

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

Aprovado pela Assembléia Geral de 1986, e Diretoria da FIDE em 2007.
Reformado pelas Assembléias Gerais de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010 e 2011.

Prefácio

O evento deverá ser disputado de acordo com as Leis de Xadrez da FIDE. O regulamento de Torneios da FIDE deverá ser usado em conjunto com as Leis de Xadrez. Aplicam-se a todas as competições oficiais da FIDE. É também recomendável em todos os torneios válidos para rating FIDE, quando aplicável. Os organizadores, competidores e árbitros envolvidos em qualquer competição devem estar familiarizados com estas regras antes do início da competição. Nestas regras as palavras 'ele', 'lhe' e 'seu' incluem 'ela' e 'sua'.

1. Observação Geral

Quando ocorrer num evento situação não prevista pelo regulamento específico do torneio, é recomendável que estas regras sejam aceites como regulamentos definitivos.

2. O Organizador Chefe (CO)

A Federação ou órgão administrativo responsável pela organização de uma competição pode confiar a organização técnica a um Organizador Chefe. O organizador, em conjunto com a Federação, em consulta à FIDE, quando apropriado, deverá designar um Comitê Organizador que será responsável por todos os assuntos financeiros, técnicos e organizacionais. Outras regras infra-mencionadas podem ser aplicadas para o papel do Organizador Chefe. Ele e o árbitro chefe (ver item 4) devem trabalhar juntos em perfeita sintonia a fim de assegurar o bom funcionamento de um evento.

3. Convite, Registro e Funções

- (a) A emissão de convites para uma competição FIDE deverá ser efetuada logo que possível.
- (b) O CO deve enviar, por intermédio da respectiva federação nacional, convites a todos os participantes qualificados para aquela competição. A carta convite deverá ser previamente aprovada pelo Presidente da FIDE para competições mundiais e pelo Presidente Continental para Campeonatos Continentais.
- (c) O convite deveria ser o mais completo possível, o mais cedo possível, especificando claramente as condições esperadas e fornecendo instruções que possam ser úteis aos jogadores.

Na carta convite ou folder deveriam ser incluídas as seguintes informações, as quais deverão também ser veiculadas no website da FIDE:

- (1) Data e local do torneio.
- (2) Os hotéis onde os jogadores ficarão hospedados (incluindo e-mail, fax e números de telefone)

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

- (3) A programação do Torneio: datas, horários das rodadas e locais de: chegada, cerimônia de abertura, sorteio e empareiramento, jogos, eventos especiais, cerimônia de encerramento e partida.
- (4) O ritmo de jogo e o tipo de relógio que será utilizado no torneio
- (5) O sistema de empareiramento a ser usado no evento e o sistema de desempate.
- (6) (a) Para eventos FIDE oficiais a hora de chegada deverá ser a do início da rodada.
(b) Para outros eventos aplica-se o disposto nos Artigos 6.6.a e 6.6.b da Lei do Xadrez.
- (7) As regras específicas para acordos de empates se não houver qualquer restrição prevalecem.
- (8) Disposições Financeiras: despesas de viagem; acomodação, duração de hospedagem e refeições, ou o montante de tais despesas, inclusive aquelas para acompanhantes do jogador; planejamento das refeições; cachê, dinheiro para despesas miúdas, taxa de inscrição, detalhes completos dos valores da premiação, incluindo prêmios especiais, prêmios de consolação, moeda em que o dinheiro será desembolsado; despesas fiscais; vistos e como obtê-los.
- 9) Os meios para chegar ao Local do Salão de Jogos e as alternativas de transporte.
- (10) O número provável de participantes, os nomes dos jogadores convidados e o nome do Árbitro Chefe
(CA) veja artigo 7.
- (11) O website do evento, detalhes de contato com os organizadores, inclusive o nome do CO.
- (12) As responsabilidades dos jogadores com respeito à mídia, público em geral, patrocinadores, representantes do governo e outras considerações similares.
- (13) A data em que o jogador deve dar a resposta definitiva ao convite e onde e quando informará sua hora de chegada.
N.B.Em sua resposta o jogador pode, se quiser, mencionar doenças pré-existentes e dieta especial e/ou exigências religiosas.
- (14) Medidas de Segurança.
- (15) Recomendações especiais médicas tais como vacinações recomendadas ou exigidas com antecedência.
- (16) Programação de: passeios turísticos, eventos especiais, acesso à internet, etc.
(d) Uma vez que um convite foi enviado a um jogador, não pode ser cancelado se o jogador aceitou o convite em tempo hábil. Se um evento for cancelado ou adiado os organizadores devem fornecer alguma indenização.
(e) O CO deverá garantir tratamento médico e medicamentos para todos os participantes, segundos oficiais, árbitros e funcionários de uma competição FIDE e deverá contratar seguro contra acidentes e necessidades de serviços médicos, inclusive medicamentos, procedimentos cirúrgicos, entretanto não

