transposições); se o suporte for heterogêneo com dois MDPs, ele será: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transposições)).

Todas as transposições são classificadas ou comparadas com base na ordem do dicionário ("lexicográfica"), de modo que uma determinada transposição precede ou segue outra se a cadeia formada pelos jogadores BSNs da primeira precede ou segue a da segunda. O método para comparar as sequências é o mesmo já ilustrado para a comparação de PSDs (consulte o comentário de C.6 para obter mais detalhes. Observe que o uso de letras do alfabeto seria completamente equivalente ao uso de números, pelo menos para chaves com menos de 26 jogadores. O uso de números, entretanto, permite um tratamento idêntico para todas as chaves, independentemente do número de jogadores que elas contenham).

O subgrupo S1 pode ou não ter o mesmo número de jogadores que S2. Para que a comparação tenha um significado, devemos definir o número de elementos de cada uma das duas cadeias de BSNs que estamos comparando.

Estamos procurando companheiros para cada elemento em S1 (que, obviamente, representa um jogador cada). Portanto, consideramos o número N1 de elementos em S1 - enquanto os demais jogadores são (no momento) irrelevantes.

Um exemplo simples nos ajudará a esclarecer a questão: considere um suporte heterogêneo $\{S1=[1]; S2=[2, 3, 4]\}$. Todas as transposições possíveis de S2 (devidamente ordenadas e incluindo o S2 original) são:

[2,3,4]; [2,4,3]; [3,2,4]; [3,4,2]; [4,2,3]; [4,3,2].

No caso muito simples em que cada BSN é um único dígito, a cadeia pode ser interpretada como um número, que se torna cada vez maior à medida que avançamos em cada nova transposição: 234, 243, 324, 342, 423, 432.

Como queremos emparelhar o #1 com o primeiro elemento de S2, é imediatamente evidente que [2,3,4] e [2,4,3] têm o mesmo efeito (é claro que essa equivalência não é de forma alguma geral - depende apenas do fato de estarmos procurando apenas um elemento!) O mesmo vale para [3,2,4] e [3,4,2]; para [4,2,3]; e para [4,3,2]. Portanto, a sequência real de transposições é a seguinte (os elementos entre colchetes "{...}" são irrelevantes nessa fase e, portanto, são ignorados por enquanto):

[2]{3, 4}; [3]{2, 4}; [4]{2, 3}

D.2 Trocas em chaves homogêneas ou restos (S1 original ↔ S2 original)

Uma troca em uma chave homogênea (também chamada de troca de residentes) é uma troca de dois grupos de BSN(s) de tamanho igual (*todos representando jogadores residentes*) entre o S1 original e o S2 original.

Para classificar todos os possíveis intercâmbios de residentes, aplique as seguintes regras de comparação entre dois intercâmbios de residentes na ordem especificada (ou seja, se uma regra não discriminar entre dois intercâmbios, passe para a próxima).

É claro que os conjuntos trocados devem ter o mesmo tamanho, pois, se não fosse assim, estaríamos mudando os tamanhos de S1 e S2.

Para avaliar o "peso" da mudança, queremos considerar também a escolha dos jogadores, bem como o tamanho dos conjuntos trocados. Para isso, precisamos de um conjunto de critérios que abordem os vários aspectos dessa escolha. O objetivo é, como sempre, a "perturbação mínima", ou seja, tentar obter um emparelhamento o mais semelhante possível ao natural.

A prioridade vai para o intercâmbio tendo:

- a. o menor número de BSNs trocados (*por exemplo, trocar apenas um BSN é melhor do que trocar dois deles*).

O primeiro critério é, obviamente, o número de jogadores envolvidos - quanto menos, melhor!

- b. a menor diferença entre a soma dos BSNs transferidos do S2 original para o S1 e a soma dos BSNs transferidos do S1 original para o S2 (*por exemplo, em uma chave com onze jogadores, trocar 6 por 4 é melhor do que trocar 8 por 5; da mesma forma, trocar 8+6 por 4+3 é melhor do que trocar 9+8 por 5+4; e assim por diante*).

Do ponto de vista teórico, todos os jogadores de S1 devem ser mais fortes do que qualquer jogador de S2. Portanto, quando temos de trocar dois jogadores entre subgrupos, tentamos escolher o jogador mais fraco possível em S1 e trocá-lo pelo mais forte possível em S2. Para isso, podemos usar os BSNs para escolher um jogador com a classificação mais baixa possível de S1 e um jogador com a classificação mais alta possível de S2 e, em seguida, trocá-los, supondo que uma classificação mais alta indique um jogador mais forte. Assim, a diferença entre os números trocados é (ou, pelo menos, deveria ser) uma medida direta da diferença na força (estimada) e, portanto, deveria ser a menor possível.

- c. o maior BSN diferente entre os movidos do S1 original para o S2 (*por exemplo, mover 5 do S1 para o S2 é melhor do que mover 4; da mesma forma, 5-2 é melhor do que 4-3; 5-4-1 é melhor do que 5-3-2; e assim por diante*).

Quando duas opções possíveis de jogadores a serem trocados apresentarem uma diferença idêntica na soma de seus respectivos BSNs, escolhemos o conjunto que perturba S1 o mínimo possível, ou seja, aquele em que o jogador (BSN mais alto) de S1 tem uma classificação mais baixa.

No exemplo acima, 5-2 é melhor do que 4-3 porque trocar #5 é melhor do que trocar #4. Da mesma forma, (5,4,1) é uma escolha melhor do que (5,3,2), porque trocar o nº 4 é melhor do que trocar o nº 3.

(Às vezes, como acontece no exemplo acima, podemos acabar trocando um jogador com classificação mais alta, como um efeito colateral de forçar a troca do jogador mais baixo possível. Para entender isso, lembre-se de que, na troca, não operamos em "vários jogadores individuais", mas em um conjunto inteiro deles, e só precisamos decidir se um conjunto é melhor ou pior que outro. Nesse caso, (5, 4, 1) é melhor do que (5, 3, 2) - portanto, trocamos o #1, que é o melhor jogador, porque essa é a maneira de trocar o #4 em vez do #3).

- d. o menor BSN diferente entre os que foram transferidos do S2 original para o S1 (*por exemplo, transferir 6 do S2 para o S1 é melhor do que transferir 7; da mesma forma, 6-9 é melhor do que 7-8; 6-7-10 é melhor do que 6-8-9; e assim por diante*).

Por fim, depois de otimizar a diferença na classificação e a perturbação em S1, também podemos otimizar a perturbação em S2.

Ao contrário de S1, agora tentamos trocar os BSNs mais baixos possíveis. Portanto, 6-9 é melhor do que 7-8, porque trocar #6 é melhor do que trocar #7 - e assim por diante.

D.3 Trocas em chaves heterogêneas (S1 original ↔ Limbo original)

Uma troca em uma chave heterogênea (também chamada de troca de MDP) é uma troca de dois grupos de BSN(s) de tamanho igual (*todos representando MDP(s)*) entre o S1 original e o Limbo original.

Aqui, estamos alterando a composição do conjunto de MDPs empareiráveis. Essa alteração só pode ocorrer quando $M1 < M0$ (consulte B.1), porque somente nessa situação existe um Limbo e devemos escolher quais MDPs excluir do empareiramento. Às vezes, a decisão é fácil - por exemplo, pode haver algum MDP incompatível e, portanto, podemos não ter escolha alguma. De fato, devido a C.7, os downfloaters da faixa anterior (que são os MDPs da faixa atual) já foram otimizados. Portanto, se encontrarmos um jogador incompatível aqui, isso significa que não havia alternativa alguma e não há motivo para voltar à faixa anterior ("retrocesso").

Para classificar todas as possíveis trocas de MDP, aplique as seguintes regras de comparação entre duas trocas de MDP na ordem especificada (ou seja, se uma regra não discriminar entre duas trocas, passe para a próxima) aos jogadores que estão no novo S1 após a troca.

Quando temos uma escolha, começamos tentando empareirar o maior número possível de MDPs e com a melhor classificação possível [B.2]. Se tivermos de alterar essa composição original, precisaremos aplicar uma troca de MDP. Os critérios a seguir nos permitem determinar a prioridade entre todas as trocas possíveis. Observe que esse resultado é obtido inspecionando a composição do novo S1, não a do Limbo.

A prioridade vai para a troca que produz um S1 tendo:

- a. a maior pontuação diferente entre os jogadores representados por seu BSN (isso ocorre automaticamente em conformidade com o critério C.6, que diz para minimizar o PSD de uma chave).

Um leitor apressado pode ficar com a impressão de que o empareiramento de um jogador com pontuação mais baixa produziria uma diferença de pontuação menor e, portanto, um PSD menor. É claro que isso está definitivamente errado! Quando colocamos um jogador com pontuação mais alta no Limbo, ele flutua - portanto, a diferença de pontuação correspondente, que é calculada com o valor artificial definido em A.8, será muito alta. Para minimizar a PSD, o Limbo deve conter um mínimo de jogadores, e esses devem ter a menor pontuação possível. É por isso que o cumprimento de C.6, que nos instrui a minimizar a PSD, também satisfaz automaticamente esse critério. Também queremos observar que o número de jogadores trocados não é o mais importante. Por exemplo, considere um S1 com três jogadores e um Limbo com dois - em algumas circunstâncias, a troca dos dois jogadores com classificação mais baixa pode gerar melhores resultados do que a troca apenas do primeiro.

- b. o valor lexicográfico mais baixo do(s) BSN(s) (classificado em ordem crescente).

Esse é o critério que devemos nos esforçar para cumprir. Quando os jogadores envolvidos têm a mesma pontuação, temos de escolher os jogadores com classificação mais baixa. Isso é feito facilmente comparando os BSNs dos jogadores incluídos em S1 após a troca - da mesma forma que fizemos nos casos anteriores.

Sempre que uma classificação tiver sido estabelecida, qualquer aplicação da regra D.1, D.2 ou D.3 correspondente escolherá o próximo elemento na ordem de classificação.

Se tivermos muita sorte, a primeira tentativa de uma transposição, troca ou troca de MDP produzirá o resultado desejado. Na maioria das vezes, precisamos perseverar nas tentativas até obtermos uma bem-sucedida. Nesse caso, devemos seguir a ordem (sequência) estabelecida pelas três regras ilustradas acima. Idealmente, deveríamos começar estabelecendo uma lista completa de todas as transformações possíveis - sejam elas transposições ou trocas de qualquer tipo - classificando essa lista por D.1, D.2 ou D.3, conforme o caso, e tentando-as uma a uma até encontrarmos a primeira útil. Na prática comum, as trocas e transposições serão testadas juntas (para cada troca, provavelmente tentaremos uma ou mais transposições). Para evitar erros, é mais aconselhável anotar a última transformação usada (de cada tipo) para que, na tentativa seguinte, possamos ter certeza de qual elemento da sequência deve ser o próximo.

E) Regras de Alocação de Cores

Cor inicial

É a cor determinada por sorteio antes do empareiramento da primeira rodada.

A cor inicial não se refere a nenhum jogador em particular. Na verdade, ela é um parâmetro do torneio - o único que se deixa à sorte! - que permite a alocação da cor correta para cada jogador que ainda não tem uma preferência.

Para cada par, aplique (com prioridade decrescente):

E.1

Conceda ambas as preferências de cor.

E.2

Conceda a preferência de cor mais forte. Se ambas forem absolutas (topscorers, consulte A.7), conceda a diferença de cor mais ampla (consulte A.6).

Quando duas ou mais preferências absolutas estão envolvidas, a regra E.2 também considera as diferenças de cor (veja A.6) dos jogadores. É claro que essas diferenças só podem ocorrer para os melhores pontuadores e, portanto, somente na última rodada (nas rodadas anteriores, é proibido um empareiramento com preferências de cores absolutas colidentes). Vamos considerar o exemplo de dois melhores pontuadores com preferências de cores absolutas iguais e os seguintes históricos de cores:

1: WWBWBW

2: BBWBWW

Aqui, o jogador nº 1 tem uma diferença de cor $CD=+2$, enquanto o jogador nº 2 tem $CD=0$. Assim, tentamos igualar as diferenças de cor atribuindo a cor preferida ao jogador nº 1.

Essa regra se aplica somente aos pares em que ambos os jogadores têm uma preferência absoluta, enquanto em todos os outros casos a regra não se aplica - por exemplo, no par:

1: BWBWBW (preferência forte, $CD=+1$) 2:

=BBWBWW (preferência absoluta, $CD=0$)

a preferência absoluta é atendida, independentemente do tamanho da diferença de cor.

E.3

Levando em conta o item C.04.2.D.5, alterne as cores para o momento mais recente em que um jogador tinha as brancas e o outro as pretas.

Para gerenciar corretamente as atribuições de cores quando um ou ambos os jogadores perderam um ou mais jogos, muitas vezes precisamos comparar os históricos de cores por meio da regra C.04.2:D.3. Por exemplo, na comparação entre os históricos de cores de dois jogadores, a sequência == WB é equivalente a BWB e WBWB - mas observe que as duas últimas não são equivalentes entre si!

E.4

Conceda a preferência de cor do jogador com a classificação mais alta.

Talvez seja bom prestar atenção especial a esse ponto - se todas as outras condições forem iguais, o jogador com a classificação mais alta não recebe a cor branca, mas a cor de sua preferência!

E.5

Se o jogador mais bem classificado tiver um número de pares ímpar, dê a ele a cor inicial; caso contrário, dê a ele a cor oposta.

Observação: Sempre considere as seções C.04.2.B/C (Pedido inicial/entradas tardias) para o gerenciamento adequado dos números de empareiramento.

Chegamos a esse ponto quando ambos os jogadores do par não têm nenhuma preferência de cor. Portanto, usamos a cor inicial, decidida por sorteio antes do início do torneio, para alocar as cores aos jogadores.

É claro que essa regra será usada sempre na primeira rodada, obtendo os resultados habituais, mas também será útil nas rodadas seguintes, quando tivermos um empareiramento entre dois jogadores que ainda não jogaram nenhuma partida (por exemplo, entradas tardias ou desistências). Observe que, ao usar um sistema de empareiramento acelerado, a alternância de cores usual é interrompida, a menos que o primeiro grupo de pontuação contenha um número de jogadores múltiplo de quatro.

Devemos lembrar que os jogadores que estão realmente entrando no torneio somente em uma determinada rodada após a primeira - e que, portanto, não foram empareirados nas rodadas anteriores - na verdade, não existem, mesmo que (aparentemente) estejam listados na lista de jogadores. Um efeito colateral óbvio disso é que não podemos esperar que todos os jogadores "ímpares" e "pares" tenham a mesma cor, como seria normal (ou seja, como teriam em um torneio "perfeito"). Na verdade, essas entradas tardias podem ter efeitos diferentes sobre os números de empareiramento, dependendo de como são gerenciadas.

Se inserirmos todos os jogadores na lista desde o início, os números de empareiramento não mudarão nas rodadas subsequentes, mas o empareiramento da primeira rodada terá de "pular" os jogadores ausentes. Por exemplo, se o jogador nº 12 não for jogar na primeira rodada, os jogadores nº 13, nº 15 e assim por diante, que aparentemente deveriam receber a cor inicial, na verdade terão a cor oposta; enquanto os jogadores nº 14, nº 16 e assim por diante receberão a cor inicial.

Se, ao contrário, inserirmos jogadores atrasados somente quando eles realmente entrarem no torneio, precisaremos encontrar o lugar correto para eles na lista de jogadores. Portanto, todos os jogadores subsequentes terão seus números de empareiramento alterados para acomodar as novas entradas. Por exemplo, se um jogador recém-inserido ficar com o número 12, o número 12 anterior (que tinha a cor oposta à cor inicial) será agora o número 13; e assim por diante para todos os jogadores subsequentes.

Sistemas acelerados aprovados pela FIDE (C04.5)

Em torneios suíços com uma ampla gama de forças de jogo (em sua maioria confiáveis), os resultados da(s) primeira(s) rodada(s) costumam ser bastante previsíveis. Na primeira rodada, apenas alguns por cento dos jogos têm um resultado diferente de "vitória para a parte mais forte". O mesmo pode acontecer novamente na segunda rodada. É possível demonstrar que, em torneios de título, isso pode impedir que os jogadores atinjam as normas.

Um empareiramento acelerado é uma variação do empareiramento suíço em que as primeiras rodadas são modificadas de forma a superar os pontos fracos do sistema suíço mencionados acima, sem comprometer a confiabilidade das classificações finais.

Não é apropriado projetar um sistema de empareiramento totalmente novo para a aceleração, mas sim projetar um sistema que funcione em conjunto com os sistemas de empareiramento existentes definidos pela FIDE. Esse resultado normalmente é obtido reorganizando-se as chaves de pontuação de alguma forma que não dependa apenas dos pontos que os jogadores marcaram. Por exemplo, um dos métodos possíveis é adicionar os chamados "pontos virtuais" à pontuação de alguns jogadores mais bem classificados (que supostamente são mais fortes) e, a partir de então, construir as chaves de pontuação com base na pontuação total (pontuação real + pontos virtuais).

Os capítulos a seguir descreverão os métodos que foram estatisticamente comprovados para atingir os objetivos mencionados acima. O Método de Aceleração de Baku é apresentado primeiro, porque foi o primeiro que, por meio de análise estatística, provou ser bom e estável (e também é fácil de explicar).

Outros métodos acelerados podem ser adicionados, desde que seja comprovado, por meio de análise estatística, que eles obtêm melhores resultados do que os métodos já descritos ou, se sua eficácia for comparável, que são mais simples.

A menos que explicitamente especificado de outra forma, cada método de aceleração descrito é aplicável a qualquer Swiss Pairing System.

C.04.5.1 Aceleração de Baku

1. Premissa

O Método de Aceleração de Baku é aplicável em qualquer torneio em que o sistema de pontos de pontuação padrão (um ponto para uma vitória, meio ponto para um empate) seja usado.

2. Divisão Inicial de Grupos

Antes da primeira rodada, a lista de jogadores a serem empareirados (devidamente ordenados) deverá ser dividida em dois grupos, GA e GB. O primeiro grupo (GA) conterá a primeira metade dos jogadores, arredondada para cima para o número par mais próximo. O segundo grupo (GB) deverá conter todos os jogadores restantes.

Observação: por exemplo, se houver 161 jogadores no torneio, o número par mais próximo que compreende a primeira metade dos jogadores (ou seja, 80,5) é 82. A fórmula $2 * Q$ (2 vezes Q), em que Q é o número de jogadores dividido por 4 e arredondado para cima, pode ser útil para calcular esse número - que, além de ser o número de jogadores do GA, também é o número de empareiramento do último jogador do GA.

3. Entradas atrasadas

Se houver inscrições após a primeira rodada, esses jogadores deverão ser acomodados na lista de empareiramento de acordo com C.04.2.B/C (Ordem inicial/inscrições tardias).

O último jogador do GA deve ser o mesmo da rodada anterior.

Observação 1: Em tais circunstâncias, o número de empareiramento do último jogador do GA pode ser diferente daquele definido de acordo com a Regra 2.

Observação 2: Após a primeira rodada, o GA pode conter um número ímpar de jogadores.

4. Virtual points

Antes de empareirar as três primeiras rodadas, todos os jogadores no GA recebem um número de pontos (chamados de pontos virtuais) igual a 1.

Esses pontos virtuais são reduzidos para 0,5 antes do empareiramento da quarta e da quinta rodada.

Observação: Consequentemente, nenhum ponto virtual é dado aos jogadores da GB ou a qualquer jogador após a quinta rodada ter sido jogada.

5. Pontuação de empareiramento

A pontuação de empareiramento de um jogador (ou seja, o valor usado para definir os grupos de pontuação e classificá-los internamente) é dada pela soma de seus pontos de classificação e dos pontos virtuais atribuídos a ele.

CAPÍTULO 6: REGULAMENTOS DE RATINGS DA FIDE (B02)

REGULAMENTOS DE RATING FIDE (Aprovados pelo Conselho da FIDE em 15/12/2023) Aplicados a partir de 1º de março de 2024

0. Introdução

- 0.1 Os regulamentos a seguir podem ser alterados pelo Conselho da FIDE mediante recomendação da Comissão de Qualificação (QC). Para torneios, as alterações se aplicarão àqueles que começarem na data ou após a data em que entrarem em vigor.
- 0.2 Os torneios a serem calculados deverão ser pré-registrados pela federação em cujo território forem realizados e ela será responsável pela apresentação dos resultados e pelas taxas de cálculo. Além disso, o Conselho pode designar esses direitos e responsabilidades a Organizações Afiliadas que representem um território autônomo contido em não mais de uma Federação.

O torneio e sua programação de jogos devem ser registrados:

0.2.1 No máximo 30 dias antes do início do torneio, se um dos jogadores do torneio tiver rating superior a 2.700, ou uma jogadora com rating superior a 2.500.

0.2.2 Caso contrário, três dias antes do início do torneio.

O presidente do QC pode se recusar a registrar um torneio.

Podem ser concedidas exceções para permitir que os torneios sejam classificados, mesmo que tenham sido registrados após o período de aviso prescrito:

0.2.3 Torneios na categoria 0.2.1: Com a aprovação do Presidente

0.2.4 Torneios na categoria 0.2.2: Com a aprovação do presidente do QC

Todos os torneios disputados em condições híbridas, conforme descrito em 2.1, devem ser aprovados individualmente pelo presidente do QC.

Em casos excepcionais, o Conselho da FIDE (levando em conta o parecer consultivo do QC) ou o Presidente da FIDE (no que diz respeito a eventos com rating médio superior a 2.700) tem o direito de tomar a decisão de calcular os torneios ou partidas individuais que não tenham sido enviados pela federação nacional.

- 0.3 Os relatórios de torneio de todos os eventos oficiais da FIDE e continentais devem ser enviados e devem ser calculados. O árbitro-chefe é responsável por enviar o arquivo do relatório de rating para o Administrador de Rating da FIDE.
- 0.4 A FIDE se reserva o direito de não calcular um torneio específico. O organizador do torneio tem o direito de apelar para o FC. Essa apelação deve ser feita no prazo de sete dias após a comunicação da decisão.

FC é o Conselho da FIDE.

1. Ritmo de jogo

- 1.1 Para que um jogo seja calculado, cada jogador deve, no início do jogo, ter os seguintes períodos mínimos para concluir todos os movimentos, supondo que o jogo dure 60 movimentos.

Quando pelo menos um dos jogadores do jogo tiver um rating de 2400 ou superior, cada jogador deverá ter um mínimo de 120 minutos.

Quando pelo menos um dos jogadores do jogo tiver um rating de 1800 ou superior, cada jogador deverá ter um mínimo de 90 minutos.

Quando ambos os jogadores do jogo tiverem rating abaixo de 1800, cada jogador deverá ter um mínimo de 60 minutos.

- 1.2 Quando um determinado número de jogadas for especificado no primeiro controle de tempo, ele deverá ser de pelo menos 30 jogadas.

2. Leis a serem seguidas

- 2.1 O jogo será regido pelas Leis de Xadrez da FIDE ou pelos Regulamentos para Competições de Xadrez Híbrido (Parte IIb dos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE).

3. Horas de jogo

- 3.1 Não deve haver mais de 12 horas de jogo em um dia. Isso é calculado com base em partidas que duram 60 movimentos, embora as partidas jogadas com incrementos possam durar mais.

4. Frequência dos relatórios

- 4.1 Para torneios com duração superior a 30 dias, os resultados intermediários devem ser informados mensalmente.

5. Partidas não jogadas

- 5.1 Não são contadas, quer ocorram por WO ou por qualquer outro motivo. Exceto em caso de força maior, qualquer jogo em que ambos os jogadores tenham feito pelo menos uma jogada será calculado, a menos que as normas relacionadas ao Fair Play exijam o contrário.

6. Matches

- 6.1 As partidas em que um jogador não tiver rating não serão calculadas.
- 6.2 Quando um match tiver um número específico de partidas, aquelas jogadas após a vitória de um jogador não serão calculadas. Essa exigência pode ser dispensada mediante solicitação prévia.

7. Lista oficial de Rating FIDE

- 7.1 No primeiro dia de cada mês, a FIDE deve preparar uma lista que incorpore todos os jogos calculados durante o período de rating na lista anterior. Isso deve ser feito usando a fórmula do sistema de rating.
- 7.1.1 O período de rating (para novos jogadores, consulte 7.1.4) é o período em que uma determinada lista de rating é válida.

A lista de rating agora aparece no último dia do mês anterior. No entanto, ela não entra em vigor até a data determinada. Por exemplo, um torneio que começa no dia 31 de janeiro não pode usar a lista de rating de fevereiro.

- 7.1.2 Os seguintes dados serão publicados com relação a cada jogador cujo rating seja de pelo menos 1400 na lista atual: Título FIDE, Federação, Rating atual, Número de identificação, Número de partidas calculadas no período do rating, Ano de nascimento, Gênero e o valor atual de K para o jogador.
- 7.1.3 A data de encerramento dos torneios para uma lista é 3 dias antes da data da lista; os torneios que terminam antes ou nesse dia podem ser calculados na lista. Os eventos oficiais da FIDE podem ser calculados na lista, mesmo que terminem no último dia antes da data da lista.
- 7.1.4 O rating de um jogador novo na lista será publicado quando for baseada em pelo menos 5 jogos contra adversários com rating. Isso não precisa ser feito em um único torneio. Os resultados de outros torneios disputados em períodos consecutivos de rating de no máximo 26 meses são combinados para obter o rating inicial. O rating deve ser de pelo menos 1400.

7.2 Jogadores que não devem ser incluídos na lista ou que devem ser mostrados como inativos:

7.2.1 Os jogadores cujos ratings caiam abaixo de 1400 são mostrados como sem rating na próxima lista. Depois disso, eles são tratados da mesma forma que qualquer outro jogador sem rating.

7.2.2 Jogadores listados como ativos:

Considera-se que um jogador começa a ficar inativo se não jogar nenhuma partida válida para rating em um período de um ano.

Um jogador recupera sua atividade se jogar pelo menos uma partida válida para rating em um período. Ele é então listado como ativo na próxima lista.

Se o rating de um jogador for inferior a 1.400, ele será mostrado como sem rating na próxima lista. Quando o rating de um jogador for maior ou igual a 1.400, ele voltará a ter um rating publicado.

8. O funcionamento do Sistema de Rating FIDE

O sistema de Rating FIDE é um sistema numérico no qual as pontuações fracionárias são convertidas em diferenças de rating e vice-versa. Sua função é produzir informações de medição com a melhor qualidade estatística.

8.1 A escala de rating é arbitrária, com um intervalo de classe definido em 200 pontos. As tabelas a seguir mostram a conversão da pontuação fracionária "p" em diferença de rating "dp". Para uma pontuação zero ou 1,0, a dp é necessariamente indeterminada, mas é mostrada nocionalmente como 800. A segunda tabela mostra a conversão da diferença de rating "D" em probabilidade de pontuação "PD" para o jogador com rating mais alto "H" e mais baixo "L", respectivamente. Assim, as duas tabelas são efetivamente imagens espelhadas.

8.1.1 A tabela de conversão da pontuação fracionária, p, em diferenças de rating, dp

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677

8.1.2 Tabela de conversão da diferença de rating, D, em probabilidade de pontuação, PD, para o jogador com rating mais alto, H, e a mais baixo, L, respectivamente.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

- 8.2 Determinar o rating inicial "Ru" de um jogador.
- 8.2.1 Se um jogador sem rating obtiver zero em seu primeiro evento, essa pontuação será desconsiderada. Caso contrário, seu rating será calculado com base em todos os seus resultados, conforme descrito em 7.1.4.
 - 8.2.2 Ra é o rating médio dos oponentes com rating do jogador mais dois oponentes hipotéticos com rating 1800. O resultado contra esses dois adversários hipotéticos é considerado um empate.
 - 8.2.3 $Ru = Ra + dp$
 Ru é arredondado para o número inteiro mais próximo.
 A classificação inicial máxima é 2200.
 - 8.2.4 Se um jogador sem rating receber um rating publicado antes do cálculo de um torneio específico no qual ele tenha jogado, ele será considerado como um jogador com rating com seu rating atual, mas no cálculo de rating de seus adversários ele será contado como um jogador sem rating.
- 8.3 Determinar a mudança de rating de um jogador com rating
- 8.3.1 Para cada jogo disputado contra um jogador com rating, determine a diferença de rating entre o jogador e seu oponente, D.
 Uma diferença no rating de mais de 400 pontos será contada para fins de cálculo como se fosse uma diferença de 400 pontos.
 - 8.3.2 a) Use a tabela 8.1.2 para determinar a probabilidade de pontuação PD do jogador para cada jogo.
 b) Delta R = pontuação - PD. Para cada jogo, a pontuação é 1, 0,5 ou 0.
 c) Sigma Delta R = a soma de Delta Rs para um torneio ou período de rating.
 d) Sigma Delta R x K = a mudança de rating para um torneio ou período de rating.
 - 8.3.3 K é o coeficiente de desenvolvimento.
 K = 40 para um jogador novo na lista de rating até que ele tenha concluído eventos com pelo menos 30 jogos.
 K = 20, desde que rating do jogador permaneça abaixo de 2400.
 K = 10 quando o rating publicado de um jogador atinge 2400 e permanece nesse nível posteriormente, mesmo que o rating caia para menos de 2400.
 K = 40 para todos os jogadores até o final do ano de seu aniversário de 18 anos, desde que seu rating permaneça abaixo de 2300.
 Se o número de jogos (n) de um jogador em qualquer lista em um período de rating multiplicado por K (conforme definido acima) exceder 700, então K deverá ser o maior número inteiro de modo que $K \times n$ não exceda 700.
 - 8.3.4 A Alteração de Rating para um Período de Rating é arredondada para o número inteiro mais próximo. 0,5 é arredondado para longe de zero.

9. Procedimentos de relatório

- 9.1 O árbitro-chefe de um torneio registrado pela FIDE deve fornecer o relatório do torneio (arquivo TRF) ao Oficial de Rating da federação onde o torneio foi realizado.

Uma vez convencido de que o torneio foi conduzido de acordo com todos os Regulamentos FIDE relevantes, o Oficial de Rating será responsável por carregar o arquivo TRF no Servidor de Rating FIDE. Isso deve ser feito a tempo de o torneio ser calculado na lista mensal na qual o torneio está registrado ou, se houver cinco dias ou menos entre o último dia do torneio e o final do mês, para a lista seguinte.

Se o relatório do torneio não for enviado a tempo de ser incluído na terceira lista de rating após seu término, o torneio não será calculado.

- 9.2 Os regulamentos de um evento válido para rating devem deixar claro que ele será calculado.
- 9.3 Cada federação nacional deve designar um Oficial de Rating para coordenar e agilizar as questões de qualificação e rating. Seu nome e detalhes devem ser fornecidos ao Secretariado da FIDE.
- 9.4 Para eventos híbridos, os arquivos pgn completos devem ser enviados com o relatório do torneio.

10. Inclusão na lista de rating

- 10.1 Para ser incluído na Lista de Rating FIDE, um jogador deve ser registrado por meio de uma federação nacional de xadrez que seja membro da FIDE, a menos que aprovado de outra forma pelo Conselho da FIDE. A Federação não deve ser excluída temporária ou permanentemente da associação.
- 10.2 É responsabilidade da federação informar à FIDE a morte de seus jogadores.

Um torneio enviado à FIDE que tenha um jogador sem um FIN não será classificado pela FIDE.

REGULAMENTOS DE RATING FIDE RÁPIDO E BLITZ

(Aprovado pelo Conselho da FIDE em 15/12/2023)

Aplicado a partir de 1º de janeiro de 2024

Introdução

- 0.1 Os regulamentos a seguir podem ser alterados pelo Conselho da FIDE mediante recomendação da Comissão de Qualificação (QC). Para torneios, as alterações se aplicarão àqueles que começarem na data ou após a data em que entrarem em vigor.
- 0.2 Os torneios a serem calculados deverão ser pré-registrados pela federação em cujo território forem realizados e ela será responsável pela apresentação dos resultados e pelas taxas de classificação. Além disso, o Conselho pode designar esses direitos e responsabilidades a Organizações Afiliadas que representem um território autônomo contido em não mais de uma Federação.

O torneio e sua programação de jogos devem ser registrados três dias antes do início do torneio. O Presidente da QC pode se recusar a registrar um torneio. Ele também pode permitir que um torneio seja calculado mesmo que tenha sido registrado menos de três dias antes do início do torneio.

Todos os torneios disputados em condições híbridas, conforme descrito em 2.1, devem ser aprovados individualmente pelo Presidente da QC.

Em casos excepcionais, o Conselho da FIDE (levando em conta o parecer consultivo da QC) ou o Presidente da FIDE (no que diz respeito a eventos com rating médio superior a 2.700) tem o direito de tomar a decisão de calcular os torneios ou partidas individuais que não tenham sido enviados pela federação nacional.

- 0.3 Os relatórios de torneio de todos os eventos oficiais da FIDE e continentais devem ser enviados e devem ser classificados. O árbitro-chefe é responsável por enviar o arquivo do relatório de rating para o Administrador de Rating da FIDE.
- 0.4 A FIDE se reserva o direito de não calcular um torneio específico. O organizador do torneio tem o direito de apelar para o FC. Essa apelação deve ser feita no prazo de sete dias após a comunicação da decisão.

1. Taxa de jogo

- 1.1 Para que um jogo seja calculado, cada jogador deve ter os seguintes períodos para concluir todas as jogadas:
 - 1.1.1 Em um jogo rápido, todas as jogadas devem ser feitas em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas menos de 60 minutos para cada jogador; ou o tempo alocado + 60 vezes qualquer incremento deve ser de mais de 10 minutos, mas menos de 60 minutos para cada jogador;
 - 1.1.2 Em um jogo de blitz, todas as jogadas devem ser feitas em um tempo fixo de mais de 3 minutos, mas não mais de 10 minutos para cada jogador; ou o tempo alocado + 60 vezes qualquer incremento deve ser de mais de 3 minutos, mas não mais de 10 minutos para cada jogador.

1.2 Os jogos em que os jogadores têm tempos de jogo diferentes não são calculados.

Um jogo jogado com um tempo fixo de 6 minutos e um incremento de 5 segundos é um jogo rápido ($6 \text{ minutos} + 60 \times 5 \text{ segundos} = 6 + 5 \text{ minutos} = 11 \text{ minutos}$), pois é mais de 10 minutos, mas menos de 60.

Um jogo jogado com um tempo fixo de 25 minutos e um incremento de 10 segundos é um jogo Rápido ($25 + 10 = 35$), pois tem mais de 10 minutos, mas menos de 60. Um jogo jogado com um tempo fixo de 40 minutos e um incremento de 20 segundos é um jogo Standard ($40 + 20 = 60$), pois tem 60 minutos e é muito longo para o Rapid. Um jogo jogado com um tempo fixo de 7 minutos e um incremento de 3 segundos é um jogo Blitz ($7 + 3 = 10$), pois é o tempo máximo permitido de 10 minutos.

2. Leis a serem seguidas

Um jogo Armageddon não pode ser calculado, pois cada jogador tem um tempo diferente para o jogo. Os jogos com desvantagem de tempo para um dos jogadores também não podem ser classificados.

2.1 O jogo será regido pelas Leis de Xadrez da FIDE ou pelos Regulamentos para Competições de Xadrez Híbrido (Parte IIIb dos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE).

3. Número de rodadas por dia

3.1 O número máximo de rodadas por dia é:

3.1.1 Para jogos rápidos, 15 rodadas por dia

3.1.2 Para jogos Blitz, 30 rodadas por dia

4. Jogos não jogados

4.1 Não são contados, quer ocorram por WO ou por qualquer outro motivo. Exceto em caso de força maior, qualquer jogo em que ambos os jogadores tenham feito pelo menos uma jogada será calculado, a menos que as normas relacionadas ao Fair Play exijam o contrário.

5. Matches

5.1 Os matches em que um jogador não tiver rating não serão calculadas.

5.2 Quando um match tiver um número específico de partidas, aquelas jogadas após a vitória de um jogador não serão calculadas. Essa exigência pode ser dispensada mediante solicitação prévia.

6. Listas oficiais de rating rápido e blitz da FIDE

6.1 No primeiro dia de cada mês, a FIDE deve preparar uma lista que incorpore todos os jogos calculados durante o período de rating na lista anterior. Isso deve ser feito usando a fórmula do sistema de rating.

6.1.1 O período de rating (para novos jogadores, consulte 6.1.4) é o período em que uma determinada lista de rating é válida.

6.1.2 Os seguintes dados serão publicados com relação a cada jogador cujo rating seja de pelo menos 1400 na lista atual: Título FIDE, Federação, Rating atual, Número de identificação, Número de partidas calculadas no período do rating, Ano de nascimento, Gênero e o valor atual de K para o jogador.

6.1.3 A data de encerramento dos torneios para uma lista é 3 dias antes da data da lista; os torneios que terminam antes ou nesse dia podem ser calculados na lista. Os eventos oficiais da FIDE podem ser calculados na lista, mesmo que terminem no último dia antes da data da lista.

6.1.4 O rating de um jogador novo na lista será publicado quando for baseado em pelo menos 5 jogos contra adversários com rating. Isso não precisa ser feito em um único torneio. Os resultados de outros torneios disputados em períodos consecutivos de rating de no máximo 26 meses são combinados para obter o rating inicial. O rating deve ser de pelo menos 1400.

6.2 Jogadores que não devem ser incluídos na lista:

6.2.1 Os jogadores cujos ratings caiam abaixo de 1400 são mostrados como sem rating na próxima lista. Depois disso, eles são tratados da mesma forma que qualquer outro jogador sem rating.

6.2.2 Jogadores listados como ativos:

6.2.2.1 Considera-se que um jogador começa a ficar inativo se não jogar nenhuma partida válida para rating em um período de um ano.

6.2.2.2 Um jogador recupera sua atividade se jogar pelo menos um jogo válido para rating em um período. Ele é então listado como ativo na próxima lista.

7. O funcionamento do Sistema de Rating FIDE

O sistema de classificação da FIDE é um sistema numérico no qual as pontuações fracionárias são convertidas em diferenças de classificação e vice-versa. Sua função é produzir informações de medição com a melhor qualidade estatística.

7.1 A escala de classificação é arbitrária, com um intervalo de classe definido em 200 pontos. As tabelas a seguir mostram a conversão da pontuação fracionária "p" em diferença de rating "dp". Para uma pontuação zero ou 1,0, a dp é necessariamente indeterminada, mas é mostrada nocionalmente como 800. A segunda tabela mostra a conversão da diferença de rating "D" em probabilidade de pontuação "PD" para o jogador com rating mais alto "H" e mais baixo "L", respectivamente. Assim, as duas tabelas são efetivamente imagens espelhadas.

7.1.1 A tabela de conversão da pontuação fracionária, p, em diferenças de rating, dp

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

- 7.1.2 Tabela de conversão da diferença de rating, D, em probabilidade de pontuação, PD, para o jogador com rating mais alto, H, e a mais baixo, L, respectivamente.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

- 7.2 Determinar o rating inicial "Ru" de um jogador.

- 7.2.1 Se um jogador sem rating tiver um rating STD no início de um torneio rápido ou blitz, seu rating STD será usado para o cálculo do rating. Esse jogador é considerado com rating, e os itens 7.2.2 a 7.2.5 abaixo não se aplicam.
- 7.2.2 Se um jogador sem rating obtiver zero em seu primeiro evento, essa pontuação será desconsiderada. Caso contrário, seu rating será calculado com base em todos os seus resultados, conforme descrito em 6.1.4.
- 7.2.3 **Ra** é o rating médio dos oponentes com rating do jogador mais dois oponentes hipotéticos com rating 1800. O resultado contra esses dois adversários hipotéticos é considerado um empate.
- 7.2.4 $Ru = Ra + dp$
Ru é arredondado para o número inteiro mais próximo.
A classificação inicial máxima é 2200.
- 7.2.5 Se um jogador sem rating receber um rating publicado antes do cálculo de um torneio específico em que tenha jogado, ele será calculado como um jogador com rating com seu rating atual, mas no cálculo de seus adversários ele será contado como um jogador sem rating.

- 7.3 Determinar a mudança de rating de um jogador com rating

- 7.3.1 Para cada jogo disputado contra um jogador com rating, determine a diferença de rating entre o jogador e seu oponente, D.

Uma diferença no rating de mais de 400 pontos será contada para fins de rating como se fosse uma diferença de 400 pontos.

7.3.2 a) Use a tabela 7.1.2 para determinar a probabilidade de pontuação PD do jogador para cada jogo.

b) $\Delta R = \text{pontuação} - PD$. Para cada jogo, a pontuação é 1, 0,5 ou 0.

c) $\Sigma \Delta R =$ a soma de ΔR s para um torneio ou período de rating.

d) $\Sigma \Delta R \times K =$ a mudança de rating para um torneio ou período de rating.

7.3.3 K é o coeficiente de desenvolvimento.

K = 40 para um jogador novo na lista de rating até que ele tenha concluído eventos com pelo menos 30 jogos.

K = 20, desde que o rating do jogador permaneça abaixo de 2400.

K = 10 quando o rating publicado de um jogador atinge 2400 e permanece nesse nível posteriormente, mesmo que o rating caia para menos de 2400.

K = 40 para todos os jogadores até o final do ano de seu aniversário de 18 anos, desde que seu rating permaneça abaixo de 2300.

Se o número de jogos (n) de um jogador em qualquer lista em um período de rating multiplicado por K (conforme definido acima) exceder 700, então K deverá ser o maior número inteiro de modo que $K \times n$ não exceda 700.

7.3.4 A Alteração de Rating para um Período de Rating é arredondada para o número inteiro mais próximo. 0,5 é arredondado para longe de zero.

8. Procedimentos de relatório

8.1 O árbitro principal de um torneio registrado pela FIDE deve fornecer o relatório do torneio (arquivo TRF) ao Oficial de Rating da federação onde o torneio foi realizado.

Uma vez convencido de que o torneio foi conduzido de acordo com todos os Regulamentos FIDE relevantes, o Oficial de Rating será responsável por carregar o arquivo TRF no Servidor de Rating FIDE. Isso deve ser feito a tempo de o torneio ser calculado na lista mensal na qual o torneio está registrado ou, se houver cinco dias ou menos entre o último dia do torneio e o final do mês, para a lista seguinte.

Se o relatório do torneio não for enviado a tempo de ser incluído na terceira lista de rating após seu término, o torneio não será calculado.

8.2 Os regulamentos de um evento válido para rating devem deixar claro que ele será calculado.

8.3 Cada federação nacional deve designar um Oficial de Rating para coordenar e agilizar as questões de qualificação e rating. Seu nome e detalhes devem ser fornecidos ao Secretariado da FIDE.

8.4 Para eventos híbridos, os arquivos pgn completos devem ser enviados com o relatório do torneio.

9. Inclusão na lista de rating

9.1 Para ser incluído na Lista de Rating FIDE, um jogador deve ser registrado por meio de uma federação nacional de xadrez que seja membro da FIDE, a menos que aprovado de outra forma pelo Conselho da FIDE. A Federação não deve ser excluída temporária ou permanentemente da associação.

9.2 É responsabilidade da federação informar à FIDE a morte de seus jogadores.

CAPÍTULO 7: REGULAMENTOS DE TÍTULOS FIDE (B01)

B. Comissões permanentes / 01. Regulamentos de Títulos Internacionais (Comissão de Qualificação) / Regulamentos de Títulos da FIDE em vigor a partir de 1º de janeiro de 2024 /
Regulamentos de títulos da FIDE em vigor a partir de 1º de janeiro de 2024

Aplicado a partir de 1º de janeiro de 2024

Introdução

- 0.1** Somente os títulos conforme o item 0.3 são reconhecidos pela FIDE.
- 0.2** Os regulamentos a seguir só podem ser alterados pelo Conselho da FIDE após recomendação da Comissão de Qualificação (QC). Para torneios, tais mudanças devem se aplicar àqueles que começam em ou após a data em que se tornam efetivas.
- 0.3** Os títulos da FIDE para jogadores são administrados pela Comissão de Qualificação, que é a unidade julgadora final. Os títulos são para o xadrez STD *over-the-board* (conforme definido nas Leis do Xadrez).

Aberto: Grande Mestre (GM), Mestre Internacional (IM), Mestre FIDE (FM), Candidato a Mestre (CM). Feminino: Grande Mestre Feminino (WGM), Mestre Internacional Feminino (WIM), Mestre FIDE Feminino (WFM), Candidata a Mestre Feminino (WCM).

- 0.4** Os títulos são válidos para toda a vida a partir da data confirmada pelo Conselho da FIDE.
 - 0.4.1** O uso de um título ou classificação da FIDE para subverter os princípios éticos do sistema de título ou classificação pode sujeitar a pessoa à revogação de seu título mediante recomendação das Comissões de Qualificação e Ética e ação final do Conselho da FIDE.
 - 0.4.2** Um título pode ser usado para resultados de adversários somente em torneios que começam após sua confirmação. (Exceção: consulte 1.1.4).
 - 0.4.3** Em termos da idade de obtenção de um título, considera-se que o título foi obtido quando o último resultado é alcançado e o requisito de rating é cumprido, o que ocorrer mais tarde.
 - 0.4.4** Caso seja constatado, após a concessão de um título, que o jogador violou os Regulamentos de Fair Play em um ou mais torneios nos quais a solicitação do título foi baseada, o título poderá ser removido pela Comissão de Qualificação. O jogador ou sua federação podem apelar dessa decisão ao Conselho da FIDE dentro de 30 dias após terem sido informados por escrito.

0.5 Definições

No texto a seguir, alguns termos especiais são usados.

Rating refere-se ao rating STD da FIDE de um jogador

O rating de performance é baseado no resultado do jogador e no rating médio dos adversários (consulte 1.4.6 a 1.4.8).

A performance de título é um resultado que fornece um rating de performance, conforme definido nos itens 1.4.6 a 1.4.9, em relação à média mínima dos oponentes, para esse título.

Performance de GM é ≥ 2600 de performance contra oponentes com rating médio ≥ 2380 .

Performance de IM é ≥ 2450 de performance contra oponentes com rating médio ≥ 2230 .

Performance de WGM é ≥ 2400 de performance contra oponentes com rating médio ≥ 2180 .

Performance de WIM é ≥ 2250 de performance contra oponentes com rating médio ≥ 2030 .

Norma de título é uma performance de título que atende aos requisitos adicionais relativos à combinação de jogadores titulados e nacionalidades, conforme especificado nos artigos 1.4.2 a 1.4.5.

Título direto (título automático) é um título obtido por meio da conquista de um determinado lugar ou resultado em um torneio. Mediante solicitação da federação do jogador e confirmação da Comissão de Qualificação, esses títulos são concedidos automaticamente pela FIDE.

Até 2014, o desempenho de um GM de nove jogos na Olimpíada era considerado uma norma de GM de 13 jogos. Agora, essa regra não existe mais. A regra atual é que um jogador deve ter um rating de performance de pelo menos 2600 para satisfazer uma das condições para obter uma norma de GM em um torneio. Para outras normas, o jogador também deve ter um rating de performance específico.

0.6 A Concessão de Títulos

0.6.1 Os títulos podem ser concedidos por resultados específicos em eventos de campeonatos específicos, ou são concedidos ao atingir um rating conforme estabelecido nestes regulamentos. Esses títulos são confirmados pelo presidente do QC com base em recomendações do escritório da FIDE. Eles são então concedidos pela FIDE.

0.6.2 Para que um título direto seja concedido imediatamente, o candidato deve ter alcançado em algum momento um rating mínimo publicado ou provisório (consulte o item 1.5.3a), como segue:

GM	2300	WGM	2100
IM	2200	WIM	2000
FM	2100	WFM	1900
CM	2000	WCM	1800

Esse requisito não se aplica aos títulos diretos de CM/WCM obtidos nas Olimpíadas Abertas e Femininas de Xadrez

Para ratings obtidos após 1º de janeiro de 2024, o jogador deve ter jogado pelo menos 30 jogos válidos para rating

Se um candidato tiver um rating inferior, o título será concedido condicionalmente e será concedido definitivamente mediante solicitação da respectiva federação, assim que o rating mínimo for atingido. Qualquer jogador com um título condicional poderá obter um título inferior quando atingir o rating exigido para esse título inferior. "Títulos inferiores" são títulos menores dentro da mesma categoria (títulos abertos ou femininos)

0.6.3 Os títulos também são concedidos com base em aplicações com normas com um número suficiente de jogos. Esses títulos devem ser concedidos pelo Conselho da FIDE por recomendação da QC.

1.0 Requisitos para títulos designados em 0,3

1.1 Administração

1.1.1 O jogo será regido pelas Leis de Xadrez da FIDE ou pelos Regulamentos para Competições de Xadrez Híbrido (Parte IIIb dos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE). Qualquer alteração no formato do torneio após o seu início requer a aprovação do Presidente do QC. Torneios em que os jogadores têm condições diferentes em termos de rodadas e emparelamento não são válidos. A menos que haja aprovação prévia do presidente do QC, o torneio deve ser registrado com pelo menos 30 dias de antecedência no servidor da FIDE.

1.1.2 Não deve haver mais de doze horas de jogo em um dia. Isso é calculado com base em partidas que duram 60 movimentos, embora as partidas jogadas com incrementos possam durar mais.

1.1.3 Não devem ser jogadas mais de duas rodadas em um mesmo dia.

Cada jogador deve ter pelo menos duas horas para concluir todas as jogadas, supondo que o jogo dure 60 jogadas.

a. Na aplicação ao título de GM ou WGM com base em normas, pelo menos uma norma deve ser alcançada em um torneio com apenas uma rodada por dia durante um mínimo de 3 dias.

b. Em qualquer torneio de título, os controles de tempo e as configurações do relógio para todos os jogos devem ser idênticos, exceto conforme definido nas Diretrizes III das Leis do Xadrez ou no caso de um novo emparelamento em caso de não comparecimento, com o acordo de ambos os jogadores. Se o controle de tempo for baseado em incremento, todos os jogadores deverão usar incremento; se for baseado em atraso, todos os jogadores deverão usar atraso; se não for especificado incremento ou atraso, todos os jogadores deverão competir sem incremento e sem

atraso. Não pode haver uso misto de configurações de relógio (incremento, atraso, nenhum).

- 1.1.4 Em torneios com duração superior a 30 dias, os ratings e os títulos dos adversários usados serão aqueles aplicáveis quando os jogos foram disputados.
- 1.1.5 O árbitro principal de um torneio de título deverá ser um Árbitro Internacional (IA) ou um Árbitro FIDE (FA). Um IA ou FA deve estar sempre no local de jogo.
- 1.1.6 Nenhum árbitro nomeado pode jogar em um torneio de título.

Também não se espera que um árbitro nomeado jogue em um torneio válido para Rating FIDE, mesmo que seja apenas para completar.

