

REGRAS DE COMPETIÇÕES* **Regras Oficiais da FMJD****

1. Da competição e dos jogadores

- 1.1. A competição é uma prova esportiva onde os participantes disputam um ou vários prêmios.
- 1.2. Os competidores, opostos um a um, conduzindo as peças brancas e outro conduzindo as peças pretas, jogam individualmente, valendo-se unicamente do seu próprio talento e habilidade. As partidas serão jogadas, obedecendo às Regras de Jogo, de acordo com um calendário previamente estabelecido e em local determinado. Será também estabelecido o tempo de reflexão como o determinam as Regras de Jogo.
- 1.3. Um competição que reúne apenas dois jogadores, denomina-se match. Uma competição que reúne vários concorrentes denomina-se campeonato ou torneio, conforme ela atribua o título de campeão ou apenas de vencedor.
- 1.4. A organização de uma competição será confiada a uma comissão composta de pessoas competentes; sua direção e controle são confiados a um árbitro, eventualmente com auxiliares.

2. Dos direitos e deveres dos competidores

- 2.1. O êxito e regularidade de uma competição estão garantidos quando satisfeitos os direitos dos competidores e, por estes, cumprido seus deveres.
Considera-se que os jogadores são conhecedores do conjunto da regulamentação das provas das quais participam. Esta regulamentação compreende:
 - a regulamentação geral e, eventualmente, a regulamentação específica, que consta do Regulamento Interior da FMJD;
 - a regulamentação particular de cada competição que deve ser levada ao seu conhecimento em tempo hábil, seja diretamente seja por intermédio da federação a que pertence.
- 2.2. Direitos dos competidores
Os competidores têm o direito de:
 - 2.2.1. Serem informado do regulamento da competição.
 - 2.2.2. Poderem disputar a competição com toda a serenidade.
 - 2.2.3. Dirigir-se pessoalmente ao árbitro sobre todas as questões referentes à sua partida.
 - 2.2.4. Dirigir-se pessoalmente, ou eventualmente por intermédio de seu representante ou capitão, à comissão organizadora.
 - 2.2.5. Fazer apelação (não suspensiva) junto ao comitê de apelação, por escrito, com uma cópia para o árbitro principal, de uma decisão deste último.
 - 2.2.6. Circular no recinto dos jogos e fazer breves paradas na proximidade das partidas em curso.
- 2.3. Deveres dos competidores
Os competidores têm o dever de:
 - 2.3.1. Conhecer as regras oficiais de jogo e de competição, assim como o regulamento da prova que disputam.
 - 2.3.2. Respeitar essas regras e regulamentos.
 - 2.3.3. Satisfazer as inquirições e imposições do árbitro.
 - 2.3.4. Não aceitar informações ou conselhos de outras pessoas.
 - 2.3.5. Não abandonar a competição.
- 2.4. Proibições
No transcurso de suas partidas é proibido ao jogador:
 - 2.4.1. Dirigir-se a quem quer que seja, à exceção do árbitro e pessoal de serviço.
 - 2.4.2. Fazer uso de outro tabuleiro ou material escrito ou impresso que possa relacionar-se com sua partida, exceção feita a tabuleiro numerado para auxílio da anotação.
 - 2.4.3. Abandonar o tabuleiro quando lhe cabe a vez de executar o lance, salvo nos casos previstos no artigo 7.8.
 - 2.4.4. Tocar as casas do tabuleiro ou apontá-las a fim de facilitar sua reflexão.
 - 2.4.5. Perturbar seu adversário durante a partida.
 - 2.4.6. Perturbar outra partida em curso ou interferir nela.
 - 2.4.7. Aceitar informações ou conselhos referentes à sua partida.
 - 2.4.8. Analisar uma partida em curso.
 - 2.4.9. Analisar na sala de jogos partidas terminadas.
 - 2.4.10. Comportar-se de forma tal que possa influir no bom desenrolar da competição.
 - 2.4.11. Circular fora do recinto dos jogos durante a sua partida.
 - 2.4.12. Ficar parado junto a qualquer partida em curso.
- 2.5. Sanções
Qualquer infração à regulamentação será punida pelo árbitro com:

- a) advertência verbal;
- b) advertência verbal e por escrito;
- c) perda da partida, eventualmente pelos dois jogadores;
- d) afastamento da competição por decisão do árbitro principal se julgar a falta grave.