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

haverá responsabilidade em caso de doença crônica. Um médico oficial deverá ser designado durante o período da competição.

6. Outras regras abaixo são também aplicáveis ao papel do CO. O CO e o CA devem trabalhar em estreita colaboração a fim de assegurar o bom funcionamento do evento.

4. O Árbitro Chefe (CA)

(a) O CA de uma competição Mundial deve ser designado pelo Presidente da FIDE e o de uma Competição Continental pelo Presidente Continental, ambas mediante consulta com o CO. Deve ter o título de Árbitro Internacional Classificado "A" ou "B" e adequada experiência em competições FIDE, idiomas oficiais da FIDE e regulamentos relevantes da FIDE.

A FIDE e/ou o Comitê de Organização pode designar árbitros e outros componentes da equipe.

(b) Os deveres do CA estão especificados nas Leis do Xadrez, nos regulamentos de competição e outras regras da FIDE.

Durante o torneio ele deve também manter sob sua guarda a documentação e registros de cada rodada, supervisionar o curso normal da competição, manter ordem no ambiente de jogo e o conforto dos jogadores durante a partida, bem como supervisionar o trabalho da equipe técnica da competição.

(c) Antes do início da competição:

(1) o árbitro pode fazer regulamentos adicionais em consulta com o CO;

(2) deve verificar todas as condições de jogo inclusive o ambiente de jogo, salão de jogos, iluminação, aquecimento, ar condicionado, ventilação, ruído, etc.;

(3) obter por intermédio do CO todo o equipamento necessário; assegurar-se de que a sua equipe de trabalho contará com suficiente número de adjuntos e auxiliares técnicos. Deve assegurar-se também de que as condições para os árbitros são satisfatórias. É do árbitro a decisão final, de que as condições de jogos satisfazem os requisitos estabelecidos pela regulamentação da FIDE.

(d) Na conclusão do evento o CA deve enviar o relatório final da competição.

5. Emparceiramento

(a) Sorteio e emparceiramento para a 1ª rodada de um torneio Round Robin deve ser organizado pelo CO, se possível, aberto aos jogadores, público e mídia. A responsabilidade pelo emparceiramento, incluindo sorteio, cabe ao CA.

(b) O Sorteio deverá ser realizado pelo menos 12 horas (uma noite) antes do início da primeira rodada. Todos os participantes deveriam comparecer à cerimônia de sorteio. Um jogador que não chegar a tempo para o sorteio pode ser incluído a critério do CA. O emparceiramento da primeira rodada será anunciado assim que possível.

(c) Se um jogador abandona, é excluído da competição depois do sorteio, todavia antes do início da primeira rodada, ou se houver entradas adicionais

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

de jogadores, então o empareiramento anunciado permanece inalterado. Empareiramentos adicionais ou alterações podem ser feitos a critério do CA em consulta com quaisquer jogadores diretamente envolvidos, mas somente se isto minimizar alterações aos empareiramentos já anunciados.

(d) O empareiramento para torneio todos contra todos deve ser de acordo com as tabelas Berger (Anexo 1), ajustadas quando necessário para eventos com turno e retorno.