1.2 Títulos obtidos em campeonatos internacionais:

- 1.2.1 Conforme descrito abaixo, um jogador pode ganhar um título diretamente de alguns eventos ou uma única norma de título. Os requisitos dos itens 1.4.2 a 1.4.9 não se aplicam.
- 1.2.2 Para competições continentais, subcontinentais ou aprovadas de Afiliados Internacionais da FIDE, um título ou resultado pode ser alcançado se pelo menos um terço ou cinco das federações membros apropriadas - o que for menor - participarem do evento.

O número mínimo de participantes no evento é dez. O número mínimo de rodadas é nove.

Os Campeonatos Mundiais (incluindo o Sub-20) organizados pela Comissão de Jogadores com Deficiência estão isentos dessa regra.

Se os grupos forem combinados para formar um grupo maior, então os requisitos (pelo menos 10 participantes de pelo menos um terço ou cinco das federações membros apropriadas - o que for menor) em 1.2.2 deverão se aplicar a esse grupo mesclado. Os títulos e as normas podem ser concedidos ao(s) melhor(es) jogador(es) dos subgrupos, desde que o subgrupo tenha pelo menos 6 participantes de pelo menos 3 federações e o jogador tenha um mínimo de 50% de pontuação nos jogos disputados durante o número total de rodadas.

Um jogador não precisa esperar até que o Congresso ou o Conselho da FIDE aprove o título direto. Depois que o QC confirmar e enviar uma notificação à respectiva federação do jogador, ele poderá solicitar o título com a taxa prescrita e ter seu título confirmado em poucos dias.

- 1.2.3 Termos usados nas tabelas para títulos diretos:
 - Ouro = primeiro após o tiebreak
 - 1º igual = máximo 3 melhores jogadores após o tiebreak
 - Norma = 9 jogos

Regional = Máximo de 3 eventos juniores/juvenis por continente + individual juvenil árabe

Conforme mencionado acima, cada continente pode designar um máximo de 3 eventos regionais para jovens/idade para títulos diretos. O Continente deve informar a QC sobre qualquer mudança na composição dessas regiões antes do início de cada ano.

Subcontinentais - incluem Zonais e Subzonais

Os zonais e subzonais são aceitos para títulos diretos somente se estabelecerem eliminatórias diretas para a Copa do Mundo ou Campeonato Mundial.

1.2.4 Somente os eventos definidos na Tabela de Títulos Diretos podem conceder títulos de acordo com o item 1.2. Os organizadores devem seguir esses regulamentos para Títulos Diretos e não podem alterá-los de forma alguma.

1.3 Os títulos podem ser obtidos ao se obter um rating publicado ou provisório em algum momento (consulte 1.5.3a). Para ratings obtidos após 1º de julho de 2017, o jogador deve ter jogado pelo menos 30 partidas válidas para rating:

1.3.1 Mestre FIDE ≥ 2300

1.3.2 Candidato a mestre ≥ 2200

1.3.3 Mestre FIDE Feminino ≥ 2100

1.3.4 Candidatas a Mestre Feminino ≥ 2000

Por exemplo, se um jogador atingir um rating ao vivo de 2300 ou mais no final da quarta rodada de um torneio. Se seu rating cair abaixo de 2300 no final do torneio, mesmo assim o jogador estará qualificado para concorrer ao título de FM. Ele não precisa obter um certificado de rating ao vivo do árbitro-chefe. Sua aplicação ao título de FM será considerada somente depois que o torneio for calculado pela FIDE.

1.4 Os títulos de GM, IM, WGM e WIM também podem ser obtidos por meio da obtenção de normas em torneios válidos para rating FIDE, disputados de acordo com os seguintes regulamentos.

1.4.1 O número de jogos

- a. O jogador deve jogar pelo menos 9 jogos, no entanto
- b. São necessários apenas 7 jogos para os Campeonatos Mundiais de Equipes ou Clubes e Continentais de Equipes ou Clubes de 7 rodadas, Apenas 7 jogos são necessários para os Campeonatos Mundiais de Equipes ou Clubes e Continentais de Equipes ou Clubes de 8 ou 9 rodadas, apenas 8 jogos são necessários para a Copa do Mundo ou Copa do Mundo Feminina, onde essas normas de 8 jogos contam como 9 jogos.

- c. Em um torneio de 9 rodadas, se um jogador tiver apenas 8 jogos devido a uma vitória por WO ou a um bye alocado para o empareiramento, mas tiver enfrentado a combinação correta de adversários nesses jogos, se ele tiver um resultado de título em 8 jogos, isso contará como uma norma de 9 jogos. Apenas uma norma desse tipo é permitida em qualquer inscrição de título.

Essa concessão não se aplica se o próprio jogador desistir do jogo ou solicitar um bye

- d. Quando um jogador exceder os requisitos da norma em um ou mais pontos completos, esses pontos completos contarão como número adicional de jogos ao calcular o número total de jogos para a norma alcançada.
- e. Em torneios com empareiramentos predeterminados, uma norma deve se basear em todas as rodadas programadas.

Este é um artigo muito importante. Isso significa que, em eventos com empareiramentos predeterminados, por exemplo, Round Robin, Scheveningen, Schiller, um jogador NÃO PODE obter um resultado de norma de título até a conclusão de todas as rodadas programadas. Ao contrário dos torneios suíços, as normas de título não podem ser alcançadas no meio do caminho, mas são baseadas em todos os jogos. No entanto, ao calcular uma norma, é permitido, quando benéfico, ignorar as vitórias, por exemplo, contra jogadores de classificação baixa ou aquelas que dariam muitos adversários da mesma federação. Torneios de equipes, como ligas nacionais, em que a composição da equipe ou a ordem do tabuleiro pode mudar entre as rodadas, não contam como um empareiramento predeterminado. Portanto, quando uma norma é alcançada, os resultados de jogos futuros podem ser desconsiderados.

Em outros torneios, um jogador que tenha obtido um resultado de título em qualquer momento antes da última rodada pode ignorar todos os jogos disputados posteriormente, desde que

- (1) eles tenham atingido a combinação necessária de oponentes, e
- (2) isso os deixa com pelo menos o número mínimo de jogos conforme o item 1.4.1,

- f. Em qualquer formato de torneio, um jogador pode ignorar seu(s) jogo(s) contra qualquer adversário que tenha derrotado, desde que tenha cumprido a combinação de adversários exigida, e desde que isso o deixe com pelo menos o número mínimo de jogos conforme o item 1.4.1, contra a combinação de adversários exigida. No entanto, a tabela cruzada completa do evento deve ser enviada. Para torneios RR ou DRR, a combinação de adversários deve ser tal que uma norma seja possível para o torneio completo

1.4.2 Os itens a seguir não estão incluídos:

- a. Jogos contra adversários que não pertencem às federações da FIDE. Os jogadores com a federação "FID" são aceitos, mas não contam como jogadores estrangeiros. O Conselho da FIDE pode alterar esse requisito em caráter temporário.
- b. Jogos contra jogadores sem rating que marcam zero contra adversários com rating em torneios round robin.
- c. Jogos que são decididos por WO, adjudicação ou qualquer outro meio que não seja o jogo no tabuleiro. Outros jogos, uma vez iniciados, devem ser incluídos. No caso de um jogo da última rodada em que o oponente desiste (não compareça), a norma ainda contará se o jogador precisar jogar para ter o número necessário de jogos, mas puder se dar ao luxo de perder.
- d. Torneios em que são feitas alterações que têm o efeito de beneficiar um ou mais jogadores (por exemplo, alterando o número de rodadas ou a ordem das rodadas, ou fornecendo adversários específicos que não participam do evento de outra forma).
- e. Os formatos a seguir podem ser usados em torneios de títulos, seja para indivíduos ou equipes.

Suíço

Round Robin

Duplo Round Robin

Knockout

Outros formatos exigem a aprovação prévia do presidente da QC.

Recentemente, os torneios de Schiller e Scheveningen foram removidos da lista. Agora, os organizadores precisam obter permissão prévia do QC, se eles quiserem organizar esse tipo de torneio normal.

1.4.3 Federações de oponentes

Pelo menos duas federações que não sejam a do solicitante do título devem ser incluídas, exceto os itens 1.4.3a - 1.4.3d, que serão isentos. No entanto, o item 1.4.3e será aplicável.

- a. A etapa final do campeonato nacional masculino (ou aberto) e também dos campeonatos nacionais femininos. No ano em que for realizado o torneio zonal ou subzonal de uma única federação, o campeonato nacional não estará isento para essa federação. Essa isenção se aplica somente aos jogadores da federação que registrar o evento.
- b. Campeonatos de equipes nacionais. Essa isenção se aplica somente aos jogadores da federação que registrar o evento. Os resultados de diferentes divisões não podem ser combinados.
- c. Torneios zonais e subzonais.

- d. Torneios do Sistema Suíço nos quais os participantes incluem, em cada rodada, pelo menos 20 jogadores com rating FIDE, que não sejam da federação anfitriã, de pelo menos três federações diferentes, sendo que pelo menos 10 deles têm títulos de GM, IM, WGM ou WIM. Para esse fim, os jogadores só serão contados se perderem no máximo uma rodada (excluindo os byes alocados para o emparelhamento). Caso contrário, aplica-se o item 1.4.4.

O jogador pode pular no máximo uma rodada. Então, somente ele será incluído no cálculo dos 20 jogadores.

- e. Pelo menos uma das normas deve ser alcançada sob a exigência normal de estrangeiro. (Consulte 1.4.3 e 1.4.4)

- 1.4.4 No máximo 3/5 dos oponentes podem ser da federação do candidato e no máximo 2/3 dos oponentes de uma federação. Para obter os números exatos, consulte o Anexo.

Os oponentes devem ser calculados usando o arredondamento para cima (mínimo) até o próximo número inteiro, até o próximo número inferior (máximo).

Se um jogador tiver atingido duas normas IM no campeonato nacional da federação e uma no campeonato nacional de equipes, todas as três normas serão válidas. No entanto, ele não está qualificado para aplicar ao título de IM, pois precisa jogar com o número necessário de jogadores estrangeiros e federações estrangeiras em pelo menos um torneio.

- 1.4.5 Títulos dos oponentes

- a. Pelo menos 50% dos oponentes devem ser detentores de títulos (TH), como em 0.3, excluindo CM e WCM.
- b. Para uma norma de GM, pelo menos 1/3 e no mínimo 3 dos oponentes devem ser GMs.
- c. Para uma norma de MI, pelo menos 1/3 e no mínimo 3 dos oponentes devem ser MIs ou GMs.
- d. Para uma norma WGM, pelo menos 1/3 e no mínimo 3 dos oponentes devem ser WGMs, IMs ou GMs.
- e. Para uma norma WIM, pelo menos 1/3 e no mínimo 3 dos oponentes devem ser WIMs, WGMs, IMs ou GMs.
- f. Os torneios round-robin duplos precisam de um mínimo de 6 jogadores. Para um evento DRR, o número de jogadores com os títulos necessários exigidos por 1.4.5 b-e é 1/2 (arredondado para cima) (consulte o anexo para obter os números necessários)

1.4.6 Rating dos oponentes

- a. A Lista de Rating em vigor no início do torneio deve ser usada (ver exceção 1.1.4). O rating dos jogadores que pertencem a federações que estão temporariamente excluídas quando o torneio começa pode ser determinado mediante solicitação ao Escritório da FIDE.
- b. Para fins de normas, o rating mínimo (piso de rating ajustado) para os oponentes deve ser o seguinte:

Norma do Grande Mestre	2200
Norma Mestre Internacional	2050
Norma do Grande Mestre Mulher	2000
Norma Mestre Internacional da Mulher	1850

- c. Não mais do que um oponente terá seu rating elevado para esse piso de rating ajustado. Quando mais de um oponente estiver abaixo do piso, o rating do oponente com o rating mais baixo deverá ser elevado.
- d. Os oponentes sem rating não abrangidos pelo item 1.4.6b devem ser considerados como 1400.

Suponha que haja dois adversários sem rating para um jogador que está buscando uma norma de IM em um torneio. Dos dois jogadores sem rating, um terá um rating de 2050 e o outro de 1400, para calcular o rating médio dos adversários.

1.4.7 Média de rating dos oponentes

- a. Esse é o total dos ratings dos adversários dividido pelo número de adversários, levando em conta o item 1.4.6.
- b. O arredondamento da média de rating é feito para o número inteiro mais próximo. A fração 0,5 é arredondada para cima.

1.4.8 Rating de performance (Rp)

Para atingir uma norma, o jogador deve ter uma performance em um nível pelo menos igual ao mostrado abaixo:

	Nível mínimo antes do arredondamento	Nível mínimo após o arredondamento
GM	2599.5	2600
IM	2449.5	2450
WGM	2399.5	2400
WIM	2249.5	2250

Cálculo de uma classificação de desempenho (Rp):

Ra = média de classificação dos oponentes (consulte 1.4.7)

dp = diferença de rating de 1.4.9 abaixo

$$\mathbf{Rp = Ra + dp}$$

- a. Os ratings médios mínimos **Ra** dos oponentes são os seguintes:
GM 2380; IM 2230; WGM 2180; WIM 2030
- b. A pontuação mínima é de 35% para todas as normas.

1.4.9 Tabela

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

Todas as porcentagens são arredondadas para o número inteiro mais próximo. 0,5% é arredondado para cima.

1.5 Requisitos para a concessão do título, tendo atingido as normas

1.5.1 Normas em eventos que abrangem pelo menos 27 jogos.

1.5.2 Se uma norma for suficiente para mais de um título, ela poderá ser usada como parte da solicitação para ambos.

Se uma jogadora sem título obtiver uma norma WGM em um torneio, ela também estará qualificada para a norma WIM no torneio.

1.5.3 Ter alcançado em algum momento um rating como o seguinte:

$$GM \geq 2500$$

$$IM \geq 2400$$

$$WGM \geq 2300$$

$$WIM \geq 2200$$

- a. Esse rating não precisa ser publicado. Ele pode ser obtido no meio de um período de rating ou até mesmo no meio de um torneio. O jogador pode então desconsiderar os resultados subsequentes para fins de solicitação do título. No entanto, o ônus da prova recai sobre a federação do candidato ao título. Solicitações de título baseadas em ratings não publicados só devem

ser aceitos pela FIDE após acordo com o Administrador de Rating e o QC. Os ratings no meio de um período só podem ser confirmados depois que todos os torneios desse período tiverem sido recebidos e calculados pela FIDE.

- 1.5.4 Um resultado de título será válido se tiver sido obtido de acordo com os Regulamentos de Título da FIDE vigentes na época do torneio em que a norma foi obtida.
- 1.5.5 As normas de título obtidas antes de 01/07/2005 devem ter sido registradas na FIDE antes de 31/07/2013 ou serão consideradas expiradas.
- 1.5.6 Qualquer solicitação de título que contenha pelo menos uma norma obtida após 30/06/2022 deve incluir pelo menos uma norma de uma das seguintes:
 - a. Um torneio suíço individual com cada rodada contendo pelo menos quarenta participantes cuja classificação média seja de pelo menos 2000. Para esse fim, os jogadores serão contados apenas se perderem no máximo uma rodada (excluindo os pares alocados por byes)
 - b. A Olimpíada de Xadrez
 - c. Torneios organizados sob a égide do GSC que estabelecem eliminatórias diretas para o Torneio de Candidatos da FIDE
 - d. Torneios que estabelecem eliminatórias diretas para a Copa do Mundo da FIDE
 - e. Torneios individuais realizados sob a égide da EVE (Artigo 1, Regulamentos Gerais para Competições da FIDE)
 - f. Etapa final do Campeonato Nacional Individual

Os torneios listados em b) a f) incluem a seção masculina (ou aberta) e a seção feminina

stAs subdivisões 1.5.6 b a 1.5.6 f são os novos torneios adicionais em vigor a partir de 1 de janeiro de 2023

1.6 Resumo dos requisitos dos torneios de títulos

No caso de qualquer discrepância, os regulamentos acima terão precedência.

		Notas
Número de jogos por dia	Não mais do que 2	1.1.3
Ritmo de jogo	Requisitos mínimos	1.1.3
Duração do torneio	Dentro de 90 dias, com exceções	1.1.4
Administrador responsável	Árbitro Internacional ou Árbitro da FIDE	1.1.5
Número de jogos	Mínimo 9	1.4.1a-d
	(7 em equipes mundiais/continentais com 7-9 rodadas)	
Tipo de torneio		1.4.2e
		Notas
Número de GMs, para norma GM (MO)	1/3 dos oponentes, mínimo de 3 GMs	1.4.5b
Número de IMs, para norma de IM (MO)	1/3 dos oponentes, mínimo de 3 MIs	1.4.5c
Número de WGMs, para norma WGM (MO)	1/3 dos oponentes, mínimo de 3 WGMs	1.4.5d
Número de WIMs, para Norma WIM (MO)	1/3 dos oponentes, mínimo de 3 WIMs	1.4.5e
Desempenho mínimo Classificação	GM 2600; IM 2450; WGM 2400; WIM 2250	1.4.8
Mínimo dos oponentes classificação média	2380 para GM; 2230 para IM; 2180 para WGM; 2030 para WIM	1.4.8a
Pontuação mínima	35%	1.4.8b

1.7 Resumo dos requisitos para o número de oponentes

Determinar se um resultado é adequado para uma norma depende do rating médio dos adversários. As tabelas no Anexo mostram o intervalo para torneios de até 19 rodadas. As normas alcançadas em um torneio com mais de 13 rodadas contam apenas como 13 partidas.

1.8 Certificados de títulos de torneios

O árbitro-chefe deve preparar e assinar um certificado dos resultados do título obtidos e enviá-lo ao Oficial de Rating da Federação Organizadora. O Oficial de Rating ou o Presidente, tendo se certificado de que todas as informações no certificado estão corretas, deve assinar o certificado em nome da Federação Organizadora e enviar cópias totalmente assinadas para a Federação do jogador, para o Escritório da FIDE e para o árbitro-chefe.

1.9 Envio de relatórios sobre torneios de títulos

Esses torneios devem ser registrados conforme o Rating Regulation 0.2.

1.9.1 Os relatórios devem incluir um arquivo PGN contendo:

- a. para torneios suíços e de equipes, pelo menos os jogos disputados por jogadores que obtiveram resultados de título,
- b. para outros torneios, todos os jogos.

1.10 Procedimento de solicitação de títulos de jogadores

1.10.1 Registro de títulos diretos

O árbitro-chefe envia um relatório ao Escritório da FIDE contendo uma lista dos títulos diretos obtidos. Isso inclui títulos condicionados ao rating. Após a revisão pela QC, as federações envolvidas são informadas pelo Escritório da FIDE.

1.10.2 Registro de títulos por rating

O Oficial de Rating da federação do jogador envia uma solicitação ao Escritório da FIDE, que confirma se o título pode ou não ser concedido.

1.10.3 Títulos por aplicação

A solicitação deve ser enviada e assinada pelo Oficial de Rating ou Presidente da federação do jogador.

Todos os certificados devem ser assinados pelo árbitro-chefe do torneio e pelo Oficial de Rating ou Presidente da federação responsável pelo torneio.

1.10.4 Se a federação do jogador se recusar a solicitar o título, ele poderá recorrer à FIDE e solicitar (e pagar) pelo título.

2. Os formulários de aplicação de títulos estão anexados a este documento

- 2.1 As solicitações para esses títulos devem ser preparadas nesses formulários e todas as informações necessárias devem ser fornecidas junto com a solicitação:

GM; IM; WGM; WIM - IT2, IT1s

- 2.2 As aplicações devem ser enviadas à FIDE pela federação do candidato. A federação nacional é responsável pela taxa. (Veja 1.10.4 para exceções)
- 2.3 As solicitações de títulos devem ser enviadas pelo menos 45 dias antes da reunião em que serão analisadas. As solicitações de títulos enviadas após esse prazo serão consideradas na próxima reunião.
- 2.4 Todas as aplicações, juntamente com todos os detalhes, devem ser publicadas no site da FIDE por um período mínimo de 30 dias antes da finalização. Isso serve para que quaisquer objeções sejam apresentadas.

3. Lista de formulários de inscrição (consulte os formulários de inscrição no final)

1. [Certificado do resultado do título IT1.](#)
2. [Título Formulário de aplicação IT2.](#)
3. [Formulário de relatório de título direto IT4.](#)

Anexo

No caso de qualquer discrepância, os regulamentos acima terão precedência.

Observação: para as linhas de "MO diferente" (conforme o artigo 1.4.5 acima): Coluna IM: os oponentes podem ser GM ou IM Coluna WGM: os oponentes podem ser GM, IM ou WGM;

Coluna WIM: os oponentes podem ser GM, IM, WGM ou WIM

Disponível apenas para campeonatos continentais e mundiais de equipes de 7 a 9 rodadas

7 rodadas	GM	IM	WGM	WIM
Rating Mínimo para 1 jogador	2200	2050	2000	1850
MO diferente	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
TH diferente	4	4	4	4
Máx. de 1 FED.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Máx. da própria FED.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Min. outros FEDs.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

Disponível somente ao aplicar o item 1.4.1c; ou para Campeonatos Continentais e Mundiais de Equipes com 8 ou 9 rodadas; ou após 8 jogos na Copa do Mundo ou no Campeonato Mundial Feminino. Os dois últimos são contados como 9 rodadas quando computados para 27 jogos.

8 rodadas	GM	IM	WGM	WIM
Rating Mínimo para 1 jogador	2200	2050	2000	1850
MO diferente	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
TH diferente	4	4	4	4
Máx. de 1 FED.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Máx. da própria FED.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Min. outros FEDs.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

O material a seguir refere-se às rodadas de 9 a 19:

Aplicam-se as isenções descritas no item 1.4.3.

9 rodadas	GM	IM	WGM	WIM
Rating Mínimo para 1 jogador	2	2	2	2
MO diferente	2200	2050	2000	1850
TH diferente	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Máx. de 1 FED.	5	5	5	5
Máx. da própria FED.	6	6	6	6
Min. outros FEDs.	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330

Para 10 rodadas ou mais, é possível que a eliminação de uma partida ganha possa ser vantajosa.

SR refere-se a eventos de rodada única e DR a eventos de rodada dupla.

10 rodadas	GM		IM		WGM		WIM	
Rating Mínimo para 1 jogador	2		2		2		2	
MO diferente	2200		2050		2000		1850	
TH diferente	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Máx. de 1 FED.	4	3	4	3	4	3	4	3
Máx. da própria FED.	5	3	5	3	5	3	5	3
Min. outros FEDs.	6	3	6	3	6	3	6	3
Rating Mínimo para 1 jogador	6	3	6	3	6	3	6	3
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

11 rodadas	GM	IM	WGM	WIM
Rating Mínimo para 1 jogador	2	2	2	2
MO diferente	2200	2050	2000	1850
TH diferente	4 GM	4 IM	4 WGM	4 WIM
Máx. de 1 FED.	6	6	6	6
Máx. da própria FED.	7	7	7	7
Min. outros FEDs.	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

SR refere-se a eventos de rodada única e **DR** a eventos de rodada dupla.

12 rodadas	GM		IM		WGM		WIM	
Mínimo. Outras FEDs.	2		2		2		2	
Rating Mínimo para 1 jogador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
MO diferente	4	3	4	3	4	3	4	3
TH diferente	6	3	6	3	6	3	6	3
Máx. de 1 FED.	8	4	8	4	8	4	8	4
Máx. da própria FED.	7	3	7	3	7	3	7	3
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

13 rodadas	GM	IM	WGM	WIM
Rating Mín. para 1 jogador	2	2	2	2
MO diferente	2200	2050	2000	1850
TH diferente	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
Máx. de 1 FED.	7	7	7	7
Máx. da própria FED.	8	8	8	8
Min. outros FEDs.	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

14 rodadas conta como 13 rodadas	GM		IM		WGM		WIM	
Mínimo. Outras FEDs.	2		2		2		2	
Rating Mín. para 1 jogador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
MO diferente	5	4	5	4	5	4	5	4
TH diferente	7	4	7	4	7	4	7	4
Máx. de 1 FED.	9	4	9	4	9	4	9	4
Máx. da própria FED.	8	4	8	4	8	4	8	4
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

15 rodadas conta como 13 rodadas	GM	IM	WGM	WIM
Min. outras FEDs.	2	2	2	2
Rating Min. para 1 jogador	2200	2050	2000	1850
MO diferente	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
TH diferente	8	8	8	8
Máx. de 1 FED.	10	10	10	10
Máx. da própria FED.	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

16 rodadas conta como 13 rodadas	GM		IM		WGM		WIM	
Min. outras FEDs.	2		2		2		2	
Rating Mín. para 1 jogador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
MO diferente	6	4	6	4	6	4	6	4
TH diferente	8	4	8	4	8	4	8	4
Máx. de 1 FED.	10	5	10	5	10	5	10	5
Máx. da própria FED.	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

17 rodadas contam como 13 rodadas	GM	IM	WGM	WIM
Min. outras FEDs.	2	2	2	2
Rating Mínimo para 1 jogador	2200	2050	2000	1850
MO diferente	6 GM	6 IM	6 WGM	6 WIM
TH diferente	9	9	9	9
Máx. de 1 FED.	11	11	11	11
Máx. da própria FED.	10	10	10	10
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385-2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

18 rodadas contam como 13 rodadas	GM		IM		WGM		WIM	
Min. outras FEDs.	2		2		2		2	
Rating Mínimo para 1 jogador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
MO diferente	6	5	6	5	6	5	6	5
TH diferente	9	5	9	5	9	5	9	5
Máx. de 1 FED.	12	6	12	6	12	6	12	6
Máx. da própria FED.	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

19 rodadas conta como 13 rodadas	GM	IM	WGM	WIM
Min. outras FEDs.	2	2	2	2
Rating Mín. para 1 jogador	2200	2050	2000	1850
MO diferente	7 GM	7 IM	7 WGM	7 WIM
TH diferente	10	10	10	10
Máx. de 1 FED.	12	12	12	12
Máx. da própria FED.	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

Revisão do pedido de título da Comissão de Qualificação

<https://qc.fide.com/2023/05/01/qualification-commission-title-application-review/>

Infelizmente, durante a análise das solicitações de títulos pela Comissão de Qualificação, algumas solicitações são rejeitadas por não atenderem aos requisitos. Abaixo, abordaremos alguns problemas que encontramos na última revisão. Isso pode ajudar os árbitros e os oficiais de título das federações a avaliarem se uma norma ou solicitação pode ser viável. Com isso, esperamos evitar decepções de futuros candidatos.

- Uma norma cujo torneio (ainda) não tenha sido calculado pela FIDE não será considerada.
- Quando um jogador tem uma sobra de pontuação em um torneio, o número de jogos para a aplicação do título pode ser aumentado, por exemplo, uma norma sobre 8 rodadas com uma sobra de pontuação de um ponto contará como uma norma em 9 rodadas. No entanto, caso nenhuma norma seja pontuada devido à perda de uma rodada por WO, uma pontuação a mais não criará uma norma. Consulte 1.4.1.c e 1.4.1.d.
- Além disso, no caso de dois torneios com uma pontuação excessiva de $\frac{1}{2}$ ponto cada, isso não aumenta o número de jogos. Consulte 1.4.1.d.
- Em torneios com empareiramentos pré-determinados (como um round robin), uma norma deve se basear em todas as rodadas programadas. Portanto, uma norma não pode ser baseada em 9 rodadas em um torneio round robin de 12 jogadores. Consulte 1.4.1.e.
- O requisito de estrangeiro pode não precisar ser atendido caso o torneio tenha pelo menos 20 jogadores com classificação FIDE de outra federação (de pelo menos 3 federações diferentes), dos quais pelo menos 10 tenham o título de (W)GM ou (W)IM. Observe que (para normas após 1º de janeiro de 2022) os jogadores só serão considerados para essa exceção se jogarem (pelo menos) todas as rodadas, exceto uma. Consulte 1.4.3.d.
- Observe o artigo 1.5.6. Qualquer solicitação de título com uma norma alcançada a partir de 1º de julho de 2022 precisa ter pelo menos uma norma que atenda a requisitos específicos, como certas normas da FIDE torneios ou (a fase final do) campeonato nacional **individual** ou um torneio suíço **individual**. Esse torneio suíço deve ter pelo menos 40 participantes jogando cada rodada com uma classificação média de pelo menos 2000 (os jogadores que não jogarem em mais de uma rodada não serão levados em conta).
- Por fim, observe que temos um novo formulário para títulos e normas de Torneios de Título Direto. Consulte <https://qc.fide.com/2023/01/23/submission-of-direct-title-normas-relatórios/>

B. Comissões Permanentes / 01. Regulamentação de Títulos Internacionais (Comissão de Qualificação) / Tabela de Títulos Diretos em vigor a partir de 1º de janeiro de 2024 /

Tabela para títulos diretos em vigor a partir de 1º de janeiro de 2024

Tabela para títulos diretos em vigor a partir de 1º de janeiro de 2024 (B01.2)

<u>TÍTULOS</u> <u>DIRETOS:</u>	Ouro = primeiro após o tiebreak; 1º igual = máximo 3 melhores jogadores após o tiebreak⁴ ; norma = 9 games Regional = máximo de 3 eventos regionais para juniores/jovens por continente + Arab Youth Individual Individual subcontinental = inclui zonais e subzonais (se estabelecerem classificações diretas para a Copa do Mundo ou Campeonato Mundial) – ver 1.23) Os títulos podem ser concedidos condicionados ao rating – Consulte os Regulamentos de Títulos da FIDE 0.6.2, 1.2.3

**Tabela 1.23a Eventos
para mulheres**

EVENT	WGM	WIM	WFM	WCM
Women's World Cup	Reaching last 8 - title	Qualifying through play - title ¹		
Women's Olympiad			65% in min 9 games ² - title	50% in min 7 games ² - title
Women's World Team / Women's World Club			65% in min 7 games ² - title	50% in min 7 games ² - title
Women's World Amateur - <2300, <2000			Gold - title	Silver & Bronze - title
Women's World Amateur <1700				Gold - title
Women's World >=65; >=50 Individual World U20	Gold - title; 1st equal - norm	Silver & Bronze - title		
Girls World U18	Gold - norm	1st equal - title; Silver & Bronze - norm	Silver & Bronze - title	
Girls World U16		Gold - title; 1st equal - norm	Silver & Bronze - title	
Girls World U14		Gold - norm	1st equal - title	Silver & Bronze - title
Girls World U12 World Schools U17; U15; U13			1st equal - title	Silver & Bronze - title
Girls World U10; U8 World Schools U11; U9; U7				Gold, Silver & Bronze - title
Women's Continental Team (or Club)			65% in min 7 games ² - title	50% in min 7 games ² - title
Women's Continental Individual	Gold - title; 1st equal - norm	Silver & Bronze - title		
Women's Arab Individual	Gold - title	Silver & Bronze - title		
Women's Continental >=65; >=50 Individual Continental & Regional U20	Gold - norm	1st equal - title; Silver & Bronze - norm	Silver & Bronze - title	
Girl's Continental & Regional U18		Gold - title; 1st equal - norm	Silver & Bronze - title	
Girl's Continental & Regional U16		Gold - norm	1st equal - title	Silver & Bronze - title
Girl's Cont. & Regional U14; U12 Cont. Schools U17; U15; U13			Gold - title	Silver & Bronze - title
Women's Continental Amateur <2300 Girl's Cont. & Regional U10; U8 Cont. Schools U11; U9; U7				Gold Silver & Bronze - title
Women's Continental Amateur <2000				Gold - title
Women's Sub-Continental Individual		1st equal - title; Silver & Bronze - norm	Silver & Bronze - title 65% in min 9 games ² - title	50% in min 9 games ² - title
Commonwealth, Francophone, Iberoamerican Women's Individual Disabled - Women's World adult ³		1st equal - title; Silver & Bronze - norm	Silver & Bronze - title	
Women's Disabled - U20 World			1st equal - title	Silver & Bronze - title

Tabela 1.23a

Tabela 1.23b

EVENT	GM	IM	FM	CM
World Cup	Reaching last 16 - title	Qualification through play - title ¹		
Women's World Cup	Winner – title; Finalist - norm	Finalist - title		
Olympiad			65% in min 9 games ² - title	50% in min 7 games ² - title
World Team (or Club)			65% in min 7 games ² - title	50% in min 7 games ² – title
World Amateur - <2300, <2000			Gold - title	Silver & Bronze – title
World Amateur <1700				Gold - title
World >=65; >=50 Individual World U20	Gold – title; 1st equal – norm	Silver & Bronze - title		
World U18	Gold – norm	1st equal – title; Silver & Bronze – norm	Silver & Bronze - title	
World U16		Gold – title; 1st equal – norm	Silver & Bronze - title	
World U14		Gold – norm	1st equal – title	Silver & Bronze – title
World U12 World Schools U17; U15; U13			1st equal – title	Silver & Bronze – title
World U10; U8 World Schools U11; U9; U7				Gold, Silver & Bronze - title
Continental Team (or Club)			65% in min 7 games ² - title	50% in min 7 games ² – title
Continental Individual	Gold – title; 1st equal - norm	Silver & Bronze - title		
Arab Individual	Gold – title	Silver & Bronze - title		
Continental >=65; >=50 Individual Continental & Regional U20	Gold – norm	1st equal – title; Silver & Bronze – norm	Silver & Bronze – title	
Continental & Regional U18		Gold – title; 1st equal – norm	Silver & Bronze – title	
Continental & Regional U16		Gold – norm	1st equal – title	Silver & Bronze – title
Cont. & Regional U14; U12 Cont. Schools U17; U15; U13			Gold – title	Silver & Bronze – title
Continental Amateur < 2300 Cont. & Regional U10; U8 Cont. Schools U11; U9; U7				Gold Silver & Bronze - title
Continental Amateur < 2000				Gold - title
Sub-Continental Individual		1st equal – title; Silver & Bronze – norm	Silver & Bronze – title 65% in min 9 games ² - title	50% in min 9 games ² - title
Commonwealth, Francophone, Iberoamerican Individual ³ Disabled - World adult		1st equal – title; Silver & Bronze – norm	Silver & Bronze - title	
Disabled - U20 World			1st equal – title	Silver & Bronze – title

1 - Qualificação por meio de jogo - a posição final de um jogador é suficiente para que ele se qualifique para uma das vagas para a Copa do Mundo oferecidas pelo torneio (após a aplicação de desempates). OBS: Um jogador não precisa participar da Copa do Mundo para receber o título. Os jogadores que forem selecionados como substitutos devido ao fato de um jogador elegível não ter assumido seu lugar (ou para um jogador que também tenha se classificado por outros meios) não se qualificam por meio do jogo.

2 - Para títulos que exigem um número mínimo de jogos (9 jogos ou mais) - Jogos perdidos por WO não contam para o número mínimo de jogos exigido. Os jogos vencidos por WO contam para o número mínimo de jogos, mas a pontuação percentual do jogador é calculada somente usando os jogos disputados (por exemplo, $+4=3-1+1$ vitória por desistência = $5,5/8 = 69\%$). As pontuações que incluem um Bye incluem essa rodada para o número mínimo de jogos, mas a pontuação percentual do jogador é calculada apenas usando os jogos disputados (por exemplo, $+3=1-4 + 1$ Bye = $3,5/8 = 44\%$). Apenas 1 jogo pode ser perdido devido a WO ou bye. Este regulamento não se aplica a normas e títulos de 7 ou 8 rodadas.

3 - Nenhum outro evento desse tipo pode conceder títulos diretos sem a recomendação da Comissão de Qualificação da FIDE e a aprovação do Conselho da FIDE.

4 - Os títulos e normas diretos serão concedidos de acordo com a classificação final fornecida pelo árbitro principal do evento.

<https://qc.fide.com/2023/05/30/qualification-commission-policy-on-direct-titles-from-world-continental-amateur-championships/>

Esclarecimento sobre títulos diretos

*De acordo com a **Tabela de Títulos Diretos** (W)FM/CM, os títulos podem ser obtidos quando um jogador ganha uma medalha de ouro, prata ou bronze em Campeonatos Amadores Mundiais ou Continentais.*

Como a tabela pode não ser inequivocamente clara, a Comissão de Qualificação gostaria de esclarecer sua política a esse respeito. O Conselho da FIDE será solicitado a aprovar uma atualização da tabela de acordo.

Mundial Amador e Mundial Amador Feminino

Abaixo de 2300 - Ouro FM/WFM; Prata e Bronze CM/WCM

Abaixo de 2000 - Ouro FM/WFM; Prata e Bronze CM/WCM

Abaixo de 1700 - Ouro CM/WCM

Observe que essas seções podem ser eventos separados ou combinados em um único evento.

Amador Continental e Amador Continental Feminino

Abaixo de 2300 - CM/WCM Ouro, Prata e Bronze

Abaixo de 2000 - CM/WCM Ouro

Abaixo de 1700 - Sem títulos diretos

Observe que essas seções podem ser eventos separados ou combinados em um único evento.

*Em todos os casos, cada evento deve estar de acordo com os regulamentos para "Títulos obtidos em Campeonatos Internacionais" (**Manual FIDE B.01**, parágrafo 1.2). Observe que todos os títulos diretos estão sujeitos a requisitos mínimos de rating, conforme definido no parágrafo 0.6.2.*

CAPÍTULO 8 : Regras Gerais e Recomendações Técnicas para Torneios

Diretrizes básicas para locais de jogos de torneios oficiais FIDE de alto nível (C01)

(Aprovado pelo Conselho da FIDE em 25/11/2022)

Qualquer desvio desses regulamentos, a menos que especificado de outra forma nos regulamentos do torneio, deve ser aprovado pela FIDE

1. Área de jogo

- 1.1 O ideal é que seja situada em um hotel onde os jogadores estejam hospedados ou nas proximidades.
- 1.2 Ela não deve ter menos de $5n$ metros quadrados, onde n é o número de jogadores. Consulte o Anexo para ver o layout de mesa recomendado para competições individuais.
- 1.3 Mesas, quadros eletrônicos, peças e relógios devem ser da mais alta qualidade, de acordo com os padrões da FIDE (Handbook Art C.02).
- 1.4 A temperatura deve ser de 21 a 23°C.
- 1.5 A iluminação deve ser de pelo menos 450 lux. A iluminação não deve projetar sombras ou fazer com que pontos de luz sejam refletidos das peças.
- 1.6 O piso deve ser acarpetado.
- 1.7 Não deve haver fontes estranhas de ruído.

2. Restante do local de jogo

- 2.1 Deve ser disponibilizada uma sala de estar para os jogadores.
- 2.2 Deve ser disponibilizada uma sala de verificação de fair-play.
- 2.3 Deve haver um espaço ao ar livre para os jogadores. Além disso, esse espaço pode ser usado como área para fumantes.
- 2.4 Água, café, chá e refrigerantes devem ser disponibilizados gratuitamente para os jogadores e a equipe. Eles devem estar próximos à área de jogo ou na sala de estar dos jogadores, se disponível.
- 2.5 Deve haver muitos banheiros disponíveis, de preferência restritos aos jogadores.
- 2.6 Uma sala de análise (opcional) deve estar próxima à área de jogo.

- 2.7 Deve haver uma sala de transmissão disponível, com capacidade para uma equipe de 5 pessoas e equipamentos técnicos (aproximadamente 30 m²), com fornecimento estável de eletricidade e Internet de alta velocidade (pelo menos 100 Mb/s).
- 2.8 Deve haver uma sala de comentários de no mínimo 10m².
- 2.9 Uma sala de conferência de imprensa com uma parede de imprensa deve estar disponível, com uma Internet de alta velocidade (pelo menos 100 Mb/s).
- 2.10 Deve haver uma zona de entrevistas com uma parede para a imprensa. Ela pode estar localizada na sala de comentários ou na sala de conferência de imprensa.
- 2.11 Uma sala VIP deve ser disponibilizada.

EQUIPAMENTOS DE XADREZ (C02)

0.1 PADRÕES DOS EQUIPAMENTOS DE XADREZ

Aprovado pelo Conselho da FIDE em 04/08/2022. Aplicado a partir de 01 de Setembro de 2022

1. Equipamento de xadrez

- 1.1 Equipamentos em conformidade com a FIDE devem ser usados em todas as competições organizadas sob a égide da Comissão de Eventos (EVE) e da Comissão de Estratégia Global (GSC).
- 1.2 Os fabricantes de Equipamentos em Conformidade com a FIDE podem escrever para o Conselho de Administração da FIDE solicitando o status de Equipamento Aprovado pela FIDE. Ao assinar um contrato, esse status conferirá ao fabricante o direito de exibir o logotipo da FIDE e declarar que seu produto é "Equipamento Aprovado pela FIDE".

2. Peças de xadrez

- 2.1 As peças de xadrez devem ser no estilo Staunton e feitas de madeira, plástico ou uma imitação desses materiais.
- 2.2 O tamanho das peças deve ser proporcional à sua altura e forma; outros elementos, como estabilidade e considerações estéticas, também podem ser levados em conta. O peso das peças deve ser adequado para que a movimentação e a estabilidade sejam confortáveis.
- 2.3 A altura das peças, em ordem decrescente de altura, é a seguinte:
 - Rei - 9,5 cm, dama - 8,5 cm, bispo - 7 cm, cavalo - 6 cm, torre - 5,5 cm e peão - 5 cm. Essas dimensões podem diferir em até 10%, mas as peças devem permanecer em ordem decrescente de altura.
- 2.4 O diâmetro da base de uma peça deve medir de 40 a 50% de sua altura.
- 2.5 As peças devem ser moldadas de modo a serem claramente distinguíveis umas das outras. Em particular, o topo do rei deve ser distintamente diferente do da dama. A parte superior do bispo pode ter um entalhe ou ser de uma cor especial que o distinga claramente de um peão.

- 2.6 As peças "brancas" podem ser brancas ou creme, ou outros tons claros dessas cores. As peças "pretas" devem ser marrons ou pretas, ou outros tons escuros dessas cores. A cor natural da madeira (nogueira, bordo, etc.) também pode ser usada. As peças não devem ser brilhantes e devem ser agradáveis à vista.

3. Tabuleiros de xadrez

- 3.1 Para competições organizadas sob a égide do GSC, devem ser usados tabuleiros de madeira. Em todos os casos, os tabuleiros devem ser rígidos. A madeira natural com contraste suficiente, como bétula, bordo ou freixo europeu contra nogueira, teca e faia, também pode ser usada nos tabuleiros. Uma combinação de cores, como marrom ou bronzeado muito claro e branco, creme, marfim esbranquiçado ou lustre, pode ser usada para as casas do tabuleiro, além das cores naturais.
- 3.2 Para competições sob a égide do EVE e do GSC, se forem usados tabuleiros eletrônicos de xadrez, eles deverão ser compatíveis com a FIDE.
- 3.3 O lado da casa do tabuleiro deve medir de 5 a 6 cm. Quatro peões devem caber em uma casa.

4. Mesas e cadeiras de xadrez

- 4.1 Para todas as competições organizadas sob a égide da EVE e da GSC:
- 4.1.1 O comprimento da mesa é de 110 cm +- 15%
 - 4.1.2 A largura da mesa é de 85 cm +- 15%
 - 4.1.3 A altura da mesa é de 74 cm
- 4.2 Para todas as competições Junior, Youth, Cadet e Schools organizadas sob a égide da EVE, o comprimento, a largura e a altura das mesas podem variar de acordo com a idade dos participantes, mediante acordo com a EVE.
- 4.3 As cadeiras devem ser confortáveis para os jogadores. Qualquer ruído ao mover as cadeiras deve ser minimizado.

5. Relógios de xadrez

- 5.1 Para competições sob a égide do EVE e do GSC, devem ser usados relógios eletrônicos de xadrez em conformidade com a FIDE.
- 5.2 Para torneios com classificação FIDE, podem ser usados relógios de xadrez eletrônicos ou mecânicos. Os relógios mecânicos devem ter um dispositivo (uma "bandeira") que sinaliza precisamente quando o ponteiro das horas indica horas completas. A bandeira deve ser disposta de modo que sua queda possa ser vista claramente, ajudando os árbitros e os jogadores a verificar o tempo. O relógio não deve ser refletivo, pois isso pode dificultar a visualização. Ele deve funcionar da forma mais silenciosa possível para não incomodar os jogadores durante o jogo.
- 5.3 O mesmo tipo de relógio de xadrez deve ser usado em todo o torneio, exceto:
- 5.3.1 Jogadores com deficiência visual que estão usando relógios de xadrez especialmente projetados para eles.
 - 5.3.2 Quando os tabuleiros eletrônicos estiverem sendo usados e exigirem um tipo de relógio de xadrez diferente dos tabuleiros padrão.

6. Planilhas de pontuação de xadrez

- 6.1 Para competições sob a égide do EVE e do GSC, podem ser usadas planilhas de pontuação em papel ou planilhas eletrônicas em conformidade com a FIDE.
- 6.2 As planilhas de pontuação impressas devem incluir:
 - 6.2.1 O nome da competição
 - 6.2.2 Número da rodada
 - 6.2.3 Número da mesa (tabuleiro)
 - 6.2.4 Data da rodada
 - 6.2.5 Brancas - nome do jogador
 - 6.2.6 Pretas - nome do jogador
 - 6.2.7 Resultado do jogo
 - 6.2.8 As assinaturas dos dois jogadores e do árbitro
 - 6.2.9 Número de jogadas e local para registrar as jogadas das brancas e das pretas.

0.1 EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS DE XADREZ EM CONFORMIDADE COM A FIDE

Aprovado pelo Conselho da FIDE em 04/08/2022. Aplicado a partir de 01 de Setembro de 2022

1. Procedimento de endosso

- 1.1 A Comissão Técnica da FIDE (TEC) será responsável por administrar o processo de determinar se o equipamento de xadrez eletrônico está ou não em conformidade.
- 1.2 O fabricante ou representante autorizado do fabricante (doravante "fabricante") dos tabuleiros eletrônicos de xadrez os fornece em plenas condições de funcionamento (doravante "equipamento"). Solicita-se que o fabricante preencha o documento Informações e especificações do produto antes de enviar o produto para teste à FIDE.
- 1.3 A FIDE aceita equipamentos para teste se o "Documento de informações e especificações do produto" contiver todas as funcionalidades marcadas como "Necessárias" para o equipamento.
- 1.4 O fabricante deve fornecer pelo menos 6 conjuntos de equipamentos a serem testados simultaneamente.
- 1.5 Os equipamentos para testes devem ser fornecidos com software funcional para controle e gerenciamento do equipamento.
- 1.6 O equipamento para teste deve ser fornecido com um manual de operação completo em inglês, impresso ou em formato eletrônico.
- 1.7 O fabricante está assumindo a responsabilidade e a obrigação financeira de fornecer o transporte do equipamento testado para um local de teste específico e sua devolução ao fabricante após o teste, não dependendo do resultado do teste.
- 1.8 O fabricante é responsável por todos os custos financeiros necessários para concluir o procedimento de teste.

2. Requisitos para o teste

- 2.1 O equipamento eletrônico deve estar em conformidade com as Leis de Xadrez da FIDE e, quando aplicável, com os Padrões de Equipamento de Xadrez.
- 2.2 O equipamento deve oferecer funcionalidade estável informada pelo fabricante do equipamento em sua documentação durante todo o período de teste.

3. Procedimento de teste

- 3.1 A TEC indicará pelo menos uma pessoa para testar o produto em busca da conformidade.
- 3.2 O procedimento de teste consiste em verificar as informações do produto e o documento de especificações quanto à funcionalidade documentada e à funcionalidade real do equipamento.
- 3.3 A funcionalidade é verificada com uma verificação de operações nas condições do teste ou em um torneio de xadrez real. O procedimento de teste pode ser pausado se uma falha operacional de uma das funções impedir a continuação do teste das funções relatadas.
- 3.4 O fabricante pode participar dos procedimentos de teste e fornecer o suporte técnico e informativo necessário solicitado pela FIDE.

4. Conclusão do teste

- 4.1 O teste é considerado concluído após a verificação de todas as funcionalidades relatadas do equipamento e o preenchimento do Relatório de teste com o resultado e os comentários, assinado pelo funcionário responsável pelo teste.
- 4.2 A Comissão Técnica determinará se o produto estará ou não em conformidade.

5. Relatórios de testes

- 5.1 Relatório de teste para relógios eletrônicos
- 5.2 Relatório de teste para planilhas eletrônicas
- 5.3 Relatório de testes para tabuleiros de xadrez eletrônicos

<i>Os formulários dos Relatórios de Testes estão disponíveis no Manual da FIDE</i>

CAPÍTULO 9: Regras Gerais e Recomendações Técnicas para Torneios

Regulamento Geral de Competições (C05)

Aprovado pela Assembleia Geral de 1986, 2007 PB

Emendado pelas Assembléias Gerais de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010, 2014, 2018 Assembléias e Diretoria Executiva de 2011.

Prefácio

Todas as competições de xadrez deverão ser disputadas de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE (E.I.01A). Os Regulamentos Gerais da FIDE para as Competições devem ser usados em conjunto com as Leis do Xadrez e devem ser aplicados a todas as competições oficiais da FIDE. Essas Regras também devem ser aplicadas a todas as competições classificadas pela FIDE, alteradas quando apropriado. Espera-se que os organizadores, competidores e árbitros envolvidos em qualquer competição estejam familiarizados com estas Regras antes do início da competição. Nestas Regras, as palavras "ele", "dele" e "seu" devem ser consideradas como incluindo "ela", "dela" e "sua".

As leis nacionais do país anfitrião têm precedência sobre as regras da FIDE.

Os árbitros, ao arbitram em outro país, devem estar cientes de que podem estar, por exemplo, cometendo um ato criminoso naquela nação se pesquisarem as Informações de Identificação Pessoal (PII) de um jogador. Os organizadores devem avisar os árbitros quando certas Leis não puderem ser aplicadas.

1. Escopo

- 1.1 Quando um evento tiver uma situação não coberta pelas regras internas, estas Regras serão consideradas definitivas.
- 1.2 Estas Regras se aplicam aos seguintes níveis de competição.
 - L1 - Eventos oficiais da FIDE - consulte o Manual da FIDE, Seção D, Regulamentos para Competições Específicas (Campeonatos Mundiais, Olimpíadas de Xadrez, Campeonatos Continentais e assim por diante)
 - L2: Competições onde os títulos FIDE e as normas de títulos podem ser obtidos, de acordo com o Manual FIDE B.01 (Regulamentos de Títulos FIDE)
 - L3: Competições com rating da FIDE, de acordo com o Manual B.02 da FIDE (Regulamentos de Rating da FIDE)
- 1.3 Estas regras de competição podem conter regulamentos definidos por outras Comissões da FIDE, que estão listadas no Manual da FIDE. Sempre que possível, devem ser mostradas referências a esses regulamentos externos.

2. O organizador-chefe (CO)

- 2.1 A federação ou o órgão administrativo responsável pela organização de uma competição pode confiar a organização técnica a um CO. Ele, juntamente com a federação ou órgão organizador, pode nomear um Comitê Organizador para ser responsável por todas as questões financeiras, técnicas e organizacionais.

Outras regras deste documento podem se aplicar também à função do CO. Ele e o árbitro-chefe (ver 3) devem trabalhar em conjunto para garantir o bom andamento de um evento.