2.6. Afastamento

Qualquer recusa de respeitar a regulamentação ou atender o árbitro, implica na decisão do árbitro de afastamento do faltoso.

3. Do recinto de jogo e do material

3.1. O recinto de jogo deve satisfazer as seguintes condições :

3.1.1. Ter espaço suficiente, ser arejado e bem iluminado.

3.1.2. Estar a uma temperatura normal.

3.1.3. Ter ambiente silencioso.

3.1.4. O recinto deve ser delimitado e independente da área reservada à assistência.

3.1.5. As mesas serão firmes e em igual número ao de partidas, dispostas separadas e numeradas em ordem determinada

3.1.6. Cada mesa deve ter as seguintes dimensões: largura - 75 cm. no mínimo e 90 cm. no máximo; comprimento - 100 cm. no mínimo.

3.1.7. As cadeiras serão apropriadas à altura das mesas e em número igual ao número de competidores.

3.1.8. Cada árbitro deve ter uma mesa e uma cadeira à sua disposição.

3.1.9. O local para aquisição de bebidas ou alimentos e os banheiros não devem ser distantes do recinto de jogo. É aconselhável que os jogadores não tenham que se misturar com a assistência quando se deslocarem de seus lugares.

3.2. O tabuleiro

O tabuleiro de competição deve satisfazer as seguintes exigências:

3.2.1. Ter uma superfície de jogo entre 35x35 e 45x45 cm.

3.2.2. Esta superfície não pode ser brilhante.

3.2.3. A alternância das casas claras e escuras deve ser bastante distintas; as cores não devem ser muito descoradas e não devem confundir-se com as cores das pedras.

3.2.4. As margens que delimitam a superfície de jogo devem ter, em relação a esta, um relevo de 5 a 6 mm.

3.4. O jogo de pedras

Um jogo de pedras deve satisfazer as exigências :

3.4.1. As 40 pedras de cada tabuleiro devem ter forma e dimensões idênticas.

3.4.2. O seu diâmetro será igual ao lado da casa do tabuleiro menos 7 mm. no máximo e 14 mm. no mínimo, ou seja, no tabuleiro de 100 casas de 45x45 mm. o diâmetro das pedras será de 31 a 38 mm.

3.4.3. Sua espessura deve ser igual a 1/4 até 1/5 de seu diâmetro.

3.4.4. As 20 pedras "brancas" e as 20 pedras "pretas" serão, respectivamente, de cor idêntica.

3.4.5. Suas cores, que não devem ser brilhantes, não devem confundir-se com as cores do tabuleiro.

3.5. A disposição do material

Os tabuleiros devem ser preparados sobre cada mesa de jogo, com as pedras dispostas conforme o artigo 2.8. das Regras de Jogo. Dois tabuleiros e dois jogos de pedras suplementares serão colocados à disposição do árbitro.

3.6. O relógio de controle de tempo

A fim de limitar e controlar o tempo destinado à reflexão para execução dos lances, torna-se necessário o uso de um relógio especial de controle com duplo movimento e duplo mostrador.

3.7. O relógio de controle deve satisfazer os seguintes requisitos :

3.7.1. Cada um dos movimentos deve ter um funcionamento exato.

3.7.2. Deve ter a possibilidade de parar os dois movimentos simultaneamente.

3.7.3. Não deve ter a possibilidade de colocar simultaneamente os dois movimentos em marcha.

3.7.4. Os movimentos devem ser alternados: a interrupção de um movimento deve, instantaneamente, colocar o outro em marcha e vice-versa.

