

Regulamentos do Campeonato de Xadrez

Três movimentos ilegais levarão à derrota na partida

Movimentos Ilegais:

- Uso de um movimento especial incorretamente;
- Expor o rei ao adversário;
- Movimentos inexistentes na regra do xadrez;
- Alertar um movimento inválido ao juiz quando o movimento é adequado.

Casos de empates:

- Rei afogado;
- Insuficiência Material.

Rei afogado: uma posição de afogado acontece quando um dos reis está preso, ou seja, não tem nenhum lance possível que possa fazer, mas NÃO está em xeque.

Obs.: caso isso ocorra na fase grupos, o jogador que "afogou" o rei adversário passa de fase, mas será penalizado.

Pena do Rei Afogado: O jogador carregará consigo um ponto negativo.

Rei Afogado na Final: Se o jogador já possui o ponto negativo, ele perde o tabuleiro jogado. Se ele NÃO possui o ponto negativo, o tabuleiro jogado é dado como empate e o jogador recebe o ponto negativo.

Obs.: Caso haja outro empate, o tabuleiro jogado é dado como vitória ao adversário.

Regra do Ponto Negativo: O jogador NUNCA acumulará 2 pontos negativos. Caso isso ocorra, o jogador perde o tabuleiro no qual arrecadou o 2º ponto negativo.

Caso o jogador arrecadar o 2º ponto negativo contra um adversário no qual já tem 1 ponto negativo, o jogador vence o tabuleiro.

Insuficiência Material: Quando sobra apenas 2 reis no tabuleiro, ou apenas rei e bispo, rei e cavalo.

2 Reis: O juiz jugará o vencedor em relação a última peça perdida de cada jogador.

Rei e Bispo ou Cavalo: Aquele que possui o seu Bispo ou Cavalo vence o tabuleiro.

Insuficiência Material na Final: O tabuleiro é dado como empate. Caso já tenha ocorrido dois empates, o histórico do campeonato dos jogadores finalistas será analisado pelos juízes, e eles decidirão o vencedor.

Duração de cada jogo: 50 minutos.

Quando: 26 a 28 de junho.

Taxa de inscrição: R\$ 4,00

Juízes: Raul Alberto e Valdir Oliveira.