- 2.2 O CO é responsável, em particular, por:

- (1) preparação dos Regulamentos do Evento - consulte as Diretrizes para o s Organizadores publicadas no site do RC (rules.fide.com)
- (2) equipe e equipamentos antifraude - consulte o Manual A.10 da FIDE - Diretrizes Antifraude,
- (3) normas de vestuário para o evento - consulte o Manual A.09 da FIDE - Código de Ética
- (4) registro adequado do torneio com antecedência - consulte o Manual da FIDE B.02 - Regulamentos de classificação
- (5) Regulamentos de mídia - consulte o Manual da FIDE C.09 - Regulamentos de mídia
- (6) supervisionar o trabalho da equipe técnica da competição.

3. O Árbitro Chefe (CA)

- 3.1 Os deveres do CA são especificados, em particular, nas Leis do Xadrez, nos Regulamentos Gerais para Competições, nas Diretrizes Anticorrupção e assim por diante.

Durante o evento, ele/ela também:

- (1) tem que manter o registro de cada rodada
- (2) supervisionar o andamento adequado da competição
- (3) garantir a ordem no local de jogo
- (4) garantir o conforto dos jogadores durante o jogo

- 3.2 Antes do início da competição:

- (1) ele pode elaborar regras adicionais em consulta com o CO;
- (2) Ele deverá verificar todas as condições de jogo, incluindo o local de jogo, a área de jogo, a iluminação, o aquecimento, o ar condicionado, a ventilação, o ruído, a segurança e assim por diante;
- (3) Ele deve adquirir, por meio do CO, todo o equipamento necessário, garantir que um número suficiente de árbitros, equipe técnica auxiliar e assistentes seja contratado e garantir que as condições para os árbitros sejam satisfatórias.
Se as condições de jogo atendem aos requisitos destas Regras da FIDE é sua decisão final.

- 3.3 Em caso de opinião diferente entre o CA e o CO com relação à interpretação das Leis do Xadrez, presume-se que a opinião do CA tenha prioridade.
- 3.4 Na conclusão do evento, o CA deverá apresentar um relatório conforme apropriado.

4. Preparação do salão de jogos e do equipamento de xadrez

De acordo com o Manual da FIDE C.02 Padrões de equipamentos de xadrez e local do torneio para torneios da FIDE

- 4.1 Se possível, deve haver uma área separada fora da área de jogo onde seja permitido fumar. Essa área deve ser de fácil acesso a partir da área de jogo. Se as leis locais proibirem totalmente o fumo no local, os jogadores e oficiais deverão ter acesso fácil à área externa.

Se possível, uma outra área adicional poderia ser disponibilizada para os usuários de cigarros eletrônicos. Isso evitaria que aqueles que estão tentando parar de fumar tenham que usar a mesma área que os fumantes.

- 4.2 Se for totalmente proibido fumar, isso deverá ser anunciado com antecedência no regulamento do evento.
- 4.3 Todos os jogos devem ser disputados na área de jogo nos horários especificados antecipadamente pelos organizadores, a menos que seja decidido de outra forma pelo CA (em consulta com o CO).
- 4.4 Para eventos da FIDE (L1) com 30 jogadores ou mais, em qualquer estágio, um cronômetro ou relógio digital grande deverá ser instalado no salão de jogo. Para eventos da FIDE com menos de 30 jogadores, um anúncio apropriado deverá ser feito cinco minutos antes do início do jogo e novamente um minuto antes do início do jogo.

5. Emparceiramentos

- 5.1 Os emparceiramentos para um round robin devem ser feitos de acordo com as tabelas de Berger (Anexo 1), ajustadas quando necessário para eventos de rodada dupla.
- 5.2 Se os pares tiverem que ser restringidos de alguma forma - por exemplo, jogadores da mesma federação não devem, se possível, se encontrar nas últimas rodadas - isso deverá ser comunicado aos jogadores o mais rápido possível, mas não depois do início da primeira rodada.
- 5.3 Para competições round-robin, esse sorteio restrito pode ser feito usando as tabelas Varma, reproduzidas no Anexo 2, que podem ser usadas para competições de 9 a 24 jogadores
- 5.4 Para os emparceiramentos de uma competição com sistema suíço, será aplicado o sistema de emparceiramento pré-anunciado. (C.04)

6. Sorteio de cores e retiradas

- 6.1 A responsabilidade pelo sorteio das cores e pelos empareiramentos é do CA.
- 6.2 O sorteio para a primeira rodada de uma competição round-robin deverá ser organizado pelo CO, de forma aberta aos jogadores.
- 6.3 Em L1, L2: competições round robin e suíços preferenciais, o sorteio deverá ocorrer pelo menos 12 horas antes do início da primeira rodada. Na L1, todos os participantes deverão comparecer à cerimônia de sorteio. Um jogador que não tenha chegado a tempo para o sorteio poderá ser incluído, a critério do CA. Os pares da primeira rodada serão anunciados o mais rápido possível depois disso.

Consulte também 6.7 e as tabelas de Berger e Varma nesta seção e também [Tipos de Torneios](#)

- 6.4 Se um jogador se retirar ou for excluído de uma competição após o sorteio, mas antes do início da primeira rodada, ou se houver inscrições adicionais, os empareiramentos anunciados permanecerão inalterados. Empareiramentos ou alterações adicionais podem ser feitos a critério do CA em consulta com os jogadores diretamente envolvidos, mas somente se isso minimizar as alterações nos empareiramentos que já foram anunciados.
- 6.5 Um jogador que se ausentar sem notificar o árbitro será considerado como retirado (ter se retirado), a menos que a ausência seja explicada, com razões aceitáveis, antes da publicação do próximo empareiramento. As regras da competição podem especificar o contrário.

6.6 Round Robins

- (1) Cada jogador assinou um contrato para jogar durante todo o torneio.
- (2) Quando um jogador se retira ou é expulso de um torneio, o efeito será o seguinte:
 - 1. Se um jogador tiver completado menos de 50% de seus jogos, os resultados permanecerão na tabela do torneio (para fins de rating e histórico, mas não serão contados na classificação final). Os jogos não jogados do jogador são indicados por (-) na tabela do torneio e os de seus adversários por (+). Se nenhum dos jogadores estiver presente, isso será indicado por dois (-).
 - 2. Se um jogador tiver completado pelo menos 50% de seus jogos, os resultados permanecerão na tabela do torneio e serão contados na classificação final. Os jogos não jogados do jogador são mostrados como acima.

OBS.: o artigo 6.6 também deve ser aplicável a eventos de equipe.

6.7 Suíços

- (1) Se um jogador se retirar, os resultados permanecerão na tabela cruzada para fins de rating. Somente os jogos que forem realmente disputados serão calculados
- (2) Se um jogador não puder jogar em uma determinada rodada, é essencial informar ao Oficial de Empareiramento e ao CA antes que os empareiramentos para aquela rodada seja feitos

A menos que as regras de uma competição especifiquem o contrário:

(3) Em um torneio L2 ou L3: Se, após o início da rodada, dois jogadores não tiverem um jogo, eles poderão ser emparelhados um contra o outro. Isso só é permitido quando o árbitro e os dois jogadores concordarem e eles ainda não tiverem jogado nesse torneio. O árbitro deverá ajustar os tempos do relógio de forma equitativa.

(4) Em um torneio de L2 ou L3, as regras podem permitir que um jogador tire um bye de meio ponto em uma determinada rodada. Isso só é permitido uma vez durante o torneio, se houver aviso prévio adequado e se o árbitro concordar com isso.

Essa permissão pode não ser concedida a um jogador que receba condições ou que tenha recebido uma entrada gratuita no torneio.

Normalmente, esses byes de ½ ponto podem ser concedidos a jogadores que não podem estar presentes na primeira e na segunda rodada do torneio. É aconselhável não conceder byes nas rodadas posteriores, especialmente na última rodada, porque eles podem afetar a classificação final e, portanto, a distribuição de prêmios.

Em qualquer caso, as possibilidades de byes de ½ ponto devem ser claramente descritas e anunciadas nos regulamentos do torneio.

N.B.: o artigo 6.7 também deve ser aplicável a eventos de equipe.

7. Competições da equipe e papel do capitão da equipe

Uma competição por equipes é aquela em que os resultados de jogos individuais contribuem igualmente para a pontuação final de um grupo definido de jogadores.

7.1 O capitão da equipe pode delegar suas funções a outra pessoa, desde que informe o CA por escrito com antecedência.

Nos regulamentos de um torneio de equipes, devem ser incluídos detalhes sobre as composições das equipes.

Normalmente, os seguintes itens podem ser aplicados:

Uma ordem fixa de tabuleiro (pode ser de acordo com a classificação FIDE dos jogadores; a classificação mais alta fica com o número 1). Alguns eventos permitem que o capitão tenha total discricção, outros não permitem que um jogador jogue em um tabuleiro superior ao de um colega de equipe que tenha 100 pontos de rating a mais. A lista de equipes deve ser enviada antes da primeira rodada em um horário estipulado pelos regulamentos. A ordem não deve ser alterada durante todo o torneio.

Se uma equipe tiver reserva(s): então, para cada rodada, cada equipe deverá enviar sua composição (por exemplo, se a equipe for composta por 4 jogadores e um reserva, a composição da equipe poderá ser: 1, 2, 3, 4, ou 1, 2, 4, 5, ou 1, 3, 4, 5, ou 1, 2, 3, 5 ou 2, 3, 4, 5,), fornecida dentro de um determinado prazo antes do início da rodada.

Se o capitão não enviar nenhuma composição até o prazo final, sua composição será: 1, 2, 3, 4. Nenhum jogador com número maior na ordem fixa dos tabuleiros poderá jogar acima de um jogador com número menor. O jogador reserva deve sempre jogar no último tabuleiro.

4. Outras permutações não são permitidas.

Quando os jogadores jogam nos tabuleiros errados, o resultado do jogo conta para rating, mas não para a pontuação final da partida. Eles serão perdidos (+/- ou -/+).

<i>Exemplo:</i>			
<i>Uma equipe</i>	-	<i>Equipe B</i>	
1A	1-0	2B: tabuleiro certo	
2A	0-1	4B: tabuleiro errado (deveria ser 3B)	+ - : resultado corrigido
3A	½	3B: tabuleiro errado (deveria ser 4B)	+ - : resultado corrigido
5A	0-1	5B: tabuleiro certo	
 <i>Resultado inicial da partida: 1,5-2,5 (válido apenas para rating) Resultado corrigido da partida: 3.0-1.0 (válido para classificação e empareiramentos futuros).</i>			
 <i>Cada capitão de equipe é responsável por enviar as composições de sua equipe ao oficial apropriado.</i>			
 <i>Os capitães das equipes DEVEM VERIFICAR as composições das equipes em cada rodada, a fim de evitar a ordem incorreta dos tabuleiros.</i>			

Consulte o novo “Capitães de Equipe e Chefes de Delegação”

8. Desempates e partidas não jogadas

Consulte o Manual da FIDE C.02 - Padrões de equipamento de xadrez e local do torneio para os torneios da FIDE.

9. Conduta dos jogadores

- 9.1 Uma vez que um jogador tenha aceitado formalmente um convite, ele deverá jogar, exceto em circunstâncias excepcionais (força maior), como doença ou incapacidade. A aceitação de outro convite não é considerada um motivo válido para não participar ou para se retirar.
- 9.2 Todos os participantes devem estar vestidos de maneira adequada. Em caso de violação das normas de vestuário, eles podem ser penalizados - consulte o Manual da FIDE A.09 - Código de Ética, artigo 3.2

O árbitro-chefe é responsável por garantir que o código de vestimenta seja observado. Ao observar uma violação do código de vestimenta, o árbitro assistente deve informar a um árbitro mais sênior.

- 9.3 Um jogador que não deseja continuar uma partida, mas sai sem desistir ou notificar o árbitro, é desclassificado. Ele pode ser penalizado, a critério do CA, por falta de espírito esportivo - ver Manual da FIDE E.01 - Leis do Xadrez, artigo 12.9
- 9.4 Quando estiver claro que os resultados foram arranjados - ver Manual FIDE E.01 - Leis do Xadrez, artigo 11.1 - o CA deverá impor penalidades adequadas - ver Manual FIDE E.01 - Leis do Xadrez, artigo 12.9
- 9.5 Os jogadores não devem comer no tabuleiro de xadrez durante o jogo.

10. Procedimento de apelação

- 10.1 Quando houver uma disputa, o CA ou o CO, conforme apropriado, deve fazer todos os esforços para resolver as questões por meio de reconciliação. É possível que esses meios falhem e a disputa seja tal que as penalidades sejam apropriadas, mas não especificamente definidas pelas Leis do Xadrez ou pelo Regulamento Geral da Competição. Nesse caso, o CA (em consulta com o CO) terá poder discricionário para impor penalidades. Ele deve procurar manter a disciplina e oferecer outras soluções que possam apaziguar as partes ofendidas.
- 10.2 Em todas as competições, haverá um Comitê de Apelações (AC). O CO deverá garantir que o AC seja eleito ou nomeado antes do início da primeira rodada, geralmente no sorteio ou na reunião de jogadores. Recomenda-se que o AC seja composto por um Presidente, pelo menos dois membros e, quando necessário, dois membros reservas. O Presidente, os membros e os membros reservas devem, se possível, ser de federações diferentes, caso se trate de uma competição internacional. Nenhum membro do AC envolvido na disputa poderá decidir sobre essa disputa. Esse comitê deve ter um número ímpar de membros votantes. Os membros do AC não devem ter menos de 21 anos de idade.
- 10.3 Um jogador ou um oficial registrado representando um jogador ou equipe pode apelar contra qualquer decisão tomada pelo CA ou CO ou um de seus assistentes. Esse oficial pode incluir o capitão da equipe do jogador, o chefe da delegação ou outra pessoa, conforme definido nas regras do evento.
- 10.4 A apelação deverá ser acompanhada de uma taxa e apresentada por escrito até o prazo final. Tanto a taxa quanto o prazo devem ser fixados com antecedência. As decisões do AC serão definitivas. A taxa será devolvida se a apelação for bem-sucedida. A taxa (ou parte dela) também poderá ser devolvida se a apelação não for bem-sucedida, mas for considerada razoável na opinião do comitê.

11. Mídia

- 11.1 Câmeras de televisão silenciosas e discretas são permitidas no local de jogo e em áreas contíguas com a aprovação do CO e do CA. O CA deverá garantir que os jogadores não sejam perturbados ou distraídos de forma alguma pela presença de TV, câmeras de vídeo ou outros equipamentos.
- 11.2 Somente fotógrafos autorizados podem tirar fotos no local de jogo. O uso de flash na área de jogo é restrito aos primeiros dez minutos da primeira rodada e aos primeiros cinco minutos de cada rodada subsequente, a menos que o CA decida de outra forma.
- 11.3 O Regulamento de um evento pode incluir outras regras devido às peculiaridades do evento. Os fotógrafos autorizados podem tirar fotos sem flash durante o restante da rodada na área de jogo, somente com a permissão do CA.

12. Convite, registro e funções para torneios L1

- 12.1 Os convites para uma competição oficial da FIDE devem ser emitidos o mais rápido possível.
- 12.2 O CO deverá enviar, por meio das respectivas federações nacionais, convites a todos os participantes qualificados para a competição. A carta-convite deverá ser aprovada primeiramente pelo Presidente da FIDE para competições do Campeonato Mundial e pelo Presidente Continental para competições do Campeonato Continental.
- 12.3 O convite deve ser o mais abrangente possível, indicando claramente as condições esperadas e fornecendo todos os detalhes que possam ser úteis ao jogador.

Os itens a seguir devem ser incluídos na carta-convite e/ou no folheto, que também deve ser publicado no site da FIDE:

1. As datas e o local da Competição
2. Uma referência aos Regulamentos da FIDE
3. O(s) hotel(is) onde os jogadores ficarão hospedados com os detalhes de contato
4. O cronograma da competição: datas, horários e locais de: chegada, cerimônia de abertura, reunião técnica, sorteio, jogo, eventos especiais, cerimônia de encerramento, partida.
5. O ritmo de jogo e o tipo de relógio a ser usado na Competição.
6. O sistema de emparelamento para o evento e o sistema de desempate a ser usado.
7. O tempo padrão
8. As regras específicas para acordos de empate, se houver alguma restrição.
9. Para competições de Xadrez Rápido e Blitz, se será aplicado o Artigo A3 ou A4, ou B3 ou B4.
10. As despesas de viagem; acomodação; duração da hospedagem e alimentação, ou o custo de tal acomodação, incluindo a das pessoas que acompanham o jogador; providências para refeições;
11. A taxa de inscrição, os detalhes completos do fundo de prêmios, incluindo prêmios especiais, dinheiro de bolso, dinheiro de pontos; a moeda em que o dinheiro será desembolsado; o método e as condições de pagamento; a responsabilidade fiscal;
12. Informações sobre vistos e como obtê-los.
13. Como chegar ao local de jogo e as providências para o transporte.
14. O número provável de participantes, os nomes dos jogadores convidados e o nome do Árbitro Chefe (CA).
15. O site do evento, detalhes de contato dos organizadores, incluindo o nome do CO.
16. A responsabilidade dos jogadores em relação à mídia, ao público em geral, aos patrocinadores, aos representantes do governo e a outras considerações semelhantes.
17. Código de vestimenta, se houver

18. Quaisquer restrições ao fumo devem ser mencionadas no convite.
19. Disposições de segurança.
20. Considerações médicas especiais, como vacinas recomendadas ou exigidas com antecedência.
21. Providências para: turismo, eventos especiais, acesso à Internet e assim por diante.
22. A data até a qual o jogador deve dar uma resposta definitiva ao convite e onde e quando ele deve informar sua chegada.
23. Em sua resposta, o jogador pode mencionar condições médicas pré-existentes e necessidades dietéticas e/ou religiosas especiais.
24. Se o organizador tiver que tomar medidas especiais devido a uma deficiência do jogador, o jogador deverá notificar o organizador em sua resposta.
- 12.4 Uma vez que um convite tenha sido emitido para um jogador, ele não poderá ser retirado, desde que o jogador aceite o convite até a data de resposta. Se um evento for cancelado ou adiado, os organizadores deverão fornecer uma compensação.
- 12.5 O CO deve garantir tratamento médico e medicamentos para todos os participantes, segundos oficiais, árbitros e oficiais e deve assegurar essas pessoas contra acidentes e a necessidade de serviços médicos, incluindo medicamentos, procedimentos cirúrgicos e assim por diante, mas não terá responsabilidade quando houver uma condição crônica. A equipe médica oficial deverá ser designada para a duração da competição.
- 12.6 O mesmo protocolo descrito nos itens 12.3, 12.4 e 12.5 deve ser seguido nas competições L2 ou L3, com as devidas alterações.

13. Nomeações de CA para torneios L1

- 13.1 (1) O CA de um Evento Mundial oficial deve ser nomeado pelo Presidente da FIDE em consulta com o CO. O CA de uma competição de Campeonato Continental deverá ser nomeado pelo Presidente Continental, em consulta com o CO. O CA deve ter o título de Árbitro Internacional classificado como "A" ou "B" (ver Manual da FIDE B.06, Anexo 2, Regulamentos para a Classificação dos Árbitros de Xadrez) e deve ter experiência adequada em competições da FIDE, idiomas oficiais da FIDE e regulamentos relevantes da FIDE.

(2) A FIDE e/ou o Comitê Organizador nomearão , em consulta com o Árbitro Chefe, os outros árbitros e outros funcionários.

Anexo 1: Detalhes da Tabela Berger

Tabelas Berger para torneios Round-Robin

Quando houver um número ímpar de jogadores, o número mais alto conta como um bye.

3 ou 4 jogadores:

Rd 1: 1-4, 2-3.

Rodada 2: 4-3, 1-2.

Rodada 3: 2-4, 3-1.

5 ou 6 jogadores:

Rodada 1: 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 2: 6-4, 5-3, 1-2.

Rodada 3: 2-6, 3-1, 4-5.

Rodada 4: 6-5, 1-4, 2-3.

Rd 5: 3-6, 4-2, 5-1.

7 ou 8 jogadores:

Rodada 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Rd 2: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2.

Rodada 3: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6.

Rd 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.

Rodada 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7.

Rodada 6: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

9 ou 10 jogadores:

Rd 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Rd 2: 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.

Rd 3: 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

Rd 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.

Rd 5: 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.

Rd 6: 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.

Rd 8: 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Rd 9: 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

11 ou 12 jogadores:

Rd 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

Rd 2: 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.

Rodada 3: 2-12, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Rd 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3.

Rd 5: 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9.

Rd 6: 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10.

Rd 8: 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Rd 9: 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.

Rodada 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Rd 11: 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

13 ou 14 jogadores:

Rodada 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Rd 2: 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.

Rodada 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.

Rd 4: 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.

Rodada 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.

Rd 6: 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11.

Rd 8: 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Rodada 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12.

Rodada 10: 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Rd 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13.

Rd 12: 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

Rd 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

15 ou 16 jogadores:

Rodada 1: 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.

Rd 2: 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.

Rodada 3: 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.

Rd 4: 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.

Rodada 5: 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11.

Rd 6: 16-11, 12-10, 13-9, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12.

Rd 8: 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Rodada 9: 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13.

Rodada 10: 16-13, 14-12, 15-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Rd 11: 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14.

Rd 12: 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

Rd 13: 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15.

Rd 14: 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Rd 15: 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

Em um torneio de rodada dupla, recomenda-se inverter a ordem das duas últimas rodadas do primeiro ciclo. Isso evita três jogos consecutivos com a mesma cor.

Sorteio restrito (C06)

Aprovado pela Assembleia Geral de 1987

Introdução: Em certos casos, os regulamentos determinam que o emparelhamento deve ser realizado de forma que os jogadores da mesma federação não se encontrem nas três últimas rodadas, se possível.

Isso pode ser feito usando as tabelas Varma, reproduzidas abaixo, que podem ser modificadas para torneios de 10 a 24 jogadores.

Instruções para o sorteio "restrito" dos números do torneio

1. No caso de 19 ou 20 participantes, os jogadores do mesmo grupo (A, B, C ou D), conforme indicado abaixo, não se encontrarão nas três últimas rodadas:

- A. (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18)
- B. (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14)
- C. (5, 10, 19)
- D. (4, 20)

O árbitro deverá preparar previamente envelopes não marcados, cada um contendo um dos números acima. Os envelopes que contêm um grupo de números são então colocados em envelopes maiores não marcados.

2. A ordem de sorteio dos jogadores é listada previamente da seguinte forma: Os jogadores da federação com o maior número de representantes serão sorteados primeiro. Quando duas ou mais federações tiverem o mesmo número de representantes, a precedência será determinada pela ordem alfabética do código de país da FIDE. Entre os jogadores da mesma federação, a precedência é determinada pela ordem alfabética de seus nomes.
3. Por exemplo, o primeiro jogador do primeiro contingente com o maior número de jogadores deverá escolher um dos envelopes grandes contendo pelo menos números suficientes para seu contingente e, em seguida, tirar um dos números desse envelope. Os outros jogadores do mesmo contingente também deverão retirar seus números do mesmo envelope. Os números que restarem estarão disponíveis para serem usados por outros jogadores.
4. Os jogadores do contingente seguinte tiram a sorte e o procedimento é seguido até que todos os jogadores tenham tirado seus números.

5. As seguintes Tabelas Varma podem ser usadas para 10 a 20 jogadores.

9/10 jogadores

1. (3, 4, 8);
2. (5, 7, 9);
3. (1, 6);
4. (2, 10)

11/12 jogadores

1. (4, 5, 9, 10);
2. (2, 6, 7);
3. (1, 8, 12);
4. (3, 11)

13/14 jogadores

1. (4, 5, 6, 11, 12);
2. (1, 2, 8, 9);
3. (7, 10, 13);
4. (3, 14)

15/16 jogadores

1. (5, 6, 7, 12, 13, 14);
2. (1, 2, 3, 9, 10);
3. (8, 11, 15);
4. (4, 16)

Jogadores 17/18

1. (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16);
2. (1, 2, 3, 10, 11, 12);
3. (9, 13, 17);
4. (4, 18)

19/20 jogadores

1. (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18);
2. (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14);
3. (5, 10, 19);
4. 4, 20)

21/22 jogadores

1. (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20);
2. (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15);
3. (11, 16, 21);
4. (5, 22)

23/24 jogadores

1. (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22);
2. (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17);
3. (12, 18, 23);
4. (5, 24)

Regulamentos de desempate (em vigor a partir de 1º de abril de 2024) (C07)

REGULAMENTOS DE *PLAY-OFF* E DESEMPATE

Aprovado pelo Conselho da FIDE em 01/08/2023

Aplicado a partir de 1º de setembro de 2023 para todas as competições da FIDE sob a égide do EVE e do GSC; a partir de 1º de abril de 2024 para todas as competições válidas para Rating FIDE.

1. Escopo

Esses regulamentos se aplicam a todas as competições classificadas pela FIDE.

- *Observação: Consulte o artigo 4.1.*

2. Classificação dos participantes empatados (jogadores ou equipes)

- 2.1 Os regulamentos do torneio devem especificar se os participantes empatados compartilharão o mesmo lugar na classificação ou, caso contrário, um método para classificá-los.
- 2.2 Os métodos disponíveis de classificação de participantes empatados são:
 - *Play-offs* de partidas (consulte o Artigo 3)
 - Desempates sem partidas (consulte o Artigo 4 em diante)

3. *Play-offs*

- 3.1 Se forem necessários *play-offs*, os seguintes parâmetros deverão ser definidos nos regulamentos específicos do torneio, conforme necessário:
 - 3.1.1 Se os *play-offs* são para todas as posições empatadas ou para posições empatadas específicas (por exemplo, 1º lugar apenas)
 - 3.1.2 Se a qualificação para os *play-offs* se aplica após a aplicação de nenhum, alguns ou todos os critérios de desempate selecionados no Artigo 4.1.
 - 3.1.3 O formato (por exemplo, Round Robin ou *Knockout*)
 - 3.1.4 O método pelo qual os números de emparelamento são alocados
 - 3.1.5 O método pelo qual as cores são alocadas
 - 3.1.6 O(s) limite(s) de tempo para todos os jogos
 - 3.1.7 A programação dos jogos ou o intervalo entre cada jogo

4. Desempates

- 4.1 Eles devem assumir a forma de uma lista ordenada de desempates escolhidos pelo organizador-chefe entre os listados no Artigo 5 ou definidos pelos regulamentos específicos do torneio.

Se necessário, o árbitro principal deverá completar a lista escolhendo desempates adicionais dentre os listados no Artigo 5 e publicar a lista antes do início do torneio.

- 4.2 Para a classificação final do torneio, os participantes serão classificados na ordem especificada pelo respectivo desempate, começando pelo primeiro desempate especificado e passando para o próximo na lista sempre que um empate persistente não puder ser desfeito.

Quando a lista de desempate estiver esgotada, qualquer empate restante deverá ser desfeito por sorteio, a menos que as regras do torneio especifiquem que tais empates não serão desfeitos.

4.3 Esses desempates calculam uma avaliação que pode ser baseada em:

Tipo A: um subconjunto dos jogos dos participantes empatados. Os desempates desse tipo podem aparecer várias vezes na lista de desempates.

Tipo B: Resultados dos próprios participantes, para que seu valor possa ser calculado ou previsto pelos participantes envolvidos antes ou durante seus próprios jogos.

Tipo C: Os resultados (finais) dos oponentes, portanto, só podem ser calculados no final da rodada ou do torneio.

Tipo D: Dados prévios conhecidos dos oponentes (por exemplo, ratings, mas também resultados de rodadas anteriores), para que seus valores possam ser calculados após a publicação dos emparelhamentos (ou seja, antes dos jogos serem disputados)

ou uma combinação de todos os itens acima.

4.4 Se dois participantes jogarem entre si mais de uma vez, cada jogo ou partida será tratado como um confronto separado (exceto conforme previsto no Artigo 6.1.2). Consequentemente, os dados dos adversários (por exemplo, classificações, pontuações) serão usados em somas e médias quantas vezes os dois participantes tiverem jogado entre si.

5. Lista e descrição dos critérios de desempate

Nome (em ordem alfabética)	Tipo	Seção	Acrônimo	Corte-1
Média de Buchholz dos adversários	CC	8.2	AOB	
Performance média perfeita [do torneio] dos oponentes	DC	10.5	APPO	
Rating de performance médio [do torneio] dos adversários	DC	10.4	APRO	
Rating médio dos adversários	D	10.1	ARO	●
Buchholz	C	8.1	BH	●
Confronto direto	A	6	DE	
Fore Buchholz	D	8.3	FB	●
Jogos que um deles foi eleito para jogar	B	7.6	GE	
Sistema Koya para Round Robin	BC	9.2	KS	
Número de partidas jogadas com a cor preta	B	7.3	BPG	
Número de jogos vencidos	B	7.2	GANHOU	
Número de jogos vencidos com a cor preta	B	7.4	BWG	
Número de vitórias	B	7.1	GANHAR	
Performance perfeita em torneio	BD	10.3	PTP	
Sonneborn-Berger	BC	9.1	SB	●
(Soma dos) escores progressivos	B	7.5	PS	●
Rating de Performance do torneio	BD	10.2	TPR	

Critérios de desempate específicos para eliminações de equipes				
Contagem dos tabuleiros	B	12.1	BC	
Eliminação do tabuleiro inferior	B	12.3	BBE	
Resultado do Principal Tabuleiro	B	12.2	TBR	
Critérios de desempate específicos para competições de equipes				
Sonneborn-Berger estendido para equipes	BC	13.2	ESB	•
Confronto direto estendido para equipes	A	13.3	EDE	
Pontos de match ou pontos de jogo	B	13.1	MPvGP	
Pontuação e Cronograma de Combinação de forças	BC/ BD	13.4	SSSC	

6. Direct Encounter (DE) (Tipo A, ou seja, com várias listas)

6.1 Se alguns ou todos os participantes empatados tiverem se enfrentado, a soma das pontuações desses encontros será usada para produzir classificações separadas, com as seguintes ressalvas:

6.1.1 As vitórias ou derrotas por desistência não cobertas pelo Artigo 15.2 são excluídas, a menos que os regulamentos específicos do torneio determinem o contrário - quando incluídas, as vitórias ou derrotas por desistência são equivalentes aos jogos disputados

6.1.2 Ao contrário do disposto no Artigo 4.4, se dois participantes tiverem se enfrentado mais de uma vez, o complemento a ser usado por eles na soma mencionada acima será a pontuação média desses jogos.

6.2 Se todos os participantes empatados tiverem se enfrentado, as classificações separadas determinarão todas as classificações entre eles, com exceção de quaisquer outros empates entre qualquer subconjunto deles, para os quais o Artigo 6 deverá ser reaplicado até que nenhum outro empate possa ser resolvido.

6.3 Em torneios suíços, se os participantes empatados não tiverem jogado todos os jogos entre si, mas um deles estiver sozinho no topo da classificação separada, independentemente do resultado dos jogos que faltam, esse participante será classificado em primeiro lugar entre os participantes empatados - o mesmo se aplica à segunda classificação quando a primeira for atribuída dessa forma; e assim por diante.

O artigo 6 será então reaplicado a todos os participantes não classificados restantes desse conjunto.

7. Desempates do tipo B (com base no próprio registro do participante)

7.1 Número de vitórias (WIN)

O número de rodadas em que um participante obtém, com ou sem jogar, tantos pontos quanto os concedidos para uma vitória.

7.2 Número de jogos vencidos (WON)

O número de jogos ganhos no tabuleiro.

7.3 Número de jogos disputados com a cor preta (BPG)

O número de partidas jogadas no tabuleiro com as peças pretas.

7.4 Número de jogos ganhos com as pretas (BWG)

O número de jogos ganhos no tabuleiro com as peças pretas.

7.5 (Soma dos) escores progressivos (PS)

Após cada rodada, um participante tem uma determinada pontuação no torneio. Esse desempate é calculado somando-se a pontuação do participante no final de cada rodada.

7.6 Jogos que um foi Eleito para jogar (GE)

O número de rodadas reduzido pelo número de meio-pontos, zero-pontos ou perdas por WO que um participante teve no torneio.

8. Buchholz e outros tie-breaks relacionados a Buchholz

8.1 Buchholz (BH)

A soma das pontuações de cada um dos oponentes de um participante.

8.2 Média de Buchholz dos oponentes (AOB)

A média da pontuação Buchholz dos oponentes jogados no tabuleiro.

8.3 Fore Buchholz (FB)

A pontuação de Buchholz foi calculada como se todos os jogos emparelhados da rodada final tivessem terminado em empate.

Consulte o Artigo 16 sobre o gerenciamento de rodadas não jogadas.

9. Desempates com base nos resultados dos participantes e dos oponentes

9.1 Sonneborn-Berger (SB)

Ele é calculado adicionando-se, para cada rodada, um valor dado pela multiplicação da pontuação final dos adversários pelos pontos marcados contra eles. Consulte o Artigo 16 para o gerenciamento de rodadas não jogadas.

9.2 Sistema Koya (para Round Robin) (KS)

O número de pontos obtidos em relação a todos os participantes que obtiveram pelo menos 50% da pontuação máxima possível no torneio.

10. Critérios de desempate baseados em avaliações

Esses desempates devem ser retirados da lista de desempates do torneio quando houver jogadores sem rating, a menos que regras detalhadas sobre o manuseio de jogadores sem rating estejam incluídas nos regulamentos do torneio ou estabelecidas e publicadas pelo árbitro principal antes do início do torneio.

10.1 Rating médio dos oponentes (ARO)

A média dos ratings dos oponentes enfrentados no tabuleiro, arredondada para o número inteiro mais próximo (0,5 arredondado para cima).

10.2 Rating de performance no torneio (TPR)

Calculado adicionando ao ARO um número (chamado de diferença de rating (RD) - que pode ser negativo) resultante da conversão da pontuação fracionária (número de pontos obtidos em partidas jogadas no tabuleiro dividido pelo número de partidas) em RD (veja a tabela de conversão correspondente nos Regulamentos de Rating da FIDE).

10.3 Performance perfeita no torneio (PTP)

Esse é um número inteiro que corresponde ao rating mais baixa que um participante deve ter para que sua pontuação esperada seja maior ou igual à pontuação do torneio. Para uma pontuação zero, esse número é definido 800 pontos abaixo do rating do oponente com rating mais baixo.

A pontuação esperada é a soma das probabilidades de pontuação definidas nos Regulamentos de Classificação da FIDE pela tabela de conversão das diferenças de rating em probabilidades de pontuação.

Cada diferença de rating é calculada usando o rating mais baixo mencionado acima e o rating de cada oponente enfrentado pelo participante durante o torneio. A escala de rating completa é usada nessa conversão (ou seja, sem corte de ± 400).

10.4 Rating médio de performance [do torneio] dos oponentes (APRO)

A média das performances (TPR) dos oponentes enfrentados no tabuleiro, arredondada para o número inteiro mais próximo (0,5 arredondado para cima).

10.5 Performance média perfeita [do torneio] dos oponentes (APPO)

A média das performances perfeitas (PTP) dos oponentes enfrentados no tabuleiro, arredondada para o número inteiro mais próximo (0,5 arredondado para cima).

11. Desempates entre equipes

11.1 Em torneios de equipes, cada partida entre duas equipes pode registrar dois tipos de pontuação:

11.1.1 Pontos de Match (MP)

Pontos atribuídos a uma equipe - vitória, empate e derrota.

11.1.2 Pontos de jogo (GP)

Soma dos pontos individuais que cada jogador da equipe marca.

12. Critérios de desempate específicos para eliminatórias de equipes

Embora esses critérios de desempate possam ser usados em competições por equipes (consulte o Artigo 13) e sejam descritos como tal, eles são específicos para eliminatórias por equipes quando ambas as equipes têm o mesmo número de pontos de match e pontos de jogos.

Para esses desempates:

- As vitórias ou derrotas por WO individual são consideradas como vitórias ou derrotas padrão.
- Se a equipe recebeu um bye alocado, os pontos de jogo considerados para cada tabuleiros são os mesmos atribuídos a uma vitória padrão.

12.1 Contagem de tabuleiros (BC)

Para cada equipe e cada tabuleiro, multiplique o número do tabuleiro (por exemplo, um para o primeiro tabuleiro, dois para o segundo tabuleiro) pelo número de pontos de jogo obtidos naquele tabuleiro em todos os jogos disputados pela equipe no torneio, independentemente de quem estava jogando nele.

Quanto menor for a soma desses produtos, maior será a classificação da equipe.

Ele só pode ser usado quando todas as equipes empatadas tiverem (marcado) o mesmo número de pontos do jogo.

12.2 Resultados do Principal Tabuleiro (TBR)

Esse é o número de pontos de jogo obtidos no primeiro tabuleiro em todos os jogos disputados pela equipe no torneio, independentemente de quem estava jogando nesse tabuleiro.

Se os resultados no tabuleiro superior não forem decisivos, reaplique esse desempate ao tabuleiro mais alto ainda não contado. Continue reaplicando esse desempate da mesma forma até que o empate seja desfeito.

12.3 Eliminação do tabuleiro inferior (BBE)

Esse é o número de pontos de jogo obtidos em todos os tabuleiros, exceto no tabuleiro inferior, em todos os jogos disputados pela equipe no torneio, independentemente de quem estava jogando nesses tabuleiros.

Se a exclusão do tabuleiro inferior não for decisiva, reaplique esse desempate ao tabuleiro mais baixo ainda não excluído. Continue reaplicando esse desempate da mesma forma até que o empate seja desfeito.

13. Critérios de desempate específicos para competições de equipes

Todos os desempates descritos nos Artigos 6 a 10, ou alguma variação deles, também podem ser aplicados para as equipes, usando o MP ou GP das equipes como a pontuação de referência para a equipe - a pontuação primária sendo o padrão, se a pontuação de referência não for explicitamente indicada.

13.1 Pontos de Match ou Pontos de Jogo (MPvGP)

Pontos de Match em competições de equipes que são decididas por Pontos de Jogo ou Pontos de Jogo em competições de equipes que são decididas por Pontos de Match.

13.2 Sonneborn Berger Estendido (ESB) para equipes

Combinando MP e GP, quatro combinações de desempates Sonneborn-Berger estão disponíveis. Qualquer uma delas ou qualquer combinação delas pode ser usada. Cada desempate Sonneborn-Berger (estendido) é calculado adicionando para cada oponente um valor dado pelo produto de dois elementos:

- o número total de MP ou GP obtido pelo oponente no final do torneio;
- o número de MP ou GP marcados contra esse oponente.

As quatro possibilidades são:

13.2.1 EMMSB Total de MP oponente $\times$ MP marcado

13.2.2 EMGSB Total de oponentes MP $\times$ pontuação GP

13.2.3 EGMSB Total de oponentes de GP $\times$ pontuação de MP

13.2.4 EGGSB Total de GPs do oponente

$\times$ GPs marcados Consulte o Artigo 16 para o gerenciamento de rodadas não jogadas.

13.3 Encontro direto estendido para equipes (EDE)

13.3.1 Aplique a regra do Confronto Direto (Artigo 6), primeiro usando a pontuação primária (MP ou GP) e, depois, se todas as equipes ainda estiverem empatadas, usando a pontuação secundária.

13.3.2 Se exatamente duas equipes ainda estiverem empatadas no MP e no GP, as regras de uma competição devem especificar se os critérios de desempate específicos para eliminatórias de equipes se aplicam (Artigo 12) e, em caso afirmativo, quais e em que ordem.

13.3.3 Sempre que um novo subconjunto de equipes empatadas for determinado, reinicie com o novo subconjunto do item 13.3.1.

13.4 Pontuação e Programação da Combinação de Força (SSSC)

Esse desempate reúne dois elementos:

13.4.1 a pontuação secundária de uma equipe (GP se a pontuação primária for dada por MP, ou vice-versa);

13.4.2 um valor que representa a força de sua oposição (chamado Programação de Força). Esse valor é o resultado de uma divisão entre:

- a. [Buchholz da equipe, com base na pontuação primária (observação: se o valor do desempate tiver que ser conhecido antes do jogo, use Fore Buchholz);
- b. [divisor] um fator de normalização, dado pela pontuação primária mais alta alcançada no torneio dividida pela pontuação secundária mais alta alcançada em uma única partida, arredondada para o número inteiro mais próximo de zero, ou por um valor diferente, se estabelecido pelas regras da competição.

14. Modificadores

Cada desempate baseado em uma soma de valores (que podem vir de resultados, classificações ou qualquer valor calculado com base neles) pode ser redefinido com a aplicação de um modificador, que é uma forma de variar os elementos que fazem parte do cálculo, geralmente excluindo alguns desses elementos ou, mais raramente, adicionando alguns:

14.1 Cut-1: cortar o valor menos significativo

14.1.1 É o modificador mais usado, aplicável em muitos desempates. Os mais comumente usados são:

- a. Buchholz Cut-1 (BH-C1, excluir o adversário com o menor número de pontos)
- b. ARO Cut-1 (ARO-C1, exclui o oponente com a classificação mais baixa)
- c. Progressive Score Cut-1 (PS-C1, exclui a pontuação obtida após a primeira rodada)
- d. Sonneborn-Berger Cut-1 (SB-C1, exclui o oponente com a pontuação mais baixa - se houver mais de um, exclui aquele com o qual foi obtido o pior resultado).

14.1.2 Na competição por equipes, todos os desempates Sonneborn-Berger estendidos para as equipes (consulte o Artigo 13.2) são calculados excluindo-se um dos adversários com a pontuação primária mais baixa (MP para EMMSB e EMGSB, ou GP para EGMSB e EGGSB) - tendo como escolha aquele com o qual o pior resultado foi alcançado.

14.2 Cut-2: Corta os dois valores menos significativos

O mais comumente usado é o Buchholz Cut-2 (BH-C2).

14.3 Median1: Corte os valores menos e mais significativos (*nessa ordem*)

O mais comumente usado é o Buchholz Median-1 (BH-M1).

14.4 Mediana2: Corte os dois valores menos e os dois valores mais significativos (*nessa ordem*)

O mais comumente usado é o Buchholz Median-2 (BH-M2).

14.5 Limite: Alterar um limite

A modificação mais comum é no Koya: o limite de 50% da pontuação máxima possível do torneio pode ser aumentado ou diminuído em meio ponto de cada vez para permitir que menos ou mais participantes contribuam para a avaliação do desempate.

14.6 Todos os modificadores estão sujeitos ao Gerenciamento de rodadas não jogadas (consulte o Artigo 16).

15. Rodadas não jogadas

15.1 Uma rodada não jogada é qualquer rodada em que um participante, empareirado ou não, não tenha jogado uma partida em um torneio individual ou uma partida em um torneio por equipes

15.2 Em torneios com pares predeterminados, as vitórias ou derrotas por WO (as únicas rodadas não jogadas possíveis) são tratadas como jogos regulares.

15.3 Para torneios suíços, aplique o Artigo 16.

16. Gerenciamento de rodadas não jogadas em torneios suíços

Em torneios suíços individuais ou por equipes, os desempates Buchholz (consulte o Artigo 8.1), Sonneborn-Berger (consulte os Artigos 9.1 e 13.2) e suas variantes (Fore Buchholz, consulte o Artigo 8.3; e Modificadores "Cut", consulte os Artigos 14.1 a 14.4), que são direta ou indiretamente baseados nos resultados dos adversários, são afetados pela presença de rodadas não jogadas no registro dos participantes.

16.1 As definições a seguir são usadas nesta seção:

16.1.1 bye solicitado: um bye de meio-ponto ou um bye de zero-ponto (observação: qualquer rodada após a desistência de um participante é um bye de zero-ponto)

16.1.2 Rodada disponível para jogar: qualquer rodada em que um participante tenha jogado seu jogo ou tenha ficado sem jogo devido a um bye alocado, o oponente não chegou para jogar ou circunstâncias imprevistas que resultaram na concessão de um bye de ponto inteiro.

16.2 As rodadas não jogadas podem ser divididas nas seguintes categorias:

16.2.1 Byes alocados ou byes de ponto completo

16.2.2 Vitórias por WO

16.2.3 Byes solicitados que são seguidos por pelo menos uma rodada disponível para jogar

16.2.4 Perdas por WO

16.2.5 Byes solicitados que não são seguidos por nenhuma rodada disponível para jogar

16.3 Quando um participante tem rodadas não jogadas, com o único propósito de calcular o desempate de seus oponentes, a pontuação do participante é ajustada da seguinte forma:

16.3.1 As rodadas não jogadas das categorias 16.2.1, 16.2.2, 16.2.3 e 16.2.4 são avaliadas com o resultado (vitória, empate, derrota) correspondente ao número de pontos concedidos ou, para as equipes, pontos de partida e pontos de jogo.

16.3.2 As rodadas não jogadas da categoria 16.2.5 são avaliadas como empates.

16.4 Para calcular o desempate do próprio participante, qualquer uma de suas rodadas não jogadas é avaliada como se houvesse um jogo disputado contra um adversário fictício que concluiu o torneio com o mesmo número de pontos que o próprio participante e terminou com o resultado (vitória, empate, derrota) correspondente ao número de pontos concedidos.

Observação: Para competições de equipe, "pontos" significa "pontos de match e pontos de jogo".

16.5 Exceção Cut-1

Uma rodada voluntária não jogada ("VUR") é um bye solicitado ou uma perda por WO (16.2.3 a 16.2.5).

16.5.1 Quando um modificador exigir o corte do valor menos significativo (consulte os Artigos 14.1 a 14.4) de um participante com um ou mais VURs, a menor contribuição proveniente dessas rodadas deverá ser cortada, desde que essa contribuição não seja inferior ao valor menos significativo.

Isso significa que:

- Para Buchholz, corte a menor contribuição proveniente de um VUR.
- Para Sonneborn-Berger, após determinar:
 - a. a menor contribuição proveniente de um VUR
 - b. o valor menos significativo (consulte 14.1.1.d e 14.1.2)

cortou o maior desses dois valores (observação: eles são o mesmo elemento se o valor menos significativo vier de um VUR).

16.5.2 A regra 16.5.1 se aplica novamente aos elementos restantes quando o modificador exigir mais cortes (consulte os Artigos 14.2 e 14.4).

16.6 As regras da competição podem especificar antecipadamente disposições alternativas aos Artigos 16.3, 16.4 ou 16.5.

Exemplos de tiebreaks para jogos não jogados :

Tiebreak - Exemplo para Buchholz

O GM Laxman RR se retirou da quarta rodada do torneio por motivo de doença. Portanto, seu oponente na quarta rodada é um oponente fictício, que tem a pontuação do próprio Laxman. Como Laxman havia marcado sete pontos no final do torneio, seus pontos são incluídos no cálculo de Buchholz para o oponente da quarta rodada.

1º Festival Internacional de Xadrez para Grandes Mestres da SOA 2024

Título:	GM			Laxman R.R.				
Rd.		Nome	IRtg	FED	Pts	Res.	Bu	SB
1		Arpan Das	1947	IND	5	1	5	5
2		Priansh Das	1910	IND	5	1	5	5
3	IM	Tahbaz Arash	2425	IRI	6½	0	6½	0
4		Retirado	0		0	-	7	0
5	WIM	Galas Bernadette	2012	PHI	4½	1	4½	4.5
6	AIM	Abhay Bandewar	2025	IND	6	½	6	3.0
7	CM	Barath Kalyan M	2040	IND	5	1	5	5.0
8	CM	John Veny Akkarakaran	2112	IND	6½	½	6½	3.25
9		Daaevik Wadhawan	1997	IND	5½	1	5½	5.5
10	IM	Ritviz Parab	2391	IND	6	1	6	6.0
						7/9	57	37.25
		Buchholz					57	
		Buchholz Corte 1					50	

Tiebreak - Exemplo para Buchholz Cut 1:

O mesmo exemplo também pode ser usado para calcular o Cut 1 de Buchholz.

- Uma rodada voluntária não jogada ("VUR") é um bye solicitado ou uma perda por WO (16.2.3 a 16.2.5).
- 16.5.1 Quando um modificador exigir o corte do valor menos significativo (consulte os Artigos 14.1 a 14.4) de um participante com um ou mais VURs, a menor contribuição proveniente dessas rodadas deverá ser cortada, desde que essa contribuição não seja inferior ao valor menos significativo.

O valor menos significativo no exemplo acima é 5. Apesar de deduzirmos 5 para calcular o Buchholz Cut 1, temos de remover a contribuição do VUR, conforme indicado em 16.5.1. Laxman teve uma quarta rodada voluntária não jogada, para a qual o valor Buchholz ajustado é 7. Portanto, 7 deve ser reduzido em vez de 5 para calcular o Buchholz Cut 1.

Portanto, o valor de Buchholz de Laxman é 57 e o corte 1 correspondente é $57 - 7 = 50$.

Tiebreak - Exemplo para Sonneborn Berger

Os dados da Sonneborn Berger para RR Laxman a partir dos dados acima são: $1 * 5 + 1 * 5 + 0 * 6,5 + 0 * 7 + 1 *$

$$4.5 + 0.5 * 6 + 1 * 5 + 0.5 * 6.5 + 1 * 5.5 + 1 * 6 = 37.25.$$

Exemplo 2 para Buchholz Corte 1

#4	NOME	ELO	PONTUAÇÃO	1	2	3	4	5
4	Davi	2050	3.5	+B12	=BYE	+W13	=W3	=B1
1	Alyx	2200	3.5	+W9	=B13	=W2	+B15	=W4
3	Charline	2100	3.5	=W11	+B6	+W8	=B4	=W2
12	Nick (W)	1650	2.0	-W4	+BYE	+F14	--	--
13	Opala	1600	1.5	+B5	=W1	-B4	-B8	-W14

O oponente nº 12 tem duas partidas não jogadas na segunda e na terceira rodadas, respectivamente do tipo [16.2.1] e [16.2.2], que são consideradas pelo valor nominal [16.3.1]. Nas duas últimas rodadas, esse jogador se retirou (rodadas voluntariamente não jogadas). Para fins de cálculo do Buchholz dos adversários, cada uma dessas rodadas vale o mesmo que um empate [16.3.2], portanto, a contribuição total do nº 12 para o Buchholz dos adversários é $0,0+1,0+1,0+0,5+0,5 = 3,0$.

O jogador nº 4 solicitou um bye de meio ponto, que, no entanto, é seguido por rodadas com disponibilidade para jogar e, portanto, deve ser calculado como um jogo (empatado, porque é um HPB) contra um oponente fictício a 3,5 pontos, ou seja, tantos quanto o próprio jogador [16.4]. No entanto, esse é um bye a pedido e, portanto, deve ser a primeira contribuição a ser descartada pelos modificadores de corte [16.5].

O valor de Buchholz é, portanto, $BH-C1(\#4) = 3,5+3,5+3,0+1,5 = 11,5$.