3.7.5. A passagem do ponteiro de minutos sobre o 12 deve ser assinalado por uma bandeirola ou flecha.

3.7.6. A bandeirola ou flecha deve começar a elevar-se o mais tardar no 58.º minuto para cair, de forma precisa, ao 60.º minuto. Estas indicações devem ser bastante exatas e visíveis.

3.7.7. Cada mostrador deve ter, no mínimo, 8 cm. de diâmetro.

3.7.8. O relógio deve ser firme e de manipulação fácil.

3.8. A preparação do relógio

O relógio deve ser colocado, um em cada mesa de jogo, paralelamente e próximo ao lado esquerdo do tabuleiro e a igual distância das bases, portanto ao lado direito das peças pretas. É possível modificar esta

posição em casos especiais, por decisão do árbitro.

Dois relógios de reserva em boas condições de funcionamento devem estar permanentemente à disposição do árbitro.

3.8.1. Os dois ponteiros de cada relógio serão colocado sobre o 12, com a flecha prestes a cair. Cada mostrador indicará, portanto, 0 hora menos alguns segundos.

3.9. As planilhas de anotação

A fim de se poder transcrever o desenrolar da partida com exatidão, uma planilha de anotação é colocada à disposição de cada jogador.

3.10. As planilha de anotação devem satisfazer as seguintes exigências :

3.10.1. Serem preparadas com antecedência para cada um dos jogadores.

3.10.2. Que a anotação seja feita, no mínimo, com uma cópia.

3.10.3. Deve ser colocada sobre a mesa de jogo, ao lado do tabuleiro, para cada um dos jogadores.

3.10.4. O original será, terminada a prova, propriedade da organização da competição.

3.11. Emparceiramento dos jogadores

Nas competições pelo Sistema Schuring a ordem de emparceiramento dos jogadores é determinada, após o sorteio, pela tabela de emparceiramento. Nas competições pelo Sistema Suíço esta ordem é determinada pela colocação provisória dos jogadores.

3.12. Antes do início de cada rodada, o local e o material devidamente preparados devem atender as exigências enunciadas.

3.13. É vedado utilizar o material destinado à competição em outras atividades que não sejam as partidas oficiais.

4. Do início das rodadas

4.1. Período de concentração

O início de cada rodada se situa, efetivamente, quinze minutos antes da hora oficial marcada para o início das rodadas. O silêncio deve reinar no local e os competidores não devem ser perturbados.

E' necessário permitir, a quem o deseje, uma concentração tranqüila.

4.2. Fotos e televisão

Só será permitido fazer fotografias com flash durante este período de preparação e até dez minutos, no máximo, após a hora oficial do início das partidas.

Durante as partidas, uma estação de televisão deve ter permissão para operar sob as seguintes condições

- que a instalação da aparelhagem esteja pronta antes do início da rodada ;
- que não ocasione mais do que um mínimo de perturbação admissível ;
- que não haja algum jogador na fase crítica de necessidade de tempo ;
- que o tempo de operação seja o mais reduzido possível.

4.3. O árbitro indicará a cada jogador o lugar que deverá ocupar. Nenhuma troca de lugar será permitida.

4.4. Início da rodada

À hora prevista, com todos os jogadores presentes ou não, o árbitro dá o sinal de início das partidas e coloca em movimento o relógio dos jogador que conduzirá as brancas, eventualmente o relógio do condutor das pretas se este estiver ausente.

A partir deste momento é proibido a qualquer dos jogadores parar simultaneamente os dois relógios, o que equivale a derrota por abandono, deslocar o relógio para o outro lado do tabuleiro ou modificar a posição dos ponteiros.

Quando um jogador se atrase por motivos de força maior, o árbitro pode acertar o relógio no ponto de início da partida.