Capitães e Chefes de Delegação (C10)

CAPITÃES E CHEFES DE DELEGAÇÃO

(Aprovado pelo 1º Conselho da FIDE de 2022 em 28/04/2022)

Aplicado a partir de 01/07/2022

1. O papel da Federação Nacional

Uma Federação nacional é responsável por:

- 1.1 Inscrição de jogadores individuais em competições sob a égide da EVE, com o apoio de um Chefe de Delegação nomeado.
- 1.2 Participação de equipes de jogadores em competições sob a égide do GSC e do EVE, com o apoio de um capitão nomeado por equipe.

2. A função do chefe de delegação

- 2.1 Para eventos de equipe, se não houver um Chefe de Delegação nomeado pela Federação, ou se os regulamentos específicos do torneio não previrem um, as funções listadas abaixo serão de responsabilidade do Capitão.
- 2.2 O Chefe de Delegação é um embaixador da Federação Nacional. Espera-se que ele mantenha altos padrões de comportamento, tanto pessoalmente quanto entre seus jogadores.
- 2.3 O Chefe da Delegação é o único ponto de contato usado pelos Organizadores depois que a Federação Nacional tiver enviado sua inscrição de acordo com o Artigo 1.
- 2.4 Qualquer informação transmitida pelos Organizadores ao Chefe da Delegação será automaticamente considerada como tendo sido transmitida ao Capitão e a todos os seus jogadores.

3. O papel do capitão (eventos da equipe)

- 3.1 O capitão é o único responsável por todas as funções administrativas relacionadas ao torneio para os jogadores sob sua administração. Os exemplos incluem, mas não estão restritos a:
 - 3.1.1 Seleção da ordem fixa dos tabuleiros em eventos de equipe
 - 3.1.2 Selecionar os jogadores que jogarão em cada rodada em eventos de equipe
 - 3.1.3 Apresentar apelações ou protestos em nome de seus jogadores, contra as decisões do árbitro, de acordo com outros regulamentos da FIDE ou outros regulamentos específicos do torneio
 - 3.1.4 Atuar como representante do jogador em todas as questões relacionadas à apelação
 - 3.1.5 Participar de reuniões técnicas em nome de seus jogadores
- 3.2 As regras a seguir se aplicam ao capitão durante o jogo:
 - 3.2.1 O capitão deverá assinar o protocolo indicando os resultados da partida ao final do jogo.
 - 3.2.2 O capitão pode sair ou voltar a entrar no local de jogo somente com a permissão do árbitro.
 - 3.2.3 O capitão não deve ficar atrás da equipe adversária durante o jogo.
 - 3.2.4 Se o capitão da equipe desejar falar com um de seus jogadores, ele deverá primeiro abordar o árbitro. O capitão da equipe deverá então falar com o jogador na presença do árbitro, usando uma linguagem que o árbitro possa

entender. O mesmo procedimento deve ser seguido se um jogador precisar falar com o capitão.

- 3.2.5 O capitão não tem o direito de aconselhar os jogadores de sua equipe a fazer ou aceitar uma oferta de empate. O capitão não deve discutir nenhuma posição em nenhum tabuleiro durante o jogo.
- 3.3 Qualquer informação transmitida por um árbitro ao capitão será automaticamente considerada como tendo sido transmitida a todos os seus jogadores.
- 3.4 O capitão terá outros direitos e responsabilidades conferidos a ele de acordo com os regulamentos de um torneio específico.

4. Requisitos para atuar como capitão ou chefe de delegação

- 4.1 O capitão ou chefe de delegação deve ter uma identificação da FIDE. A ID da FIDE não precisa pertencer à Federação em que está atuando como Capitão ou Chefe de Delegação.
- 4.2 O capitão ou chefe de delegação deve fornecer seu endereço de e-mail e número de telefone e garantir que responda às mensagens. O endereço de e-mail não deve ser um endereço de e-mail genérico da Federação. Especialmente no caso de eventos on-line, é provável que os organizadores providenciem a comunicação por meio de aplicativos de mensagens instantâneas, e seria bom estar familiarizado com sua operação.
- 4.3 Não é necessário ter uma licença da FIDE de qualquer tipo (por exemplo, jogador, árbitro ou treinador).

5. Remoção ou substituição do capitão ou do chefe de delegação

- 5.1 O capitão ou chefe de delegação pode ser removido ou substituído de uma das seguintes maneiras:
 - 5.1.1 A Federação Nacional pode substituir o Capitão ou o Chefe da Delegação em caso de circunstâncias imprevistas. Os exemplos incluem, mas não se restringem a, saúde debilitada ou impossibilidade de viajar.
 - 5.1.2 Os Organizadores podem recomendar à Comissão, sob cuja égide a competição está sendo organizada, que remova ou substitua o Capitão ou o Chefe da Delegação devido à falta de resposta. A Comissão tentará entrar em contato com a Federação Nacional e dará a ela um número limitado de dias para resolver a questão. Caso a questão não seja resolvida, os Organizadores poderão recusar a inscrição ou as inscrições.
 - 5.1.3 O árbitro-chefe poderá destituir o capitão ou o chefe da delegação caso eles não cumpram suas obrigações de acordo com o artigo 2 ou o artigo 3. A Federação Nacional terá o direito de indicar um substituto.
- 5.2 A Comissão sob cuja égide a competição está sendo organizada tem o direito de recusar uma ou mais inscrições se o Capitão ou o Chefe da Delegação estiver cumprindo uma proibição da Comissão de *Fair Play*, da Comissão de Ética e Disciplina ou do Comitê Disciplinar de Árbitros, ou se estiver em liberdade condicional (consulte o Artigo 15 do Código de Ética e Disciplina).

Regras de Procedimento do Comitê de Apelações (C11)

REGRAS DE PROCEDIMENTO DO COMITÊ DE APELAÇÕES

(Aprovado pelo 1º Conselho da FIDE de 2022 em 28/04/2022)

Aplicado a partir de 01/01/2023

1. Escopo

Esses procedimentos se aplicarão a apelações em competições sob a égide do GSC e do EVE. Outras competições podem optar por aplicar procedimentos semelhantes, parcial ou totalmente.

2. Composição

- 2.1 O Comitê de Apelações deverá incluir, preferencialmente:
 - 2.1.1 Um jogador com título (GM, WGM, IM, WIM)
 - 2.1.2 Um árbitro internacional licenciado
- 2.2 A Comissão da qual o torneio está sob a égide indicará os seguintes nomes ao Presidente da FIDE para nomeação:
 - 2.2.1 Um presidente do Comitê de Apelações
 - 2.2.2 Dois membros do Comitê de Apelações
- 2.3 Opcionalmente, podem ser nomeados dois membros de reserva, que atuarão no Comitê de Apelações caso a apelação envolva um jogador da mesma Federação que um dos membros. Os membros de reserva serão nomeados pela Comissão sob cuja égide a competição está sendo organizada. Eles podem ser nomeados com antecedência ou na Reunião Técnica.
- 2.4 Os três membros e os dois reservas devem representar federações diferentes.
- 2.5 Para as partidas do Grand Prix, do Torneio de Candidatos e do Campeonato Mundial, o Comitê de Apelação não deve ser jogador do torneio nem representar a Federação de nenhum dos jogadores do torneio. Nenhum reserva deve ser nomeado para esses torneios.
- 2.6 É obrigatório apenas que o Presidente esteja presente no local da reunião. As reuniões do Comitê de Apelações podem ser realizadas por sistema de videoconferência.
- 2.7 Uma pessoa que esteja cumprindo uma proibição da Comissão de *Fair Play*, da Comissão de Ética e Disciplina ou do Comitê Disciplinar de Árbitros, ou que esteja em liberdade condicional (consulte o Artigo 15 do Código de Ética e Disciplina), não é elegível para ser membro de um Comitê de Apelações.

3. Processo de apelação

- 3.1 O Comitê de Apelações (AC) pode receber uma apelação de qualquer um dos seguintes casos:
 - 3.1.1 Em um torneio individual, um jogador. Se o jogador tiver menos de 18 anos, a apelação deverá ser apresentada pelo pai, responsável ou chefe de delegação do jogador.
 - 3.1.2 Em um evento de equipe, o capitão.
- 3.2 Se o recorrente não puder redigir sua apelação por motivos médicos ou devido a uma deficiência, a apelação poderá ser redigida por um assistente.
- 3.3 A apelação deve ser feita por uma parte diretamente afetada pela situação em que ocorreu a disputa.

- 3.4 Os recursos devem ser enviados por escrito ao presidente do CA dentro dos seguintes prazos, após a rodada ou a infração específica:
 - 3.4.1 1 hora em um torneio de jogo padrão
 - 3.4.2 15 minutos em um torneio de jogo rápido ou blitz
- 3.5 A apelação deve ser redigida em inglês.
- 3.6 A taxa de apelação também deve ser paga dentro dos prazos especificados no artigo 3.4, a menos que os regulamentos de um torneio específico dispensem essa exigência. Se a apelação for julgada procedente, a taxa será devolvida. Os regulamentos específicos de um torneio incluirão essa taxa. Se a apelação for rejeitada, o AC poderá decidir reembolsar a taxa.
- 3.7 Uma apelação só poderá ser feita ao AC depois que o apelante tiver recebido uma decisão do Árbitro Principal. Os tópicos da apelação podem incluir, mas não estão limitados a:
 - 3.7.1 O árbitro está aplicando incorretamente as Leis de Xadrez da FIDE
 - 3.7.2 O árbitro está aplicando incorretamente os Regulamentos do Torneio
 - 3.7.3 O comportamento de um jogador
- 3.8 Nenhum membro do AC pode julgar uma disputa que envolva um jogador de sua federação, e um membro reserva será julgado em seu lugar. Se ambos os jogadores envolvidos em uma disputa forem da mesma federação que um ou dois membros do AC, todos os três membros julgarão.
- 3.9 Após o recebimento de uma apelação, o Presidente do AC tem o poder de solicitar declarações por escrito, dentro de um prazo específico, de outras pessoas, incluindo, entre outras, as seguintes:
 - 3.9.1 O adversário
 - 3.9.2 O árbitro-chefe
 - 3.9.3 O árbitro que tomou a decisão original
- 3.10 A AC se esforça para:
 - 3.10.1 Comunicar sua decisão por escrito o mais rápido possível após o recebimento da apelação.
 - 3.10.2 Encontre soluções que estejam dentro da estrutura legal da FIDE e do espírito do lema da FIDE, *gens una sumus*.
- 3.11 O veredicto por escrito será comunicado das seguintes maneiras:
 - 3.11.1 Por e-mail para o recorrente e quaisquer partes envolvidas na disputa
 - 3.11.2 Publicamente, publicando-o no site do torneio
- 3.12 O AC fornecerá um relatório por escrito à GSC ou à EVE, dependendo de qual Comissão o torneio estiver sob a égide, no prazo de 7 dias após a conclusão do torneio, incluindo:
 - 3.12.1 Os recursos que foram apresentados
 - 3.12.2 As decisões tomadas sobre essas apelações

CAPÍTULO 10: REGULAMENTOS FIDE PARA ÁRBITROS (B06)

B. Comissões Permanentes / 06. Regulamentos para os Títulos de Árbitros / Regulamentos da FIDE para Árbitros (em vigor a partir de 1º de julho de 2021) / B.06.1 - Regulamentos da FIDE para os Títulos de Árbitros /

Regulamentos da FIDE para os títulos de árbitros (B.06.1)

1. Disposições gerais

1.1 Os títulos concedidos são:

1.1.1 Árbitro FIDE (FA): o nível de entrada do título internacional para árbitros.

1.1.2 Árbitro Internacional (IA): o nível do título internacional avançado para árbitros.

1.2 Esses regulamentos descrevem as qualificações exigidas e o processo pelo qual um título pode ser concedido.

1.3 Os títulos são válidos por toda a vida a partir da data de concessão ou registro.

1.4 A unidade julgadora é a Comissão de Árbitros da FIDE.

1.5 O Conselho pode confirmar os títulos de acordo com o item 1.1 após consultar o presidente da Comissão de Árbitros.

1.6 A Comissão pode recomendar um título por correspondência ou votação on-line.

2. Normas de árbitro

2.1 Um certificado que avalia o desempenho de um árbitro pode ser obtido em um evento válido para Rating FIDE. Esse documento é chamado de "Norma do Árbitro".

2.1.1 Os certificados oficiais das Normas de Árbitro que devem ser apresentados são:

- Formulário de Relatório de Normas de Árbitro da FIDE (FA1)
- Formulário de Relatório de Normas de Árbitro Internacional (IA1)

2.2 As solicitações de títulos de FA e IA devem incluir 4 normas.

Os artigos 3 e 4 descrevem os requisitos para que essas normas e critérios sejam respeitados nos eventos correspondentes.

A partir de 1º de janeiro de 2024, as Aplicações para Título de IA deverão incluir 5 normas (1 de seminário).

O seminário de IA é realizado durante dois dias, com duração de dezesseis horas, e atualmente é on-line.

Os tópicos do seminário de IA incluem:

- a) As mudanças nas Leis do Xadrez (incluindo Rápido, Blitz e Apêndices) em 2023 e em 2018, com casos de estudo analisados.*
- b) A função e os deveres dos árbitros e do árbitro-chefe nos torneios*
- c) O sistema de jogos e os regulamentos de desempate com as alterações recentes.*
- d) O sistema suíço e as regras de emparelhamento, com exemplos práticos*
- e) Os regulamentos do Fair Play para árbitros com casos de estudo analisados*
- f) Os regulamentos para os títulos de árbitros.*
- g) O uso de relógios eletrônicos, os tabuleiros eletrônicos e os termos básicos do xadrez.*
- h) O Rating FIDE e os títulos over-the-board com as mudanças recentes, com exemplos práticos.*

2.3 Os tipos de eventos aceitáveis para as normas são:

2.3.1 Eventos válidos para Rating FIDE:

Os eventos registrados nos seguintes "Sistemas" no Servidor de Rating FIDE podem ser usados para as normas dos árbitros:

- Suíço
- Round Robin
- Round Robin duplo
- Equipe (Liga)
- Eliminação
- Outros - sujeitos a revisão pela Comissão de Arbitragem

Os "outros" são, em geral, torneios do tipo Schiller, Scheveningen e Skalitzka

2.3.2 Eventos de xadrez híbrido válidos para Rating FIDE:

Somente eventos previamente endossados pela Comissão de Qualificação da FIDE e pela Comissão de Árbitros da FIDE podem ser usados para fornecer normas de arbitragem.

2.3.3 Seminários de acordo com os itens 3.7 e 4.7.

2.4 Dois (2) sistemas diferentes de torneios devem ser incluídos como normas nas inscrições para os títulos FA e IA.

2.5 Uma aplicação que contenha apenas eventos do Sistema Suíço poderá ser aceita se pelo menos um (1) deles for um evento internacional de xadrez válido para Rating FIDE com pelo menos 100 jogadores, pelo menos 30% de jogadores com Rating FIDE e pelo menos 7 rodadas.

2.5.1 Essa exceção também pode ser válida para festivais de xadrez que agrupem vários torneios, desde que respeitem a cota definida em 2.5.

2.6 Os eventos de acordo com 2.3.1 e 2.3.2 podem ser de níveis diferentes:

2.6.1 Mundial ou Continental

Eventos organizados pela FIDE ou por uma das quatro Associações Continentais de Xadrez.

2.6.2 Internacional

- a) Para que um evento internacional de xadrez válido para Rating FIDE seja válido como norma para o título da FA, ele deve ter participantes de pelo menos duas (2) Federações.
- b) Para que um evento internacional de xadrez válido para Rating FIDE seja válido como norma para o título de IA, ele deve ter participantes de pelo menos três (3) Federações.

Uma norma FA é considerada internacional quando tem participantes de duas federações, enquanto um torneio deve ter participantes de três federações para ser considerado internacional, no caso de uma norma IA.

2.6.3 Nacional

Eventos de qualquer nível em que somente participantes da federação organizadora participam.

2.7 Há um limite para o número de certificados de norma que podem ser emitidos em um evento, no caso dos itens 2.6.2 e 2.6.3.

2.7.1 Para todos os eventos suíços: um (1) certificado para cada 25 jogadores ou parte deles.

2.7.2 Para todos os eventos Round Robin: um máximo de dois (2) certificados no total.

2.8 Todas as normas devem ser assinadas pelo árbitro-chefe e pela federação responsável pelo evento.

2.8.1 Quando o candidato for o Árbitro Chefe do evento, um supervisor, que pode ser o Organizador ou um Oficial da Federação com título de IA, FA ou IO, poderá assinar o certificado após verificar o desempenho do candidato.

2.8.2 Se o árbitro-chefe não for um IA ou FA, ele não poderá assinar nenhum certificado para FA ou IA e será o único árbitro no evento autorizado a obter uma norma, conforme o item 2.8.1.

2.9 Os seguintes critérios devem ser respeitados:

2.9.1 Os árbitros que solicitarem as normas da FA deverão estar devidamente registrados como Árbitros Nacionais pela Comissão de Árbitros da FIDE.

2.9.2 Os árbitros que solicitarem as normas da IA devem estar devidamente registrados como Árbitros FIDE pela Comissão de Árbitros da FIDE e estar ativos conforme definido nos Regulamentos para a Classificação de Árbitros.

2.9.3 Os árbitros que solicitarem as normas da FA devem ter pelo menos 18 anos de idade.

2.9.4 Os árbitros que solicitarem as normas da IA devem possuir o título da FA.

3. Requisitos para o título de Árbitro FIDE

Todos os itens a seguir são obrigatórios:

3.1 Conhecimento profundo das Leis do Xadrez e dos regulamentos de *fair play*, dos Regulamentos da FIDE para competições de xadrez, dos Sistemas de Emparceiramento Suíço, dos Regulamentos da FIDE relativos à obtenção de normas de título e do Sistema de Rating FIDE.

3.2 Objetividade absoluta, demonstrada em todos os momentos durante sua atividade como árbitro.

3.3 Conhecimento suficiente de pelo menos um dos seguintes idiomas: árabe, inglês, francês, alemão, português, russo e espanhol; além disso, conhecimento de termos de xadrez em inglês.

3.4 Habilidades mínimas em nível de usuário para trabalhar em um computador pessoal, conhecimento de programas de emparceiramento endossados pela FIDE, processamento de texto, planilhas eletrônicas e correio eletrônico.

3.5 Habilidades para operar relógios eletrônicos de diferentes tipos e para diferentes sistemas.

3.6 As Federações Nacionais são responsáveis por avaliar a aptidão geral dos candidatos com base nos itens 3.1-3.5 e em quaisquer outros fatos disponíveis, de acordo com o melhor de seu conhecimento, no momento do envio da inscrição.

3.7 Participação em um (1) Seminário de Árbitros FIDE e aprovação com êxito (pelo menos 80%) em um exame estabelecido pela Comissão de Árbitros.

3.8 Experiência como árbitro em três (3) eventos, de acordo com os itens 2.3 a 2.8, válida para uma norma, é considerada quando o seguinte é atendido:

3.8.1 Evento de sistema suíço, com um mínimo de 20 jogadores com rating.

3.8.2 Evento Round Robin que satisfaz as condições para que todos os jogadores sejam detentores de rating em sua conclusão ou que tenha um mínimo de 10 jogadores com rating.

3.8.3 Evento Round Robin duplo, com um mínimo de 6 jogadores com rating.

3.9 Cada uma das opções a seguir pode ser usada no máximo uma vez (1) em uma aplicação para FA:

3.9.1 Ter sido árbitro em pelo menos cinco (5) rodadas da divisão mais alta do Campeonato Nacional de Equipes; e ter cumprido os seguintes requisitos:

- a) um mínimo de quatro tabuleiros por equipe;
- b) um mínimo de 10 equipes (6 no caso de um Round Robin duplo);
- c) pelo menos 60% dos jogadores têm rating FIDE.

- 3.9.2 Ser árbitro em qualquer evento de Rapid ou Blitz válido para rating FIDE, com um mínimo de 30 jogadores com rating e nove (9) rodadas.
- 3.9.3 Ser árbitro em qualquer evento híbrido de xadrez válido para rating FIDE, no nível de uma norma de FA sobre o tabuleiro, endossada pela Comissão de Árbitros da FIDE.
- 3.9.4 Ser árbitro de match em uma Olimpíada.
- 3.9.5 Possuir um título de árbitro internacional para cada uma das IBCA, ICCD e IPCA.
- 3.10 As normas devem incluir eventos de acordo com 3.8 e 3.9 com pelo menos sete (7) rodadas.
 - 3.10.1 Apenas um (1) evento com cinco (5) ou seis (6) rodadas pode ser aceito.
- 3.11 Não há restrições quanto ao número de normas de eventos de nível nacional apresentadas em uma inscrição da FA.
- 3.12 Os candidatos de federações que não puderem organizar nenhum evento válido para títulos ou rating poderão receber o título se forem aprovados em um exame definido pela Comissão de Árbitros.

4. Requisitos para o título de árbitro internacional

Todos os itens a seguir são obrigatórios:

- 4.1 Conhecimento profundo das Leis do Xadrez e dos regulamentos de fair play, dos Regulamentos da FIDE para competições de xadrez, dos Sistemas de Emparceiramento Suíço, dos Regulamentos da FIDE relativos à obtenção de normas de título e do Sistema de Rating FIDE.
- 4.2 Objetividade absoluta demonstrada em todos os momentos durante sua atividade como árbitro.
- 4.3 Conhecimento obrigatório do idioma inglês, no mínimo em nível de conversação.
- 4.4 Habilidades mínimas em nível de usuário para trabalhar em um computador pessoal, conhecimento de programas de emparceiramento endossados pela FIDE, processamento de texto, planilhas eletrônicas e correio eletrônico.
- 4.5 Habilidades para operar relógios eletrônicos de diferentes tipos e para diferentes sistemas.
- 4.6 As Federações Nacionais são responsáveis por avaliar a aptidão geral dos candidatos com base nos itens 4.1-4.5 e em quaisquer outros fatos disponíveis, de acordo com o melhor de seu conhecimento, após o envio da inscrição.
- 4.7 A partir de 1º de janeiro de 2024: Participação em um (1) Seminário de Certificação de Árbitros Internacionais com uma avaliação positiva de prontidão.
- 4.8 Experiência como árbitro em quatro (4) eventos, de acordo com os itens 2.3 a 2.8, que atendam a qualquer um dos requisitos a seguir:
 - 4.8.1 A final do Campeonato Nacional Individual (adulto, aberto ou feminino) (máximo de duas (2) normas).
 - 4.8.2 Todos os eventos e matches oficiais da FIDE.
 - 4.8.3 Eventos internacionais em que o campo de competição é tal que um jogador pode, teoricamente, atingir uma norma, conforme definido no Manual B01 da FIDE.

- 4.8.4 Todos os campeonatos mundiais e continentais oficiais de Rápido e Blitz (no máximo uma (1) norma).

As normas de torneios de rating de rápido e blitz não serão consideradas para a candidatura ao título da IA, mesmo que o torneio tenha participantes de três ou mais federações. Apenas uma norma de todos os Campeonatos Mundiais e Continentais de Rápido e Blitz oficiais pode ser incluída na solicitação de título da IA.

- 4.9 Cada uma das opções a seguir pode ser usada no máximo uma vez (1) em uma aplicação de IA:
- 4.9.1 Ser árbitro em um evento internacional de xadrez válido para Rating FIDE com pelo menos 100 jogadores, de pelo menos três (3) federações, pelo menos 30% de jogadores com rating FIDE e pelo menos sete (7) rodadas.
- 4.9.2 Ter sido árbitro em pelo menos sete (7) rodadas da divisão mais alta do Campeonato Nacional de Equipes; e ter cumprido os seguintes requisitos:
- a) um mínimo de quatro tabuleiros por equipe;
 - b) um mínimo de 10 equipes (6 no caso de um Round Robin duplo);
 - c) pelo menos 60% dos jogadores têm rating FIDE.
- 4.9.3 Ser árbitro em qualquer evento híbrido de xadrez válido para Rating FIDE, no nível de uma norma de IA de tabuleiro, endossada pela Comissão de Árbitros da FIDE.
- 4.9.4 Ser árbitro de match em uma Olimpíada.
- 4.9.5 Possuir o título de árbitro internacional para cada uma das IBCA, ICCD e IPCA.
- 4.10 As normas devem incluir eventos de acordo com 4.8 e 4.9 com pelo menos nove (9) rodadas.
- 4.10.1 Apenas um (1) evento com sete (7) ou oito (8) rodadas pode ser aceito.
- 4.11 O título de árbitro internacional só pode ser concedido a candidatos que já tenham recebido o título de árbitro FIDE.
- 4.12 Todas as normas para o título IA devem ser diferentes das normas já utilizadas para o título FA e devem ter sido obtidas após o título FA ter sido concedido.
- 4.13 As normas apresentadas deverão ser assinadas pelo Árbitro Chefe.
- 4.13.1 Não podem ser todas do mesmo árbitro-chefe.

5. Procedimento de aplicação

- 5.1 As federações nacionais podem registrar seus árbitros de nível nacional na FIDE após a aprovação da Comissão de Árbitros da FIDE.
- 5.1.1 Os árbitros de nível nacional devem ter pelo menos 16 anos de idade.
- 5.2 As solicitações para o título de Árbitro FIDE ou Árbitro Internacional devem ser enviadas ao Secretariado da FIDE pela federação do solicitante.
- 5.2.1 Se a federação do candidato se recusar a enviar a solicitação, ele poderá levar seu caso à Comissão de Árbitros, que investigará.
- 5.2.2 Se for constatado que não há motivo suficiente para a recusa, o candidato poderá recorrer à FIDE e solicitar o título pessoalmente.
- 5.3 Os pedidos devem respeitar as seguintes datas de vencimento:
- 5.3.1 Uma norma de torneio não deve ter mais de seis (6) anos de idade no dia da aplicação.

- 5.3.2 A norma do seminário não deve ter mais de quatro (4) anos no dia da solicitação.
- 5.3.3 A solicitação deve ser enviada no máximo um (1) ano após a data do último evento listado.
- 5.4 Para que um pedido de título de FA seja válido, os itens a seguir devem ser respeitados:
 - 5.4.1 O formulário de aplicação para o título de Árbitro FIDE (FA2) deverá ser enviado com os dados relevantes e a assinatura do Oficial da Federação.
 - 5.4.2 Os candidatos ao título de Árbitro FIDE devem ter pelo menos 19 anos de idade.
 - 5.4.3 A solicitação deverá ser apresentada com o número exato de normas FA exigidas, conforme descrito no Artigo 3:
 - Uma (1) norma de um seminário da FA
 - Três (3) certificados de normas da FA de torneios
- 5.5 Para que um pedido de IA seja válido, os itens a seguir devem ser respeitados:
 - 5.5.1 O formulário de aplicação para o título de Árbitro Internacional (IA2) deverá ser enviado com os dados relevantes e a assinatura do Oficial da Federação.
 - 5.5.2 Os candidatos ao título de árbitro internacional devem ter pelo menos 21 anos de idade.
 - 5.5.3 A solicitação deve ser enviada com o número exato de normas de IA exigidas, conforme descrito no Artigo 4:
 - Quatro (4) certificados de norma IA de torneios
- 5.6 As taxas de título devem ser aplicadas de acordo com os regulamentos financeiros da FIDE.
 - 5.6.1 A Federação Nacional é responsável pela taxa.
 - 5.6.2 Nos casos conforme descrito no item 5.2.2, o solicitante é responsável pela taxa.
- 5.7 Há um prazo de 45 dias para que as solicitações sejam consideradas adequadamente.
- 5.8 Todas as aplicações, juntamente com todos os detalhes, devem ser publicadas no site da FIDE por um período mínimo de 60 dias antes da finalização. Isso é para permitir que quaisquer objeções sejam apresentadas.

6. Regulamentações financeiras e regulatórias

- 6.1 Todos os árbitros de qualquer evento válido para Rating FIDE devem cumprir os regulamentos financeiros da FIDE. Isso inclui o pagamento de uma taxa de registro à FIDE (anteriormente denominada "*taxa de licença*").
- 6.2 Se o artigo 6.1 não for cumprido, o evento não poderá ser calculado e as normas do árbitro não serão aceitas.
- 6.3 Os árbitros devem cumprir as normas regulatórias da FIDE, o que inclui a conformidade com as normas do GDPR.

B. Comissões Permanentes / 06. Regulamentos para os Títulos de Árbitros / Regulamentos da FIDE para Árbitros (em vigor a partir de 1º de julho de 2021) / B.06.2 - Regulamentos da FIDE para o Treinamento de Árbitros de Xadrez/

Regulamentos da FIDE para o treinamento de árbitros de xadrez (B.06.2)

1. Geral

Esses regulamentos abrangem todos os aspectos do treinamento de árbitros, da certificação de Lecturers e da organização de seminários sob os auspícios da FIDE.

Independentemente dos requisitos deste documento, espera-se que todos os árbitros mantenham suas habilidades atualizadas.

1.1 Equipe de Educação da Comissão de Árbitros da FIDE

A Equipe de Educação da Comissão de Árbitros da FIDE é um grupo de membros da Comissão responsável pelo setor de educação. Seu escopo é cobrir esses regulamentos para a Comissão de Árbitros.

O presidente da Comissão indica um líder e membros da equipe, conforme apropriado.

1.2 Idiomas de trabalho

O idioma principal do treinamento de árbitros deverá ser o inglês, sempre que possível. No entanto, a seguinte lista de idiomas pode ser usada durante os seminários e cursos de atualização de árbitros da FIDE, para palestras e avaliações: Árabe, inglês, francês, alemão, português, russo e espanhol.

1.2.1 Treinamento restrito de IA

Para qualquer curso ou seminário restrito a IAs, o único idioma permitido é o inglês; no entanto, as sessões podem ser traduzidas para um dos idiomas mencionados acima.

2. Credenciamento de Lecturers da FIDE

2.1 Definições

2.1.1 Credenciamento

Um credenciamento é o direito concedido pela Comissão de Árbitros da FIDE para cobrir tarefas específicas. Um credenciamento difere de um título pelo fato de ser concedido por um período limitado definido antecipadamente.

2.1.2 Lecturer da FIDE

Um Lecturer da FIDE é um árbitro internacional, classificado como Categoria A ou B, que é credenciado pela Comissão de Árbitros da FIDE para dar palestras em seminários oficiais de treinamento de árbitros.

O credenciamento de Lecturer da FIDE será concedido após a aprovação dos candidatos pela Comissão de Árbitros ao Conselho da FIDE.

O credenciamento de Lecturer da FIDE é válido por um período de quatro (4) anos. Períodos adicionais de credenciamento, que não são automáticos, podem ser concedidos.

2.2 Lista de Lecturers

A Comissão de Árbitros da FIDE manterá uma lista de Lecturers credenciados. Essa lista será revisada regularmente para refletir as necessidades de treinamento da comunidade de árbitros. Essa revisão pode envolver a adição de novos Lecturers do Programa de Treinamento de Lecturers da FIDE (LTP, ver Artigo 3), bem como a remoção de Lecturers.

Aqueles que realizarem treinamento em nome da Comissão de Árbitros estarão sujeitos aos procedimentos disciplinares normais para árbitros e deverão desempenhar suas funções com os mesmos padrões elevados. Qualquer pessoa que não mantiver os padrões esperados será removida da lista.

2.2.1 Requisitos para credenciamento

- Os requisitos mínimos para obter o credenciamento de Lecturer da FIDE são: ser um árbitro internacional ativo de categoria A ou B,
- aceitação do Programa de Treinamento de Lecturers,
- ter demonstrado habilidades de ensino a um painel de especialistas da Comissão de Árbitros e ter experiência como professor assistente em pelo menos 3 Seminários de Árbitros FIDE, com um Relatório de Participação Ativa (APR) FL satisfatório em cada um deles.

Nem todos os FL APRs enviados devem ser assinados pelo mesmo professor.

Todos os APRs FL devem ter sido obtidos após a classificação como Árbitro Internacional Categoria A ou B.

2.2.2 Inatividade

Os Lecturers que não ministraram nenhum seminário aprovado pela FIDE por quatro (4) anos consecutivos são chamados de "inativos".

Espera-se que os Lecturers tenham um mínimo de atividade como árbitros em eventos válidos para Rating FIDE. Isso deve ocorrer em pelo menos um evento por ano.

Os Lecturers que forem marcados como inativos como árbitros também serão marcados como inativos como Lecturers.

Os Lecturers inativos serão excluídos da lista de Lecturers, por decisão da Comissão de Árbitros.

2.2.3 Renovação

Aqueles que estiverem no final de seu período de credenciamento serão elegíveis para uma nova seleção. A Comissão de Árbitros da FIDE confirmará a renovação.

Os Lecturers Credenciados que atingirem os últimos 6 meses de seu credenciamento e cujo credenciamento não possa ser renovado por qualquer motivo (inatividade ou outro) deverão ser informados pela Comissão de Árbitros da FIDE. Eles devem confirmar seu desejo de manter o credenciamento e definir um plano de ação em conjunto com a comissão para reconsiderar a renovação. Caso contrário, o credenciamento será interrompido ao final dos 4 anos de inatividade.

3. Programa de treinamento de Lecturers da FIDE

O Programa de Treinamento de Lecturers da FIDE (LTP) é o sistema projetado pela Comissão de Árbitros da FIDE para apoiar a certificação de futuros Lecturers da FIDE e o aprimoramento contínuo dos Lecturers credenciados.

3.1 Certificação inicial de Lecturers da FIDE

Os candidatos selecionados para o LTP podem preparar sua certificação para se tornarem Lecturers da FIDE. Somente aqueles que forem aceitos nesse programa poderão obter os endossos necessários para Seminários FA.

Há dois componentes na certificação dos Lecturers da FIDE: experiência prática e certificação pedagógica.

3.1.1 Experiência prática

Cada candidato a Lecturer FIDE deverá participar de pelo menos 3 seminários como professor assistente e estar presente durante toda a duração desses seminários. A experiência prática deverá abranger todos os aspectos das atividades de um Lecturer:

- O candidato deverá trabalhar ativamente na apresentação de seminários sob a supervisão de um professor e deverá dar aulas por um mínimo de 3 horas em cada seminário de que participar como professor assistente.
- O candidato deverá produzir materiais para as palestras. Esses materiais devem ser enviados à Comissão de Árbitros para avaliação antes do seminário.
- O candidato deverá produzir, para cada seminário, uma seleção de possíveis perguntas de exame com um esquema de pontuação detalhado. Esses materiais deverão ser enviados à Comissão de Árbitros para avaliação antes do seminário.

Ao final de um seminário, o Lecturer deve avaliar o candidato, usando o formulário do Relatório de Participação Ativa da FL, e enviar o formulário com seu relatório do seminário para a Comissão de Árbitros da FIDE.

3.1.2 Certificação Pedagógica

Para complementar a experiência prática em seminários, os candidatos a Lecturers deverão demonstrar suas habilidades pedagógicas à Comissão de Árbitros. Isso pode ser feito compartilhando uma palestra preparada para um dos seminários ou de outra forma aprovada pela Comissão de Árbitros.

3.2 Aperfeiçoamento contínuo dos Lecturers

Como parte de suas atividades, os Lecturers credenciados também devem participar do Programa de Treinamento de Lecturers.

3.2.1 Webinars LTP

A Equipe Educacional da Comissão de Árbitros deve organizar regularmente webinars onde:

Os Lecturers podem compartilhar boas práticas

A Comissão pode promover métodos de ensino e materiais disponíveis e compartilhar políticas e processos.

3.2.2 Programa de mentoria LTP

Lecturers experientes e membros da Equipe de Educação podem ser envolvidos como mentores para apoiar o progresso dos candidatos a Lecturers.

Essa orientação individual deve se concentrar em áreas como preparação de tópicos e habilidades de apresentação.

3.3 Recrutamento

3.3.1 Princípios

O número de Lecturers ativos deve ser compatível com as necessidades reais de todos os níveis de treinamento de árbitros.

A Comissão de Árbitros identificará os candidatos antes que eles sejam autorizados a officiar em seminários como Lecturers em treinamento, por meio do LTP.

Os árbitros recrutados devem demonstrar experiência adequada antes de serem incluídos na lista de Lecturers. Os candidatos que não demonstrarem o nível

adequado de experiência após um período de treinamento significativo não poderão ser adicionados à lista e serão removidos do LTP.

3.3.2 Chamada de interesse

Quando necessário, a Comissão de Árbitros deverá realizar uma chamada de interesse para identificar possíveis candidatos para participar do Programa de Treinamento de Lecturers.

Os candidatos devem enviar seus currículos e motivações por meio de sua Federação Nacional e, por fim, ser entrevistados antes de a comissão tomar sua decisão.

Aqueles que obtiveram as normas de professor no sistema anterior têm até 30 de junho de 2021 para solicitar o LTP e apresentar qualquer FL1 (substituído por APRs nos regulamentos atuais) que tenham obtido. Os relatórios recebidos após essa data serão desconsiderados. Os relatórios devem ser enviados à Comissão de Árbitros por meio da Federação Nacional.

3.3.3 Aplicação

Quando um candidato do LTP preenche todos os requisitos para ser incluído na lista de Lecturers, a Federação Nacional do candidato tem o direito de solicitar formalmente a inclusão na lista.

4. Treinamento de árbitros

O treinamento dos árbitros se divide em três categorias:

- Treinamento inicial;
- cursos de atualização; e
- preparação para eventos mundiais.

Além disso, a Comissão de Árbitros da FIDE deve auxiliar, quando solicitado, as federações em seus programas de treinamento de Árbitros Nacionais.

4.1 Treinamento inicial

O treinamento inicial permite que o árbitro adquira uma norma a ser usada em uma solicitação de título.

O treinamento inicial é obrigatório, como parte do processo de validação do título. Há dois (2) níveis de treinamento inicial para árbitros:

Seminário para Árbitros FIDE (FA)

Seminário de Certificação de Árbitro Internacional (IA)

4.1.1 Seminário para Árbitros FIDE

O seminário para Árbitros FIDE é uma sessão de treinamento para árbitros de nível nacional (NA), previamente registrados como tal por sua Federação Nacional.

O objetivo desse primeiro nível é estudar tópicos técnicos e habilidades comportamentais que são a base para os árbitros em nível internacional.

A sessão é concluída com um exame administrado centralmente com feedback do Lecturer.

Os participantes que passarem no exame receberão uma Norma de Árbitro FIDE do seminário. É altamente recomendável, embora não obrigatório, participar do Seminário de Árbitros FIDE antes de solicitar normas de torneios.

4.1.1.1 Conteúdo do seminário de FA

Os seguintes tópicos são estudados nos FA Seminars:

- a) Leis do xadrez
- b) Uso de relógios eletrônicos
- c) Sistema de jogos, desempates
- d) Sistema suíço e regras de empareiramento
- e) Diretrizes contra trapaça para árbitros
- f) Regulamentos para os títulos de árbitros
- g) Regras de competição da FIDE e padrões de equipamento de xadrez
- h) Rating e títulos OTB

Quando o seminário for em um idioma diferente do inglês, o vocabulário básico de xadrez em inglês deverá ser incluído nas aulas.

As palestras também se concentrarão no comportamento do árbitro em situações de eventos de xadrez, incluindo habilidades organizacionais, relacionamento com os participantes e o público, tratamento de conflitos, etc.

4.1.1.2 Duração do seminário FA

A duração do seminário da FA pode ser diferente, dependendo da força do árbitro do currículo de nível nacional na federação anfitriã:

- a) Quando o currículo do NA já incluir um estudo completo de todos os tópicos, a duração mínima será de dezesseis (16) horas em pelo menos dois (2) dias, comparável a um curso de atualização que inclua um exame.
- b) Quando o currículo de NA não ensinava anteriormente todos os tópicos listados em 4.1.1.1 a)-f), a duração mínima deverá ser a indicada em a) com um adicional de 3 horas por tópico "novo", em pelo menos 3 (três) dias no total.
- c) Para seminários conduzidos em um idioma diferente do inglês, deve ser incluída uma hora adicional para a introdução dos termos do xadrez em inglês.

4.1.1.3 Exame FA

No final do Seminário, os participantes podem participar de um exame escrito, o Exame FA.

O objetivo do exame é validar se o participante conhece os vários regulamentos da FIDE, pode aplicá-los e tomar as decisões apropriadas em situações normais de eventos de xadrez.

A duração do exame FA será de 4 horas.

O exame FA e o esquema de marcação devem ser preparados pelo Lecturer, seguindo as instruções publicadas pela Comissão de Árbitros da FIDE. Eles devem ser revisados pela Equipe de Educação da Comissão de Árbitros da FIDE antes do seminário, para garantir a homogeneidade dos testes em todos os lugares.

O exame FA deverá ser corrigido por um professor da FIDE designado pela Equipe de Educação da Comissão de Árbitros da FIDE.

Os participantes que obtiverem 80% ou mais receberão uma (1) norma para o título de Árbitro da FIDE. Apenas uma (1) dessas normas será usada na concessão do título de Árbitro da FIDE.

A participação máxima em um seminário FA, recomendada pela Comissão de Árbitros, é de 20 pessoas.

4.1.2 Seminário de Certificação de Árbitros Internacionais

O Seminário de Certificação de Árbitros Internacionais é uma sessão de treinamento para Árbitros FIDE ativos.

O objetivo desse segundo nível de treinamento de árbitros é garantir que os candidatos ao título de IA estejam preparados, em termos de habilidades técnicas e experiência prática. É aconselhável, mas não obrigatório, que os participantes já tenham pelo menos duas (2) Normas de Árbitro Internacional válidas.

As palestras e avaliações de um Seminário de Árbitro Internacional deverão estar em conformidade com o Artigo 1.2.1.

A sessão é ministrada por dois (2) Lecturers da FIDE, sendo um deles o Lecturer principal.

A sessão é concluída com uma avaliação de prontidão. Os participantes que forem declarados aptos por meio da avaliação receberão uma Norma de Árbitro Internacional do seminário.

4.1.2.1 Conteúdo do seminário de certificação de IA

Os tópicos a seguir são abordados nos Seminários de Certificação de IA:

- a) Revisão de todos os regulamentos necessários de árbitros, regras, Qualificação, empareiramentos, fair play e comissões técnicas
- b) Capacidade de usar os relógios de xadrez com eficiência
- c) Capacidade de usar uma versão aprovada do software de empareiramento de forma eficiente
- d) Capacidade de organizar um evento de xadrez
- e) Capacidade de se comunicar em inglês em um evento de xadrez

4.1.2.2 Duração do seminário de IA

A duração do Seminário de Certificação de IA deve ser de, no mínimo, dezesseis horas (16), em pelo menos dois (2) dias. A avaliação fará parte do seminário, mas não será um exame formal.

4.1.2.3 Avaliação da prontidão do árbitro internacional

Durante o Seminário de Certificação de IA, os candidatos são avaliados em suas capacidades para serem Árbitros Internacionais, usando uma grade de avaliação fornecida pela Comissão de Árbitros da FIDE.

A avaliação consiste em várias partes:

- a) Avaliação escrita curta sobre regulamentos (tópicos de atualização)
- b) Avaliação em inglês
- c) Habilidades técnicas (relógios, software de emparelamento)
- d) Análise da experiência do candidato em eventos de xadrez

Como conclusão da avaliação, o candidato deve receber um feedback por escrito sobre seus pontos fortes e áreas de melhoria para consolidar as bases de sua futura carreira de IA.

4.2 Cursos de atualização

A maioria dos regulamentos da FIDE muda a cada 4 anos. O objetivo do curso de atualização é manter os árbitros atualizados com as versões mais recentes dos regulamentos da FIDE e das práticas de torneio.

O Curso de Atualização é uma sessão de treinamento para árbitros ativos e inativos da FIDE ou árbitros internacionais e é usado para confirmar ou recuperar seu status ativo como árbitro. É obrigatório participar de um curso de atualização pelo menos uma vez em um período de quatro (4) anos.

Para facilitar a acessibilidade a uma população mais ampla de árbitros, esses cursos devem ser organizados principalmente on-line ou durante eventos oficiais da FIDE que reúnam um grande número de árbitros.

Esses cursos de atualização são fornecidos diretamente pela Comissão de Árbitros da FIDE.

O fato de não participar de um curso de atualização em um período de quatro (4) anos resultará na alteração da bandeira de atividade do árbitro para "inativo".

4.2.1 Conteúdo do curso de atualização

Os tópicos a seguir são abordados nos cursos de atualização:

- a) Regulamentos mais recentes do Árbitro, Regras, Qualificação, Emparceiramentos, Fair Play e Comissões Técnicas.
- b) Perguntas e respostas dos participantes
- c) Opcional: familiarização com os equipamentos de xadrez mais recentes (incluindo relógios de xadrez, tabuleiros eletrônicos e dispositivos anti-cheatings).

4.2.2 Duração do curso de atualização

A duração do Curso de Atualização deve ser de, no mínimo, 12 (doze) horas.

4.2.3 Avaliação diagnóstica do seminário de atualização

O Curso de Atualização é concluído com uma avaliação por escrito.

O objetivo dessa avaliação é dar aos candidatos um feedback sobre seus pontos fortes e fracos atuais. Exceto no caso de resultados particularmente ruins que exijam um plano de ação personalizado com o árbitro, apenas a presença é registrada para validar o status ativo do árbitro.

4.3 Preparação para o evento mundial

O treinamento de preparação para eventos mundiais é uma sessão dedicada aos árbitros FIDE e aos árbitros internacionais selecionados para arbitrar em um evento mundial futuro.

O objetivo do treinamento é elevar globalmente o nível dos árbitros em eventos de nível mundial e garantir uma preparação homogênea para grandes equipes de árbitros. Ele também desempenha um papel no processo de formação de equipes.

O Lecturer da FIDE responsável pelo treinamento deve ser selecionado pela Comissão de Árbitros da FIDE.

O Treinamento de Preparação para o Evento Mundial deve ser preparado em conjunto com a Comissão de Árbitros, o Árbitro Chefe do evento e o Lecturer FIDE designado para o treinamento, em consultoria com o comitê organizador do evento.

4.3.1 Programa de treinamento

O plano de treinamento deve abranger aspectos importantes dos eventos da FIDE, como habilidades técnicas e experiências práticas para o sucesso em uma competição mundial de alto nível:

- a) Trabalho em equipe
- b) Interação com jogadores, capitães, dirigentes e espectadores
- c) Função de cada árbitro na equipe
- d) Regulamentos do evento
- e) Leis e regulamentos da FIDE necessários
- f) Exercícios práticos (acertar relógios, escrever jogadas, verificar reivindicações de sorteio, etc.)

4.3.2 Estrutura de treinamento

O ideal é que o treinamento seja dividido em três fases:

- a) Sessão inicial: o mais cedo possível após a seleção dos árbitros, uma sessão para iniciar o treinamento e os processos de formação de equipe e identificar áreas de trabalho personalizadas. Isso pode consistir em sessões on-line e entrevistas pessoais.
- b) Trabalho preparatório: sob a supervisão do professor, trabalho individual ou em equipe para reforçar tópicos identificados.
- c) Sessão final no local: no local do evento, no mínimo quatro (4) horas antes do início do evento, para praticar os procedimentos do evento e fazer uma revisão final dos assuntos técnicos.
Dependendo das restrições, talvez não seja possível realizar todas as etapas em um determinado evento. No entanto, pelo menos a sessão final no local deve ser organizada para os árbitros selecionados.

4.4 Programa Nacional de Treinamento de Árbitros

O desenvolvimento do Programa Nacional de Treinamento de Árbitros está sob a responsabilidade da Federação Nacional. Tais programas devem ser projetados para atender às necessidades da Federação Nacional e se adequar a estes Regulamentos Internacionais.

Quando uma Federação Nacional precisar de assistência, ela poderá consultar a Equipe de Educação da Comissão de Árbitros para obter orientação e apoio.

5. Seminários

Os seminários que não forem organizados de acordo com estes Regulamentos não serão reconhecidos pela FIDE. Os resultados dos exames de seminários não reconhecidos serão desconsiderados pela Comissão de Árbitros da FIDE e os participantes não poderão usar esses seminários para solicitação de título.

5.1 Formatos e capacidade

5.1.1 Formato padrão

Um seminário é chamado de padrão quando todos os participantes se reúnem em uma única sala de aula e as palestras são ministradas na presença do professor.

O formato padrão é recomendado quando é mais fácil para os participantes comparecerem a um local ou quando oferecido durante grandes eventos.

5.1.2 Formato on-line (baseado na Internet)

Um seminário é chamado de on-line (ou baseado na Internet) quando a palestra é ministrada remotamente pelo Lecturer e os participantes assistem a uma sala de aula virtual usando um computador na rede.

O formato on-line é recomendado para cursos de atualização ou seminários voltados para uma população espalhada em uma grande área geográfica.

5.1.3 Formato misto

Um seminário é chamado de misto, quando parte da palestra é apresentada por meio da Internet e parte em uma sala de aula com todos os participantes.

Nesses seminários, o exame ou a sessão de avaliação deverá ocorrer na presença do professor, com os candidatos reunidos em um local central. O formato misto é recomendado quando a duração da palestra é superior a dois dias inteiros e é econômica e praticamente mais fácil para os participantes participarem do que um seminário padrão.

5.1.4 Capacidade dos seminários

Os seminários de treinamento inicial devem ter como meta um número máximo de 20 (vinte) participantes e os cursos de atualização um número máximo de 25 (vinte e cinco) participantes.

A Comissão de Árbitros da FIDE pode aprovar seminários de maior capacidade em circunstâncias excepcionais, devidamente comunicadas pelo comitê organizador antes do início do seminário.

5.2 Organização

Os seminários para árbitros devem ser organizados por uma das seguintes entidades:

- a) A Comissão de Árbitros da FIDE;
- b) Organizações afiliadas à FIDE no Diretório da FIDE;
- c) Federações Nacionais de Xadrez - diretamente ou por delegação a uma de suas organizações de xadrez afiliadas, após a aprovação da Comissão de Árbitros da FIDE.

5.2.1 Comitê Organizador

Deve haver um Comitê Organizador do Seminário, composto por três (3) membros, como segue:

- a) Um membro indicado pela Comissão de Árbitros da FIDE.
- b) Um membro indicado pela Federação anfitriã.
- c) Um membro indicado pela Comissão de Arbitragem da Federação anfitriã.

Pelo menos um membro nomeado nos termos das alíneas b) e c) deve ter o título de IA, FA ou IO.

5.2.1.1 Observador

O membro do Comitê Organizador, que é proposto pela Comissão de Árbitros da FIDE, atuará como Observador. O Observador deverá garantir a devida aplicação do presente Regulamento durante o Seminário. Após o término do Seminário, o Observador deverá apresentar um relatório completo à Comissão de Árbitros da FIDE no prazo de sete dias após o término do Seminário.

5.2.1.2 Professor e assistente da FIDE

O Lecturer proposto para o seminário deve ser aprovado pela Comissão de Árbitros da FIDE e, no máximo, dois (2) assistentes podem estar envolvidos em um seminário.