4.5. Ausência dos jogadores no início da partida

Quando os dois jogadores de um mesmo tabuleiro estão ausentes no início da partida, o árbitro coloca, da mesma forma, em movimento o relógio das brancas. Após a chegada de um dos jogadores, o tempo decorrido será equitativamente dividido nos dois mostradores; após isto, o relógio das brancas será colocado novamente em movimento, eventualmente o relógio do condutor das pretas se este continua ausente. À sua chegada o árbitro inverte o movimento do relógio.

4.6. Troca de cores

Se após o início das partidas se verificar que os dois jogadores estão com a cor das peças trocadas, esta partida deve continuar e o seu resultado é válido.

5. Da marcha das peças ao resultado final

5.1. (Reservado)

5.2. (Reservado)

5.3. A proposta de empate

Uma proposta de empate só poderá ser feita após terem sido jogados, pelo menos, quarenta lances.

O jogador que deseje propor empate deve fazê-lo no seu próprio tempos e, pela ordem, com este

procedimento:

- a. jogar seu lance;
- b. propor o empate, sem comentários;
- c. acionar o relógio do adversário.

A proposta é válida enquanto não obtiver uma resposta. O fato, por parte do adversário, de executar o lance equivale a uma resposta negativa. Após ter recebido uma resposta negativa, o mesmo jogador não pode renovar sua proposta de empate senão depois de receber uma proposta de empate de seu adversário.

5.4. Empate regulamentar

Para confirmação de um empate regulamentar o jogador deve solicitar o concurso do árbitro.

5.5. Reclamações

Todas as reclamações surgidas em consequência de anomalias, incorreções ou irregularidades, serão decididas pelo árbitro.

5.6. Pontos por partida

No transcurso de uma competição, de acordo com os resultados, são computados aos jogadores os seguintes pontos por partida :

5.6.1. Dois pontos por vitória.

5.6.2. Um ponto por empate.

5.6.3. Zero pontos por derrota.

5.7. O não comparecimento de um jogador

Se um jogador não comparecer ou for impedido por qualquer razão de jogar uma determinada partida, seu adversário previsto pelo emparelamento obterá dois pontos pela vitória por ausência. Será considerado ausente o jogador que se apresentar para jogar com mais de UMA HORA DE ATRASO.

5.8. O não comparecimento dos dois jogadores

Se os dois jogadores não comparecerem ou forem impedidos por qualquer razão de jogarem uma partida entre eles prevista pelo emparelamento, o resultado desta partida será zero a zero.

5.9. O abandono da competição

Quando um jogador abandonar por qualquer razão que seja, proceder-se-á da seguinte forma :

A - Numa competição pelo Sistema Schuring

a) se não houver jogado mais do que metade das partidas previstas, este jogador será excluído da classificação e os seus resultados anulados;

b) se ele houver jogado mais da metade das partidas previstas, ele continuará constando da classificação e as partidas não jogadas são consideradas como perdidas e assinadas com 0F e 2F.

B - Numa competição pelo Sistema Suíço os resultados referentes ao jogador desistente permanecem e este será classificado de acordo com os resultados obtidos.

5.10. A classificação final

Ao final da competição, uma classificação será estabelecida em função dos pontos obtidos por cada um dos competidores. O primeiro lugar será atribuído ao jogador que obteve maior número de pontos; os outros lugares serão estabelecidos em ordem decrescente.

5.11. O empate na classificação

5.11.1. Competições individuais:

5.11.1.1. Realização de um match ou torneio suplementar em partidas normais ou rápidas (ver Anexo VI), segundo disposições previstas no regulamento específico deste tipo de competição (se ele existe no Regulamento Interior), senão no previsto no regulamento particular da referida competição.

5.11.1.2. Nos casos em que o match de desempate não esteja previsto, aplicam-se os seguintes critérios, pela ordem:

5.11.1.2.1. Competições pelo Sistema Schuring:

1. maior número de vitórias;
2. confronto direto;
3. melhor resultado conseguido contra os adversários pela ordem de classificação.

5.11.1.2.2. Competições pelo Sistema Suíço:

1. coeficiente Solkoff mediano (maior soma dos resultados dos adversários defrontados, menos o maior e o menor).
2. coeficiente Solkoff truncado (maior soma dos resultados dos adversários defrontados excluindo o menor; se necessário, excluir o próximo mais fraco, e assim sucessivamente).

5.11.2. Competições por equipes:

5.11.2.1. Como referido acima para as competições individuais.

5.11.2.2. Nos casos em que o match não está previsto, os critérios aplicados são, na ordem, os seguintes:

5.11.2.2.1. Competições pelo Sistema Schuring:

1. maior número de pontos por tabuleiro;
2. maior número de pontos do primeiro tabuleiro; do segundo, se necessário, etc.

5.11.2.2.2. Competições pelo Sistema Suíço:
Como no 5.11.1.2.2. para as competições individuais.

6. Da notação e do uso do relógio de controle

6.1. A cadência de jogo

Nas competições oficiais, a cadência de jogo imposta a cada um dos jogadores é a seguinte :

- jogar, efetivamente, cinquenta lances em duas horas de tempo no máximo;
 - jogar, em seguida, efetivamente, cada grupo de vinte e cinco lances em uma hora de tempo, no máximo.
- Se a primeira série de lances for efetuada em tempo inferior, o tempo não utilizado será creditado à série seguinte e assim sucessivamente.

6.2. Obrigatoriedade de anotar

Cada competidor tem a obrigação de usar o relógio de controle e de transcrever, sem interrupção e de forma exata, o desenrolar da partida (salvo nos casos previstos nos artigos 6.12 a 6.14. A anotação só poderá ser feita por um segundo, no caso de impossibilidade por parte do jogador, a critério do árbitro principal. Uma dispensa total não é permitida.

6.3. A anotação

A anotação dos movimentos das peças deve ser feita em conformidade com o artigo 8.2. das Regras de Jogo; ela deve ser feita lance por lance sem interrupção e deve ser bem legível. É evidente que a anotação de uma troca pode ser feita, em seu conjunto, após esta troca.

6.4. A planilha de anotação, para o árbitro

Pela anotação deve ser sempre possível ao árbitro tomar conhecimento do número de lances jogados sem que a anotação possa dar origem a falsas interpretações. As planilhas de anotação devem manter-se e ser visíveis constantemente sobre a mesa de jogo, visíveis para o árbitro.

6.5. Verificação da anotação

Se um dos jogadores desejar verificar sua anotação, pela qual é responsável, comparando-a com a do seu oponente se este estiver de acordo, deve fazê-lo no seu próprio tempo.

6.6. O uso do relógio no início da partida

Depois que, à hora prevista, o árbitro colocou em movimento o relógio das brancas (artigo 4.4.), este jogador executa o seu primeiro lance e espera que sua flecha caia (se ela não houver ainda caído) para colocar em marcha o relógio do seu adversário. Este último joga então o seu primeiro lance das pretas e espera igualmente que sua flecha caia (se ainda não houver caído) para inverter o movimento do relógio. É vedado ao jogador inverter a ordem do movimento do relógio antes de efetuar o lance e assim, alternadamente, durante toda a partida.

6.7. Acionar o relógio do adversário

Depois de efetuar o seu lance, compete ao jogador parar o seu relógio e, por conseqüência, acionar o relógio do adversário, o que deverá ser feito com a mesma mão que usou para deslocar a peça. Somente após este momento o lance jogado é considerado completo.

6.8. O esquecimento de acionar o relógio

Sendo cada competidor responsável pelo seu tempo de jogo, ninguém pode intervir quando um jogador esquece de parar o seu relógio e acionar o do adversário. Somente o seu oponente pode, eventualmente, avisá-lo. Todavia, o árbitro pode perguntar aos dois jogadores a quem pertence o lance.