Um Assistente local deve estar em uma ou mais das seguintes categorias:

- a) Um árbitro da Federação anfitriã para ajudar na comunicação e/ou na organização técnica de um seminário on-line
- b) Um árbitro da Federação anfitriã que esteja envolvido no treinamento de árbitros locais

Um assistente adicional pode ser indicado se atender a uma das seguintes condições:

- a) Eles são um IA do Programa de Treinamento de Lecturers da FIDE
- b) Se for um professor atual que deseja manter ou aprimorar suas habilidades de ensino

Eles podem, apenas no caso de seminários on-line, compartilhar as funções de organizador técnico com o professor.

5.2.1.3 Organizador técnico

No caso de um seminário on-line ou misto, é necessária a função de um organizador técnico.

O Organizador Técnico será a pessoa com as seguintes responsabilidades:

- a) enviar convites do sistema de conferência pela Internet
- b) verificar a presença dos participantes do seminário
- c) resolver todos os problemas do sistema de conferência pela Internet
- d) monitorar as perguntas dos participantes e repassá-las ao Lecturer e aos assistentes
- e) informar a Comissão de Árbitros sobre questões técnicas e não técnicas de atendimento.

O Organizador Técnico é responsável pelo gerenciamento de um sistema de conferência pela Internet (áudio e vídeo com compartilhamento de tela).

5.2.2 Procedimento de aplicação

Para organizar um Seminário, uma Federação anfitriã ou Organização Afiliada da FIDE do Diretório da FIDE deverá enviar uma solicitação para a Comissão de Árbitros da FIDE, pelo menos um (1) mês antes do início proposto para o Seminário.

Quando a organização for delegada a uma organização afiliada de uma Federação Nacional de Xadrez, isso deverá ser especificado no formulário de inscrição.

O pedido deve incluir detalhes de:

- a) O organizador, as datas, o local adequado, o tipo de seminário e a programação completa.
- b) Uma estimativa do número de participantes.
- c) Os tópicos que serão discutidos durante o curso (com duração da aula).
- d) Os membros do Comitê Organizador do Seminário.
- e) O Lecturer proposto para o seminário (que deve ser aprovado pela Comissão de Árbitros da FIDE) e o(s) assistente(s).
- f) O organizador técnico proposto (que deve ser aprovado pela Comissão de Árbitros da FIDE) - no caso de seminários on-line ou mistos.
- g) Outros assuntos relacionados ao Seminário, como o idioma das palestras, quaisquer taxas para os participantes, as condições de acomodação, informações de contato, etc.

5.2.3 Taxas

Quando um seminário ou exame estiver sujeito a taxas, cada participante deverá ser cobrado de acordo.

Exceto para seminários que são diretamente gerenciados pela Comissão de Árbitros da FIDE, as taxas devem ser pagas à FIDE pela Federação anfitriã ou Organização Afiliada da FIDE.

5.2.3.1 Valores em 1º de janeiro de 2021

As taxas devem estar de acordo com os regulamentos financeiros da FIDE.

A partir de 1º de janeiro de 2021, as taxas determinadas pela Comissão de Arbitragem são:

- a) Taxa de Exame FA: o anfitrião deverá receber uma fatura de 20 euros por participante no exame FA.
- b) Taxa de Certificação de IA: o anfitrião deverá receber uma fatura de 30 euros por participante do seminário de certificação de IA.
- c) Taxa do curso de atualização: Cada participante deverá pagar 40 euros diretamente à FIDE pelo seminário.

5.2.3.2 Isenções

As taxas serão as mesmas em todo o mundo, sem qualquer isenção. Entretanto, programas de desenvolvimento específicos podem ser elaborados em colaboração com a FIDE PDC (Comissão de Planejamento e Desenvolvimento) para apoiar financeiramente a participação de populações identificadas.

5.2.4 Revisão e publicação

A Comissão de Árbitros deverá analisar as solicitações o mais rápido possível após o recebimento.

Quando forem necessários esclarecimentos ou forem levantadas objeções, o comitê organizador deverá fornecer informações suplementares mediante solicitação da Comissão.

Se a solicitação estiver em conformidade com os regulamentos, a Comissão confirmará a validade e publicará o seminário no calendário oficial. Caso contrário, a Comissão poderá recusar a validação.

5.2.5 Material de treinamento

Todos os participantes do Seminário devem receber os materiais do curso, incluindo detalhes de todos os tópicos a serem discutidos.

5.2.6 Tratamento de relatórios e resultados

- a) Dentro de uma semana após o término do Seminário, o Instrutor deverá fornecer os resultados do exame e apresentar um relatório completo à Comissão de Árbitros da FIDE, de acordo com as instruções dadas pela Equipe de Educação. Quando apropriado, o relatório também deverá incluir elementos de avaliação de um professor assistente do Programa de Treinamento de Lecturers da FIDE.
- b) Dentro de uma semana após o término do Seminário, o Observador deverá fornecer um relatório completo à Comissão de Árbitros da FIDE.
- c) Após o término do seminário, todos os participantes receberão certificados de participação fornecidos pelos organizadores.

Ao receber os relatórios de acordo com as alíneas a) e b), a Comissão de Árbitros da FIDE verificará o relatório do Lecturer e anunciará os resultados. A Federação Nacional ou a Organização Afiliada à FIDE deverá então receber uma fatura referente às taxas do seminário ou do exame, quando aplicável, de acordo com os regulamentos financeiros da FIDE.

Os resultados de todos os seminários devem ser relatados à FIDE para aprovação final (Conselho da FIDE, Congresso, AG).

B. Comissões Permanentes / 06. Regulamentos para os Títulos de Árbitros / Regulamentos da FIDE para Árbitros (em vigor a partir de 1º de julho de 2021) / B.06.3 - Regulamentos da FIDE para a Classificação de Árbitros

Regulamentos da FIDE para a classificação de árbitros (B.06.3)

1. Geral

Esses regulamentos abrangem todos os aspectos relativos à classificação dos árbitros de xadrez em nível internacional (Árbitro Internacional (IA) e Árbitro FIDE (FA)).

1.1 Status dos árbitros

Os árbitros de xadrez (IAs e FAs) podem ter dois (2) status distintos:

Ativo (a)

Inativo (i).

O status é usado para determinar se um árbitro tem permissão para officiar ou não em um evento válido para Rating FIDE.

1.2 Categorias de árbitros

As categorias de árbitros são usadas para classificar os árbitros (IAs e FAs) com base em sua experiência anterior e determinar se um árbitro pode ser nomeado em eventos mundiais e continentais.

1.2.1 Os IAs são classificados nas seguintes categorias:

- Categoria A
- Categoria B
- Categoria C
- Categoria D

1.2.2 As FAs são classificadas como Categoria D

1.3 Categorias de torneios

Nesses regulamentos, os eventos de xadrez são divididos em diferentes categorias, indicando os requisitos para a nomeação de árbitros.

1.3.1 Torneios de categoria A

Os torneios da Categoria A contêm apenas os principais eventos mundiais listados abaixo.

1.3.1.1 Principais eventos mundiais

Os seguintes eventos do calendário oficial da FIDE são considerados "grandes eventos mundiais" para a classificação dos árbitros:

- a) Olimpíada Mundial de Xadrez Aberto e Feminino
- b) Campeonato Mundial Individual de Xadrez Ciclo Aberto e Feminino:
 - Partida do Campeonato Mundial da FIDE
 - Candidatos da FIDE
 - Copa do Mundo FIDE
 - Grande Prêmio da FIDE
 - FIDE Grand Swiss
- c) Campeonato Mundial de Rápido e Blitz Aberto e Feminino
- d) Campeonato Mundial de Equipes Aberto e Feminino
- e) Campeonato Mundial Júnior Aberto e Feminino

1.3.2 Torneios da categoria B

Os torneios da categoria B contêm outros eventos mundiais, grandes eventos continentais e torneios específicos de alto nível, conforme listado abaixo.

1.3.2.1 Outros eventos mundiais

Os seguintes eventos do calendário oficial da FIDE são considerados "outros eventos mundiais" para a classificação dos árbitros:

- a) Campeonato Mundial Sênior Aberto e Feminino
- b) Campeonato Mundial de Equipes Sênior Aberto e Feminino
- c) Olimpíada Mundial da Juventude Sub-16
- d) Campeonato Mundial Juvenil e Cadete Aberto e Feminino
- e) Campeonato Mundial Escolar e Universitário Aberto e Feminino
- f) Campeonato Mundial Amador
- g) Campeonato Mundial Júnior, Juvenil e Cadete de Rapid e Blitz Aberto e Feminino
- h) Campeonato Mundial para Jogadores com Deficiência
- i) Campeonato Mundial Júnior para Jogadores com Deficiência
- j) Outras novas competições criadas pela FIDE

1.3.2.2 Principais eventos continentais

Os seguintes eventos do calendário oficial da FIDE são considerados "grandes eventos continentais" para a classificação dos árbitros:

- a) Campeonato Continental Individual Aberto e Feminino
- b) Campeonato Continental de Equipes Aberto e Feminino
- c) Campeonato Continental Júnior Aberto e Feminino
- d) Copa Continental de Clubes Aberta e Feminina
- e) Campeonato Continental de Rápido e Blitz Aberto e Feminino

Em geral, os torneios da categoria A têm os principais eventos mundiais e os torneios da categoria B têm os eventos mundiais menores, os principais eventos continentais e alguns eventos de nível superior

1.3.2.3 Eventos de nível superior

Os seguintes tipos de eventos são considerados "eventos de nível superior" para a classificação dos árbitros:

- a) Torneios Round Robin abertos com pelo menos dez (10) participantes (6 em um Round Robin duplo), com um rating médio acima de 2600
- b) Torneios Round Robin Femininos com pelo menos dez (10) participantes (6 em um Round Robin Duplo), com um rating médio acima de 2400

Esses eventos podem ser válidos para rating FIDE STD, RPD ou BLZ.

1.3.3 Torneios da categoria C

Os torneios da categoria C contêm outros eventos continentais e torneios internacionais fortes, conforme listado abaixo.

1.3.3.1 Outros eventos continentais

Os seguintes eventos do calendário oficial da FIDE são considerados "outros eventos continentais" para a classificação dos árbitros:

- a) Campeonato Continental Sênior Aberto e Feminino
- b) Campeonato Continental de Equipes Sênior Aberto e Feminino
- c) Campeonato Continental Juvenil e Cadete Aberto e Feminino
- d) Campeonato Continental de Escolas e Universidades Aberto e Feminino
- e) Campeonato Amador Continental
- f) Campeonato Continental Júnior, Juvenil e Cadete de Rapid e Blitz Aberto e Feminino
- g) Outras novas competições criadas por organizações continentais de xadrez

1.3.3.2 Fortes eventos internacionais

Os seguintes tipos de eventos são considerados "eventos internacionais fortes" para a classificação dos árbitros:

- a) Torneios Round Robin abertos com pelo menos dez (10) participantes (6 em um Round Robin duplo), com um rating médio acima de 2500
- b) Torneios Round Robin Femininos com pelo menos dez (10) participantes (6 em um Round Robin Duplo), com um rating médio acima de 2300
- c) Eventos de xadrez de pelo menos 9 rodadas com mais de 150 participantes, em equipe ou individuais, incluindo um mínimo de 75% de jogadores com rating e 20 jogadores com título (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) de pelo menos três (3) federações
 - Como um torneio único, ou
 - Como um festival de xadrez (um evento de xadrez que inclui vários torneios simultâneos)

Esses eventos devem ser classificados de acordo com rating STD da FIDE.

1.3.4 Torneios da categoria D

Os torneios da categoria D devem ter os mesmos requisitos mínimos que uma norma para o título IA.

2. IAs e FAs ativos e inativos

- 2.1 Um AI ou FA é considerado "Inativo" se, em um período de quatro (4) anos, não tiver participado com sucesso de um Curso de Atualização organizado pela Comissão de Árbitros da FIDE. Quando um árbitro atinge sua data de "fim de atividade", seu status é alterado para "Inativo".
 - 2.1.1 Um árbitro inativo não poderá atuar como árbitro-chefe em nenhum torneio válido para Rating FIDE, exceto naqueles em que não houver possibilidade de normas para os jogadores.
 - 2.1.2 Um árbitro inativo não pode ser selecionado para arbitrar em nenhum evento oficial da FIDE ou Continental.
- 2.2 A data de "fim de atividade" é calculada e atualizada pela adição de quatro (4) anos:
 - 2.2.1 A data de concessão do título do FA, no caso de um FA com título novo.
 - 2.2.2 O último dia do último Curso de Atualização ou Seminário de Certificação de AI, do qual o árbitro participou com sucesso.
- 2.3 A obtenção de um novo título ou categoria não afeta o fim da data de atividade.
- 2.4 Os IAs e FAs inativos são marcados como tal em seu perfil no Servidor de Rating FIDE (FRS).
- 2.5 Um IA ou FA inativo pode ser considerado ativo novamente somente após participar com sucesso de um Seminário de Atualização e após a validação pela Comissão de Árbitros.
- 2.6 Transição 2021 - para uma implementação tranquila dos novos regulamentos. A data inicial de fim de atividade será calculada da seguinte forma, à medida que os novos regulamentos entrarem em vigor:
 - 2.6.1 Árbitros ativos com um último torneio em 2016 ou antes de 31/12/2020, status definido como inativo.
 - 2.6.2 Árbitros ativos com um último torneio em 2017: IA 31/12/2021 - FA 31/12/2022
 - 2.6.3 Árbitros ativos com um último torneio em 2018: 31/12/2022
 - 2.6.4 Árbitros ativos com um último torneio em 2019: 31/12/2023
 - 2.6.5 Árbitros ativos com um último torneio em 2020: 31/12/2024

3. Categoria A

A categoria A é o nível mais alto da classificação dos árbitros internacionais.

Para serem classificados na Categoria A, os árbitros devem atender a todos os critérios a seguir:

- 3.1 Possuem o título de árbitro internacional há pelo menos cinco (5) anos
- 3.2 Seu status de árbitro é "ativo"
- 3.3 Eles demonstraram excelente conhecimento das Leis do Xadrez e dos Regulamentos de Torneios e nenhuma punição foi imposta a eles durante suas atividades como árbitros.
- 3.4 Eles foram classificados na Categoria B por pelo menos dois (2) anos
- 3.5 Ter atuado como árbitro-chefe ou árbitro-chefe adjunto na categoria B nos últimos cinco (5) anos com uma avaliação positiva:
 - a) em pelo menos dois (2) Torneios de Categoria A, conforme listado em 1.3.1, ou
 - b) em pelo menos um (1) Torneio de Categoria A, conforme listado em 1.3.1, e três (3) Torneios de Categoria B, conforme listado em 1.3.2.

4. Categoria B

A Categoria B é o segundo nível mais alto de classificação de árbitros internacionais.

Para serem classificados na Categoria B, os árbitros devem atender a todos os critérios a seguir:

- 4.1 Possuir o título de árbitro internacional por pelo menos três (3) anos
- 4.2 Seu status de árbitro é "ativo"
- 4.3 Eles demonstraram excelente conhecimento das Leis do Xadrez e dos Regulamentos de Torneios e nenhuma punição foi imposta a eles durante suas atividades como árbitros.
- 4.4 Eles foram classificados na Categoria C por pelo menos dois (2) anos
- 4.5 Ter atuado como árbitro-chefe ou árbitro-chefe adjunto na categoria C nos últimos cinco (5) anos com uma avaliação positiva:
 - a) em pelo menos dois (2) Torneios de Categoria B, conforme listado em 1.3.2, ou
 - b) em pelo menos um (1) Torneio de Categoria B, conforme listado no item 1.3.2, e três (3) Torneios de Categoria C, conforme listado no item 1.3.3.

5. Categoria C

A Categoria C é o terceiro nível mais alto de classificação de árbitros internacionais.

Para serem classificados na Categoria C, os árbitros devem atender a todos os critérios a seguir:

- 5.1 Possuem o título de árbitro internacional por pelo menos um (1) ano

- 5.2 Seu status de árbitro é "ativo"
- 5.3 Eles demonstraram excelente conhecimento das Leis do Xadrez e dos Regulamentos de Torneios e nenhuma punição foi imposta a eles durante suas atividades como árbitros.
- 5.4 Ter atuado como árbitro-chefe ou árbitro-chefe adjunto na categoria D de IA nos últimos cinco (5) anos com uma avaliação positiva:
 - a) em pelo menos dois (2) Torneios de Categoria C, conforme listado em 1.3.3, ou
 - b) em pelo menos um (1) Torneio de Categoria C, conforme listado no item 1.3.3, e três (3) Torneios de Categoria D, conforme listado no item 1.3.4.

6. Categoria D

A categoria D é atribuída por padrão a qualquer FA ou IA.

7. Procedimento de inscrição para a classificação de IA e FA

- 7.1 A Comissão de Árbitros será responsável pela classificação dos IAs e FAs nas categorias acima mencionadas.
- 7.2 As solicitações devem ser enviadas à Comissão de Árbitros pela federação do candidato o mais rápido possível após o último evento considerado, usando o Formulário de atualização da classificação do árbitro (IA3).
 - 7.2.1 A solicitação deve ser enviada com o número mínimo exato de torneios exigidos, conforme descrito nos Artigos 3.5, 4.5 e 5.4.
- 7.3 Todos os torneios listados para o upgrade de categoria devem ser diferentes dos torneios já usados para um upgrade de categoria ou aplicação de título anterior e devem começar após o último upgrade de categoria ou concessão de título.
- 7.4 A Federação Nacional é responsável pela taxa de registro.
 - 7.4.1 Se a federação do candidato se recusar a enviar a solicitação, ele poderá levar seu caso à Comissão de Árbitros, que investigará.
 - 7.4.2 Se for constatado que não há motivo suficiente para a recusa, o solicitante pode recorrer à FIDE e solicitar (e pagar) pela categoria ele mesmo.

8. Nomeação de IAs e FAs de acordo com suas categorias

A nomeação de árbitros em eventos mundiais e continentais deve respeitar a consistência entre as categorias de árbitros e o alto nível desses torneios.

- 8.1 Somente os IAs pertencentes à Categoria A ou B devem ser nomeados Árbitros-Chefes em eventos mundiais.

8.2 Os árbitros de nível nacional não devem ser nomeados em eventos mundiais sem a aprovação prévia da Comissão de Árbitros da FIDE. A nomeação oficial de árbitros nacionais só pode ocorrer em circunstâncias excepcionais; no entanto, o árbitro-chefe pode aceitar alguns deles na sala de jogo como observadores para fins educacionais.

8.3 A tabela a seguir indica as regras de nomeação para IAs e FAs, dependendo de suas categorias e do evento.

Função/Evento	Cat. A TRN	Cat. B TRN	Cat. C TRN	Cat. D TRN
Árbitro-chefe	A, B	A, B	A, B, C	Todos os IAs e FAs
Árbitro Chefe Adjunto		A, B, C	Todos os IAs e FAs	
Árbitro do setor				
Oficial de empareiramento				
Diretor de Fair Play				
Árbitro	A, B, C	Todos os IAs		
Árbitro de match*	Todos os IAs e FAs	e FAs		

* No caso de eventos de equipe, árbitros encarregados da supervisão de uma única partida

Legenda:

A, B, C, D: Categorias mínimas exigidas de IAs e FAs no torneio

Cat. A TRN: Torneios definidos no Art. 1.3.1

Cat. B TRN: Torneios definidos no Art. 1.3.2

Cat. C TRN: Torneios definidos no Art. 1.3.3

Cat. D TRN: Torneios definidos no Art. 1.3.4

B. Comissões Permanentes / 06. Regulamentos para os títulos de árbitros / Regulamentos da FIDE para árbitros (em vigor a partir de 1º de julho de 2021) / B.06.4 - Regulamentos da FIDE para a nomeação de árbitros em eventos mundiais em vigor a partir de 20 de julho de 2023 /

Regulamentos da FIDE para a nomeação de árbitros em eventos mundiais em vigor a partir de 20 de julho de 2023 (B.06.4)

1. Geral

Estes regulamentos regem a nomeação de árbitros nos torneios da FIDE organizados sob a égide das comissões GSC, EVE e DIS.

O princípio é gerenciar a indicação de árbitros de forma estruturada:

- envolvendo as diversas partes interessadas;
- respeitando os requisitos em número e qualidade para cada função;
- considerando todo o calendário de torneios;
- equilibrar o número de compromissos individuais em um período de tempo.

A camada fundamental do processo é o Calendário FIDE e o número de posições a serem indicadas:

- Funções sênior: Árbitro-chefe, Árbitro-chefe adjunto, Árbitro de setor, Oficial de empareiramento
- Funções de piso: Árbitro, árbitro de match

Painéis de árbitros são criados para alimentar todas as posições necessárias. Um Painel é uma lista de árbitros qualificados para nomeação em um nível específico de função, válida por 2 anos.

2. Escopo

2.1 Eventos

De acordo com as categorias de torneios definidas no Manual da FIDE

B.06.3 Artigo 1.3, o escopo é:

- Todos os torneios da Categoria A (Art. 1.3.1)
- Todos os torneios de Categoria B de nível mundial (Art. 1.3.2.1)

2.2 Ciclos de nomeação

As regras de indicação e as cotas são calculadas com base em um ciclo de dois anos, para cobrir todo o escopo dos torneios bianuais.

Uma revisão intermediária dos Painéis pode ser feita pela ARB antes de 1º de outubro do primeiro ano de um ciclo em andamento. Como resultado da revisão, uma composição atualizada dos Painéis poderá ser publicada e será válida para o segundo ano do ciclo.

2.3 Posições

Todas as posições dos árbitros estão dentro do escopo dos presentes regulamentos.

3. Painéis para a seleção de árbitros

- 3.1 Quatro Painéis de Árbitros serão nomeados pelo ARB, de acordo com suas Regras de Procedimento de Nomeação de Árbitros:
1. Painel verde
 2. Painel azul
 3. Painel vermelho
 4. Painel amarelo
- 3.2 Os painéis serão selecionados e publicados antes do dia 1º de outubro do ano anterior à Olimpíada.
- 3.3 Os painéis serão selecionados por um período de dois anos civis.
- 3.4 Os árbitros que forem removidos de um painel durante um ciclo poderão ser substituídos pela ARB pelo restante do ciclo.
- 3.5 Os árbitros sancionados no momento da seleção pelo Subcomitê Disciplinar da ARB ou pelo EDC não são elegíveis para a seleção.
- 3.6 Pelo menos 25% de cada um dos painéis verde, azul e vermelho deve ser do sexo feminino.
- 3.7 Pelo menos 25% de cada um dos painéis verde, azul e vermelho deve ser do sexo masculino.
- 3.8 Cada painel deve ser geograficamente diversificado e ter representantes de cada continente.

4. Os painéis

4.1 Painel verde

- 4.1.1 Os árbitros selecionados para o Painel Verde estão qualificados para serem nomeados como:
1. Árbitro-chefe dos torneios da Categoria A
 2. Qualquer função para a qual os membros dos painéis azul, vermelho e amarelo possam ser indicados
- 4.1.2 O Painel Verde será composto por 25 árbitros, todos eles da Categoria A.
- 4.1.3 O Painel Verde será usado para nomear:
1. Os árbitros-chefes de todos os torneios da Categoria A
 2. O número equivalente de posições como árbitros-chefes em torneios da Categoria B

4.2 Painei azul

4.2.1 Os árbitros selecionados para o Painei Azul estão qualificados para serem nomeados como:

1. Árbitro Chefe Adjunto dos torneios de Categoria A
2. Árbitro-chefe dos torneios da categoria B
3. Qualquer função para a qual os membros do Painei Vermelho ou do Painei Amarelo possam ser indicados

4.2.2 O Painei Azul será composto por 45 árbitros, todos eles de Categoria A ou B.

4.2.3 O Painei Azul será usado para nomear:

1. Os árbitros-chefes de todos os torneios da Categoria B não designados para o Painei Verde
2. Os árbitros principais adjuntos
 - a. em todos os torneios da Categoria A
 - b. de duas vezes o número equivalente de posições a) em torneios da Categoria B

4.3 Painei vermelho

4.3.1 Os árbitros selecionados para o Painei Vermelho estão qualificados para serem nomeados como:

1. Árbitro de Setor ou Oficial de Emparceiramento de torneios de Categoria A
2. Árbitro Chefe Adjunto dos torneios da categoria B.
3. Qualquer função para a qual os membros do Painei Amarelo possam ser indicados.

4.3.2 O Painei Vermelho será composto por 60 árbitros, todos eles da Categoria A ou B.

4.3.3 O Painei Vermelho será usado para nomear:

1. Os árbitros-chefes adjuntos de todos os torneios da Categoria B não designados para o Painei Azul
2. Os árbitros de setor e o oficial de emparceiramento
 - a. em todos os torneios da Categoria A
 - b. de duas vezes o número equivalente de posições a) em torneios da Categoria B

4.4 Painei amarelo

4.4.1 Os árbitros selecionados para o Painei Amarelo são elegíveis para serem nomeados para quaisquer funções restantes, desde que seu título e categoria de árbitro estejam em conformidade com o Artigo 8.3 dos Regulamentos da FIDE para Árbitros.

4.4.2 Não há tamanho predefinido para o Painei Amarelo, pois ele contém todas as solicitações restantes retidas pelas Regras de Procedimento de Indicação de Árbitro.

5. Limitações de nomeações

- 5.1 Os árbitros podem ser nomeados como Árbitro Chefe ou Árbitro Chefe Adjunto para um máximo de dois (2) eventos oficiais da FIDE por ano. Em circunstâncias excepcionais, o Presidente da FIDE pode decidir nomear um árbitro para um máximo de três (3) eventos oficiais da FIDE por ano.
- 5.2 Os árbitros podem ser nomeados para um máximo de três (3) eventos oficiais da FIDE no total por ano. Em circunstâncias excepcionais, o Presidente da FIDE pode decidir nomear um árbitro para um máximo de quatro (4) eventos oficiais da FIDE no total por ano. Para esse fim, um "evento oficial da FIDE" é definido como uma entrada individual no calendário da FIDE. Por exemplo, o Campeonato Mundial de Rápido e Blitz é um torneio.
 - 5.2.1 Todas as partes responsáveis pela marcação de consultas entrarão em contato com o ARB para garantir que esses limites máximos não sejam ultrapassados.
 - 5.2.2 Todas as partes responsáveis pelas indicações avaliarão o número de indicações em eventos continentais para um candidato em potencial a fim de garantir a rotação adequada em nível internacional.

6. Remoção de um painel

- 6.1 Os árbitros serão removidos de um Painel se uma das seguintes situações se aplicar:
 - 6.1.1 Eles são sancionados pelo Subcomitê Disciplinar da ARB
 - 6.1.2 Eles são sancionados pela ETH
 - 6.1.3 Eles aceitam nomeações para torneios que violariam os limites citados no Artigo 5. Esses árbitros não poderão ser nomeados para um painel no ano seguinte.
- 6.2 Os árbitros que estiverem sendo investigados pelo Subcomitê Disciplinar de Árbitros ou pelo EDC ficarão temporariamente inelegíveis para nomeações até que a questão seja resolvida.

7. Nomeação de árbitros para torneios sob a égide do DIS e do EVE

- 7.1 A DIS e a EVE serão responsáveis por indicar o árbitro-chefe e os árbitros-chefes adjuntos dos torneios sob sua égide, nomeando apenas árbitros de um painel apropriado. Essas indicações devem ser aprovadas pelo Presidente da FIDE.
 - 7.1.1 Em circunstâncias excepcionais, o Presidente da FIDE pode decidir nomear um árbitro de qualquer painel.
- 7.2 Espera-se que a DIS e a EVE consultem a ARB e o organizador do torneio local, se houver, antes de fazer a indicação.
- 7.3 O organizador do torneio local será responsável por nomear os árbitros de empareamento e os árbitros de setor, que devem vir de um painel apropriado. Pelo menos 50% dos árbitros de partida ou árbitros devem vir de um painel apropriado.

O restante das indicações pode ser de árbitros que não pertençam ao Painei, mas somente se forem da Federação anfitriã ou de uma Federação com a qual a Federação anfitriã compartilhe uma fronteira terrestre. O organizador do torneio local deve consultar a ARB antes de fazer a indicação. Essas indicações devem ser aprovadas pelo Presidente da FIDE.

- 7.4 Pelo menos 25% do número total de árbitros indicados para um torneio devem ser do sexo feminino.
- 7.5 Pelo menos 25% do número total de árbitros indicados para um torneio devem ser do sexo masculino.

8. Nomeação de árbitros para torneios sob a égide do GSC

- 8.1 O GSC será responsável pela indicação de árbitros para torneios sob sua égide, indicando apenas árbitros de um painei apropriado. Essas indicações devem ser aprovadas pelo Presidente da FIDE.
 - 8.1.1 Em circunstâncias excepcionais, o Presidente da FIDE pode decidir nomear um árbitro de qualquer painei.
- 8.2 Espera-se que o GSC consulte o ARB e o organizador do torneio local, se houver, antes de fazer a indicação.
- 8.3 No caso específico da Olimpíada, a Federação anfitriã pode nomear até 25% do número total de Árbitros de Match, que não precisam estar em um Painei, mas precisam estar de acordo com os Regulamentos publicados para a Olimpíada de Xadrez da FIDE e somente se forem da Federação anfitriã ou de uma Federação com a qual a Federação anfitriã compartilhe uma fronteira terrestre. Essas indicações devem ser aprovadas tanto pelo GSC quanto pelo Presidente da FIDE. Outros árbitros indicados devem ser aprovados pelo GSC e pelo Presidente da FIDE, respeitando os seguintes critérios:
 - 8.3.1 Nenhuma Federação pode ter mais de 1 Árbitro de Match masculino e 1 Árbitro de Match feminino nomeados. Em circunstâncias excepcionais, o Presidente da FIDE pode decidir nomear mais árbitros da mesma Federação.
 - 8.3.2 Pelo menos 25% do número total de árbitros indicados devem ser do sexo feminino.
 - 8.3.3 Pelo menos 25% do número total de árbitros indicados devem ser do sexo masculino.
- 8.4 Pelo menos 25% do número total de árbitros nomeados para um ano civil de torneios sob a égide do GSC devem ser do sexo feminino.
- 8.5 Pelo menos 25% do número total de árbitros nomeados para um ano civil de torneios sob a égide do GSC devem ser do sexo masculino.

B. Comissões Permanentes / 06. Regulamentos para os Títulos de Árbitros / Regulamentos da FIDE para Árbitros (em vigor a partir de 1º de julho de 2021) / B.06.5 - Regulamentos Disciplinares dos Árbitros da FIDE /

Regulamento Disciplinar dos Árbitros da FIDE (B.06.5)

Artigo 1: Composição do Subcomitê Disciplinar da ARB:

- 1.1 O órgão encarregado das questões disciplinares dentro da Comissão de Árbitros da FIDE (ARB) é chamado de *Subcomitê Disciplinar de Árbitros da FIDE (DSC)*.
- 1.2 Ele é composto por cinco membros:
 - Um presidente
 - Dois membros
 - Dois substitutos
- 1.3 O Presidente do DSC e outros membros do DSC são nomeados pelo Conselho da FIDE, mediante proposta do Presidente da ARB após consulta aos outros Conselheiros. Seu mandato coincide com o mandato da ARB.
- 1.4 Todos os membros do DSC devem ser árbitros internacionais com categoria A, B ou C e representar diferentes federações. Pelo menos 3 dos membros devem ter formação jurídica. Eles não fazem parte da Comissão de Árbitros da FIDE (Presidente, Secretário, Conselheiro ou Membro).

Artigo 2: Jurisdição do Subcomitê Disciplinar da ARB e Admissibilidade das Reclamações

- 2.1 O DSC deve exercer jurisdição sobre todos os árbitros licenciados pela FIDE como membros da família FIDE, conforme definido abaixo. O termo "árbitros" também abrange os Lecturers credenciados para os seminários da FIDE para esses regulamentos.
- 2.2 O DSC somente considerará reclamações e relatórios recebidos que atendam aos requisitos de admissibilidade de reclamações e relatórios, conforme estabelecido nestas regras.
- 2.3 O DSC não tem poder para investigar violações dessas regras por iniciativa própria, mas pode decidir um caso somente após recebê-lo da ARB.
- 2.4 Todas as reclamações referentes à conduta dos árbitros deverão ser encaminhadas à ARB, que decidirá provisoriamente se a reclamação é admissível ou não. A questão da admissibilidade será decidida pela maioria dos membros votantes da ARB. Caso a reclamação seja considerada inadmissível, o reclamante será informado e a questão será considerada encerrada. Se a reclamação for considerada admissível, ela será encaminhada ao DSC para investigação e decisão; ou diretamente à Comissão de Ética e Disciplina (EDC) se a suposta violação for de natureza grave que, na opinião da ARB, possa atrair uma punição de banimento superior a 18 meses no caso de um primeiro infrator, ou 24 meses no caso de um infrator reincidente, ou em outros casos em que a ARB considere inadequado que o assunto seja tratado primeiramente pelo DSC.

- 2.5 No caso de encaminhamentos diretos à EDC, a ARB atuará como reclamante nominal perante a EDC, representando o interesse geral da FIDE. Nesses casos, a ARB primeiro encaminhará a reclamação ao DSC para investigação e enviará o relatório do DSC juntamente com a recomendação da ARB à EDC.
- 2.6 As reclamações podem ser recebidas de uma ou mais pessoas:
- a. Presidente da FIDE
 - b. Conselho da FIDE
 - c. Conselho de Administração da FIDE
 - d. Comissões da FIDE
 - e. Uma Federação Nacional
 - f. Um organizador ou um árbitro do torneio válido para Rating FIDE no qual a suposta má conduta ocorreu
 - g. Um jogador ou um grupo de jogadores diretamente afetados pela conduta do árbitro reclamado. Se um dos jogadores for menor de idade, a reclamação deverá ser apresentada por seus pais ou responsáveis em nome desse jogador.
- 2.7 Estas regras se aplicarão a toda e qualquer conduta proibida por estas regras se praticada por um árbitro e se tal conduta ocorrer ou tiver ocorrido em uma das seguintes esferas:
- a. A esfera internacional, ou seja, torneios e eventos válidos para Rating FIDE, bem como outros torneios e eventos com participação multinacional, ou nos quais as normas para títulos da FIDE possam ser obtidas, ou que sirvam como evento classificatório para um grande torneio ou evento da FIDE, incluindo a Copa do Mundo, ou cuja conduta relevante afete de alguma forma os interesses de outras federações nacionais ou da comunidade enxadrística internacional como um todo.
 - b. A esfera nacional, ou seja, torneios, eventos e encontros válidos para Rating FIDE organizados ou sediados ou sob os auspícios de uma federação nacional que estejam fora da esfera internacional, mas somente se o caso no qual a suposta violação se baseia tiver implicações internacionais ou afetar várias federações nacionais membros da FIDE e não tiver sido julgado em nível nacional pelo próprio órgão disciplinar de árbitros da federação nacional ou se a decisão do órgão nacional de árbitros for considerada inadequada.
- 2.8 A suposta má conduta deve ter sido cometida durante um período não superior a cinco (5) anos imediatamente anterior à data em que a reclamação ou relatório for recebido pela FIDE ou em que um órgão competente da FIDE iniciar sua investigação em casos de fraude, corrupção e trapaça, e não superior a três (3) anos anteriores a essa data em todos os outros casos. Desde que a ARB não receba nem atue sobre uma reclamação se o reclamante estava ciente, ou deveria razoavelmente estar ciente, dos fatos relevantes por um período de mais de nove (9) meses antes de apresentar a reclamação.

Artigo 3: Ofensas

3.1 Infrações administrativas

- a. Relatórios falsos: Qualquer árbitro que conscientemente fizer um relatório falso ou fornecer informações enganosas à FIDE ou a qualquer um de seus órgãos.

3.2 Ofensas que causam danos à reputação

- a. Indigno de confiança: Árbitros que, por seu comportamento, não inspiram mais a confiança necessária ou que, de outras formas, tornaram-se indignos de confiança.
- b. Falta de imparcialidade e responsabilidade: Árbitros que não desempenham suas funções de forma imparcial e responsável.
- c. Acusações falsas ou injustificadas: Os árbitros não devem fazer acusações injustificadas de qualquer natureza contra jogadores, árbitros, oficiais, organizadores ou patrocinadores.
- d. Discriminação e racismo: Um árbitro que discrimina um país, grupo ou pessoa por conta de religião, política, etnia, orientação sexual ou gênero ou qualquer indivíduo que demonstre publicamente um comportamento discriminatório ou racista.
- e. Presentes: Árbitros que aceitem, solicitem ou recebam qualquer presente ou benefício injustificado (além dos costumes locais comuns prevalecentes) (ou a expectativa legítima de um benefício, independentemente de tal benefício ser de fato dado ou recebido) em circunstâncias que a pessoa poderia razoavelmente esperar que pudessem trazer descrédito a eles ou ao esporte do xadrez; ou induzir, instruir, facilitar ou encorajar uma pessoa sujeita a este Código a cometer tal violação.

3.3 Ofensas envolvendo desonestidade

- a. Corrupção: Árbitros que aceitam ou concedem uma vantagem injustificada; ou influenciam indevidamente o resultado de um torneio válido para Rating FIDE com o objetivo de obter uma vantagem para si mesmos por qualquer meio (incluindo violência, ameaças, coerção, ofertas de qualquer tipo de benefício ou vantagem - financeira ou não - ou outro incentivo).
- b. Acusação imprudente ou manifestamente infundada de trapaça no xadrez: Qualquer árbitro que faça alegações públicas ou privadas de trapaça contra um jogador ou oficial sem que existam motivos aceitáveis para uma suspeita razoável de trapaça.
- c. Falta de cooperação: A falha de um árbitro, sem justificativa convincente, em cooperar com qualquer investigação realizada em relação a uma possível violação das regras da FIDE ou com outros árbitros e oficiais anti-cheating.
- d. Falha em cooperar com a EDC, a ARB, a Comissão de Fair Play (FPL), a Comissão de Qualificação (QC) ou as instituições dessas comissões, depois que uma solicitação oficial foi feita (investigações *ex post facto*).
- e. Falha na comunicação: Deixar de relatar à FIDE ou a outra autoridade esportiva competente (sem atraso indevido) os detalhes completos de quaisquer abordagens ou convites recebidos pela pessoa para se envolver em conduta que equivaleria a uma violação das regras da FIDE, se tal incidente, fato ou assunto ainda não for de conhecimento da FIDE.

3.4 Mau comportamento geral

- a. Cortesia e etiqueta: Falha de um árbitro em cumprir com os padrões normalmente aceitos de cortesia e etiqueta no xadrez.
- b. Comportamento socialmente inaceitável: Comportamento inadequado de natureza pessoal geralmente inaceitável pelos padrões sociais normais.
- c. Código de vestimenta: Os árbitros devem obedecer ao código de vestimenta prescrito nos regulamentos do torneio.

3.5 Não cumprimento das obrigações

- a. Recusa injustificada de participar de um torneio para o qual aceitou uma indicação.
- b. Não comparecimento injustificado a um torneio ou palestra para o qual o árbitro tenha sido designado.
- c. Atraso injustificado na chegada ou saída antecipada de um torneio ou palestra.
- d. Ausência injustificada no local de jogo
- e. A participação em dois ou mais eventos simultâneos, presenciais ou on-line, resultando em uma incapacidade de desempenhar suas funções de acordo com os padrões esperados. Um torneio com várias seções no mesmo local constituirá um evento. Um festival com vários torneios no mesmo local constituirá um evento.
- f. A participação em um evento que tenha sido rejeitado antecipadamente pela Federação Nacional ou por um órgão competente superior.

3.6 Violações técnicas

- a. Alterar deliberadamente os empareiramentos em um torneio, contrariando as disposições de empareiramento aplicáveis.
- b. Deturpar deliberadamente a planilha de pontuação, o protocolo da partida ou o relatório do torneio.
- c. Assinar deliberadamente certificados incorretos de resultados de títulos para jogadores, organizadores e/ou árbitros de um torneio.
- d. Não conformidade deliberada com as disposições dos regulamentos do torneio e com as Leis do Xadrez, instruções, circulares e decisões dos órgãos da FIDE.
- e. Uma falha significativa no cumprimento das disposições dos regulamentos do torneio e das Leis do Xadrez, instruções, circulares e decisões dos órgãos da FIDE.

Artigo 4: Sanções

4.1 Há três níveis de sanções disponíveis para o DSC:

a. Advertência por escrito

Para violações menores, um árbitro sancionado por uma advertência por escrito receberá uma carta oficial da DSC, informando a violação e as medidas corretivas esperadas a serem tomadas pelo árbitro.

Uma advertência por escrito permanece válida por 12 meses.

A não aplicação das medidas corretivas esperadas pode levar a uma penalidade mais severa.

b. Repreensão por escrito

Para violações mais graves, um árbitro sancionado por uma repreensão por escrito receberá uma carta oficial do DSC, informando a violação e as medidas corretivas esperadas a serem tomadas pelo árbitro.

Uma repreensão por escrito permanece válida por 24 meses.

A não aplicação das medidas corretivas esperadas pode levar a uma penalidade mais severa.

c. Desqualificação

Em caso de violações graves, o árbitro pode ser desqualificado por um período específico. Uma desqualificação significa que o árbitro não poderá ser indicado ou nomeado como árbitro em qualquer evento válido para Rating FIDE e/ou para atuar como árbitro em tal evento.

- Para um primeiro delito, a desqualificação pode ser de até 18 meses.
- Para uma infração subsequente, a desqualificação pode ser de até 24 meses.

Artigo 5: Regras processuais

5.1 Registro de casos

Todas as reclamações e relatórios referentes a violações do regulamento disciplinar dos árbitros devem ser encaminhados à Comissão de Árbitros (ARB). Um Registro de Casos é estabelecido na ARB e conterá todos os casos, sancionados ou não, por 10 anos. A ARB fornecerá ao Escritório da FIDE a decisão final por escrito da DSC.

5.2 Idioma

O idioma de trabalho do DSC é o inglês. Todos os documentos devem ser enviados em inglês.

5.3 Notificações e comunicações

Todas as notificações e comunicações que o DSC destinar às partes deverão ser feitas por intermédio do Presidente do DSC. Todas as comunicações que as partes pretendem para o DSC deverão ser feitas por meio do Presidente do DSC.

5.4 Direitos das partes

Cada pessoa acusada de violação dos Regulamentos Disciplinares de Árbitros tem o direito de ser informada por escrito (seja por carta, e-mail ou outro meio) sobre o caso pendente antes da decisão final do DSC e tem o direito de apresentar ao DSC materiais e documentos em apoio à sua posição. Cada pessoa tem o direito de ser representada por um árbitro licenciado pela FIDE ou por um advogado.

5.5 Envio de documentos e esclarecimentos

- a. O Presidente do DSC fixará um período, normalmente de pelo menos quinze dias, para a apresentação de materiais e documentos, sem o qual nenhum outro documento será aceito pelo DSC. Esse prazo poderá ser prorrogado, se solicitado por qualquer uma das partes.
- b. Normalmente, os documentos são enviados por e-mail, mas podem ser enviados pelo correio.
- c. Se o DSC precisar de esclarecimentos sobre um ponto específico, ele poderá perguntar a qualquer uma das partes ou solicitar documentos específicos para tratar da questão.
- d. Se o DSC precisar de esclarecimentos sobre um ponto específico, ele poderá consultar os órgãos da FIDE, as federações da FIDE, os árbitros, os jogadores, os organizadores, os diretores de torneios e outras testemunhas.
- e. O DSC tomará uma decisão sobre o caso.

5.6 Procedimento escrito

Os envios ao DSC devem ser feitos por escrito. Nenhuma parte tem o direito de solicitar uma audiência oral.

5.7 Decisão

- a. As deliberações do DSC serão tomadas em particular e permanecerão confidenciais.
- b. Todas as questões devem ser decididas pela maioria dos membros presentes. O quorum para a decisão é de três membros. Por padrão, o Presidente e dois membros lidam com os casos. Se um membro não estiver disponível ou se um árbitro ou jogador da mesma federação estiver envolvido no caso, um substituto deverá ser usado.
- c. A decisão deverá indicar, por escrito, os motivos em que se baseia. Ela deverá conter os nomes dos membros do DSC que participaram da decisão. Se a decisão não representar, no todo ou em parte, a opinião unânime dos membros do DSC que ouviram a questão, qualquer membro dissidente terá o direito de emitir sua opinião dissidente como parte da decisão por escrito.
- d. Uma cópia por escrito da decisão do DSC deverá ser entregue ao Presidente e ao Secretário da ARB e a cada parte por e-mail, no prazo máximo de vinte dias após a decisão.

Artigo 6: Processo de apelação

- 6.1 A parte que não obteve êxito, seja o reclamante ou o reclamado, tem o direito de recorrer ao Conselho da FIDE.
- 6.2 Esse direito de recorrer contra a decisão do DSC deve ser exercido no prazo de 15 dias corridos a partir da data em que a decisão passível de recurso for comunicada à parte interessada. Não é possível prorrogar o prazo para apresentar uma apelação.
- 6.3 A apelação deve ser entregue ao Presidente do DSC e o pagamento de uma taxa de apelação de 300 euros deve ser feito ao Departamento de Contas da FIDE. O Presidente do DSC entrega a apelação à outra parte, que tem permissão para enviar materiais no prazo de 15 dias. O Presidente do DSC é responsável por enviar a apelação com todos os materiais para o órgão de apelação.
- 6.4 A apelação será decidida com base nas declarações apresentadas ao DSC, juntamente com a decisão do DSC e os documentos da apelação mencionados no item 6.3. Além disso, o órgão de apelação tem o direito de tomar decisões processuais e fazer quaisquer perguntas às partes que considerar necessárias para decidir a apelação.
- 6.5 A taxa de apelação deve ser devolvida ao apelante se a apelação for, pelo menos, parcialmente bem-sucedida.

Artigo 7: Outros assuntos

- 7.1 Todas as decisões finais do DSC da ARB e as decisões de apelação da ARB ou da EDC deverão ser publicadas no site da ARB da FIDE na seção reservada ao DSC, a menos que o presidente do DSC decida que há boas razões para não publicar a decisão. A decisão em questão deve ser publicada de forma redigida e a identidade de qualquer parte do processo deve ser mantida em segredo na decisão publicada.
- 7.2 O Escritório da FIDE deverá manter toda a correspondência recebida dos reclamantes, dos reclamados, da ARB ou do DSC.
- 7.3 No caso de uma suspensão ser imposta a um árbitro, um registro apropriado será feito no nome do árbitro em questão no Servidor de Rating FIDE para tornar a suspensão efetiva.
- 7.4 As pessoas que estão sendo sancionadas pela FPL, EDC ou DSC não são elegíveis para serem membros do DSC.

Artigo 8: Entrada em vigor

- 8.1 Estas regras entram em vigor em 01/02/2023 e se aplicam a todos os fatos ocorridos e a todas as violações destas regras cometidas em ou após essa data.
- 8.2 As infrações cometidas antes da entrada em vigor destas regras estarão sujeitas aos Regulamentos Disciplinares dos Árbitros da FIDE em vigor na época relevante, a menos que todas as partes do processo do DSC concordem em se submeter às

disposições dessas regras.

CAPÍTULO 11: REGULAMENTOS DE XADREZ ON-LINE FIDE (E04)

Introdução

Os Regulamentos de Xadrez Online da FIDE destinam-se a cobrir todas as competições em que os jogadores transmitem jogadas pela Internet, quer as joguem usando um tabuleiro de xadrez virtual transmitido pelo site de jogo online ou usando um tabuleiro de xadrez eletrônico (eBoard) conectado ao site de jogo pela Internet.

Sempre que possível, estes Regulamentos pretendem ser idênticos às Leis de Xadrez da FIDE e aos regulamentos de competição da FIDE relacionados. Eles se destinam ao uso por jogadores e árbitros em competições on-line oficiais da FIDE e como uma especificação técnica para plataformas de xadrez on-line que hospedam essas competições. Ao longo destes regulamentos de xadrez on-line, o termo "eBoard" se aplica a qualquer tabuleiro eletrônico de xadrez aprovado pela FIDE fornecido pelo organizador para uso em uma competição on-line.

Estes Regulamentos não podem abranger todas as situações possíveis que possam surgir durante uma competição, mas deve ser possível para um árbitro com a competência, o bom senso e a objetividade necessários chegar à decisão correta com base em seu entendimento destes Regulamentos.

Estes regulamentos foram elaborados, na medida do possível, para incorporar as Leis de Xadrez existentes e, ao mesmo tempo, reconhecer os procedimentos adotados pelas principais zonas de jogo on-line, também conhecidas por vários nomes, por exemplo, plataforma. Os comentários que se aplicam ao jogo no tabuleiro também podem se aplicar a estes regulamentos, quando apropriado. Antes de arbitrar em um evento, é dever do árbitro familiarizar-se com a forma como esses regulamentos serão implementados na zona de jogo a ser usada. Há vários termos usados nestes regulamentos que não aparecem nas Leis de Xadrez. Eles são explicados no Glossário. Os árbitros que se depararem com um termo desconhecido devem ir até lá em primeira instância.

Parte I: Regras básicas do jogo

1. Aplicação das Leis de Xadrez da FIDE

- 1.1 Os artigos 1 a 3 das regras básicas de jogo das Leis de Xadrez da FIDE são aplicados integralmente, exceto pelo que está previsto no artigo 1.2 a seguir.
- 1.2 Quando um torneio é disputado usando um tabuleiro de xadrez virtual, o artigo 2.1 das Regras Básicas de Jogo das Leis de Xadrez da FIDE é substituído pelo artigo 3.1 destes Regulamentos.
- 1.3 Os artigos 4 e 5 das regras básicas de jogo das Leis de Xadrez da FIDE são substituídos pelos artigos 3 e 5 destes Regulamentos, respectivamente.

Estes Regulamentos on-line foram elaborados para seguir as Leis do Xadrez, sempre e onde for aplicável.

Parte II: Regras de xadrez on-line

2. Zona de jogo

- 2.1 Os jogos de xadrez on-line são jogados em um dos dois formatos: em um tabuleiro de xadrez virtual transmitido pela plataforma de xadrez on-line e exibido na tela de cada jogador, ou pela Internet usando eBoards fornecidos a todos os jogadores pelo organizador.
- Algumas plataformas de jogo permitem a conectividade com o eBoard, que pode ser usado para jogar os jogos on-line.
- 2.2 O tabuleiro de jogo, seja ele um tabuleiro de xadrez virtual ou um eBoard, deve ser hospedado por uma zona de jogo on-line, geralmente um aplicativo ou um site.
- Um "aplicativo" é mais comumente chamado de "plataforma" e também é conhecido como "programa de xadrez" ou "portal".
- 2.3 Quando um torneio for disputado com eBoards, estes deverão ser endossados pela Comissão Técnica da FIDE.
- 2.4 Os regulamentos da competição devem determinar antecipadamente que ambos os jogadores devem
- (a) usar um tabuleiro de xadrez virtual; ou
 - (b) usar um eBoard com os horários de ambos os jogadores mantidos usando relógios conectados aos eBoards ou
 - (c) horários fornecidos pela zona de jogo. Isso garante que ambos os jogadores em um jogo compitam em condições iguais. O torneio deverá usar o mesmo formato (virtual ou eBoard) para todas as rodadas.