6.9. O mau funcionamento do relógio

Quando, no decurso de uma partida, se suspeitar que um relógio funciona com anormalidade, o árbitro o trocará por outro em perfeito funcionamento.

6.10. O funcionamento da flecha

Toda a reclamação sobre o funcionamento incorreto da flecha de controle deverá ser feita antes da sua queda, após o que o fato é irreversível.

6.11. O excesso de tempo de reflexão

O excesso de tempo de reflexão é determinado pela queda da flecha de controle. O último lance jogado somente é considerado como completo quando o jogador inverte o movimento do relógio sem que a sua flecha tenha caído. A queda da flecha antes ou no lance de controle no momento da inversão do movimento do relógio, determina a perda da partida por excesso de tempo de reflexão.

6.12. A fase crítica de necessidade de tempo

O jogador que não disponha de mais de cinco minutos para o lance de controle é considerado dentro da fase crítica de necessidade de tempo.

6.13. A anotação na fase crítica de necessidade de tempo

Durante a fase crítica de necessidade de tempo, é suspensa a obrigatoriedade de anotação ao jogador nessa situação. Contudo, após a queda da flecha, o jogador deve, imediatamente, completar corretamente a sua

anotação, se necessário com ajuda do árbitro, usando para isso o seu tempo de reflexão.

Se este tempo exceder 15 minutos, o árbitro poderá transferir esta obrigação para o final da partida, por ocasião do cumprimento das formalidades do artigo 6.19.

6.14. A fase crítica de necessidade de tempo para os dois jogadores

Se os dois jogadores estiverem na fase crítica de necessidade de tempo, as duas anotações devem, após a queda de uma das flechas, ser completadas corretamente por cada um dos jogadores, se necessário com a ajuda do árbitro.

O tempo gasto nesta tarefa, cronometrado pelo árbitro, será dividido entre os dois jogadores. Se este tempo exceder 15 minutos por jogador, o árbitro poderá transferir esta obrigação para o final da partida, por ocasião do cumprimento das formalidades do artigo 6.19.

6.15. Verificação do número de lances jogados

Compete a cada um dos competidores fazer prova de que o número de lances estipulados tenham sido jogados efetivamente dentro do tempo imposto.

O tempo destinado, eventualmente, a uma verificação necessária é imputado ao jogador faltoso.

Se os dois jogadores são incapazes de provar que jogaram o número de lances prescritos, a partida terá prosseguimento, após 15 minutos por jogador, a partir da posição em que foi interrompida para verificação e a anotação será completada após o próximo lance de controle.

Se o árbitro tiver conhecimento de forma satisfatória do número de lances jogados, fará cumprir as formalidades dos artigos 6.13. ou 6.14, segundo o caso.

6.16. O tempo gasto pelo árbitro para verificação do número de lances jogados

Se por razões de circunstâncias locais, a verificação, pelo árbitro, do número de lances jogados tenha que ser feita em outro local, não será levado em conta o tempo gasto com a transferência.

6.17. O tempo gasto durante uma reclamação

Durante o exame de uma reclamação feita junto ao árbitro relativa a empate regulamentar, o relógio do reclamante deve continuar funcionando. Se a reclamação for justificada, a partida deve ser declarada empatada, mesmo que o tempo de reflexão se tenha esgotado durante o exame. Se a reclamação não for justificada e o tempo de reflexão se esgotar durante a verificação, a partida será considerada perdida pelo reclamante.

6.18. O tempo gasto para retificação de uma irregularidade

O tempo, cronometrado pelo árbitro, gasto com a retificação de uma incorreção ou irregularidade, será imputado ao jogador faltoso, quaisquer que sejam as conseqüências.

6.18 bis. O jogador vencido deve parar imediatamente o relógio em sinal de abandono.

6.19. Complementação das planilhas de anotação no final da partida

No final da partida, os dois jogadores que a terminaram, devem fazer constar o seu tempo de jogo e o resultado na planilha. Se a anotação não tiver sido completada (depois da queda da flecha e dentro de 15 minutos por jogador) ela será completada no final da partida, eventualmente, com a ajuda do árbitro.

Os originais das planilhas, cada um devidamente assinados por ambos os jogadores, eventualmente corrigidos ou transcritos, serão entregues ao árbitro.

7. Da partida suspensa

7.1. A fim de se manter regularidade na competição, as partidas não devem ser interrompidas.

7.2. Caso excepcional de interrupção

Se o direito, por parte dos jogadores, de poderem disputar a competição com toda a serenidade não é mais respeitado, ou se o local não corresponde mais às exigências regulamentares, a competição deve ser interrompida. Ela recomeçará quando as condições de jogo retornem à normalidade.

7.3. Disponibilidade mínima da sala de jogo

Em princípio, o local de jogo deve estar disponível sem interrupção para cada rodada de uma competição. Se tal não for o caso, a disponibilidade por seis horas por rodada é um mínimo.

7.4. O local disponível por menos de seis horas

Se o local não estiver disponível o tempo necessário para que se termine a rodada, há de se prever a suspensão eventual de partidas. Todas as partidas suspensas devem reiniciar-se o mais breve possível em outro local, como o decida a comissão organizadora, sem que o calendário da prova seja perturbado.

7.5. Suspensão eventual de uma partida

A interrupção de uma partida não pode ser feita senão após o segundo controle de tempo.

7.6. Procedimento para suspensão de partida

Para suspensão de partida, o procedimento é o seguinte :

7.6.1. Lance do condutor das pretas, sem que o último lance seja uma troca.

7.6.2. Registro da posição pelo árbitro, em presença e com a confirmação dos dois jogadores; o tempo gasto com esta operação não é levado em conta.

7.6.3. Retirada do jogador condutor das brancas o qual, depois de registrar o seu tempo de reflexão,

entrega a planilha ao árbitro.

7.6.4. Após refletir, o jogador que conduz as peças pretas, anota secretamente na sua planilha o lance que decidiu jogar.

7.6.5. Em seguida o árbitro para o relógio; esse último jogador anota o seu tempo na planilha que também entrega ao árbitro.

7.6.6. O diagrama com a posição registrada antes do lance secreto e as duas planilhas serão guardadas em envelope lacrado até ao reinício da partida.

7.6.7. O lance secreto é válido se for exequível, mas acarreta a perda da partida se o não for.

7.7. Para reinício de partida suspensa

Para reinício de partida suspensa proceder-se-á da seguinte forma:

7.7.1. Constatação da inviolabilidade do envelope lacrado em sua abertura.

7.7.2. Restituição, a cada um dos jogadores, de sua planilha.

7.7.3. Colocação no tabuleiro da posição registrada e acerto dos relógios conforme o registram as planilhas; a exatidão destas operações deve ser confirmada por parte dos dois jogadores.

7.7.4. Execução do lance secreto registrado na planilha do jogador das pretas e colocação em movimento, pelo árbitro, do relógio das brancas.

7.8. Sobre a interdição de interrupção da partida

A interrupção enunciada no artigo 2.4.3. será levantada logo após o lance de controle de tempo do jogador que deseje uma interrupção momentânea. Todavia, este período será computado como tempo de reflexão.

8. Da comissão organizadora, imprensa e assistência

8.1. Secretaria da comissão organizadora

A secretaria da comissão organizadora, local de reunião dos dirigentes, deve ser independente da sala de jogos.

8.2. Sala da imprensa

A acomodação reservada aos jornalistas esportivos será bem distinta e afastada do recinto dos jogos. Tanto quanto possível, ela será independente da sala dos jogos.

8.3. Recinto dos jogos e área da assistência

Depreende-se do artigo 3.14. que:

-- o recinto dos jogos e uma área onde todos os que a ocupam devem ser ativos ;

-- o local reservado à assistência é uma área onde todos devem ser passivos.