Observe que é dever do jogador garantir que ele saiba como a plataforma funciona com relação a recursos como pré-move, etc. (consulte o Artigo 3.6). Os árbitros podem querer destacar a disponibilidade (ou não) de alguns recursos da plataforma utilizada, mas não são obrigados a fazê-lo. O árbitro não é responsável se um recurso não for destacado e permanecer desconhecido para o jogador. Todos os jogadores são responsáveis por garantir sua familiaridade com os recursos da plataforma que está sendo usada e que todos os softwares aprovados sejam da versão atual.

Outras considerações sobre a zona de jogo (plataforma): Emparceiramentos: Os sistemas de emparceiramento usados pelas plataformas podem ser diferentes dos sistemas de emparceiramento da FIDE. Os árbitros devem estar cientes dessa possibilidade. Os árbitros devem descobrir com o organizador se os emparceiramentos serão feitos automaticamente pela plataforma ou por um árbitro de emparceiramento, e onde os emparceiramentos serão publicados. A maioria das plataformas só pode fazer emparceiramentos com base em seu próprio sistema de rating. Essas plataformas não podem ser usadas para fins de emparceiramento em torneios conduzidos com base no rating FIDE. A maioria das plataformas inclui apenas os jogadores que estiverem conectados no momento em que os emparceiramentos de uma rodada forem feitos. Se um jogador abandonar um jogo ou se desconectar (e não se reconectar) em tempo hábil, algumas plataformas excluem automaticamente o jogador de todas as rodadas futuras

Desempates: *Se os desempates forem determinados pela plataforma, os árbitros devem tentar verificar como os sistemas de desempate funcionam nessa plataforma, quantos e quais tipos de desempates estão disponíveis e se os desempates são calculados corretamente. Por exemplo, algumas plataformas não conseguem lidar corretamente com jogos não jogados. Se o desempate for determinado separadamente pelo árbitro-chefe, os jogadores precisam ser avisados de que qualquer desempate exibido pela plataforma não tem status oficial e pode não fornecer o resultado correto*

- 2.5 Os jogadores são responsáveis por se familiarizarem com os recursos e a funcionalidade do tabuleiro de xadrez virtual ou eBoard.

Plataformas diferentes têm diferentes GUIs (interfaces gráficas de usuário) de tabuleiro de xadrez virtual e suas funções.

- 2.6 Quando um tabuleiro de xadrez virtual for utilizado, a lista de movimentos, os horários dos jogadores, bem como as informações que indicam acordos de empate, empates obrigatórios, abandono e indicações quando um jogador solicita a assistência do árbitro, devem estar visíveis na tela para o árbitro e ambos os jogadores durante todo o jogo.
- 2.7 Quando os eBoards são usados, o árbitro e os jogadores devem ter acesso a uma tela que exibe os movimentos do jogo e os tempos de relógio dos jogadores, bem como informações que indicam acordos de empate, empates obrigatórios, abandono e indicações quando um jogador pede assistência ao árbitro.

3. Movendo as peças no tabuleiro de xadrez virtual ou no eBoard

- 3.1 Quando são usados tabuleiros de xadrez virtuais:

3.1.1 O tabuleiro de xadrez é composto por uma grade 8 x 8 de 64 quadrados iguais, alternadamente claros (os quadrados "brancos") e escuros (os quadrados "pretos"). O quadrado do canto inferior direito do tabuleiro de xadrez é branco.

O xadrez on-line oferece vários métodos de movimentação de peças no tabuleiro virtual, dependendo das preferências dos jogadores. Eles podem optar por arrastar as peças com o mouse ou clicar na peça e, em seguida, clicar novamente na casa de destino. Os movimentos das peças no eBoard refletem os do xadrez tradicional sobre o tabuleiro.

3.1.2 A zona de jogo só aceitará jogadas legais.

3.1.3 O jogador que estiver fazendo a jogada poderá usar qualquer meio técnico disponível na zona de jogo para fazer as jogadas.

Algumas zonas de jogo permitem que os jogadores usem um smartboard eletrônico para inserir seus movimentos no tabuleiro de xadrez virtual. Isso não é permitido no xadrez on-line, a menos que o evento seja híbrido e o controle de tempo usado na competição tenha um incremento de pelo menos 30 segundos por jogada a partir da jogada 1.

3.1.4 No mínimo, a zona de jogo deve oferecer ao jogador que está fazendo a jogada a possibilidade de selecionar as casas de origem e de destino da jogada.

3.1.5 As seguintes opções adicionais listadas abaixo podem ser ativadas e usadas pelo jogador:

1. Jogada inteligente: o jogador pode fazer uma jogada selecionando uma única casa quando a jogada escolhida for a única possível.

2. Pré-movimento: o jogador faz um movimento antes que o oponente tenha se movido. A jogada é executada automaticamente no tabuleiro virtual como resposta imediata à jogada do oponente, a menos que a jogada seja ilegal. Na maioria das zonas de jogo, se a pré-jogada for ilegal, ela não será jogada automaticamente, portanto, não há penalidade.
3. Promoção automática para Dama: o jogador pode configurar a zona de jogo para forçar a promoção para uma Dama sem que lhe seja oferecida a escolha da peça promovida.

O árbitro, em suas observações introdutórias, pode querer destacar quais desses recursos estão ou não disponíveis para os jogadores, mas não é obrigado a fazê-lo. Se um jogador não estiver ciente de tais opções disponíveis, isso é de sua própria responsabilidade.

4. Confirmação da jogada: o jogador pode configurar a zona de jogo para solicitar que o jogador confirme a jogada antes que ela seja enviada para a zona de jogo.

- 3.1.6 Todos os movimentos e os tempos do relógio após cada movimento são automaticamente registrados pela zona de jogo e visíveis para ambos os jogadores.

O xadrez on-line permite que os jogadores registrem as jogadas e tenham o relógio pressionado automaticamente depois de terem feito a jogada em um tabuleiro de xadrez virtual e eletrônico.

- 3.1.7 Se um jogador não puder mover as peças, um assistente, que deverá ser aceito pelo árbitro, poderá ser fornecido pelo jogador para realizar essa operação.

3.2 Quando os eBoards são usados:

- 3.2.1 As jogadas são feitas no eBoard da mesma forma que em um tabuleiro de xadrez comum.
- 3.2.2 A zona de jogo somente aceitará jogadas legais. Quando um jogador com o movimento fizer uma jogada ilegal, o eBoard exibirá uma mensagem de aviso apropriada e a jogada não será transmitida para a plataforma. O jogador terá então a opção de fazer qualquer jogada legal usando qualquer peça. A notificação de jogada ilegal não será transmitida ao oponente.
- 3.2.3 Uma jogada é considerada concluída depois de decorrido um tempo específico desde que uma peça foi colocada em um quadrado. O tempo após a peça ter sido colocada e a jogada ser considerada concluída deverá ser programável no software eBoard.
- 3.2.4 Todos os movimentos e os tempos do relógio após cada movimento são registrados automaticamente pela zona de jogo. Os horários do relógio devem estar sempre visíveis para os jogadores e para o árbitro.
- 3.2.5 Se um jogador não puder mover as peças, um assistente, que deverá ser aceito pelo árbitro, poderá ser fornecido pelo jogador para realizar essa operação.
- 3.2.6 O eBoard ou a zona de jogo deve oferecer um recurso que possa ser usado para verificar qual peça o eBoard acredita estar em cada casa.

4. Relógio de xadrez virtual

- 4.1 "Relógio de xadrez virtual" significa o tempo de relógio individual de ambos os jogadores, conforme exibido pela zona de jogo.
- 4.2 Cada jogador deve concluir um número mínimo de jogadas ou todas as jogadas em um período de tempo determinado, incluindo qualquer quantidade adicional de tempo em cada jogada. Os regulamentos da competição especificarão isso com antecedência.
- 4.3 Se um jogador não completar o número prescrito de movimentos no tempo alocado, a zona de jogo concederá automaticamente a vitória ao oponente. No entanto, se a posição for tal que o oponente não possa fazer xeque-mate no rei do jogador com nenhuma série possível de jogadas legais, a zona de jogo decidirá automaticamente o jogo como empatado.

Algumas plataformas de jogo têm o recurso "Call the Arbiter" (Chamar o Árbitro). Se um jogador usar esse recurso, os relógios serão pausados automaticamente até que o árbitro retome o jogo.

- 4.4 Quando um jogador fizer sua jogada em um tabuleiro de xadrez virtual, seu relógio parará automaticamente e o relógio do adversário começará a funcionar.
- 4.5 Ao jogar com um eBoard, quando uma jogada é considerada concluída, o eBoard interrompe o tempo do relógio do jogador e inicia o tempo do relógio do adversário.
- 4.6 Ao jogar com um eBoard, a zona de jogo deverá permitir que o árbitro ajuste o tempo do relógio de um ou ambos os jogadores em um jogo, conforme estipulado nos Artigos 10.5, 10.9.2, 10.9.3, 18.4.2, 18.4.3 e 18.9.

5. Concluindo o jogo

- 5.1 O jogo é vencido pelo jogador que tiver dado xeque-mate no rei do adversário.
- 5.2 O jogo é vencido pelo jogador cujo oponente abandona pressionando o botão "abandonar" ou por outro método disponível na zona de jogo.
- 5.3 O jogador pode oferecer um empate de acordo com qualquer método fornecido pela zona de jogo. A oferta não pode ser retirada e permanece válida até que o oponente a aceite, a rejeite por meio de uma jogada ou o jogo seja concluído de alguma outra forma.

Algumas plataformas de jogo permitem que os jogadores concordem com um empate sem fazer nenhum movimento, enquanto outras têm uma restrição no número de movimentos para uma oferta de empate.

- 5.4 A zona de jogo deve declarar automaticamente o jogo como empatado quando:
 - 5.4.1 a mesma posição apareceu pela terceira vez (conforme descrito no Artigo 9.2.2 das Leis de Xadrez da FIDE);
 - 5.4.2 o jogador que deve se mover não tem nenhum movimento legal e seu rei não está em xeque. Diz-se que o jogo termina por "afogamento";
 - 5.4.3 surgiu uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário com qualquer série de jogadas legais;

- 5.4.4 os últimos 50 movimentos de cada jogador foram concluídos sem o movimento de nenhum peão e sem nenhuma captura.

Algumas zonas de jogo podem conceder empates automaticamente em outras posições. Normalmente, essas serão posições em que um mate é extremamente improvável, como K+N contra K+N. O árbitro deve estar suficientemente familiarizado com a plataforma que está sendo usada para saber como a plataforma reagirá a essas situações e para explicar a situação ao jogador, se necessário.

Parte III: Regulamentos para competições on-line

6. Tipos de competições

- 6.1 As competições on-line podem ser disputadas nos seguintes formatos:

- 6.1.1 Um evento de "competição de xadrez on-line" sem supervisão específica do jogador, possivelmente automatizado por uma zona de jogo sem a supervisão de um árbitro. "Xadrez on-line" é o termo mais genérico para jogos de xadrez na Internet. Os regulamentos desse tipo de competição são especificados pelas zonas de jogo.
- 6.1.2 A competição "Xadrez on-line com supervisão" é um evento em que os jogadores são supervisionados remotamente por um árbitro (consulte a Parte III a). Os jogadores podem ser supervisionados pelo árbitro usando o sistema de videoconferência.
- 6.1.3 A competição de "xadrez híbrido" é um evento em que todos os jogadores são supervisionados fisicamente por um árbitro, enquanto jogam on-line (consulte a Parte III b)

- 6.2 Os regulamentos da competição devem especificar o tipo de competição listado no Artigo 6.1.

O xadrez híbrido envolve a reunião de jogadores em vários locais. Cada local deverá ter pelo menos um árbitro fisicamente presente para supervisionar o andamento do torneio, especialmente para verificar se os procedimentos de Fair Play estão sendo observados. O emparelhamento desses eventos pode ser feito remotamente e disponibilizado aos jogadores e árbitros nos diversos locais.

7. Sistema de pontuação

- 7.1 A menos que os regulamentos da competição especifiquem o contrário, um jogador que vence um jogo, ou vence por WO, marca um ponto (1), um jogador que perde um jogo, ou não comparece (WO), não marca nenhum ponto (0), e um jogador que empata um jogo marca meio ponto ($\frac{1}{2}$).
- 7.2 A pontuação total de qualquer jogo nunca pode exceder a pontuação máxima normalmente atribuída a esse jogo. As pontuações dadas a um jogador individual devem ser aquelas normalmente associadas ao jogo, por exemplo, não é permitida uma pontuação de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$.

Algumas zonas de jogo oferecem liberdade para sistemas de pontuação não padronizados.

Alguns exemplos são: Vitória = 2 pontos, Empate = 1 ponto, Derrota = 0 pontos com pontos extras para vitórias subsequentes, por exemplo - 2ª vitória consecutiva = 3 pontos, 3ª e todas as vitórias subsequentes na sequência = 4 pontos - Após duas vitórias consecutivas, os jogos valem o dobro de pontos: Vitória = 4 pontos, Empate = 2 pontos, Derrota = 0 pontos (opcional) Após um empate, os empates subsequentes valem 0 pontos (opcional)

Parte III a: Regulamentos para competições on-line com supervisão

8. Disposições gerais

- 8.1 O "local de jogo" é definido como a "área de jogo" e os banheiros ou lavabos. A área de jogo é definida como a sala onde o jogador realiza suas jogadas. Os regulamentos da competição podem exigir que a área de jogo seja monitorada por câmeras.

- 8.2 Ninguém, exceto o jogador, pode ficar na área de jogo sem a permissão do Árbitro.

Se o jogador precisar de um assistente, o árbitro deverá dar a devida permissão. Entretanto, o árbitro tem o direito de indicar que um determinado assistente não é satisfatório.

- 8.3 O controle de tempo e o método de implementação devem ser especificados nos regulamentos da competição.

Algumas zonas de jogo oferecem a liberdade de controles de tempo fora do padrão, como o Berserk. Quando um jogador ativa a opção Berserk no início do jogo, ele perde metade do tempo do relógio, mas a vitória vale um ponto extra no torneio. A opção Berserk em controles de tempo com um incremento também cancela o incremento.

- 8.4 Se a zona de jogo permitir que os jogadores movam peças em contradição com o Artigo 3.3 (jogadas ilegais), o regulamento da competição deve especificar como lidar com essas irregularidades.

Poucas zonas de jogo permitem essa possibilidade, mas é dever do árbitro estabelecer isso antes do início do jogo.

- 8.5 Os regulamentos da competição devem especificar um tempo padrão com antecedência. Se o tempo padrão não for especificado, então ele será zero. Se os regulamentos da competição especificarem que o tempo padrão não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, as Brancas perderão todo o tempo decorrido antes da chegada do jogador, a menos que os regulamentos da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

- 8.6 A zona de jogo deve registrar a oferta de empate ao lado da jogada do jogador quando o empate for oferecido.

A maioria das zonas de jogo não aplica o Artigo 8.6; no entanto, elas tornam a oferta de empate óbvia para o jogador de outras maneiras

9. Conduta dos jogadores

- 9.1 Os jogadores não devem tomar nenhuma atitude que leve o jogo de xadrez ao descrédito, incluindo a maneira como um jogador se comporta na frente das câmeras.
- 9.2 Cada jogador deve se conectar à zona de jogo com um dispositivo autorizado para acessar seus jogos.
- 9.3 Cada jogador deverá usar sua conta pessoal ao jogar jogos de competição na zona de jogo. Um jogador não poderá ocultar sua identidade de forma alguma, por exemplo, fingindo ser um jogador diferente.

- 9.4 Os jogadores devem usar roupas apropriadas quando estiverem visíveis na câmera e seguir o código de vestimenta da competição, se houver.
- 9.5 Durante um jogo, um jogador pode deixar a área de jogo ou o local de jogo somente com a permissão do árbitro.
- 9.6 Durante o jogo, os jogadores estão proibidos de usar qualquer dispositivo eletrônico, anotações, fontes de informação ou aconselhamento, ou de analisar qualquer jogo em outro tabuleiro de xadrez.
- 9.7 Os jogadores não podem usar fones de ouvido durante o jogo.
- 9.8 Durante um jogo, o jogador é proibido de ter no local de jogo qualquer dispositivo eletrônico que não seja especificamente aprovado pelo árbitro. No entanto, os regulamentos da competição podem permitir que esses dispositivos sejam armazenados muito perto da área de jogo apenas como uma ajuda para fornecer internet de reserva.

Somente dispositivos de backup de internet, como hotspot portátil, adaptador de internet ou roteador portátil, podem ser permitidos pelo árbitro principal. Dispositivos como celulares podem ser usados, com a permissão do árbitro-chefe, como backup da Internet, desde que não contenham nenhum programa ou mecanismo de xadrez e sejam usados apenas para conectividade com a Internet.

- 9.8.1 Se ficar evidente que um jogador tem um dispositivo proibido no local de jogo, ele perderá a partida. O adversário vencerá. Os regulamentos da competição podem especificar uma penalidade diferente e menos severa. O Árbitro Chefe também pode decidir excluir o jogador da competição.
- 9.8.2 O árbitro pode exigir que o jogador mostre suas roupas, bolsas, conteúdo de gavetas, armários ou outros itens. O corpo do jogador, inclusive as orelhas, também poderá ser inspecionado. Essas inspeções serão feitas por câmera. Quando o corpo do jogador for revistado, com exceção das orelhas, isso deverá ser feito em particular por uma pessoa do mesmo sexo. Essa revista não deve ser registrada.
- 9.9 Não é permitido fumar, inclusive cigarros eletrônicos, quando visível na câmera.

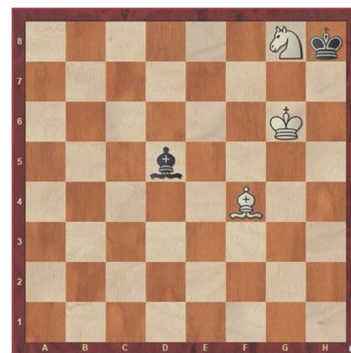
Sabe-se que os jogadores perguntam por que não podem fumar em suas próprias casas. O jogador não é proibido de fumar, apenas de fumar de forma visível. Se o jogo for filmado, é de se esperar que haja um público. Não se deve permitir a promoção do fumo, principalmente entre os jovens.

- 9.10 É proibido distrair ou irritar o adversário de qualquer maneira. Isso inclui reclamações injustificadas, ofertas injustificadas de empate, envio de mensagens inadequadas ou a introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.
- 9.11 A infração de qualquer parte dos Artigos 9.1 a 9.10 acarretará penalidades de acordo com o Artigo 10.9.
- 9.12 Os jogadores que tiverem terminado seus jogos serão considerados espectadores e deverão cumprir as instruções do Árbitro e os regulamentos da competição. Por exemplo: silenciar seus microfones, desligar suas câmeras e/ou interromper o compartilhamento de tela.

Os regulamentos do torneio podem permitir que os jogadores que terminaram seus jogos deixem o VCS, até que entrem no VCS pouco antes da próxima rodada, ou que deixem a câmera desligada enquanto permanecerem no VCS.

- 9.13 O jogador terá o direito de solicitar ao árbitro uma explicação sobre pontos específicos do Regulamento de Xadrez Online da FIDE.
- 9.14 A menos que os regulamentos da competição especifiquem o contrário, um jogador pode apelar contra a decisão do árbitro. Isso inclui recursos contra o resultado de um jogo, mesmo que o resultado tenha sido definido pela zona de jogo e aprovado pelo árbitro. Os regulamentos da competição podem estabelecer uma taxa de apelação razoável, a ser paga caso a apelação seja rejeitada.

Nessa posição, as pretas jogam 1 ... Bxg8 e a zona de jogo declara um empate. As brancas apelam dizendo que 2 Be5 é mate. Embora se espere que o árbitro possa corrigir a decisão, esse é um caso em que se pode esperar um recurso bem-sucedido



- 9.15 Os jogadores podem observar outros jogos de sua competição atual, desde que respeitem as instruções sobre o comportamento permitido durante um jogo e exibam apenas a posição atual, o tempo e/ou o resultado. Os jogadores estão proibidos de acessar qualquer tipo de análise de jogo durante a partida.

10. O papel do árbitro

- 10.1 O árbitro deverá garantir que as Leis do Xadrez e os Regulamentos do Xadrez Online da FIDE sejam observados.
- 10.2 O árbitro deverá:
- 10.2.1 garantir o fair play,
 - 10.2.2 agir no melhor interesse da concorrência,
 - 10.2.3 garantir a manutenção de um bom ambiente de jogo,
 - 10.2.4 garantir que os jogadores não sejam perturbados,
 - 10.2.5 supervisionar o andamento da competição,
 - 10.2.6 tomar medidas especiais no interesse de jogadores com deficiência e daqueles que precisam de atendimento médico,
 - 10.2.7 seguir os Regulamentos Anti-Cheating da FIDE e as Medidas de Proteção Anti-Cheating da FIDE (consulte o Apêndice I).
- 10.3 Os árbitros devem observar os jogos, especialmente quando os jogadores estiverem com pouco tempo, fazer valer as decisões que tomaram e impor penalidades aos jogadores quando apropriado.
- 10.3.1 O árbitro pode indicar assistentes para observar os jogos e os jogadores.

- 10.4 O árbitro deve inspecionar a área de jogo conforme apropriado antes do início de um jogo e providenciar qualquer alteração necessária para garantir a melhor configuração antes do início de um jogo.

O jogador deve ajudar o árbitro a fazer isso e, portanto, deve obedecer a qualquer movimento solicitado da câmera. Se o jogador se recusar, o árbitro deverá aplicar o Artigo 10.9 conforme apropriado.

- 10.4.1 Quando os jogos ocorrerem em um espaço físico, o árbitro deverá chegar pelo menos 90 minutos antes do horário de início programado e, em qualquer caso, com tempo suficiente para fazer os preparativos necessários, incluindo os especificados nos Artigos 18.5 e 18.6. O árbitro deve instruir os jogadores a chegarem à área de jogo 20 minutos antes do início de um jogo para verificar os preparativos, ou em outro momento que o árbitro decidir.
- 10.5 O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores em caso de perturbação externa do jogo.
- Em algumas plataformas de jogo, conceder tempo adicional a um ou ambos os jogadores não é fácil. O árbitro precisa de direitos de administrador ou permissão especial da plataforma de jogo para realizar essa tarefa.
- 10.6 O árbitro não deve intervir em uma partida, exceto nos casos descritos nos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE.
- 10.7 Os jogadores de outros jogos não devem falar ou interferir de outra forma em um jogo. Os espectadores não podem interferir em um jogo. O árbitro pode expulsar os infratores do local de jogo.
- 10.8 A menos que autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar um telefone celular ou qualquer tipo de dispositivo de comunicação no local de jogo ou em qualquer área contígua designada pelo árbitro.

Um exemplo de uma situação em que o árbitro pode sancionar o uso de um telefone celular seria quando houvesse um problema com a conexão normal com a Internet e essa fosse a única alternativa.

- 10.9 Opções disponíveis para o árbitro com relação às penalidades:
- 10.9.1 aviso,
 - 10.9.2 aumentando o tempo restante do oponente,
 - 10.9.3 reduzindo o tempo restante do jogador infrator,
 - 10.9.4 aumentando os pontos marcados no jogo pelo oponente até o máximo disponível para aquele jogo,
 - 10.9.5 reduzindo os pontos marcados no jogo pela pessoa infratora,
 - 10.9.6 declarar o jogo como perdido pelo jogador infrator (o árbitro também decidirá a pontuação do adversário),
 - 10.9.7 uma multa anunciada com antecedência,
 - 10.9.8 exclusão de uma ou mais rodadas,
 - 10.9.9 expulsão da competição.

As penalidades são as mesmas do xadrez presencial no tabuleiro (OTB).

11. Desconexões

- 11.1 É de responsabilidade do jogador estar conectado à zona de jogo. Isso inclui fornecer uma conexão estável com a Internet e um dispositivo de jogo em funcionamento.
 - 11.1.1 O jogador pode manter sua conexão por meio de um dispositivo móvel somente com a permissão prévia do Árbitro.
- 11.2 O jogador deve seguir as instruções dadas pelo árbitro com relação à sua presença na zona de jogo.

Os jogadores precisam ser informados sobre como podem se comunicar com um árbitro durante o jogo em caso de problemas, como uma desconexão temporária. O maior problema com a comunicação durante o jogo é que facilitar a comunicação causa problemas de Fair Play ao mesmo tempo.

Os árbitros precisam encontrar um equilíbrio entre ter canais de comunicação abertos em caso de problemas e manter o controle do Fair Play. Isso pode variar de acordo com o tipo de evento.

- 11.3 Os regulamentos da competição devem estabelecer as consequências e possíveis sanções no caso de uma desconexão da zona de jogo durante uma sessão de jogo.
- 11.4 Durante um jogo, se um jogador se desconectar da zona de jogo, o relógio continuará correndo.
 - 11.4.1 Se o jogador conseguir se reconectar ao jogo antes que o tempo de raciocínio restante tenha se esgotado, o jogo deverá continuar com o tempo de raciocínio restante no relógio do jogador. O árbitro decidirá se outras sanções são apropriadas.

As regras do torneio podem especificar que os jogadores devem se reconectar em um período fixo, por exemplo, 5 minutos. Se o jogador não o fizer, o jogo será perdido. Entretanto, durante esse período, e com a permissão prévia do árbitro, o jogador poderá usar um dispositivo móvel para restabelecer a conexão.

- 11.4.2 Se o jogador não conseguir se reconectar ao jogo antes que o tempo restante de raciocínio termine, ele perderá o jogo, a menos que os regulamentos da competição especifiquem o contrário (incluindo o período de tempo em que um jogador desconectado deve se reconectar). No entanto, o jogo é empatado na situação descrita no Artigo 4.3.
- 11.5 Durante uma desconexão, os dois jogadores não devem sair de seus lugares sem a permissão do Árbitro.

12. Dispositivo de reprodução

- 12.1 Durante um jogo, o jogador deve jogar com uma única tela e compartilhá-la com o Árbitro, a menos que seja especificado de outra forma nos regulamentos da competição.
- 12.2 Durante uma sessão de jogo, o árbitro deverá ter acesso, mediante solicitação, aos aplicativos abertos no dispositivo do jogador.

O acesso remoto ao dispositivo do jogador pode ser solicitado para verificar as rotinas de fair play.

- 12.3 As regras da competição devem especificar quais aplicativos são necessários para participar e quais podem ser abertos durante os jogos. Os jogadores não podem ter abertos ou usar outros aplicativos que não sejam os aprovados pelas regras da competição.

Normalmente, os regulamentos do torneio permitem que apenas a plataforma de jogo, o VCS e o navegador da Web verifiquem seus emparelhamentos e resultados. Programas de jogo e acesso a outras plataformas de jogo e ao site durante o torneio não são permitidos

- 12.4 Quando um eBoard estiver em uso, a zona de jogo deve permitir que um jogador ofereça um empate, desista ou solicite a assistência do árbitro, de preferência pressionando um único botão ou por um método similarmente simples.

13. Sistema de videoconferência

- 13.1 Quando os jogos forem disputados sob supervisão de vídeo, o organizador deverá fornecer um Sistema de Videoconferência (VCS) para uso dos jogadores e árbitros. O sistema deverá ter os seguintes recursos:

- 13.1.1 Uma visão completa do jogador mostrando pelo menos seu rosto e, se necessário, sua área de jogo;
- 13.1.2 Áudio do jogador e da área ao redor (por meio de um microfone);
- 13.1.3 Suporte para compartilhamento de tela pelo jogador (sob o controle do jogador e do árbitro).

- 13.2 Cada jogador deve se conectar ao VCS em um horário especificado pelo árbitro e deve permanecer conectado durante toda a sessão.

O horário especificado pode ser anterior ao horário de início do jogo para permitir que o árbitro faça uma "varredura" visual da área de jogo. Se esse for o caso, o link deverá permanecer ativo a partir desse momento até o final do jogo.

Os jogadores podem ter permissão para sair do VCS quando seus próprios jogos forem concluídos, mas em torneios com mais de uma rodada por dia, é responsabilidade deles se reconectarem em tempo hábil para a próxima rodada.

- 13.3 Se um jogador se desconectar do VCS, mas ainda estiver conectado à zona de jogo, ele será proibido de mover uma peça no tabuleiro de xadrez antes de se reconectar ao VCS.

O item 13.3 deve ser incluído nos regulamentos do torneio: se um jogador se desconectar do VCS, ele não terá permissão para mover suas peças na plataforma de jogo até que volte a se conectar ao VCS. Se o jogador não cumprir o regulamento, serão impostas penalidades de acordo com o artigo 10.9

- 13.4 Os regulamentos da competição podem especificar que um sistema de cartões amarelos (advertência) e vermelhos (perda) seja implementado para apoiar o tratamento de sanções devido a desconexões do VCS.

Em torneios jogados sob supervisão de vídeo, o árbitro na área de jogo deve estar observando os jogadores ou seus compartilhamentos de tela o tempo todo durante o jogo. Outras tarefas do torneio devem ser atribuídas a outros árbitros ou realizadas após a rodada.

14. Câmeras e microfones

- 14.1 Ao jogar sob supervisão de vídeo, o jogador deverá usar uma webcam que mostre todo o seu rosto durante o jogo. A imagem exibida não deve ocultar os arredores do jogador; um plano de fundo virtual não é permitido.

Um plano de fundo virtual pode ser usado para ocultar uma fonte de assistência; portanto, não é permitido.

- 14.2 A iluminação da sala deve ser suficiente para permitir que a transmissão e o movimento dos olhos do jogador sejam monitorados pelo Árbitro.

Um jogador que está constantemente olhando para uma área fixa pode estar recebendo análises de seu próprio jogo de um dispositivo ou de uma pessoa nas proximidades.

- 14.3 O microfone do jogador deve permanecer "ligado" durante todo o jogo, de modo que o microfone transmita ao Árbitro todos os sons próximos ao jogador. Não é permitido ao jogador "Silenciar" ou desligar o microfone.

- 14.4 Os regulamentos de concorrência podem especificar e exigir o uso e o posicionamento de tecnologias de monitoramento adicionais.

Isso deve ajudar a detectar qualquer pessoa fora de vista que esteja chamando movimentos para o jogador.

Uma segunda câmera (com ângulo lateral) pode ser usada para observar a atividade do jogador durante o jogo. Isso ajudará o árbitro a garantir um jogo justo durante o evento on-line.

15. Irregularidades

- 15.1 Cada jogador tem o direito de solicitar a assistência de um árbitro. Se um jogador chamar o árbitro para solicitar sua assistência, o árbitro determinará se o jogador tem um motivo válido para fazer isso. Se não houver motivo válido para fazê-lo, o jogador poderá ser penalizado de acordo com o Artigo 10.9.
- 15.2 Se um jogo tiver começado com as cores invertidas, se menos de 10 movimentos tiverem sido feitos por ambos os jogadores, ele será interrompido e um novo jogo será realizado com as cores corretas. Após 10 movimentos ou mais, o jogo deverá continuar.
- 15.3 Se um jogo não for empatado automaticamente quando ocorrer uma das situações descritas no Artigo 5.4 (situações de empate automático), o árbitro declarará o jogo empatado.
- 15.4 Se uma zona de jogo declarar automaticamente um empate em contradição com o Artigo 4.3 (ainda existem possibilidades de mate), o árbitro tem o direito de modificar o resultado automático.
- 15.5 Se durante um jogo for constatado que a configuração de um ou de ambos os relógios está incorreta, o árbitro deverá ajustar o relógio de xadrez imediatamente. O árbitro deverá instalar a configuração correta e ajustar os tempos, se necessário. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento ao determinar as configurações do relógio.
- 15.6 Se o jogo precisar ser interrompido por qualquer motivo, o árbitro deverá pausar o relógio de xadrez, se possível. Se isso não for possível, o árbitro poderá adicionar tempo adicional para um ou ambos os jogadores.

Parte III b: Regulamentos para competições de xadrez híbrido

16. Disposições gerais

- 16.1 O Organizador Chefe designa os locais de jogo para a competição. Cada local de jogo está sob o controle de um Organizador Local.
- 16.2 Cada Organizador Local deve providenciar um local de jogo adequado para sediar uma competição de xadrez híbrido. O "local de jogo" é definido como a "área de jogo", as salas de descanso, os banheiros, a área de bebidas, a área reservada para fumantes e outros locais designados pelo árbitro. A área de jogo é definida como o local onde as partidas de uma competição são disputadas. Somente os jogadores e o árbitro têm permissão para acessar a área de jogo.
- 16.3 Cada local de jogo deve ser monitorado por câmeras.

Espera-se que os árbitros sigam os procedimentos normais de supervisão e, ao mesmo tempo, sigam as diretrizes de distanciamento social, conforme aplicável.

- 16.4 Em cada local de jogo, as medidas de *fair play* devem ser aplicadas de acordo com os Regulamentos Anti-Cheating da FIDE e as Medidas de Proteção Anti-Cheating da FIDE. A menos que autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar um telefone celular ou qualquer tipo de dispositivo de comunicação no local de jogo ou em qualquer área contígua designada pelo árbitro.
- 16.5 Cada Organizador Local é responsável por fornecer uma conexão à Internet no local de jogo. Os jogadores não são responsáveis por suas conexões com a HIP e com um sistema de comunicação (se exigido pelo regulamento da competição), a menos que o regulamento da competição diga o contrário.

*Como os jogadores podem não ser responsáveis por qualquer problema causado pela **Hosting Internet Platform (HIP)**, as regras da competição devem indicar o que acontecerá se tal caso ocorrer. É aconselhável que o organizador/árbitro local tenha uma opção de backup, como conectar-se à Internet por meio do telefone celular dos dirigentes, de um computador portátil ou de um dispositivo de comunicação hotspot de Internet ou roteadores portáteis.*

- 16.6 Em cada local, os dispositivos eletrônicos usados para conduzir jogos on-line (dispositivos de jogo) são fornecidos pelo Organizador Local, a menos que os regulamentos da competição digam o contrário.

Se o torneio for tal que se espera que os jogadores tragam seus próprios dispositivos (laptop, etc.), então as disposições do Artigo 12 devem ser aplicadas. Nessas circunstâncias, o árbitro pode considerar a possibilidade de emitir lembretes aos jogadores sobre qual software pode ser executado. O software permitido deve seguir o Artigo 16.7.

- 16.7 Durante o jogo, cada jogador deverá ter acesso a qualquer software necessário para se conectar à Internet a partir de seu dispositivo de jogo ou de um eBoard. Nenhum outro site, aplicativo ou software poderá ser acessado pelo jogador no dispositivo de jogo ou no eBoard. A única exceção pode ser um sistema de comunicação (vídeo), se exigido pelos regulamentos da competição.
- 16.8 Pelo menos dois árbitros serão nomeados para cada local de jogo: um Árbitro Chefe Local (LCA) e um Assistente Técnico Local (LTA).

- 16.9 O número total de árbitros necessários em cada local de jogo varia de acordo com o tipo de competição, o sistema dos jogos, o número de participantes e a importância do evento.
- 16.10 Se a zona de jogo permitir que os jogadores movam peças em contradição com o Artigo 3.3 (jogadas ilegais), o regulamento da competição deve especificar como lidar com essas irregularidades.
- 16.11 Os regulamentos da competição devem especificar um tempo padrão com antecedência. Se o tempo padrão não for especificado, então ele será zero. Se os regulamentos da competição especificarem que o tempo padrão não é zero e se nenhum dos jogadores estiver presente inicialmente, as Brancas perderão todo o tempo decorrido antes de sua chegada, a menos que os regulamentos da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.
- 16.12 A zona de jogo deve registrar a oferta de empate ao lado da jogada do jogador quando o empate for oferecido.

Algumas plataformas de jogo têm esse recurso de registrar a oferta de empate na planilha de pontuação.

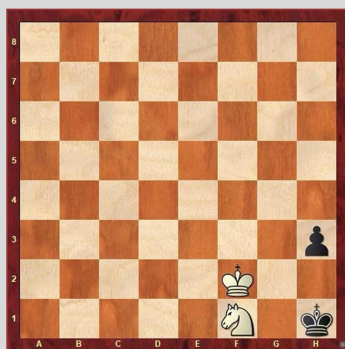
- 16.13 Quando um eBoard é usado, deve haver uma tela disponível para um árbitro ou um jogador onde uma oferta de empate possa ser vista ao lado da jogada do jogador ofertante. Se um jogador do eBoard não estiver usando essa tela, a zona de jogo ou o eBoard deverá indicar a esse jogador, de alguma outra forma, quando uma oferta de empate for feita pelo adversário. Esses requisitos também se aplicam quando um jogador solicita a intervenção de um árbitro.
- 16.14 Os regulamentos da competição podem impor o uso obrigatório de uma planilha de pontuação.

17. Conduta dos jogadores

- 17.1 Os jogadores não devem tomar nenhuma atitude que possa levar o jogo de xadrez ao descrédito.
- 17.2 Os jogadores não têm permissão para usar seus próprios dispositivos de jogo no local de jogo, a menos que os regulamentos da competição digam o contrário.
- 17.3 Durante o jogo, os jogadores estão proibidos de ter qualquer dispositivo eletrônico que não seja especificamente aprovado pelo árbitro. O árbitro pode exigir que o jogador permita que suas roupas, bolsas, outros itens ou corpo sejam inspecionados, em particular. O árbitro ou pessoa autorizada pelo árbitro deverá inspecionar o jogador e deverá ser do mesmo sexo que ele. Se ficar evidente que um jogador tem um dispositivo proibido no local de jogo, o jogador perderá o jogo. O adversário vencerá. Os regulamentos da competição podem especificar uma penalidade diferente e menos severa. O Árbitro Chefe também pode decidir excluir o jogador da competição.
- 17.4 Os regulamentos da competição podem permitir que dispositivos eletrônicos pessoais sejam armazenados na bolsa do jogador, desde que o dispositivo esteja completamente desligado. Essa bolsa deve ser colocada conforme acordado com o LCA.
- 17.5 Durante o jogo, os jogadores estão proibidos de usar quaisquer anotações, fontes de informação ou receber conselhos.
- 17.6 É proibido distrair ou irritar o adversário de qualquer maneira. Isso inclui reclamações injustificadas, ofertas injustificadas de empate, envio de mensagens inadequadas ou a introdução de uma fonte de ruído na área de jogo.
- 17.7 Durante um jogo, um jogador pode deixar a área de jogo ou o local de jogo somente com a permissão do árbitro.

- 17.8 Os jogadores devem seguir o código de vestimenta da competição, se houver.
- 17.9 A infração de qualquer parte dos Artigos 17.1 a 17.8 resultará em penalidades de acordo com o Artigo 18.4.
- 17.10 O jogador terá o direito de solicitar ao árbitro uma explicação sobre pontos específicos do Regulamento de Xadrez Online da FIDE.
- 17.11 A menos que os regulamentos da competição especifiquem o contrário, um jogador pode apelar contra a decisão do árbitro. Isso inclui recursos contra o resultado de um jogo, mesmo que o resultado tenha sido definido pela zona de jogo e aprovado pelo árbitro. Os regulamentos da competição podem estabelecer uma taxa de apelação razoável, a ser paga caso a apelação seja rejeitada.

Algumas zonas de jogo podem não reconhecer o surgimento de uma situação descrita no artigo 5.4.3 do regulamento, ou podem indicar que isso aconteceu quando, na verdade, não aconteceu. Em tais situações, o árbitro deve intervir, se possível, e pode alterar o resultado, se possível. Veja a seguir um exemplo: Se as Pretas jogarem ... h2, as Brancas poderão jogar Ng3#. No entanto, se as Pretas permitirem que seu tempo expire em alguma plataforma, os servidores declararão automaticamente o jogo como um empate. Nessas situações improváveis, e dependendo dos regulamentos do torneio, os jogadores poderão solicitar que o árbitro-chefe considere a situação com relação à anulação do empate determinado.



18. O papel do árbitro

- 18.1 O árbitro deverá assegurar que as Leis do Xadrez e os Regulamentos do Xadrez Online da FIDE sejam observados.
- 18.2 O árbitro deverá:
- 18.2.1 garantir o fair play,
 - 18.2.2 agir no melhor interesse da competição,
 - 18.2.3 garantir a manutenção de um bom ambiente de jogo,
 - 18.2.4 garantir que os jogadores não sejam perturbados,
 - 18.2.5 supervisionar o andamento da competição,
 - 18.2.6 tomar medidas especiais no interesse de jogadores com deficiência e daqueles que precisam de atendimento médico,
 - 18.2.7 seguir os Regulamentos Anti-Cheating da FIDE e as Medidas de Proteção Anti-Cheating da FIDE (consulte o apêndice I).
- 18.3 Os árbitros devem observar os jogos, especialmente quando os jogadores estiverem com pouco tempo, fazer valer as decisões que tomaram e impor penalidades aos jogadores quando apropriado.

- 18.4 Opções disponíveis para o árbitro com relação às penalidades:
 - 18.4.1 aviso,
 - 18.4.2 aumentando o tempo restante do oponente,
 - 18.4.3 reduzindo o tempo restante do jogador infrator,
 - 18.4.4 aumentando os pontos marcados no jogo pelo oponente até o máximo disponível para aquele jogo,
 - 18.4.5 reduzindo os pontos marcados no jogo pela pessoa infratora,
 - 18.4.6 declarar o jogo como perdido pelo jogador infrator (o árbitro também decidirá a pontuação do adversário),
 - 18.4.7 uma multa anunciada com antecedência,
 - 18.4.8 exclusão de uma ou mais rodadas,
 - 18.4.9 expulsão da competição.
- 18.5 Antes do início de cada partida, cada LCA é responsável por verificar se todos os dispositivos de jogo estão em conformidade com os requisitos do Artigo 16.7.
- 18.6 Antes do início de cada jogo, cada LCA é responsável por realizar a verificação do fair-play de todos os jogadores.
- 18.7 Cada LCA é responsável por monitorar as gravações das câmeras do local.
- 18.8 Cada LTA é responsável por monitorar a conexão de cada jogador ao HIP e a um sistema de comunicação (se exigido pelos regulamentos da competição) antes e durante cada jogo.
- 18.9 Cada LTA deverá informar imediatamente ao Árbitro Chefe sobre cada caso de desconexão. Quando a conexão for restabelecida, dependendo das circunstâncias específicas, o Árbitro Chefe tomará uma decisão que inclui, entre outras, as seguintes
 - 18.9.1 retomada do jogo a partir da posição suspensa,
 - 18.9.2 reduzindo o tempo restante do jogador desconectado,
 - 18.9.3 reiniciar o jogo a partir da posição inicial com o mesmo limite de tempo,
 - 18.9.4 reiniciar o jogo a partir da posição inicial com um controle de tempo mais curto.

19. Irregularidades

- 19.1 Cada jogador tem o direito de solicitar a assistência de um árbitro. Se um jogador chamar o árbitro para solicitar sua assistência, o árbitro determinará se o jogador tem um motivo válido para fazer isso. Se não houver motivo válido para fazê-lo, o jogador poderá ser penalizado de acordo com o Artigo 18.4.
- 19.2 Se um jogo tiver começado com as cores invertidas, se menos de 10 movimentos tiverem sido feitos por ambos os jogadores, ele será interrompido e um novo jogo será realizado com as cores corretas. Após 10 movimentos ou mais, o jogo deverá continuar.
- 19.3 Se um game não for empatado automaticamente quando ocorrer uma das situações descritas no Artigo 5.4 (situações de empate automático), o árbitro declarará o jogo empatado.
- 19.4 Se uma zona de jogo declarar automaticamente um empate em contradição com o Artigo 4.5 (ainda existem possibilidades de mate), o árbitro tem o direito de modificar o resultado automático.
- 19.5 Se durante um jogo for constatado que a configuração de um ou de ambos os relógios está incorreta, o árbitro deverá ajustar o relógio de xadrez imediatamente. O árbitro deverá instalar a configuração correta e ajustar os tempos, se necessário. O árbitro deverá usar seu melhor julgamento ao determinar as configurações do relógio.
- 19.6 Se o jogo precisar ser interrompido por qualquer motivo, o árbitro deverá pausar o relógio de xadrez, se possível. Se isso não for possível, o árbitro poderá adicionar tempo adicional para um ou ambos os jogadores.

20. Uso de conjuntos de xadrez tradicionais em competições híbridas

- 20.1 Se o controle de tempo usado para a competição tiver um incremento de pelo menos 30 segundos por jogada a partir da jogada 1, os regulamentos da competição podem especificar que os jogadores podem usar conjuntos de xadrez tradicionais (tabuleiros e peças) para sua conveniência durante os jogos. Os jogadores não poderão usar nenhum tabuleiro adicional se a competição for disputada em eBoards.
- 20.2 Caso seja permitido o uso de um jogo de xadrez tradicional, aplicam-se as seguintes disposições:
- 20.2.1 O tabuleiro de xadrez virtual e o relógio de xadrez virtual continuam sendo o registro definitivo do jogo.
 - 20.2.2 Os regulamentos específicos da competição devem especificar o número necessário de árbitros.
 - 20.2.3 Os movimentos realizados no tabuleiro de xadrez virtual podem ser acompanhados por um sinal sonoro claramente audível (clique) para que cada jogador possa saber, sem demora, qual foi o último movimento realizado por seu oponente. Isso deve ser implementado de forma a não atrapalhar outros jogos.
 - 20.2.4 Cada jogador é responsável por mover as peças em seu tabuleiro tradicional. A única ação permitida no tabuleiro tradicional é reproduzir as jogadas feitas por cada lado no tabuleiro virtual. Quando um jogo é iniciado com um conjunto de xadrez tradicional, ele deve ser jogado com ele até o final do jogo.

As disposições para jogadores com deficiência são apresentadas no Apêndice 2

- 20.2.5 Os jogadores não podem fazer seu movimento no tabuleiro virtual antes de reproduzir seu próprio movimento anterior no tabuleiro tradicional. A posição no tabuleiro de xadrez tradicional deve permanecer sempre a mesma que no virtual; a única diferença permitida é o atraso da última jogada.
- 20.2.6 Em caso de violação dos Artigos 20.2.4 e 20.2.5, o árbitro tem o direito de intervir e as penalidades descritas no Artigo 18.4 se aplicam.
- 20.2.7 Os regulamentos específicos da competição podem impor o uso obrigatório de planilhas de pontuação pelos jogadores.

Eventos híbridos podem ser submetidos para Rating FIDE desde que as seguintes disposições dos Regulamentos de Rating FIDE sejam cumpridas: O jogo deve ocorrer de acordo com os Regulamentos da FIDE para Competições de Xadrez Híbrido. Os torneios a serem calculados devem ser pré-registrados pela federação que será responsável pela apresentação de resultados e taxas de rating. O torneio e sua programação de jogos devem ser registrados uma semana antes do início do torneio. O presidente da QC pode se recusar a registrar um torneio. Ele também pode permitir que um torneio seja válido para rating mesmo que tenha sido registrado menos de uma semana antes do início do torneio. Todos os torneios disputados em condições híbridas devem ser aprovados individualmente pelo presidente da QC. Os torneios em que haverá possibilidade de normas devem ser registrados com 30 dias de antecedência.

APÊNDICE I. Regras de Fair Play da FIDE para competições on-line com supervisão

Preâmbulo:

As regras a seguir tratam do xadrez on-line. Elas se aplicarão a todas as competições oficiais da FIDE. Para competições nacionais e competições particulares, é altamente recomendável adotar essas regras, alteradas quando apropriado.

1. Disposições gerais

- 1.1 Todos os jogos de uma competição devem ser supervisionados por um software de monitoramento (software *Fair Play*) durante e/ou após a realização dos jogos.
- 1.2 O único software *Fair Play* autorizado pela FIDE é o **FIDE Game Screening Tool**. Outros softwares requerem aprovação explícita da Comissão de *Fair Play* da FIDE (FPL).

O FIDE Game Screening Tool é um sistema baseado na Internet, projetado e gerenciado pelo Dr. Kenneth Regan. Essa ferramenta verifica todos os jogos disponíveis de um torneio, seja ele em andamento ou posterior. Os testes de triagem ajudam os árbitros a alocar os recursos de observação de alguns jogadores com mais cuidado, mas de forma discreta, e também atuam como um filtro rápido para verificar se as reclamações que possam surgir são bem ou mal fundamentadas.

- 1.3 A maioria das plataformas processará automaticamente os jogos de uma competição por meio de seus próprios procedimentos antifraude. Esses procedimentos nas competições da FIDE não são finais, mas o Árbitro Chefe ou o painel de especialistas pode considerá-los suficientes para impor uma penalidade.
- 1.4 Os jogadores devem jogar com seus nomes reais.
- 1.5 Os jogadores podem ser obrigados a ficar visíveis na câmera, usando uma plataforma de videoconferência (entre as rodadas, os jogadores podem ser autorizados a desligar a câmera). As imagens da plataforma de videoconferência poderão ser gravadas pelo organizador. Deve-se garantir que somente o Árbitro Chefe, o painel de especialistas, se houver, e os membros da EDC e da FPL possam acessá-las, se necessário, e que a gravação seja excluída um ano após o anúncio oficial dos resultados, a menos que um processo contra os participantes da competição em questão tenha sido aberto anteriormente pela FPL ou pela EDC.
- 1.6 Os jogadores podem ser solicitados a mostrarem o ambiente ao seu redor e o Gerenciador de Tarefas do computador, e isso pode ser solicitado a qualquer momento. Os jogadores podem ser instruídos pelo árbitro a compartilhar sua tela e a desligar a função de bate-papo durante o jogo. Caso os regulamentos da competição assim o prevejam, o organizador deverá garantir que as informações legais apropriadas sobre privacidade e proteção de crianças estejam escritas no convite ou nos regulamentos. Se necessário, o organizador pode consultar a equipe de proteção de dados da FIDE.

Os jogadores podem ser solicitados a ligar o microfone. Isso deve ajudar a detectar qualquer pessoa fora de vista que esteja chamando jogadas para o jogador.

- 1.7 Outras competições devem ser conduzidas de acordo com os princípios acima e/ou com as políticas de *Fair Play* on-line das Federações Nacionais. Quando, nesse caso, uma competição for conduzida em uma plataforma que aplique suas próprias políticas de *Fair Play*, os jogadores devem estar cientes de que os árbitros não podem intervir nas decisões tomadas pela plataforma.
- 1.8 Os árbitros devem estar familiarizados com os procedimentos da plataforma:
 - 1.8.1 Para lidar com alegações de trapaça,
 - 1.8.2 Para a sinalização ou encerramento de contas,
 - 1.8.3 Para lidar com apelações.
- 1.9 Nos casos em que os resultados oficiais são determinados pelo árbitro-chefe e não pela plataforma, os regulamentos da competição devem especificar se os pontos ganhos por jogadores posteriormente impedidos ou desqualificados são concedidos aos seus adversários.
- 1.10 Os prêmios não devem ser concedidos aos jogadores até que as verificações de *Fair Play* realizadas pela plataforma e com a Ferramenta de Triagem de Jogo da FIDE tenham sido concluídas.
- 1.11 Em algumas competições, especialmente as competições oficiais da FIDE, os regulamentos da competição podem especificar a desqualificação e outras penalidades a serem impostas sem qualquer determinação de que a trapaça tenha sido comprovada. Nesse caso, a sanção não seria estendida ao jogo OTB na ausência de mais evidências.
- 1.12 Os regulamentos da competição não podem prever que a decisão do Árbitro Chefe ou de um painel de especialistas, designado para esse fim, sobre a perda do jogo ou exclusão da competição por suspeita de trapaça seja final. O órgão apropriado para recorrer é o Comitê de Apelações da competição. Portanto, é altamente recomendável nomear antecipadamente pelo menos um especialista em *fair play* para o Comitê de Apelações. Os regulamentos da competição devem prever com antecedência um procedimento adequado para recorrer contra decisões de *Fair Play* e um prazo para as decisões, considerando o cronograma do torneio e o anúncio da classificação final. Os regulamentos da competição podem estabelecer uma taxa de apelação razoável, a ser paga caso a apelação seja rejeitada.
- 1.13 A FPL pode criar uma subcomissão ou força-tarefa dedicada apenas ao xadrez on-line.
- 1.14 Os regulamentos da competição não podem prever que todas as questões de *fair play* da competição sejam de responsabilidade exclusiva da plataforma.

2. Ofensas de trapaça on-line

- 2.1 Conceitualmente, a trapaça no xadrez on-line é definida como qualquer comportamento que um jogador usa para obter uma vantagem sobre seu colega ou atingir um objetivo em um jogo on-line se, de acordo com as regras do jogo, a vantagem ou o objetivo não deveria ter sido atingido.
- 2.2 Especificamente, "trapaça" significa:
 - 2.2.1 o uso deliberado de dispositivos eletrônicos ou outras fontes de informação ou aconselhamento durante um jogo; ou
 - 2.2.2 a manipulação de competições de xadrez, o que significa uma

arranjo, ato ou omissão que vise a uma alteração imprópria do resultado ou do curso de uma competição de xadrez, a fim de remover toda ou parte da natureza imprevisível da referida competição de xadrez com o objetivo de obter uma vantagem indevida para si mesmo ou para outros.

- 2.2.3 A manipulação de competições de xadrez inclui, mas não se limita a, manipulação de resultados, sandbagging, resultados combinados, fraude de rating e participação deliberada em competições ou jogos fictícios.
- 2.3 Os delitos relacionados à trapaça específicos do xadrez on-line são o hacking e o roubo de identidade - ou seja, quando outra pessoa está jogando pelo jogador. As maneiras pelas quais as infrações desse tipo são tratadas são análogas ao tratamento das infrações de trapaça, incluindo a aplicação das medidas disciplinares internas da FIDE.
- 2.4 As evidências estatísticas podem levar à suposição de que foi cometido um delito de trapaça. O jogador sempre tem o direito de apelar e apresentar argumentos ao Comitê de Apelações.

O organizador e os árbitros devem deixar claro que, no caso de uma alegação de trapaça, ela deve ser comunicada de forma responsável, ou seja, usando um formulário pré-arranjado, como o do site do Fair Play da FIDE, e não para o mundo todo por meio da mídia social ou em grupos públicos de WhatsApp, ou enviando mensagens privadas diretas ao jogador.

- 2.5 Violações técnicas relacionadas ao sistema de videoconferência usado para supervisionar a competição, por exemplo, desconexões, jogar sem câmera ligada, jogar sem tela compartilhada com uma barra de tarefas, jogar sem microfone ligado (se exigido pelo regulamento da competição) e assim por diante, *por si só*, não levam à suposição de que uma infração de trapaça tenha sido cometida, mas o jogador ainda pode ser penalizado de acordo.

3. Ônus e padrões de prova

- 3.1 A FPL terá o ônus de estabelecer que ocorreu um delito de trapaça on-line. O padrão de prova será se a FPL estabeleceu um delito de trapaça on-line para a satisfação confortável do painel de audiência, levando em conta a seriedade da alegação feita. Esse padrão de prova em todos os casos é maior do que um mero equilíbrio de probabilidade, mas menor do que a prova além de uma dúvida razoável. O artigo 2.4 permanece inalterado.
- 3.2 Quando estas Regras de *Fair Play* colocarem o ônus da prova sobre o Jogador ou outra Pessoa que supostamente tenha cometido um delito de trapaça on-line para refutar uma presunção ou estabelecer fatos ou circunstâncias específicas, o padrão de prova será por um equilíbrio de probabilidade.

Quando a suspeita de um delito de trapaça on-line for decorrente do resultado da Ferramenta de Triagem de Jogo da FIDE, o Árbitro Chefe deverá seguir qualquer estipulação da FPL quanto ao que constitui prova suficiente.

4. Acusação falsa

4.1 A falsa acusação é um abuso da liberdade de expressão. A falsa acusação no xadrez, assim como em qualquer outra área, pode prejudicar a reputação. O direito à proteção da reputação é protegido como parte do direito ao respeito pela vida privada. Ao decidir se a acusação é manifestamente infundada e, portanto, pode ser considerada como abuso da liberdade de expressão, os seguintes critérios são levados em consideração:

- 4.1.1 a suficiência da base factual da acusação;
- 4.1.2 o nível da competição;
- 4.1.3 o título e o rating do jogador que supostamente cometeu fraude on-line;
- 4.1.4 o resultado final do jogador na competição em questão;
- 4.1.5 a forma e a escala de divulgação da acusação (mídia social, entrevista pública, postagem em blog, etc.)

A lista de critérios não é exaustiva.

4.2 A falsa acusação no xadrez on-line é tratada *mutatis mutandis* como no xadrez OTB.

Os regulamentos do torneio devem estipular que as preocupações com questões de Fair Play devem ser enviadas em um formulário oficial fornecido pelos Organizadores. As alegações não devem ser feitas por nenhum outro meio, inclusive em mídias sociais, mas não se limitando a isso. Os jogadores, em particular, devem ser avisados de que qualquer conduta desse tipo pode ser considerada uma alegação falsa e estar sujeita a sanções.

5. Sanções

- 5.1 As sanções impostas por um delito de trapaça on-line podem ser estendidas ao xadrez OTB. Uma sanção especificada no Código de Ética da FIDE como proibição de um ano pode ser reduzida para 6 meses no xadrez OTB.
- 5.2 Outros aspectos da sanção são aplicados *mutatis mutandis* ao xadrez on-line, da mesma forma que são aplicados ao xadrez sobre o tabuleiro: a idade do jogador, a frequência e a natureza da infração, a natureza da competição e outras circunstâncias são levadas em consideração de forma abrangente.

6. Jurisdição

- 6.1 A Comissão de *Fair Play* (FPL) tem jurisdição em todos os assuntos relacionados a trapaças, incluindo acusações falsas em todos os eventos oficiais da FIDE. As pessoas sujeitas à jurisdição da FPL incluem jogadores, pessoas de apoio e capitães de equipe. As pessoas de apoio incluem, mas não se limitam a, chefes de delegações, segundos, treinadores, gerentes, psicólogos, organizadores, espectadores, parentes, jornalistas, oficiais de xadrez, árbitros quando envolvidos em incidentes de trapaça.

7. Reclamações e investigações

7.1 Acionamento de uma investigação:

- 7.1.1 As investigações podem ser iniciadas com base em uma reclamação pós-competição.
- 7.1.2 As investigações também podem ser acionadas por:
 - 1. um relatório do árbitro principal de uma competição.
 - 2. Iniciativa da FPL.
 - 3. uma solicitação da Comissão de Ética e Disciplina (EDC) ou de qualquer outro órgão da FIDE autorizado pelo Estatuto da FIDE.

7.2 Reclamações:

- 7.2.1 O direito de reclamar pertence aos participantes (jogadores, capitães e oficiais) com o número de identificação FIDE da competição em questão. O prazo para protestos é de 24 horas após o final da última rodada.
- 7.2.2 Todas as Reclamações devem ser enviadas por escrito e endereçadas à FPL por meio do Escritório da FIDE. O reclamante deve fornecer todas as informações exigidas no Formulário de Reclamação e deve detalhar os motivos pelos quais a Reclamação está sendo feita, listando todas as bases disponíveis no momento da apresentação.
- 7.2.3 Reclamações orais ou informais não são aceitas.
- 7.2.4 Todas as Reclamações baseadas apenas na suposição de que uma pessoa está jogando mais forte do que o esperado devido ao seu Rating não serão consideradas.
- 7.2.5 A FPL pode iniciar uma investigação com base em qualquer informação que chegue ao seu conhecimento sobre um possível incidente de trapaça, incluindo acusações falsas.
- 7.2.6 Todas as informações sobre reclamações e investigações devem permanecer confidenciais até que uma investigação seja concluída pela FPL. Em caso de violação das exigências de confidencialidade por parte dos reclamantes, do Árbitro Chefe ou de qualquer outra pessoa que tenha conhecimento da reclamação ou da investigação antes que a investigação seja concluída, a FPL poderá encaminhar todos os infratores à EDC.

8. Procedimento de investigação

- 8.1 A FPL tem o direito de realizar investigações preliminares com relação a um suposto ou possível caso de violação relacionada à trapaça on-line.
- 8.2 Se uma reclamação for inadmissível ou manifestamente infundada, a FPL poderá rejeitá-la por maioria de votos.
- 8.3 Um membro da FPL (Pessoa Investigadora - IP), indicado pelo Presidente da FPL, com base no sistema de rodízio, será nomeado para investigar a reclamação. A Pessoa Investigadora é um órgão independente e não está sujeita a instruções de nenhuma outra parte.
- 8.4 O/A IP deve considerar as evidências estatísticas apresentadas. Ele/ela também considerará as evidências físicas e observacionais coletadas como parte da investigação, se houver alguma. Ele/ela também pode reunir evidências adicionais no decorrer de sua investigação.

- 8.5 Jogadores, organizadores, árbitros, federações nacionais, host da plataforma on-line onde os jogos são disputados e outras partes devem cooperar com o/a IP. Se não o fizerem, poderão ser encaminhados à EDC.
- 8.6 O IP investigará cada caso em um prazo razoável, geralmente não superior a duas semanas.
- 8.7 No final da investigação, o IP deve preparar um relatório para a FPL para consideração, indicando: a ação que desencadeou a investigação, as circunstâncias factuais do incidente, as conclusões da investigação e uma sanção proposta. O relatório pode abranger qualquer outra violação dos regulamentos da FIDE encontrada pelo IP. A FPL pode solicitar que o IP considere fatos adicionais e/ou realize outras investigações.
- 8.8 Quando um relatório é considerado final pelo IP, a FPL decide, por maioria de votos, se o caso deve ser encaminhado ao EDC para julgamento. Se o caso não for encaminhado à EDC, ele será considerado encerrado. A FPL deverá encaminhar suas conclusões ao reclamante e à pessoa acusada. Se a Federação Nacional da pessoa acusada estiver envolvida, ela também será informada.

9. Regras processuais

- 9.1 O prazo de prescrição é de um ano após a última rodada da competição on-line em questão.
- 9.2 O idioma de trabalho do IP é o inglês. O IP poderá, a pedido de qualquer parte, autorizar o uso de um idioma diferente do inglês pelas partes envolvidas. Nesse caso, o IP poderá determinar que uma ou todas as partes arquem com todos ou parte dos custos de tradução e interpretação. O IP poderá determinar que todos os documentos apresentados em outros idiomas que não o inglês sejam arquivados juntamente com uma tradução juramentada no idioma do procedimento.
- 9.3 Quando o IP não arquivar um caso, a pessoa acusada deve ter sido informada por escrito (por carta, e-mail ou outro meio) sobre o caso pendente e deve ter o direito de apresentar ao IP quaisquer declarações e documentos em apoio à sua posição.
- 9.4 O reclamante e a pessoa acusada têm o direito de serem representados ou assistidos por pessoas de sua escolha.
- 9.5 Os documentos referentes aos procedimentos devem ser enviados por escrito, preferencialmente por e-mail.
- 9.6 Cada parte envolvida em uma investigação é responsável por seus próprios custos direta ou indiretamente associados ao caso.
- 9.7 Quando uma pessoa sujeita à jurisdição disciplinar de outra Comissão FIDE for parte de uma investigação, a FPL poderá fornecer as informações relevantes a essa Comissão FIDE.

10. Condição de inscrição em uma competição esportiva on-line

- 10.1 Ao participar da competição, cada jogador aceita as medidas mencionadas acima como condição de participação e concorda que sua participação está sujeita a essas medidas. Especificamente, os jogadores concordam em ser examinados por uma ferramenta de triagem on-line e concordam que poderão sofrer sanções disciplinares.

APÊNDICE II. Regras para jogadores de xadrez com deficiência visual significativa ou total e incapazes de mover as peças para competições on-line com supervisão

1. Todas as plataformas on-line que organizam competições de xadrez devem oferecer acessibilidade total a jogadores de xadrez com cegueira significativa ou total e incapazes de mover as peças.
 - 1.1 Se isso não for possível, os organizadores deverão fornecer assistentes on-line, um por jogador, treinados e aprovados pela comissão DIS da FIDE.
2. Jogadores de xadrez com cegueira significativa ou total e incapazes de mover as peças podem usar seu próprio tabuleiro de xadrez, além do tabuleiro virtual usado pelo assistente on-line.
3. Pelo menos cinco (5) dias antes do início da competição, os jogadores de xadrez com deficiência significativa ou totalmente cegos e incapazes de mover as peças devem enviar seus documentos médicos aos organizadores para aprovação e devem estar registrados no momento do início da competição na lista de jogadores de xadrez com deficiência da FIDE: <https://dis.fide.com/wr0> ou devem estar registrados em sua Federação Nacional de Xadrez. De acordo com os documentos fornecidos, os organizadores decidirão se o jogador pertence à categoria "Jogadores de xadrez deficientes significativa ou totalmente cegos e incapazes de mover as peças" e se precisa de um assistente.
4. Os assistentes on-line são responsáveis por convidar e se conectar ao VCS com seus jogadores 15 minutos antes do início do jogo. O assistente deve ter uma visão completa do jogador e do rosto do jogador.
5. Os jogadores que usam assistentes devem ter seu próprio tabuleiro de xadrez totalmente visível para o assistente.
6. Quando o jogo começa e durante todo o período do jogo, somente o assistente é responsável por se conectar à plataforma, jogar as jogadas anunciadas e anunciar as jogadas do oponente ao seu jogador.
7. O jogador deve ter certeza de que consegue ouvir o assistente em alto e bom som.
8. O anúncio das jogadas deve ser feito com a grafia completa (por exemplo: peão de e2 para e4) e em inglês, ou em qualquer outro idioma mutuamente acordado entre o jogador e o assistente.
9. O assistente pode usar qualquer um deles:
 - 9.1 Uma nova conta na plataforma especificamente para esse torneio, ou
 - 9.2 A conta existente do jogador, com a permissão do jogador
10. O jogador tem o direito de solicitar o número de jogadas realizadas e o tempo restante em seu relógio mais o tempo de seu oponente a qualquer momento durante o jogo.
11. O jogador, por meio do assistente, tem o direito de pedir um empate ou aceitar uma oferta de empate de seu oponente a qualquer momento. Não é permitida nenhuma outra comunicação entre o assistente e o jogador; em qualquer situação imprevista, o assistente recebe instruções do árbitro principal.
12. Durante um jogo, um jogador pode deixar a área de jogo ou o local de jogo somente com a permissão do árbitro.
13. Todos os artigos dos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE são válidos para jogadores significativamente ou totalmente cegos e incapazes de mover as peças, substituindo a palavra "jogador" pela palavra "assistente online".

Apêndice III. Regulamentos para jogadores de xadrez significativa ou totalmente cegos e incapazes de mover as peças em competições híbridas

1. Recomenda-se que o organizador local forneça um assistente para jogadores com cegueira significativa ou total. As funções do assistente são:
 - 1.1 Jogar on-line as jogadas anunciadas por seu jogador.
 - 1.2 Anunciar os movimentos do oponente.
 - 1.3 Informar os tempos do relógio aos jogadores significativa ou totalmente cegos somente quando eles solicitarem.
 - 1.4 Informar o jogador sobre ofertas de empate de seu oponente e fazer ofertas de saque comunicadas pelo jogador.
 - 1.5 Não é permitida nenhuma outra comunicação entre o assistente e o jogador.
 - 1.6 Os assistentes são supervisionados pelo árbitro-chefe local e pelos outros árbitros.
2. Todos os outros regulamentos estão sendo aplicados apenas com a alteração da palavra "jogador" pela palavra "assistente".

Glossário de termos nos regulamentos de xadrez on-line da FIDE

Este glossário fornece definições apenas para termos exclusivos do xadrez on-line. O número após cada termo refere-se ao local onde ele aparece pela primeira vez neste documento.

Prazo	Primeira referência	Definição
Promoção automática	3.6.3	Um peão é promovido automaticamente para uma Dama ou outra peça, de acordo com as configurações selecionadas pelo jogador no software da zona de jogo.
Trapaça	Apêndice 1.8	O uso deliberado de assistência externa por um jogador para obter vantagem sobre o oponente (como o uso de um computador ou de outro jogador). A trapaça também se refere à manipulação intencional de competições de xadrez, como, entre outros, sandbagging, resultados combinados, fraude de classificação e participação em competições ou jogos fictícios.
Organizador-chefe	16.1	A pessoa responsável por designar e aprovar todos os locais de jogo para uma competição híbrida.
Competições com supervisão	6.1.2	Um evento em que os jogadores são supervisionados remotamente por um ou mais árbitros.
Desconexão	11	Ocorre quando a conexão com a Internet ou o sinal eletrônico entre o dispositivo de jogo autorizado de um jogador e a zona de jogo é perdido por qualquer motivo.
Tabuleiro eletrônico	Introdução	Qualquer tabuleiro de xadrez eletrônico aprovado pela FIDE que possa ser conectado a um site para inserir e enviar movimentos pela Internet para uso em uma competição on-line
FPL	Apêndice 1.2	Comissão de <i>Fair Play</i> da FIDE

Software <i>Fair Play</i>	Apêndice 1.1	Ferramentas de software usadas por provedores de serviços de jogos e pela FIDE para monitorar os jogos de todos os jogadores, jogada por jogada. O software <i>Fair Play</i> aprovado pela FIDE é o <i>FIDE Game Screening Tool</i> .
<i>Hacking</i>	Apêndice 2.3	Ocorre quando outra pessoa está jogando em nome do jogador real cujo nome se supõe que esteja jogando um jogo.
HIP	16.5	Plataforma de hospedagem na Internet
Xadrez híbrido	6.1.3	Um tipo de competição em que todos os jogadores são supervisionados fisicamente por um árbitro, enquanto jogam on-line.
Pessoa investigadora (IP)	8.3	Refere-se ao membro da Comissão de Fair Play da FIDE encarregado de investigar um caso em que se alega ter havido trapaça.
LCA	16.8	Árbitro-chefe local
Organizador local	16.1	A pessoa responsável pela supervisão de um único local on-line. O Organizador Local se reporta diretamente ao Organizador Chefe.
LTA	18.8	Assistente técnico local
Combinação de resultados	Apêndice 2	Organizar os resultados de uma competição antes que os jogos sejam disputados.
Competição de xadrez online	6.1.1	Um evento sem supervisão específica do jogador, possivelmente automatizado por uma zona de jogo sem a supervisão de um árbitro.
Dispositivo de reprodução	12	Refere-se ao computador, laptop, desktop, eBoard ou outro equipamento autorizado que o jogador usa para fazer suas jogadas na zona de jogo.
Zona de jogo	2	Refere-se ao sistema host ou ao ambiente de jogo para um jogo de xadrez on-line.
Sandbagging	Apêndice 2.2	Jogar deliberadamente abaixo de sua verdadeira força de jogo.
VCS	13	Sistema de videoconferência
Tabuleiro de xadrez virtual	3	Refere-se à representação do tabuleiro de xadrez e das peças gerada pela zona de jogo na tela do jogador e personalizada pelo jogador usando o software da zona de jogo.
Relógio de xadrez virtual	4	Mostrar o tempo de jogo restante para cada jogador, conforme gerado pela zona de jogo e mostrado na tela do computador ou no visor do jogo de cada jogador.

CAPÍTULO 12: EXEMPLOS DE PERGUNTAS DE EXAME PARA ÁRBITROS

AMOSTRAS DE PERGUNTAS DE EXAME PARA ÁRBITROS INTERNACIONAIS E DA FIDE

Neste capítulo, fornecemos exemplos de perguntas semelhantes às que podem aparecer em um exame de árbitro da FIDE e de árbitro internacional. Observe que as perguntas abrangem diferentes níveis para garantir que todas as áreas sejam abordadas. Essa coleção de perguntas não serve como exemplo de um exame real. Um motivo para isso é que a distribuição das notas não está alinhada com um exame real. Por exemplo, 55% das notas devem se concentrar nas Leis de Xadrez da FIDE. Esses exemplos têm o objetivo de ajudar os participantes de um seminário a entender o nível de dificuldade que uma avaliação real de seminário pode apresentar. Como Árbitro FIDE/Internacional, você deve demonstrar conhecimento em muitas outras áreas além das Leis de Xadrez da FIDE. É responsabilidade do Lecturer selecionar a combinação adequada de perguntas simples e avançadas de cada área na proporção correta.

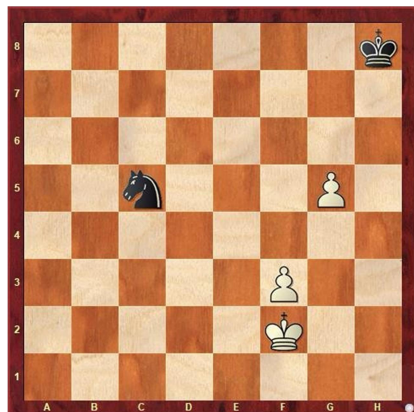
O exame real deve durar quatro horas, embora alguns exames on-line tenham apenas três horas de duração.

Também fornecemos soluções e uma possível classificação para essas perguntas. Esperamos que a classificação seja especialmente útil para os Lecturers. Nós nos esforçamos para dar respostas curtas e relevantes. Em todos os casos, é importante que sejam fornecidas boas justificativas para a resposta. Em algumas perguntas, também sugerimos a classificação de respostas incorretas, mesmo que a metodologia correta tenha sido seguida. Por exemplo, nas perguntas sobre títulos de jogadores, há um erro comum que leva à resposta oposta para a pergunta, ou seja, se algo é uma norma ou não. No entanto, sugerimos atribuir 4 de 5 pontos se todos os outros aspectos estiverem corretos. É importante que os candidatos estudem minuciosamente as respostas. Quando encontrarem a resposta correta, devem aprender a apresentar os argumentos corretos.

Talvez essa coleção de perguntas também seja interessante para todos os Árbitros FIDE e Internacionais. Você pode verificar seu conhecimento das regras tentando responder a essas perguntas. Talvez seu último exame tenha sido há muito tempo e você tenha esquecido como fazer um emparelhamento ou calcular um novo rating. Esperamos que, para árbitros experientes, as perguntas das Leis sejam fáceis, mas verifique você mesmo!

Leis

1) Na posição dada, as brancas devem mover quando sua bandeira cai. Qual é o resultado? Explique sua resposta. (2 pontos)



2) Após 20 minutos e 12 jogadas em um jogo, o relógio digital falha. Um jogador afirma que usou apenas 5 minutos. O oponente discorda, mas admite que usou um pouco mais de tempo. **O que o árbitro faz? (2 pontos)**

3) De acordo com a programação de um torneio de xadrez, as rodadas deveriam começar às 19h30. Nos regulamentos do torneio, estava incluído que qualquer jogador que chegasse ao tabuleiro de xadrez mais de 30 minutos após o início programado da sessão perderia o jogo. No entanto, houve algum atraso e a rodada começou de fato às 19h40. Um dos jogadores chegou ao tabuleiro de xadrez às 20h05. Seu oponente reivindicou a vitória. Mas o jogador alegou que seu relógio mostrava apenas 25 minutos decorridos, portanto ele deveria ter permissão para jogar.

Qual é a decisão do árbitro? Explique sua resposta. (2 pontos)

4) Em um torneio com controle de tempo de 90 minutos para 30 lances e 30 minutos para o final do jogo, com incremento de 30 segundos por lance a partir do lance 1, na posição mostrada o jogador de pretas jogou 28. ... Qxd3, e completou o movimento pressionando o relógio. Esse é o primeiro movimento ilegal do jogador.



O árbitro estava presente assistindo ao jogo. O que ele deve fazer? Explique sua resposta! (4 pontos)

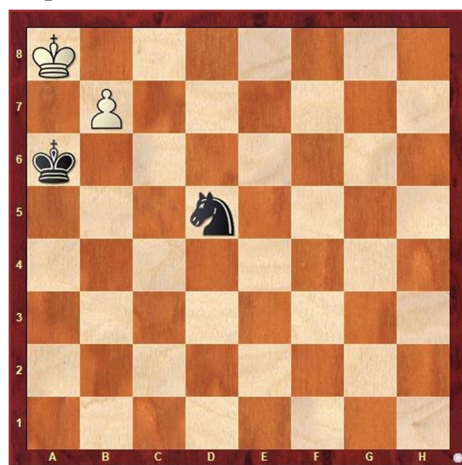
5) Em um torneio com controle de tempo de 60 minutos por jogador durante todo o jogo, com incremento de 30 segundos por jogada a partir da jogada 1, não houve nenhuma jogada ilegal anteriormente. Na posição do diagrama, o jogador branco pegou com uma mão a torre em b8 e com a outra mão o peão em c7 e jogou: 35. , cxb8 e apertou o relógio, sem promover o peão a uma nova peça.



Posição da turnê de simulação de Lasker Emanuel nos EUA, 1893

O árbitro estava presente, assistindo ao jogo. O que ele faz? (4 pontos)

6) Nessa posição, o jogador branco, que está com pouco tempo, joga o peão de b7 para b8 e o substitui por uma torre de cabeça para baixo. Ele anuncia "Dama" e aperta o relógio.

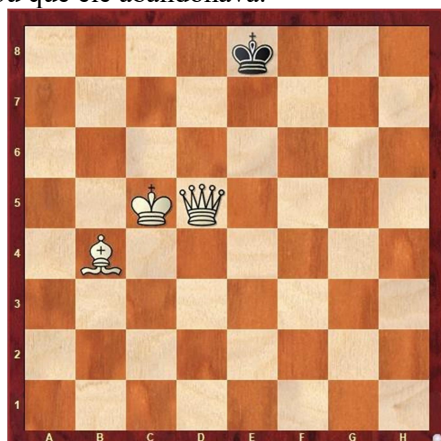


As pretas jogam Nc7 e anunciam mate.

O jogador branco tenta capturar o cavalo com sua peça promovida.

Qual é a decisão do árbitro e por quê? (2 pontos)

7) Em um torneio com controle de tempo de 90 minutos para 30 lances e 30 minutos para o restante da partida, com incremento de 30 segundos por lance a partir do lance 1, na posição mostrada no diagrama, as brancas jogaram 50. Kc6 e apertou o relógio. Seu oponente, imediatamente após o movimento das brancas, declarou que ele abandonava.



O árbitro estava presente assistindo ao jogo. Qual é a reação dele? Qual será o resultado do jogo? (2 pontos)

8) Depois de 26. ... c6, obtivemos a posição no diagrama. Depois disso, ocorreram os seguintes movimentos 27. Bf3 Qf5 28. Be4 Qg4 29. Bf3 Qf5 30. Be4. As pretas, com a jogada, escrevem 30. ... Qg4 na planilha de pontuação, pausa o relógio, chama o árbitro e pede um empate. O jogador diz que, com esse lance, a mesma posição ocorrerá pela terceira vez. As brancas não aceitam a oferta de empate. **Qual é a ação do árbitro e qual deve ser sua decisão? (2 pontos)**

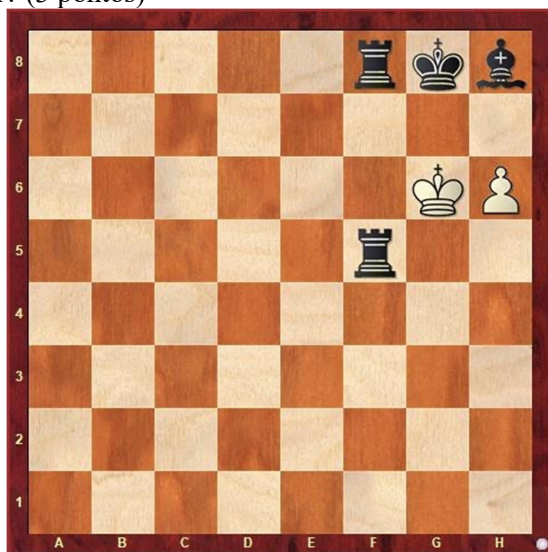


9) Em um torneio com o controle de tempo de 15 minutos por jogador para o jogo, com incremento de 10 segundos por lance a partir do lance 1, apareceu a posição do diagrama abaixo. O Árbitro observou a posição a certa distância e viu o jogador de pretas jogar 45 ...fxe1 e, sem promover o peão a uma nova peça, apertou o relógio. Ele se moveu em direção ao tabuleiro. Antes de chegar ao tabuleiro, o jogador das brancas respondeu rapidamente com 46. c8Q.



Como o árbitro deve reagir? Explique sua resposta. (2 pontos)

10) As brancas tocaram um peão em h6 e, antes de moverem o peão de h6, o jogador com as peças brancas ultrapassou o tempo alocado. O jogador com as peças pretas reivindica a vitória. Qual é o papel do árbitro observador? (3 pontos)



11) O jogador A, com peças brancas, faz um movimento no tabuleiro de xadrez e reivindica um empate por uma repetição tripla de uma posição. Há uma repetição tripla no tabuleiro. Qual é o papel do árbitro observador? (2 pontos)

Classificação e títulos

12) Em um torneio de 9 rodadas, indo para a rodada final, um jogador da AUS tem os seguintes resultados:

GM	2700	ENG	$\frac{1}{2}$
IM	2393	NZL	$\frac{1}{2}$
GM	2592	EUA	$\frac{1}{2}$
	2345	NED	1
FM	2380	EUA	1
GM	2450	NZL	$\frac{1}{2}$
GM	2685	GER	$\frac{1}{2}$
	2149	NED	1
GM	2559	ESP	$\frac{1}{2}$

Ela cumpre uma norma GM? Explique sua resposta. (5 pontos)

13) O jogador A da TUR, que participa de um Torneio do Sistema Suíço de 9 rodadas, tem os seguintes resultados contra seus 8 adversários e antes do início da última rodada. Ele pergunta ao árbitro se pode alcançar uma norma para Mestre Internacional (IM) e, em caso afirmativo, qual resultado é necessário na última partida.

IM	2416	IND	$\frac{1}{2}$
	2201	EUA	1
	1900	FRA	1
	2256	GER	$\frac{1}{2}$
IM	2495	RUS	$\frac{1}{2}$
FM	2302	GER	1
FM	2316	AUT	1
GM	2634	GER	0
IM	2426	ESP	??

Qual é a resposta do árbitro? Explique-a por meio de cálculos. (5 pontos)

14) Em um torneio do sistema suíço de 7 rodadas, o jogador A, com um rating de 2460, jogou contra os seguintes adversários e obteve os seguintes resultados:

A (2460) - S (2095):	1-0
T (2254) - A (2460):	0-1
A (2460) - U (2415):	$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$
V (2488) - A (2460):	1-0
W (2310) - A (2460):	0-1
A (2460) - X (2570):	$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$
Y (2673) - A (2460):	$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Calcule sua mudança de rating para esse torneio. (4 pontos)

15) Um jogador sem rating joga tem o seguinte torneio em seu primeiro evento suíço válido para Rating FIDE. Baseado nos resultados dados abaixo, qual será seu Rating FIDE inicial? (3 pontos)

1. 1726	0
2. 1415	1
3. 1424	$\frac{1}{2}$
4. 1625	0
5. 1502	1
6. 1980	+
7. 1628	$\frac{1}{2}$
8. 1740	0

Emparceiramento suíço

16) Em um torneio de sistema suíço com 7 rodadas, após a 6ª rodada, temos a seguinte tabela de pontuação que inclui jogadores com 3,5 pontos:

Número de emparceiramento	Histórico de cores
7	WWBWBB
16	WBBWBW
17	BWBWBB
21	BWBWWB
26	WWBWBB
29	BWWBWW
42	BWWBBW
54	WBWBWB
68	WBBWBW

Observe que os emparceiramentos 16-29, 17-42 e 26-54 foram feitos em rodadas anteriores, e nenhum desses jogadores flutou para cima ou para baixo:

Quais são os emparceiramentos da 7ª (última) rodada. (5 pontos)

17) Em um torneio do sistema suíço, encontramos os seguintes pares em um grupo de pontos. Em uma última etapa, precisamos determinar as cores dos seguintes pares. O histórico de cores anterior é mostrado “-“ significa que um jogo não foi disputado naquela rodada. Escreva os três emparelhamentos com o jogador que receber as brancas primeiro. Dê o motivo de sua decisão. (3 pontos)

a)

<i>Pin</i>	1	2	3	4	5
2	w	b	w	-	b
8	w	-	b	w	b

b)

<i>Pin</i>	1	2	3	4	5
5	-	b	w	b	w
10	w	b	-	b	w

c)

<i>Pin</i>	1	2	3	4	5
7	b	w	b	w	b
15	b	w	w	b	b

18) Após três rodadas em um torneio do sistema suíço, apenas cinco jogadores têm três pontos. Esses são os jogadores com os números 1 a 5. Nenhum desses jogadores flutuou antes.

O jogador 2 tem preferência pela cor preta e todos os outros jogadores têm preferência pela cor branca. Presumimos que todas as preferências tenham a mesma força. **Quais são os pares e qual jogador descenderá flutuando? (2 pontos)**

Regras de competição

19) Para cada um dos controles de tempo a seguir, diga se o controle de tempo é permitido para uma seção com Rating FIDE abaixo de 2400, com duas partidas por dia. Dê uma justificativa.

- a) 30 jogadas em 90 minutos, seguidas de 30 minutos para concluir o jogo. Sem incremento.
- b) 20 jogadas em 90 minutos, seguidas de 30 minutos para concluir o jogo com um incremento de 30 segundos desde o início.
- c) 30 jogadas em 2 horas, seguidas de 40 minutos para concluir o jogo com um incremento de 30 segundos desde o início. (3 pontos)

20) Em um torneio de nove rodadas com rodadas duplas em 4 dias, as regras do torneio referentes a apelações determinam que, se um jogador desejar fazer uma apelação, deverá fazê-lo oralmente e dentro de 24 horas. Dê dois motivos pelos quais essas condições não são satisfatórias. (2 pontos)

Sistemas e Desempates

21) Classifique os seguintes jogadores com base no tie-break Sonneborn- Berger (4 pontos)

FED		Nome	Rtg	1	2	3	4	5	6	7	8	Pts
FRA	GM	Vachier-Lagrave Maxime	2767	*	1	½	½	½	½	1	½	4½
RUS	GM	Nepomniachtchi Ian	2774	0	*	½	1	1	½	1	½	4½
EUA	GM	Caruana Fabiano	2842	½	½	*	½	½	½	0	1	3½
NED	GM	Giri Anish	2763	½	0	½	*	½	½	½	1	3½
CHN	GM	Wang Hao	2762	½	0	½	½	*	½	1	½	3½
RUS	GM	Grischuk Alexander	2777	½	½	½	½	½	*	½	½	3½
CHN	GM	Ding Liren	2805	0	0	1	½	0	½	*	½	2½
RUS	GM	Alekseenko Kirill	2698	½	½	0	0	½	½	½	*	2½

22) Um jogador joga em um torneio do sistema suíço contra os seguintes adversários e obtém 4,5 pontos. Ele venceu a rodada 4ª por WO. O jogador D continua no evento e jogou as duas últimas rodadas. (2 pontos)

Oponente	Pts	Res.
Jogador A	5	1
Jogador B	5	1
Jogador C	6½	0
Jogador D (vitória por WO)	3	+
Jogador E	4½	1
Jogador F	6	½

Qual é o Buchholz desse jogador?

23) Um jogador joga em um torneio do sistema suíço contra 5 oponentes e obtém 3,5 pontos. Ele perdeu a 4ª rodada por WO.

- 1) Jogador A 1:0
- 2) Jogador B ½
- 3) Jogador C 1:0
- 4) Jogador D -:+ (O jogador D continua no evento e jogou a última rodada)
- 5) Jogador E 1:0

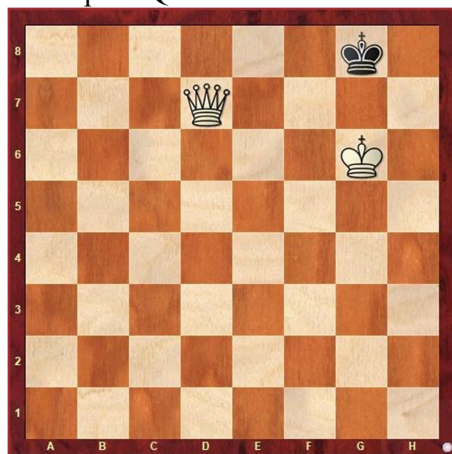
Na classificação final, A e B têm 2 pontos, C tem 1,5 ponto, D tem 4,5 pontos e E tem 2,5 pontos.

Qual é o FIDE-Buchholz Cut 1 desse jogador? Liste os pontos que você obtém para cada adversário! (3 pontos)

Anti-trapaça

24) Em um torneio internacional, um jogador diz ao árbitro que acredita que seu oponente está trapaceando. **Que medidas o árbitro deve tomar? Explique sua resposta. (4 pontos)**

25) Em um torneio de sistema suíço com controle de tempo de 25 minutos por jogador para todo o jogo, com incremento de 10 segundos por jogada a partir da jogada 1, o jogador com peças pretas informou ao Árbitro que seu oponente tem um telefone celular no bolso, o oponente também confirma que se esqueceu de entregar seu celular ao Árbitro antes do jogo. No entanto, o jogador das brancas alega que, como não é possível para as pretas vencerem o jogo com nenhuma série de jogadas legais, o resultado será um empate. Qual deve ser a decisão e a ação do Árbitro? (2 pontos)



26) De acordo com os regulamentos do torneio, os jogadores que estiverem usando relógios inteligentes serão declarados perdidos. O Árbitro duvidou que um jogador estivesse usando esse tipo de relógio durante um jogo, mas não tinha certeza porque a manga da camisa estava cobrindo o relógio. Quando o jogo terminou com um empate acordado, o Árbitro verificou imediatamente e constatou que se tratava de um relógio inteligente. Ele declarou o jogo perdido por aquele jogador e alterou o resultado. O jogador argumentou que o resultado não deveria ter sido alterado e que o Árbitro deveria ter verificado durante o jogo. A decisão do árbitro está correta? (2 pontos)

Títulos de árbitro

27) Uma árbitra nacional tem três normas (válidas) para o título de Árbitro FIDE. Ela foi árbitra em dois torneios internacionais do sistema suíço com 7 rodadas cada e 76 e 88 participantes, respectivamente. Além disso, ela participou de um seminário de árbitros da FIDE e passou no exame. Agora ela está procurando um torneio para a próxima norma. Quais são os requisitos desse torneio? (2 pontos)

Respostas

1. As pretas vencem (1). O mate é possível, embora seja improvável (1).
2. O árbitro deve usar o melhor julgamento (1) 8 ou 9 minutos do relógio branco e 11 ou 12 minutos do relógio preto são razoáveis (1).
3. O jogo começa (1). O tempo padrão é calculado a partir do início real do jogo e não do horário de início programado (1).
4. A jogada das pretas é ilegal (por causa do xeque) (1) e a posição anterior à irregularidade deve ser restabelecida (1). O Árbitro acrescenta dois minutos ao relógio das brancas (1). Como as pretas tocaram a Dama, elas devem fazer um movimento legal com sua Dama, que deve ser Qd5 ou Qe6 (1).
5. As brancas fizeram uma jogada ilegal e também fizeram sua jogada com as duas mãos, o que também é uma jogada ilegal (1). Dois movimentos ilegais em uma ação serão considerados como um único movimento ilegal (1). O peão deve ser substituído por uma Dama da mesma cor (1). O Árbitro acrescenta dois minutos ao relógio das pretas (1).
6. Uma torre virada para baixo não é um movimento ilegal, mas conta como uma torre (1), de modo que o mate se mantém e as Pretas ganham o jogo (1).
7. O empate termina a partida, portanto, após 50.Kc6, a partida termina empatada (1). A desistência não é aceitável (1).
8. O Árbitro verifica, juntamente com os jogadores em um tabuleiro diferente, se essa posição ocorreu três vezes (1). Após a verificação, o Árbitro aceitará a reivindicação de empate, porque essa posição ocorreu 3 vezes nas jogadas 26, 28 e 30 (com o mesmo jogador para mover) (1).
9. O Árbitro deverá aguardar até que a próxima jogada seja concluída. (1) Em seguida, se uma posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele declarará o jogo empatado (1).
10. É um empate (1), com um peão tocado ou não tocado, em ambos os casos a decisão será a mesma. O artigo 6.9 diz que o jogo está empatado se a posição for tal que o oponente não possa dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de jogadas legais. (1), o único movimento legal que as brancas têm é um peão em h6 e o rei preto é colocado em xeque-mate, de modo que as pretas não podem vencer o jogo por nenhuma série de movimentos legais.
11. A alegação está incorreta. (1), se um jogador tocar em uma peça, ele perderá o direito de reivindicar o empate com repetição de 3 dobras (consulte o artigo 9.4). Aqui, o jogador com peças brancas já fez seu movimento no tabuleiro de xadrez e reivindicou ao árbitro (1)
12. Regulamentos de Títulos Internacionais: Artigo 1.4.3 Federações de oponentes:

Devem ser incluídas pelo menos duas federações além daquela do candidato ao título. O jogador encontrou jogadores de 6 outras federações. Regulamentos de títulos internacionais: Artigo 1.4.4 Títulos dos oponentes: Pelo menos 50% dos oponentes devem ser detentores de títulos (TH) como em 0.31. O jogador enfrentou 7 jogadores com títulos entre 9 adversários. Para uma norma GM, pelo menos 1/3 com um mínimo de 3 dos oponentes (MO) devem ser GMs. O jogador encontrou 5 GMs (2)

Para a Norma de GM, o piso aumentou para 2200 para o jogador com o rating mais baixo.

Total = (2700+2393+2592+2345+2380+2450+2685+2200+2559)

Média = $22304/9 = 2478,2$ (2)

Regulamentos de títulos internacionais: Artigo 1.72

Tabelas: Para 9 rodadas: Ele/ela precisa de 6 pontos e obteve 6. Sim Norma GM (1).

Caso o candidato não aumente o 2149 para 2200 e todos os outros argumentos estejam corretos, o resultado será que o jogador não receberá uma norma GM. Nesse caso, o candidato recebe 4 pontos.

13. Requisitos da norma IM: 3 federações; mínimo de 50% de títulos; mínimo de 33% de IM. (2)

Regulamentos do Título Internacional: Artigo 1.4.6 Rating dos adversários: Para a Norma IM, o piso é aumentado para 2050 para o jogador com a rating mais baixo.

Total = (2416+2201+2050+2256+2495+2302+2316+2634+2426)

Média = $21096/9 = 2344$ (2)

Regulamentos de títulos internacionais: Artigo 1.72

Tabelas: Para 9 rodadas: Ele/ela precisa de 6 pontos para a norma IM.

Ele já marcou 5,5 pontos. Necessário um empate na última rodada. (1)

Se o candidato não aumentar o 1900 para 2050 e todos os outros argumentos estiverem corretos, o resultado será que o jogador precisa de uma vitória para obter uma norma de IM. Nesse caso, o candidato recebe 4 pontos.

14.

Use a tabela 8.1.1

B (2460) - S (2095):	1-0	[R(d)= 365,	+0.10]
T (2254) - B (2460):	0-1	[R(d)= 206,	+0.24]
B (2460) - U (2415):	½	[R(d)= 45,	-0.06]
V (2488) - B (2460):	1-0	[R(d)= 28,	-0.46]
W (2310) - B (2460):	0-1	[R(d)= 150,	+0.30]
B (2460) - X (2570):	½	[R(d)= 110,	+0.15]
Y (2673) - B (2460):	½	[R(d)= 213,	+0.27]

(3 pontos, ½ de desconto para cada erro)

$\Delta R = +0,54$, $R(ch) = 10 \times 0,54 = +5,40$ pontos (1)

15.

Os jogos não jogados não serão calculados, portanto, removeremos o jogo nº 6 (1). O jogador ganhou 3 pontos em 7 jogos. Ao calcular a média dos adversários classificados, temos de incluir 2 adversários hipotéticos de 1800 e o resultado contra eles é um empate.

$Ra = (1726+1415+1424+1625+1502+1980+1628+1740+1800+1800) = 14660$

$Ra = 14660 / 9$

$Ra = 1628,88$

A classificação média dos oponentes é 1628,88, arredondada para 1629 (1).

Agora use esta fórmula:

$Ru = Ra + dp$ $Ru =$

$1629 + 4/9$ $Ru =$

$1629 + (-43)$

$Ru = 1586$

16.

Buscador branco		Buscador Negro	
7			
		16	
17			
	21		
26			
			29
		42	
	54		
		68	

(2 pontos, deduzir ½ para cada cor errada)

54 é *downfloat* (classificação mais baixa do maior grupo de cores) Outros pares

7 x 29

26 v 16

17 v 42

21 x 68 (2 pts)

Mas 17-42 já foi jogado, então troque (transponha 42 e 68) (1pt)

7-29, 26-16, 17-68, 21-42, *downfloat* 54 (½ off para cada par errado)

Se o 68 foi (erroneamente) rebaixado por ser o de classificação mais baixa, o empareiramento seria:

7-29, 26-16, 17-54, 21-42 (Esse empareiramento teria 2 pontos, 17-42 e 21-54 teriam 1 ponto.

Um empareiramento correto, mas com as cores iniciais erradas, valeria 2 pontos.)

17.

2-8 (0,5) concedem a preferência de cor do jogador mais bem classificado (0,5).

10-5 (0,5) alternar as cores para o momento mais recente em que um jogador tinha branco e o outro preto (0,5)

15-7 (0,5) Conceder a preferência de cor mais forte (0,5).

18.

Números	Cor
1	W
2	B
3	W
4	W
5	W

Combinações:

1-3

4-2

5 down floater

Subtraia ½ ponto para cada erro.

19.

- a) Sim. Cada jogo dura 4 horas assim 8 horas a dia. (1)
- b) Não. 20 jogadas não é um número aceitável de jogadas (deve ser 30). (1)
- c) Não. Tempo de raciocínio principal 120 minutos cada + 30 minutos de incremento (supondo 60 movimentos por jogo) + 40 minutos para o restante do jogo. O tempo total para cada jogador é de 3 horas e 10 minutos, e o jogo durará 6 horas e 20 minutos. Portanto, mais de 12 horas de jogo em um dia.

20. 24 horas significa que outras duas rodadas poderiam ter sido jogadas. Muito tempo (1). Se não for por escrito, o Comitê de Apelações não tem certeza de qual é a reclamação/o jogador pode alterar a reclamação (1)

21.

	Máximo	Ian	Fabiano	Anish	Wang	Grischuk	Ding	Krill	SB	Classificação
Máximo		4.5	1.75	1.75	1.75	1.75	2.5	1.25	15.25	1
Ian	0		1.75	3.5	3.5	1.75	2.5	1.25	14.25	2
Fabiano	2.25	2.25		1.75	1.75	1.75	0	2.5	12.25	3-4
Anish	2.25	0	1.75		1.75	1.75	1.25	2.5	11.25	5-6
Wang	2.25	0	1.75	1.75		1.75	2.5	1.25	11.25	5-6
Grischuk	2.25	2.25	1.75	1.75	1.75		1.25	1.25	12.25	3-4
Ding	0	0	3.5	1.75	0	1.75		1.25	8.25	8
Kirill	2.25	2.25	0	0	1.75	1.75	1.25		9.25	7

Atribua 0,5 ponto para cada linha.

22. O próprio jogador que não jogou uma rodada devido a uma desistência vence. Nessa rodada, a contribuição que o jogador dá a si mesmo é calculada como um jogo disputado contra um adversário fictício (o conceito de adversário virtual é totalmente diferente). Aqui, a pontuação do oponente fictício será a mesma dos pontos do jogador no final do evento.

Agora, o oponente fictício tem 4,5 pontos, exatamente o mesmo que o jogador. Portanto, o Buchholz do jogador é $= 5 + 5 + 6,5 + 4,5$ (opponente fictício) $+ 4,5 + 6 = 31,5$.

23.

Jogador A	Jogador B	Jogador C	Jogador D	Jogador E	Total BH	BH C1
2	2	1.5	3.5	2.5	11.5	8

O jogador não jogou a 4ª rodada, avaliada em 3,5 pontos, os mesmos pontos do jogador, que serão descartados para o Cut-1; $= 2 + 2 + 1,5 + 2,5 = 8$

Dê 0,5 ponto para o número correto de cada oponente e 0,5 ponto para a soma.

24. O jogador preenche o formulário para registrar a acusação (ou fica ciente de que deve fazer isso após o jogo) / Estabeleça por que o jogador acha que o adversário está trapaceando (1). Monitorar o jogo e o adversário

(1); Anotar quando/se o oponente sair do tabuleiro (1); Possivelmente escanear ou enviar a imagem (1). Outras respostas podem valer um ponto no máximo.

25. O resultado é 0-1 (1) porque, em casos de Fair Play, o jogador que tiver um dispositivo eletrônico sempre perderá e o adversário ganhará (1). O motivo é que o celular já estava no bolso durante o jogo.

26. A decisão do árbitro está correta (1). O relógio poderia ter sido usado durante o jogo e, portanto, a penalidade se aplica (1). (Se o jogador estivesse usando um relógio comum, ele poderia não ter ficado feliz se o Árbitro o incomodasse para verificar).

(Algumas federações não permitem nem mesmo relógios comuns)

27. Como seus dois primeiros torneios são torneios suíços, ela precisa de um torneio de tipo diferente (Round Robin ou Equipe) (1) ou precisa ser árbitra em um evento internacional de xadrez da FIDE com pelo menos 100 participantes de pelo menos duas federações, em que 30% dos jogadores tenham rating FIDE (1).