Somente o árbitro principal poderá autorizar ou proibir a presença de quem quer que seja na área de jogo.

8.4. Acesso ao recinto dos jogos por jornalistas

No caso em que as partidas não sejam transmitidas diretamente pela TV ou vídeo ou reproduzidas em tabuleiros murais na medida do seu transcorrer, os jornalistas esportivos, redatores de seções especializadas, devem estar autorizados a circular no recinto dos jogos, com uma identificação onde conste o seu nome e jornal, para fazerem as anotações que julgarem necessárias. Eles devem operar em silêncio e de acordo com a regulamentação.

O número de jornalistas dentro da área de jogo será determinado pelo árbitro principal, além de se submeter ao determinado pelo artigo 8.6.

Estes jornalistas devem ser credenciados pela federação do seu país junto à organização e ao árbitro principal.

Nenhum jogador participante da competição pode exercer a função de jornalista credenciado.

8.5. Autorizações especiais

As pessoas autorizadas a entrar no recinto dos jogos, munidas de identificação que a isso lhes dê direito, devem ter um comportamento disciplinado que se coadune com a regulamentação. Certas obrigações e proibições formuladas em relação aos jogadores abrangem também essas pessoas.

8.6. Acesso ao recinto dos jogos durante a fase crítica de necessidade de tempo

Durante o período que os jogadores entram na fase crítica de necessidade de tempo, o número de pessoas permitido no recinto de jogos será reduzido ao mínimo estritamente necessário.

Só o árbitro principal poderá autorizar ou proibir a presença de quem quer que seja na área de jogo.

8.7. Deveres da assistência

No local reservado à assistência todas as pessoas devem ter um comportamento disciplinado que não transgrida o presente regulamento.

Todas estão na obrigação:

-- não dar informações ou conselhos aos competidores;

-- não perturbar as partidas em curso e, muito menos, interferir de qualquer modo nelas;

-- não analisar partidas em curso usando tabuleiros, mesmo que sejam de pequeno formato;

-- manter o mais completo silêncio;

- não ultrapassar a área reservada à assistência;
- não fazer sinais, na proximidade dos jogadores, acompanhados de comentários em voz baixa;
- comportar-se de forma tal que a competição possa desenvolver-se nas melhores condições.

8.8. As partidas comentadas

As partidas em curso poderão ser reproduzidas em tabuleiros murais, em lugar apropriado, sob condição de não poder ser feita qualquer análise sobre fases presentes ou futuras; comentários sobre fases anteriores serão permitidos.

PARTIDAS ACELERADAS

ARTIGO 1 - DEFINIÇÃO

A partida é considerada acelerada quando é concedido a cada jogador um determinado tempo para terminar a partida e este tempo é, no máximo, 1 hora.

Existem três categorias de partidas aceleradas:

A - Partida semi-rápida: quando o tempo concedido a cada jogador é inferior a uma hora e superior a trinta minutos, ou seja

- a) uma hora;
- b) quarenta e cinco minutos;
- c) trinta minutos.

B - Partida rápida: quando o tempo concedido a cada jogador é inferior trinta minutos e superior a cinco minutos, ou seja

- a) vinte minutos;
- b) quinze minutos;
- c) dez minutos.

C - Partida ultra rápida (blitz): o tempo destinado a cada jogador é de cinco minutos.

ARTIGO 2

Salvo as exceções indicadas no presente anexo, a regulamentação normal é aplicável.

ARTIGO 3

Dos desempates

Numa competição de partidas aceleradas, o desempate do primeiro lugar deve ser feito através de partidas com o mesmo tempo da referida competição ou mais aceleradas.

**Todos os direitos autorais pertencem à FMJD. O Portal ArteEducar apenas está divulgando este esporte que poderá ser mais um auxiliar no processo de construção do conhecimento desde a alfabetização até os cursos de nível superior.*

***Regras para competição da FMJD em qualquer modalidade.*