APÊNDICES

Exemplo de um cálculo de rating

Em um Torneio do Sistema Suíço de 9 rodadas, um jogador com Rating FIDE 2212 e menos de 30 partidas jogadas em sua carreira de xadrez, jogou contra os seguintes adversários com as classificações relevantes e obteve os seguintes resultados:

1. (1926) 1
2. (2011) 1
3. (2318) 0
4. (2067) 0.5
5. (2219) 0.5
6. (2585) 0
7. (2659) 1
8. (2464) 0.5
9. (2652) 0.5

Calcule seu novo rating no final do torneio.

Calculamos a diferença de classificação para cada oponente, usando a tabela 8.1 (b):

1. $2212 - 1926 = 286$, resultado 1, $p(H) = 0,84$, $\Delta R = 1 - 0,84 = +0,16$
2. $2212 - 2011 = 201$, resultado 1, $p(H) = 0,76$, $\Delta R = 1 - 0,76 = +0,24$
3. $2318 - 2212 = 106$, resultado 0, $p(L) = 0,36$, $\Delta R = 0 - 0,36 = -0,36$
4. $2212 - 2067 = 145$, resultado 0,5, $p(H) = 0,69$, $\Delta R = 0,5 - 0,69 = -0,19$
5. $2219 - 2212 = 7$, resultado 0,5, $p(L) = 0,49$, $\Delta R = 0,5 - 0,49 = +0,01$
6. $2585 - 2212 = 373$, resultado 0, $p(L) = 0,10$, $\Delta R = 0 - 0,10 = -0,10$
7. $2659 - 2212 = 447$ consideramos que a diferença máxima é de 400 resultado 1, $p(L) = 0,08$, $\Delta R = 1 - 0,08 = +0,92$
8. $2464 - 2212 = 252$, resultado 0,5, $p(L) = 0,19$, $\Delta R = 0,5 - 0,19 = +0,31$
9. $2652 - 2212 = 440$ (é considerado como uma diferença de 400), resultado 0,5, $p(L) = 0,08$, $\Delta R = 0,5 - 0,08 = +0,42$

$$\Sigma \Delta R = 0,16 + 0,24 - 0,36 - 0,19 + 0,01 - 0,10 + 0,92 + 0,31 + 0,42 = +1,41$$

Portanto, sua alteração no Rating será: $K \times \Sigma \Delta R = 40 \times 1,41 = +56,4$ Seu novo Rating será $2212 + 56,4 = 2268,4$ (2268 após arredondamento)

Diretriz para verificar se o resultado de um jogador é uma norma de título válida:

Em um torneio suíço de 13 rodadas, um jogador da Hungria enfrentou os seguintes adversários com os resultados relevantes e está procurando uma norma de GM:

1. GM Alfred	GER	2383	1
2. GM Bernhard	ENG	2508	0,5
3. Cristão	GER	2573	0
4. Davi	AUT	2180	1
5. GM Evgeny	RUS	2598	1
6. GM Friedrich	GER	2568	0
7. Georg	GER	2070	1
8. IM Herbert	GER	2483	1
9. Igor	RUS	2497	1
10. Konrad	GER	2561	0,5
11. FM Ludwig	GER	2440	1
12. IM Manfred	GER	2479	0,5
13. GM Norbert	GER	2492	0,5

Trabalhar a partir da tabela por 13 rodadas:

1. A classificação média de seus adversários é 2449. Há dois jogadores com rating baixo, David na rodada 4 e Georg na rodada 7. De acordo com o artigo 1.46c, para um jogador, o de classificação mais baixa, o piso de classificação ajustado pode ser usado para o cálculo. Para uma norma GM, é 2200. Se aumentarmos a classificação de George de 2070 para 2200, teremos uma classificação média de 2459.
2. Para a norma GM, o jogador precisa de 9 pontos (média dos adversários 2459-2489). Não há problema.
3. Verifique os títulos dos oponentes - consulte o art. 1.45.
Para uma norma de GM, pelo menos 1/3 com um mínimo de 3 dos oponentes devem ser GMs. Ele/ela deve ter 5 GMs. Não há problema

Pelo menos 50% dos oponentes devem ser detentores de títulos; CM e WCM não são contados. Ele/ela deve ter 7 detentores de títulos diferentes. Há 5 GM, 2 IM e 1 FM. Não há problema.

4. Verifique as federações dos oponentes - consulte o art. 1.43 e 1.44. 1.43 e 1.44.

Para a norma GM, pelo menos duas federações diferentes da do candidato ao título devem ser incluídas, e há quatro federações assim: GER, ENG, AUT e RUS. Não há problema.

No máximo 3/5 dos oponentes podem ser da federação do candidato e no máximo 2/3 dos oponentes de uma federação.

9 oponentes vêm da Alemanha. No máximo, 2/3 podem vir de uma federação. Portanto, a condição de estrangeiro não foi atendida. Passamos para a próxima etapa.

5. Verifique se algumas exceções são válidas - consulte o art. 1.42e e 1.43e.

1.43e: A regra do estrangeiro não é válida para torneios do Sistema Suíço nos quais estejam incluídos pelo menos 20 jogadores com classificação FIDE, que não sejam da federação anfitriã, de pelo menos 3 federações, dos quais pelo menos 10 tenham títulos de GM, IM, WGM ou WIM.

Ao solicitar o título, pelo menos uma das normas deve ser cumprida de acordo com os requisitos normais para estrangeiros.

1.42e: Um jogador pode ignorar seu(s) jogo(s) contra qualquer adversário que tenha derrotado, desde que tenha cumprido a combinação de adversários exigida, e desde que isso o deixe com pelo menos o número mínimo de jogos conforme 1.41, contra a combinação de adversários exigida.

Se a vitória contra Georg for excluída, permaneceremos com 8 pontos em 12 jogos, com classificação média de 2480. Quanto a um resultado de 67% $dp = 125$, temos um desempenho de 2605, suficiente para uma norma de GM.

Além disso, o jogador tinha 5 GMs e um número suficiente de detentores de títulos. Os critérios do título foram atendidos.

Dos 12 oponentes, apenas 8 são da Alemanha, portanto, esse critério também foi cumprido.

Agora temos uma norma de título de GM válida.

Alguns exemplos de cálculos de normas de títulos:

(1). Em um torneio de 11 rodadas, um jogador terminou com o seguinte resultado

- 9 pontos
- a classificação média dos oponentes é 2376 (a soma da classificação é 26136)
- Ele jogou com 4 GMs e 2 FMs
- seus adversários com classificação mais baixa tinham 2140 (uma vitória) e 2160 (um empate)

9 pontos, 4 GMs e 6 titulares de 11 oponentes são suficientes para uma norma GM.

Para uma norma GM, a classificação média dos oponentes é muito baixa. Deveria ser no mínimo 2380 - veja a tabela relevante para 11 rodadas na seção Anexo

De acordo com o artigo 1.4.6, o rating de um jogador (o de menor rating) pode ser aumentado para o piso de rating ajustado para uma norma GM, que é 2200. Usando esse ajuste, o rating médio dos adversários agora é 2381 e a norma GM é válida.

Outra possibilidade é usar o artigo 1.4.1 f:

O jogador pode ignorar um jogo contra qualquer oponente que tenha derrotado, desde que tenha cumprido a combinação de oponentes exigida e desde que isso o deixe com pelo menos o número mínimo de jogos conforme o item 1.41, contra a combinação de oponentes exigida.

Se excluirmos o jogo contra o jogador com a classificação de 2140, o jogador tinha 8 pontos em 10 jogos e uma classificação média de 2400. A norma do GM foi cumprida.

Agora temos que verificar as federações dos adversários - veja a tabela relevante para 11 rodadas. Apenas 6 adversários podem vir da federação dos jogadores, apenas 6 adversários podem vir de uma federação.

A norma é válida.

(2). Em um torneio feminino, programado para 9 rodadas, uma jogadora da Rússia tem, após 8 rodadas, o seguinte resultado

- 6 pontos
- A classificação média dos oponentes é 2165
- ela jogou 2 WGM, 1 WIM e 2 WFM
- 6 de seus adversários eram da Alemanha e 2 da Inglaterra

Para uma norma WGM, ela precisa de 7 pontos e uma classificação média de seus oponentes de 2180 ou mais e 3 WGMs. O número de detentores de títulos já é suficiente. Até o momento, ela teve 6 adversárias da Alemanha, que é o número máximo de adversárias de uma federação.

Para atingir essa norma da WGM na última rodada, ela precisa de uma terceira WGM com classificação de pelo menos 2.300, que não seja da Alemanha, e precisa vencer.

(3). Um jogador da Armênia, que tem o título de MI, participa de um Torneio do Sistema Suíço de 9 rodadas, tem os seguintes resultados contra seus 8 oponentes e, antes do início da última rodada, pergunta ao Árbitro qual resultado é necessário na última rodada para que ele atinja a norma para GM:

1.	(NOR)	GM	2470	0
2.	(GEO)	-	2150	1
3.	(GER)	-	2410	1
4.	(ARM)	IM	2570	0
5.	(GEO)	-	2340	1
6.	(GEO)	FM	2380	1
7.	(ARM)	GM	2675	0,5
8.	(ENG)	IM	2540	1
9.	(EUA)	GM	2695	??

(i). Verificamos os requisitos para o título de GM:

- (a). Jogos: Ele/ela jogou 9 jogos (9 são obrigatórios). Portanto, está tudo certo.
- (b). Detentores de títulos (TH): ele/ela tem 6 TH em 9 oponentes. Isso é mais de 50%. Portanto, está tudo bem.
- (c). Oponentes não avaliados: Nenhum: $0 < 2$. Portanto, está tudo bem.
- (d). Federações:
 - (i) máximo. $2/3$ de um Fed: 3 de 9 (GEO): $3/9 < 2/3$. Então está tudo bem.
 - (ii) máximo. $3/5$ do próprio Fed: 2 de 9 (ARM): $2/9 < 3/5$. Então está tudo certo.
- (e). GMs: Ele/ela encontrou 3 GMs (são necessários 3). Não há problema.

(ii). Calculamos a classificação média do Ra. dos oponentes:

- (a). Primeiro, consideramos o piso de Rating ajustado (é 2200 para a norma GM) para o oponente que tem um Rating inferior a 2200: 2. (GEO), -, 2150.

Essa classificação é aumentada para 2200

- (b). Encontramos: $Ra = 22280:9 = 2475,55 = 2476$

(iii). Usando as tabelas 1.4.1 a para 9 jogos e a norma GM :

Para um $Ra=2476$, o jogador precisa de 6 pontos em 9 jogos para a norma GM. Ha tem 5,5 pontos em 8 jogos. Portanto, ELE PRECISA DE UM EMPATE na última rodada para obter sua norma GM.

Entrega de prêmios em dinheiro

Se dois ou mais jogadores terminarem um torneio com pontos iguais, os organizadores têm três possibilidades de conceder prêmios em dinheiro:

- os prêmios em dinheiro serão divididos igualmente.
- Os prêmios em dinheiro serão concedidos de acordo com os resultados do desempate.
- os prêmios em dinheiro serão calculados usando o sistema Hort, que é uma combinação de "a" e "b".

No sistema Hort, 50% do prêmio em dinheiro é concedido de acordo com a classificação do tie-break. A segunda metade do prêmio em dinheiro de todos os jogadores, com o mesmo número de pontos no final, é somada e dividida igualmente.

Exemplo

Os prêmios do torneio são:

1º lugar € 10.000

2º lugar € 5.000

3º lugar € 3.000

4º lugar € 2.000

Os jogadores A, B, C e D terminam um torneio com 8 pontos cada.

Os pontos de Buchholz são:

A tem 58 pontos Buchholz B tem 57

pontos Buchholz C tem 56 pontos

Buchholz D tem 54 pontos Buchholz.

Os prêmios em dinheiro para A, B, C e D - dependendo do sistema utilizado - serão:

	<i>sistema a)</i>	<i>sistema b)</i>	<i>sistema c)</i>		
<i>A -</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 10.000</i>	<i>€ 5.000 +</i>	<i>€ 2.500 =</i>	<i>€ 7.500</i>
<i>B -</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 2.500 +</i>	<i>€ 2.500 =</i>	<i>€ 5.000</i>
<i>C -</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 3.000</i>	<i>€ 1.500 +</i>	<i>€ 2.500 =</i>	<i>€ 4.000</i>
<i>D -</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 2.000</i>	<i>€ 1.000 +</i>	<i>€ 2.500 =</i>	<i>€ 3.500</i>

O total é 20.000 Euros, qualquer que seja o sistema utilizado.

Os organizadores têm de decidir antecipadamente e informar os jogadores antes do início do torneio, qual o sistema que será utilizado para o cálculo dos prêmios em dinheiro.

Além disso, nos sistemas a) e c), se os organizadores tiverem um limite para o número de jogadores com os mesmos pontos que podem dividir um prêmio em dinheiro, eles deverão informar isso aos participantes antes do torneio.

Se for anunciado que há 10 prêmios em dinheiro e a classificação final for: os jogadores classificados de 1 a 4 têm 8 pontos

Os jogadores classificados de 5 a 9 têm 7,5 pontos

Os jogadores classificados de 10 a 20 têm 7 pontos.

Nesse caso, não é sensato dividir o dinheiro da classificação 10 entre 11 jogadores. Para evitar esse problema, deve ser anunciado com antecedência que os prêmios em dinheiro serão divididos igualmente ou concedidos pelo sistema Hort aos jogadores classificados de 1 a 10.

É melhor que a distribuição do prêmio em dinheiro seja feita por duas pessoas trabalhando de forma independente. Pode ser o Tesoureiro e o Árbitro Chefe.

Os prêmios de rating são outro tipo de prêmio. Talvez a melhor conquista de um jogador classificado como 2300- 2399 e outro 2200-2299. Não caia na armadilha de escrever U2400, U2300. Nesse caso, o jogador U2300 pode receber os dois prêmios. Uma boa maneira de conceder esses prêmios não é apenas com base na pontuação ou na classificação de desempenho no torneio. Melhor melhoria na classificação conforme medido por $W-We$. W é a pontuação obtida, We é a pontuação esperada em relação à força média dos adversários. Isso tem a vantagem de que os empates são quase desconhecidos. É possível, em um suíço, que um jogador com uma pontuação mais baixa obtenha a maior conquista. Obter a maior melhoria.

Verificação manual dos empareiramentos do computador.

Usando os dados de um torneio aleatório.

Lista de verificação dos empareiramentos da 6ª rodada

O programa de empareiramento usado é o Swiss Manager

Explicações sobre as colunas usadas para verificação:

Rk = rank

Colour = cores em rodadas anteriores

w = brancas

-- = pretas

C = cor na próxima rodada

D = cor esperada

p = direção da boia na penúltima rodada

l = direção da boia na última rodada

Cd = diferença de cor

Sc = mesma cor em uma fileira

Lista de verificação para a 6ª rodada													
R k.	SNo.		Nome	Rtg.	Pts	Cor	C	D	p	l	Cd	Sc	Oponentes
1	36		Kouskoutis Georgios-	2314	4½	-w--w		W			-1	1	4,9,12,35,80
2	1	IM	Martirosyan Haik M.	2570	4	w-w--		W		+	-1	-2	10,18,37,46,62
3	2	GM	Deac Bogdan-Daniel	2559	4	-w--w		W	+		-1	1	6,8,19,32,39
4	3	IM	Santos Ruiz Miguel	2505	4	a- a- a		-	+		1	1	1,22,26,44,46
5	6	IM	Thybo Jesper Sonderg	2466	4	-w-w-		W			-1	-1	17,25,27,47,56
6	8	IM	Morozov Nichita	2461	4	-w-w-		W			-1	-1	3,16,27,30,42
7	12	FM	Janik Igor	2418	4	-w-w-		W			-1	-1	27,34,54,57,59
8	63		Yayloyan Konstantin	2142	4	w--w-		W	-		-1	-1	3,21,24,53,54
9	4	FM	Sorokin Aleksey	2486	3½	-w-w-		W			-1	-1	1,10,17,41,79
10	7	IM	Livaic Leon	2461	3½	a- a- a		-		-	1	1	2,9,40,43,58
11	9	IM	Plenca Jadranko	2440	3½	w-w-w		-			1	1	15,28,31,44,53
12	10	FM	Vykouk Jan	2440	3½	-w-w-		W			-1	-1	1,32,42,45,72
13	11	IM	Costachi Mihnea	2418	3½	w-w-w		-			1	1	40,44,57,58,67
14	16	FM	Haria Ravi	2398	3½	-w-w-		W			-1	-1	17,34,45,51,60
15	18	FM	Tica Sven	2389	3½	-w-w-		W			-1	-1	11,27,34,56,61
16	21	IM	Sousa André Ventura	2386	3½	a- a- a		-			1	1	6,18,29,49,68
17	33		Radovic Janko	2330	3½	w-w-w		-			1	1	5,9,14,24,73
18	44	FM	Lazov Toni	2289	3½	-w-w-		W			-1	-1	2,16,22,23,41
19	45	FM	Askerov Marat	2281	3½	w-w-w		-			1	1	3,26,38,40,69
20	13		Drygalov Sergey	2415	3	w-ww-		-	+		1	-1	28,29,33,44,47
21	15	FM	Warmerdam Max	2399	3	a- a- a		-			1	1	8,26,33,48,67
22	17	FM	Haldorsen Benjamin	2397	3	w-w--		W			-1	-2	4,18,28,29,49
23	19	FM	Tomczak Mikolaj	2387	3	w-w-w		-			1	1	18,32,48,50,67
24	20		Stauskas Lukas	2387	3	-w-w-		W			-1	-1	8,17,30,57,63
25	23	FM	Haug Johannes	2379	3	a- a- a		-			1	1	5,48,50,58,62
26	32	FM	Tokranovs Dmitrijs	2334	3	-w-w-		W			-1	-1	4,19,21,59,72
27	39		Akhvlediani Irakli	2303	3	a- a- a		-			1	1	5,6,7,15,81
28	40	FM	Lopez Mulet Inigo	2302	3	-w-w-		W			-1	-1	11,20,22,60,76
29	42	FM	Dobrovoljc Vid	2293	3	w-ww		-			1	2	16,20,22,35,77
30	51		Vasiesiu Victor	2267	3	-w-w-w		-			1	1	6,24,53,81,83
31	52	FM	Karayev Kanan	2266	3	-w-w-		W			-1	-1	11,54,65,72,75
32	53		Friedland Moshe	2264	3	w-ww-		-			1	-1	3,12,23,52,66
33	56	FM	Jogstad Martin	2259	3	-w-w-		W			-1	-1	20,21,55,74,76
34	57	FM	Sevgi Volkan	2240	3	w-w-w		-			1	1	7,14,15,36,38
35	5	IM	Valentin Dragnev	2483	2½	a- a- a		-			1	1	1,29,57,64,67
36	14	FM	Dolana Andrei-Theodo	2403	2½	-w-w-		W	+		-1	-1	34,47,51,61,72
37	22	FM	O'donnell Conor	2383	2½	-w-w-		W			-1	-1	2,47,51,59,71
38	24	FM	Flick Antoine	2371	2½	-w-ww		-		+	1	2	19,34,60,63,64
39	28	IM	Perez Garcia Alejand	2361	2½	-ww-w		-			1	1	3,49,51,68,71
40	30	FM	Raphael Lagunow	2357	2½	-w-w-		W			-1	-1	10,13,19,65,74

Exemplo de uma "Folha de controle de tempo":

[illegible]

Explicação

Exemplo: as partidas são jogadas com controle de tempo: 90 min/30 jogadas + 30 min/descanso do jogo +30seg/ incremento de jogada a partir da jogada 1

Os jogos começaram às 18:00 e às 18:30 verificamos os relógios.

O jogo começou às 18:00, portanto $90 + 90 = 180$ minutos;

30 minutos passados desde o início: $180 - 30 = \mathbf{150}$

jogos iniciados em:		18:00	Verifique em:		18:30
Tabuleiro	Tempo 1	Tempo 2	+	lance	dif.
1	80	85	165	15	150
2	90	70	160	10	150
3	87	79	166	16	150
4	65	90	155	5	150

Na coluna "**Tabuleiro**", escreva o número do tabuleiro

Na coluna "**Time 1**", escreva o tempo do jogador de cor brancas (em minutos)

Na coluna "**Time 2**", escreva o tempo do jogador de cor preta (em minutos)

Na coluna "+", escreva a soma de "Time 1" + "Time 2"

Na coluna "**lance**", o número da última jogada que foi realizada no tabuleiro

Na coluna "**dif.**", escreva a diferença da coluna "+" menos "move"

Os valores "dif." devem ser iguais a: (tempo inicial) menos (tempo decorrido até o momento da verificação). Em nosso exemplo, é: $90 + 90 - 30 = 150$. Se encontrarmos um valor diferente de ± 2 , teremos de fazer uma verificação completa:

- se os jogadores não tiverem pressionado o relógio em algumas jogadas
- se as configurações dos relógios estiverem corretas
- se houver um mau funcionamento do relógio.

Formulários de inscrição:

Formulário de Relatório de Normas do Árbitro Internacional

IA1

Sobrenome:	Primeiro nome:
Número de identificação FIDE:	Federação:
Federação do evento:	Nome do evento:
Datas:	Local do evento:
Sistema:	Número de rodadas:
Número de jogadores:	Número de jogadores com rating FIDE:
Número de federações representadas:	Número de jogadores titulados:
Controle de tempo:	Código FRS:

Recomendação: (assinale a caixa apropriada).

- ☐ O desempenho do Árbitro foi do padrão exigido para um Árbitro Internacional.
- ☐ O Árbitro ainda precisa adquirir mais experiência.

Nome:	Assinatura:	
Posição:	Federação:	Data:
Nome e cargo do funcionário da Federação Autenticadora:		
Assinatura:	Data:	

O organizador é responsável por fornecer o certificado acima a cada Árbitro que, na opinião do Árbitro Chefe, tenha se qualificado para uma norma de Árbitro Internacional e que o solicite antes do final do torneio. O Árbitro Chefe é responsável por fornecer o certificado assinado à federação organizadora para autenticação.

Ao solicitar o título de IA, a federação do candidato deve anexar uma cópia de todas as decisões de apelação.

AVISO DE PRIVACIDADE: este formulário contém dados pessoais. Consulte a política de privacidade da FIDE em www.fide.com/privacy

Solicitação de concessão do título de árbitro internacional**IA2**

A Federação _____ solicita o título de Árbitro Internacional para

Sobrenome:	Primeiro nome:
Número de identificação FIDE:	Federação:

O candidato possui conhecimento suficiente das Leis do Xadrez e de outros regulamentos da FIDE a serem observados em competições de xadrez no nível exigido do Árbitro Internacional. Ele/ela fala pelo menos um dos seguintes idiomas (favor marcar as caixas apropriadas):

☐ Inglês ☐ Árabe ☐ Francês ☐ Alemão ☐ Português ☐ Russo ☐ Espanhol

O candidato foi aprovado em um exame durante um Seminário Internacional de Árbitros.

Seminário Internacional de Árbitros:	
Federação organizadora:	Datas:

O candidato trabalhou como árbitro nas quatro competições a seguir (que devem ser de pelo menos dois sistemas diferentes e ser assinadas por pelo menos dois árbitros-chefes diferentes).

1. Evento:	
Link do torneio* (ou código do evento FRS):	
Sistema**: ☐ SS ☐ RR ☐ DR ☐ KO ☐ Outro ☐ TM	Exceção, se houver***:

2. Evento:	
Link do torneio* (ou código do evento FRS):	
Sistema**: ☐ SS ☐ RR ☐ DR ☐ KO ☐ Outro ☐ TM	Exceção, se houver***:

3. Evento:	
Link do torneio* (ou código do evento FRS):	
Sistema**: ☐ SS ☐ RR ☐ DR ☐ KO ☐ Outro ☐ TM	Exceção, se houver***:

4. Evento:	
Link do torneio* (ou código do evento FRS):	
Sistema**: ☐ SS ☐ RR ☐ DR ☐ KO ☐ Outro ☐ TM	Exceção, se houver***:

Em sua atividade como árbitro, ele demonstrou sempre objetividade absoluta.

Essa solicitação deve ser enviada no prazo máximo de um (1) ano após a data do último evento listado.

O abaixo-assinado anexa, para cada competição, um Formulário de Relatório de Normas do Árbitro Internacional (IA1) assinado de acordo com os regulamentos publicados do Título de Árbitros da FIDE.

Nome do funcionário da Federação _____

Data

Assinatura

AVISO DE PRIVACIDADE: este formulário contém dados pessoais. Consulte a política de privacidade da FIDE em www.fide.com/privacy

Formulário de Relatório de Normas de Árbitro FIDE**FA1**

Sobrenome:	Primeiro nome:
Número de identificação FIDE:	Federação:
Federação do evento:	Nome do evento:
Datas:	Local do evento:
Sistema:	Número de rodadas:
Número de jogadores:	Número de jogadores com rating FIDE:
Número de federações representadas:	Número de jogadores titulados:
Controle de tempo:	Código FRS:

Recomendação: (assinale a caixa apropriada).

- ☐ O desempenho do árbitro foi do padrão exigido para um árbitro da FIDE.
- ☐ O árbitro ainda precisa adquirir mais experiência.

Nome:	Assinatura:	
Posição:	Federação:	Data:
Nome e cargo do funcionário da Federação Autenticadora:		
Assinatura:	Data:	

O organizador é responsável por fornecer o certificado acima a cada Árbitro que, na opinião do Árbitro Chefe, tenha se qualificado para uma norma de Árbitro da FIDE e que o solicite antes do final do torneio. O Árbitro Chefe é responsável por fornecer o certificado assinado à federação organizadora para autenticação.

Ao solicitar o título da FA, a federação do candidato deve anexar uma cópia de todas as decisões de apelação.

AVISO DE PRIVACIDADE: este formulário contém dados pessoais. Consulte a política de privacidade da FIDE em www.fide.com/privacy

FA2 - Solicitação de concessão do título de Árbitro FIDE**Pedido de concessão do título de Árbitro FIDE****FA2**

A Federação _____ solicita o título de Árbitro FIDE para

Sobrenome:	Primeiro nome:
Número de identificação FIDE:	Federação:

O candidato possui conhecimento suficiente das Leis do Xadrez e de outros regulamentos da FIDE a serem observados em competições de xadrez no nível exigido do Árbitro da FIDE. Ele/ela fala pelo menos um dos seguintes idiomas (favor marcar as caixas apropriadas):

☐ Inglês ☐ Árabe ☐ Francês ☐ Alemão ☐ Português ☐ Russo Espanhol

O candidato foi aprovado em um exame durante um Seminário de Árbitros da FIDE.

Seminário para Árbitros FIDE:	
Federação organizadora:	Datas:

O candidato trabalhou como árbitro nas quatro competições a seguir (que devem ser de pelo menos dois sistemas diferentes e ser assinadas por pelo menos dois árbitros-chefes diferentes).

1. Evento:	
Link do torneio* (ou código do evento FRS):	
Sistema**: ☐ SS ☐ RR ☐ DR ☐ KO ☐ Outro ☐ TM	Exceção, se houver***:

2. Evento:	
Link do torneio* (ou código do evento FRS):	
Sistema**: ☐ SS ☐ RR ☐ DR ☐ KO ☐ Outro ☐ TM	Exceção, se houver***:

3. Evento:	
Link do torneio* (ou código do evento FRS):	
Sistema**: ☐ SS ☐ RR ☐ DR ☐ KO ☐ Outro ☐ TM	Exceção, se houver***:

4. Evento:	
Link do torneio* (ou código do evento FRS):	
Sistema**: ☐ SS ☐ RR ☐ DR ☐ KO ☐ Outro ☐ TM	Exceção, se houver***:

Em sua atividade como árbitro, ele demonstrou sempre objetividade absoluta.

Essa solicitação deve ser enviada no prazo máximo de um (1) ano após a data do último evento listado.

O abaixo-assinado anexa, para cada competição, um Formulário de Relatório de Normas de Árbitro FIDE (FA1) assinado de acordo com os regulamentos publicados do Título de Árbitro FIDE.

Nome do funcionário da Federação _____

Data

Assinatura

AVISO DE PRIVACIDADE: este formulário contém dados pessoais. Consulte a política de privacidade da FIDE em www.fide.com/privacy

APR- Relatório de Participação Ativa de Lecturer FIDE

FIDE Lecturer Active Participation Report (APR)

This form shall be completed by the main Lecturer at an FA Seminar in respect of any Assistant Lecturer who is seeking lecturer accreditation and submitted to the FIDE Arbiters' Commission as part of the Lecturer's report for the seminar.

Name of Assistant FIN

Please indicate the topic(s) presented and attendance at the seminar.

Total hours on Lectures (exc. exam)		Hours presented by Assistant	

Topic	Presented by Assistant	Assistant Contributed*	Assistant Present
Laws of Chess	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Swiss Pairing	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Types of Tournament	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Tie Breaks	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Titles and Ratings	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Arbiter Titles	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Fair Play	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Clocks	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Exam Marking	Yes/No	Yes/no	Yes/No

* This could be checking pairings, norm calculations, etc with candidates or answering questions from the participants.

For each topic presented by the Assistant please complete the following.

4= Very Competent; 3 = Good; 2 = Acceptable; 1 = Improvement needed

Topic:	4	3	2	1	Comment
Preparation					
Presentation/delivery					
Timing					
Ensuring participant engagement					

General Evaluation	4	3	2	1	Comment
Time Keeping					
Appearance					
Interaction with Lecturer					
Interaction with Participants					
General Confidence					
General Preparation					

Additional Comments

FL2 - Solicitação de concessão do título de Lecturer FIDE

Solicitação de concessão do título de Lecturer FIDE

FL2

A Federação _____ solicita o título de Lecturer FIDE para

Sobrenome:	Primeiro nome:	Código (se houver):
Data de nascimento:	Local de nascimento:	Federação:
Endereço:		
Tel:	Endereço de e-mail:	

O candidato possui um conhecimento exato das Leis do Xadrez e de outros regulamentos da FIDE para poder realizar os Seminários da FA.

Ele (ela) fala os seguintes idiomas (isso deve incluir conhecimento suficiente de pelo menos um idioma oficial da FIDE)

O candidato trabalhou como professor assistente nos três seminários a seguir (a inscrição também deve ser enviada até o segundo Congresso da FIDE após a data do último seminário listado). O abaixo-assinado anexa, para cada seminário, um Formulário de Relatório de Normas de Árbitro da FIDE (FL1), que é assinado por um professor qualificado apropriado.

1. Evento:	Datas:
Localização:	Link para o seminário publicado:
2. Evento:	Datas:
Localização:	Link para o seminário publicado:
3. Evento:	Datas:
Localização:	Link para o seminário publicado:
4. Evento:	Datas:
Localização:	Link para o seminário publicado:

Em sua atividade como professor assistente, ele/ela demonstrou sempre objetividade absoluta ao apresentar tópicos para um seminário.

Nome do funcionário da Federação _____
_____ data _____ Assinatura _____

IT1 - Certificado de resultado do título (norma do título)

IT2 - Formulário de solicitação de título

IT 1

Certificate of Title Result							
O GM		O IM		O WGM		O WIM	

Name: First name:
ID-number: Federation:

Event: Start: Close:
Chief Arbiter (name, ID): number of games:
rate of play: number of federations:
number players not from title applicant's federation number rated opponents
number players from host federation total number titled opponents
numbers of: GM IM WGM WIM FM WFM

Where applying 1.43e:
number of federations: number of rated players not from host federation:
number of players not from host federation holding GM, IM, WGM, WIM titles

Special remarks:

Rd	Opponents	ID	Fed	Rating	Rat. 1.46c	Title	Score
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							

Rating average (1.46b): Score required: Score achieved:

Exceeding norm by points

.....
Chief Arbiter's signature

Federation confirming the result:

Name of federation official: Signature:

PRIVACY NOTICE: this form contains personal data, please check FIDE Privacy policy at www.fide.com/privacy

Note: Unrated = 1000, but see 1.46b. Score = 1, ½ or 0.5, 0 for played games or +, =, - for unplayed games
The organizer must provide this certificate to: each player who has achieved a title result,
to the organizing federation, the player's federation and the FIDE Office.

APLICATIVO DE TÍTULO**IT2**

A seguinte federação _____ vem por meio deste solicitar o título de: _____
a ser concedido a:

Nome da família :		Primeiro nome:	
Número de identificação FIDE :	Data de nascimento :	Local de nascimento :	
Data em que o rating necessário foi obtido:		Nível de rating mais alto:	

Os títulos podem ser concedidos sob a condição de se atingir a classificação exigida em uma data posterior (consulte o Regulamento de Títulos 1.50c para saber o procedimento a ser seguido nesse caso). Aqui estão os certificados (IT1s) e as tabelas cruzadas para as seguintes normas

1. Nome do evento:					Localização:				
Datas :					Sistema de torneios:				
Rating médio dos oponentes:					Número total de jogos realizados:				
Pontos necessários:					Pontos marcados:				
Número de jogos a serem contados: (se não todos)									
(depois de perder jogos): Pontos necessários:					Pontos marcados:				
Número da federação anfitriã:					Número que não é da própria federação:				
Número de oponentes:	Total de títulos	GMs	IMs	FMs	WGMs	WIMs	WFMs	Classificado	Sem classificação

2. Nome do evento:					Localização:				
Datas :					Sistema de torneios:				
Rating médio dos oponentes:					Número total de jogos realizados:				
Pontos necessários:					Pontos marcados:				
Número de jogos a serem contados: (se não todos)									
(depois de perder jogos): Pontos necessários:					Pontos marcados:				
Número da federação anfitriã:					Número que não é da própria federação:				
Número de oponentes:	Total de títulos	GMs	IMs	FMs	WGMs	WIMs	WFMs	Classificado	Sem classificação

3. Nome do evento:					Localização:				
Datas :					Sistema de torneios:				
Rating médio dos oponentes:					Número total de jogos realizados:				
Pontos necessários:					Pontos marcados:				
Número de jogos a serem contados: (se não todos)									
(depois de perder jogos): Pontos necessários:					Pontos marcados:				
Número da federação anfitriã:					Número que não é da própria federação:				
Número de oponentes:	Total de títulos	GMs	IMs	FMs	WGMs	WIMs	WFMs	Classificado	Sem classificação

Anexe outro formulário IT2 se houver mais normas de apoio.

Número total de jogos _____ (mínimo 27) comentários especiais _____

Nome do funcionário da federação _____

Data _____

Assinatura _____

Fair Play Commission - Formulário de reclamação em torneio

Federação Internacional de Escolas



Federação Mundial de
Xadrez

Comissão Anti-Cheating - Formulário de reclamação de torneios

Preencha, digitalize e envie para fairplay@fide.com em formato pdf.

Reclamante:¹ _____ Federação: _____

Endereço físico: _____

Endereço de e-mail: _____

Número de telefone: _____

Respondente:² _____ Federação: _____

Endereço físico: _____

Endereço de e-mail: _____

Número de telefone: _____

Breve descrição dos fatos:³ -

Anexos:⁴

AVISO DE PRIVACIDADE: ao assinar e enviar este formulário, você confirma que leu e entendeu corretamente a política de privacidade da FIDE, disponível na próxima página, e concorda que este formulário seja publicado no site da FIDE e/ou processado de acordo com as regulamentações relevantes e as regras internas da FPC.

Data:

Assinatura do reclamante

¹ Inclua o ID FIDE, se aplicável.

² Favor incluir a identificação FIDE.

³ Forneça um breve relato do motivo pelo qual você acredita que os regulamentos do AC foram violados pelo requerido. Forneça também detalhes exatos do(s) evento(s) em que ocorreu a suposta violação e o nome do organizador principal e do(s) árbitro(s) principal(is). Recomenda-se que você forneça uma descrição completa como um anexo separado para seu próprio benefício.

⁴ Liste todos os anexos que fazem parte de sua reclamação. Forneça os anexos em formato PDF. Os arquivos de xadrez devem ser fornecidos no formato pgn.

Açcordag tlu FIDE Fall Praaon Pçacy and relwant Swbs Laws uiü imzmaoiaal Rules and reguo5ans. you ara atowtai al a a ioixuoig.

FOE -fe'sindon amen donee aea Ectecs. olsa cgai caai is Avenue d6 Rhooa'a 54 - 1ç0r Laaaraa. waturlaxi.
Currant Ngai repraBe l:ad "i a a Presatrit Mr. AAady Ovorhovich.

"r "writ n az u i nDs uarnaed 'he followrg oAlcak!

Oxta P "oteOton Commite-'

Sr. M1ly k6:k! BELt: Oata Protçctxin 0tfiçef:

Air ktuco 8la|tioll [ITAJ: 0aB PTOallañ Consultor jurídico.

Sr. l'1admrfçfukaev (RfiS)!Daa Pr0tectui Terhnâuf Ao "lâor.

Oaia P oledon Rezireenialve fni the Euroaran Union:

ur Miy ice d 'aELi.

Mr Willy lcicki (BEL).

Oata éotiction R8praentulve para £h8 European Linkxi e Osu Pratectexi Qfilçir:

Ar ¥¥fily kçcki 'BELy Baat InBuB tfla Êuropa 'ci Um la Atenua du Glaee 55 - Bas 20 - IN Brussea. AsgiutflL E-inaJL

givacy@FIDE.com

0aO PiotBctlori C0mmBae:

G-male pIvasykE iDG.com

S. PUPRIBE 9F DATA 00L£ECT/0N

fi@E colate tla Gn rBglzired In Oos forfr In o/dif to

yoMF çorriplanl at0 saw up tIB pfop4r ntYastXjsiJQri8.

Oata wdl ba siztao shh autonaho uid mnuai groéacsas in elççtranc archived znd online mores.

Ôata são colisfiad azid procuae0 por seu epâci rçquasIB IçC io ¥investgie em seu complarit, wtiçh você conflm öy aignéig d+is form.

G 0dTB 00£MCTIB6 MT¥IT¥ AJW BERBR

gata caeectlçai la necessário ii para 8x\$mlna seu corçpkxit. Em caso de recusa de seu Oxo, aa ndk:atai afove, N |racassee ay FIOlL ba co ailit "dl ser aragiarded.

6. fi0e "xr /iF BT/IRs6E

Seus dados são armazenados em eecBorKady e em japei.

Os dados eletrônicos do chá são armazenados em fDE sobre os quais u¥ l0çzied em Garnwiy e Rassiz axi raievait Commisséça' ow "daJames. SaJety ceuua is wâciJad il poua rr. 16 elogios a a'cln'es eletrônicos.

Ttia gapea "hwe 'G.Blorad in Laaata, attla FIDE maa atliés, In caBslBd his n uased rooTis:

O formulário de solicitação de licença é publicado em £l-B£ e está de acordo com o FID£ tr0e raguoon +ihloi que se encontra no

£ID£ HandbooL rIK proNea data al tita appacason In orde/ lo make ataBBlxal aulputs and ziatlarmLçaj Invetcxjabonz

Fr0E dados de átomo sem qualquer lam. seu perBo'ei daJa todos ser norad aria seu deczsla tlam lo ser asleted. devidamente comunlçatul como pa SIDE Oata Proieçãon Poli'y polnEn r. 18.

Seu perurei é8IB ass stora0¥e prrXáctxl em SIDE aeaxs dler ara ioc¥lad In 6armaiy axl ralavaxt Commleons' own atatiéai. Cópia de segurança ara "uco siorea em FIOE BaYar ia RusajZ Yocr pe'Balzzl asa can aa iranderml!

Para qualquer NaJXxial Fe'aralMui 'ciin r8trlçai'hi to data "of tñar owo indweuals,

Para qualquer sabonete, commasa ou çomrnBsionda RDE inurwJ. As mançbras Brñiths ix aam oleh ro restlxtions, otlucua e ofgxa;

Derak'pers ol FIOE vniJ'skE any In or0ei la taa e rriprova fil0E ¥8aaita foixuonattlçs:

obter o total de Wi a um ser tra "sfarzçl a qualquer bebê interno. comxiJttei de corñ "laaon. ofkals arid órgãos. Pode ser salgado em um pais de quarenta e poucos anos, onde os mímicos são induzidos a uma história de morte de £LBE.

filOE zs nal oscbsing daa loany kind d çompaiy. Dody ou ind çç i para axnrferciad prçlosa. nar it a profling Oyone for euer gaab.

fiOE e colonic atchk'eâ são senha pr0lecte0 e me pxsB'cord r8stor8 uillit/.

FIOE ' a'aervaf a pratxtaa kon aza's teaching (URi. inyctbns. DI a attacks) no pafisma regular securily-a+¥tzs lof vu¥anbboes Backups d main

ç80BTiassa ai8 doni aBdy arid storas on r8¥noie "nxctLnes. ¥rtich ari ucatas e Rucsla aJ¥1 GermJiy.

A Chzcl da axglenc8 do seu banco de dados BI filOE;

B. fiaquest from £ID5 accua to and rxüll tbn or aruura al parsorlál dxa of rasalctio "n of procassling cançarri8tg the ara sa'pot and to ooteata processamento, bem como a direita para a portabilidade de dados!

C. Wlthdrasv coneni em qualquer tma, wJltoct affectJtçg lhr laçfulness "of pr+cesBäsg arei oa conseni D8tore lts wxJçsrawe;

D. L+¥iga a conqäahitt wlt"6 Bçparvisoly atililorAy-

E. Conhecer o oistexe ôtauK'matsd AcJsa8 inc0xBng profaiag. anxi. al kast n ttiosa cB8eB me¥ningtul Inlormaiori about the agic iuv¥ves. bem como os siljixfrançs, incluindo os aivkag8d c0nsaqceixes em Buch groczssmg Vor tJa aala su0tect Betons undaryoint A a to parforrr/u0 Oituyay by aay äowauai Oy çhaçb+g in FRS from aa public acczisa ü B£IE wabsits.

• Actôfo under {xml B atçs C ahzti corna inrougti a lütteml faalabon. No caso de uma NaLlonai Feösruien se recusar a realizar seus aztloßs em um período de 3 dias, a t:an ae çbxel airaat,' ay 8end&g ¥ Bigned baarto filbE 0P0 at ili8 aooovememJot+ea addeei, anooosng a çogy al an attloaJ.idmtity docurxrt e um addeee mal atfall. O R0EAdmçtotrat'an não se responsabilizará pela ajuda do Dy amJl ao'lll pro'auí

éctKB undef poifit D akatl De lakh acco "ax} la ally scigerYlsory auPiorJty's o¥ri pfoce0ure t("zaBc r8far to:

fit1pEç":zreu opa.8u/in1o/la.altar-t0pw1ata-pr0tectfon re1o'mArka1-6re-data-pro 'chon-authorities-dhas er*2rr0-l8rg "age=il

• Ação sob £ a'xl fi ran bB taLefi deedty por aazid e pequeno para prwac@filDF-.cDm, envolvendo uma capa de um atllaas Identidade d0curiaaE e um vaa0

Fair Play Commission - Formulário de reclamação pós-torneio

Federação Internacional de Escolas



Federação Mundial de Crianças

Fair Play Commission - Formulário de reclamação pós-torneio

Preencha, digitalize e envie para fairplay@fide.com em formato pdf.

Reclamante:¹ _____ **Federation:** _____

Endereço físico: _____

Endereço de e-mail: _____

Número de telefone: _____

Respondente:¹ _____ **Federação:** _____

Endereço físico: _____

Endereço de e-mail: _____

Número de telefone: _____

Breve descrição dos fatos:² _____

Resultados da verificação do motor:³ _____

Anexos:⁴ _____

AVISO DE PRIVACIDADE: ao assinar e enviar este formulário, você confirma que leu e entendeu corretamente a política de privacidade da FIDE, disponível na próxima página, e concorda que este formulário seja publicado no site da FIDE e/ou processado de acordo com as regulamentações relevantes e as regras internas da FPC.

Data:

Assinatura do reclamante

¹ Inclua o ID FIDE, se aplicável.

² Forneça um breve relato do motivo pelo qual você acredita que os regulamentos do AC foram violados pelo requerido. Forneça também detalhes exatos do(s) evento(s) em que ocorreu a suposta violação e o nome do organizador principal e do(s) árbitro(s) principal(is). Recomenda-se que você forneça uma descrição completa como um anexo separado para seu próprio benefício.

³ Forneça detalhes do software e do hardware usados e faça uma descrição sintética das descobertas. Recomenda-se que você forneça uma análise completa em um anexo separado.

⁴ Liste todos os anexos que fazem parte de sua reclamação. Forneça os anexos em formato PDF. Os arquivos de xadrez devem ser fornecidos no formato pgn.

De acordo com a Política de Proteção de Dados da FIDE e com as Leis Suíças e Regras e Regulamentos Internacionais relevantes, você está informado do seguinte:

1. CONTROLADOR DE DADOS, REPRESENTANTE, DPO, COMITÊ DE PROTEÇÃO DE DADOS

Controlador de dados:

FIDE - Federation Internationale des Echecs, cuja sede legal é Avenue de Rhodanie 54 - 1007 Lausanne, Suíça. O atual representante legal é seu presidente, Sr. Arkady Dvorkovich.

De acordo com a decisão Q2PB/2019/11, a FIDE designou os seguintes oficiais:

Comitê de Proteção de Dados:

Sr. Willy Iclicki (BEL): Diretor de Proteção de Dados;
Sr. Marco Biagioli (ITA): Consultor jurídico de proteção de dados;
Sr. Vladimir Kukaev (RUS): Consultor técnico de proteção de dados.

Representante de Proteção de Dados para a União Europeia:

Sr. Willy Iclicki
(BEL). Diretor de
Proteção de Dados:
Sr. Willy Iclicki (BEL).

2. CONTATOS

Representante de Proteção de Dados para a União Europeia e Diretor de Proteção de Dados:

Sr. Willy Iclicki (BEL), cuja sede na União Europeia é Avenue du Globe 55 - Box 20 - 1190 Bruxelas, Bélgica. E-mail: privacy@FIDE.com

Comitê de Proteção

de Dados: E-mail:

privacy@FIDE.com

3. OBJETIVO DA COLETA DE DADOS

A FIDE coleta os dados solicitados neste formulário para processar sua reclamação e estabelecer as investigações adequadas. Os dados serão tratados com processos automáticos e manuais em arquivos eletrônicos e repositórios on-line.

4. BASE LEGAL

Os dados são coletados e processados por sua solicitação explícita à FPC para investigar sua reclamação, o que você confirma assinando este formulário.

5. ATIVIDADE DE COLETA DE DADOS E RECUSA

A coleta de dados é necessária para examinar sua reclamação. Em caso de recusa em permitir que seus dados, conforme indicado acima, sejam processados pela FIDE, a reclamação será descartada.

6. FORMATO DE ARMAZENAMENTO

Seus dados são armazenados eletronicamente e em papel.

Os arquivos de dados eletrônicos são armazenados nos servidores da FIDE, que estão localizados na Alemanha e na Rússia, e nos bancos de dados das próprias Comissões relevantes. As medidas de segurança descritas no ponto nº 16 protegem os arquivos eletrônicos.

O arquivo em papel é armazenado em Lausanne, no escritório principal da FIDE, em arquivos confidenciais em salas fechadas.

7. NÍVEL DE PUBLICAÇÃO DE DADOS

Esse formulário de inscrição será publicado no site da FIDE de acordo com o regulamento de títulos da FIDE, que pode ser encontrado no Manual da FIDE.

8. PERFIL

A FIDE cria perfis de dados desse aplicativo para fazer resultados estatísticos e investigações matemáticas.

9. DURAÇÃO

A FIDE armazena dados sem qualquer prazo: seus dados pessoais serão armazenados até sua decisão de excluí-los, devidamente comunicada conforme o ponto nº 18 da Política de Proteção de Dados da FIDE.

10. TRANSFERÊNCIA DE DADOS

Seus dados pessoais são armazenados e protegidos nos servidores da FIDE, localizados na Alemanha, e no próprio banco de dados das Comissões relevantes. Cópias de segurança também são armazenadas no servidor da FIDE na Rússia. Seus dados pessoais podem ser transferidos:

- A qualquer Federação Nacional com restrições aos dados de seus próprios indivíduos;
- A qualquer órgão interno, comitê ou comissão da FIDE, e seus membros sem restrições, funcionários e órgãos;
- Desenvolvedores do site da FIDE somente para testar e melhorar as funcionalidades do site da FIDE;

Devido ao fato de os dados poderem ser transferidos para qualquer órgão interno, comitê ou comissão, funcionários e órgãos, eles podem ser enviados para qualquer país cujos membros estejam incluídos no diretório da FIDE.

11. DIVULGAÇÃO

A FIDE não está divulgando dados a nenhum tipo de empresa, órgão ou indivíduo para fins comerciais, nem está traçando o perfil de ninguém para tais objetivos.

12. SEGURANÇA DE DADOS

Os arquivos eletrônicos da FIDE são protegidos por senha e têm um utilitário de restauração de senha.

O servidor da Web da FIDE é protegido contra bloqueio de ataques (injeções de URL, ataques DDos) e realiza auditorias de segurança regulares para detectar vulnerabilidades. Os backups do banco de dados principal são feitos diariamente e armazenados em máquinas remotas, que estão localizadas na Rússia e na Alemanha.

13. SEUS DIREITOS

Você tem o direito a qualquer momento:

- Verifique a existência de seus dados nos bancos de dados da FIDE;
- Solicitar à FIDE o acesso e a retificação ou o apagamento de dados pessoais ou a restrição do processamento referente ao titular dos dados e a objeção ao processamento, bem como o direito à portabilidade dos dados;
- Retirar o consentimento a qualquer momento, sem afetar a legalidade do processamento com base no consentimento anterior à sua retirada; D. Apresentar uma reclamação a uma autoridade de supervisão;
- Conhecer a existência de decisões automatizadas, incluindo a criação de perfis e, pelo menos nesses casos, informações significativas sobre a lógica envolvida, bem como a importância e as consequências previstas de tal processamento para o titular dos dados.
 - As ações previstas no ponto A podem ser realizadas diretamente por qualquer indivíduo, verificando o FRS a partir do acesso público no site da FIDE.
 - As ações previstas nos pontos B e C devem ser realizadas por meio de uma Federação Nacional. Caso uma Federação Nacional se recuse a realizar tais ações ou não as realize em um prazo de 30 dias, elas podem ser tomadas diretamente enviando uma carta assinada ao DPO da FIDE no endereço mencionado acima, anexando uma cópia de um documento de identidade oficial e um endereço de e-mail válido. A Administração da FIDE notificará a solicitação por e-mail e procederá mediante sua confirmação.
 - As ações previstas no ponto D devem ser tomadas de acordo com o procedimento próprio de qualquer autoridade de supervisão (consulte: https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language=it)
 - As ações previstas nos itens E e F podem ser realizadas diretamente enviando um e-mail para privacy@FIDE.com, anexando uma cópia de um documento de identidade oficial e um endereço de e-mail válido.

VOCÊ CONCORDA COM A POLÍTICA ABOVEMENCIONADA E COM A POLÍTICA DE PROTEÇÃO DE DADOS DA FIDE (assinale conforme apropriado)? (SIM) (NÃO)

DATA _____ ASSINATURA _____