(e) Se os empareiramentos forem restringidos de alguma forma, por exemplo, jogadores de uma mesma federação, se possível, não devem se enfrentar nas últimas três rodadas, então, isto deve ser comunicado aos jogadores logo que possível, mas antes do início da 1ª rodada.

(f) Para torneios todos contra todos esses sorteios de empareiramentos restringidos devem ser feitos com a utilização das Tabelas Varma, reproduzidas no Anexo 2, as quais podem ser modificadas para torneios de 10 a 24 jogadores.

(g) Para empareiramentos de torneios sob sistema suíço o preanunciado sistema de empareiramento e programa deve ser aplicado.

6. Preparativos do Salão de Jogos

(a) Deveria ser utilizada iluminação de padrão similar a que é usada para provas.

É satisfatória com aproximadamente 800 lumens.

A iluminação não deveria fazer sombra ou refletir pontos de luz nas peças. Deve-se tomar cuidado para que a luz solar não reflita no salão, especialmente se isso varia durante a partida.

(b) O salão de jogos deveria ser carpetado, se possível. Se isto não for possível, pode ser necessário solicitar aos jogadores para não usarem sapatos de solado duro.

(c) As instalações sanitárias deveriam ser cuidadosamente inspecionadas .

(d) Cerca de quatro metros e meio quadrados deveriam estar disponíveis para cada jogador em um evento de alto nível. Para eventos de menor nível, 2 metros quadrados por jogador são suficientes.

As mesas de jogo não deveriam ser colocadas muito perto de portas. Deveria haver uma distância mínima de 2,5 metros entre as fileiras de jogadores. É melhor evitar longa fileira continua de mesas. Se possível, os jogadores deveriam jogar em mesas individuais.

e) O tamanho de uma mesa de xadrez deveria ser o dobro do comprimento do tabuleiro e uma largura de 15 a 20 cm a mais que o tabuleiro.

Os tamanhos recomendados de mesas são 120 x 80 100/120 x 80/83 cm. A altura da mesa deveria ser 74 cm e as cadeiras deveriam ser confortáveis para os jogadores. Especial atenção deve ser dada para os eventos da categoria infantil. Deveria ser evitado qualquer ruído ao mover as cadeiras.

f) As condições para ambos os jogadores em uma partida deveriam ser idênticas. Se possível deveriam ser idênticas as condições para todos os jogadores.

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

7. Equipamento de Xadrez

a) Para Campeonatos Mundiais e Continentais devem ser usados, se possível, tabuleiros de madeira.

Para outros torneios registrados na FIDE são recomendados tabuleiros feitos de madeira, plástico ou cartão.

Em todos os casos os tabuleiros deveriam ser rígidos.

O tabuleiro também pode ser de pedra ou mármore com casas de cores apropriadas, claras e escuras, desde que o Árbitro Chefe considere aceitável.

Madeira natural com suficiente contraste, como bétula, bordo ou cinza europeu contra a cor de nogueira, teca, faia, etc., também podem ser usadas para tabuleiros, o qual deverá ter um revestimento fosco ou neutro, esmaecido, nunca brilhante.

Pode ser usada para as casas, além de cores naturais, combinação de cores tais como marrom, verde, ou castanho claro e branco, creme, marfim claro, amarelo da cor de couro, etc.

Relativamente ao 2.2, a dimensão de uma casa deveria ser o dobro do diâmetro da base de um peão. Seria recomendável que a medida do lado de uma casa do tabuleiro seja de 5.5 cm. Se a mesa e o tabuleiro forem separados um do outro, é recomendável uma mesa confortável de apropriada altura com um tabuleiro nela ajustado.

(b) Se forem usados relógios mecânicos de xadrez, deveriam ter um dispositivo que indique precisamente quando o ponteiro das horas indique horas completas. Deveriam ter uma seta cuja queda possa ser claramente observada, ajudando árbitros e jogadores checarem o tempo. O relógio não deveria ter brilho que possa dificultar a visão. Deveria funcionar o mais silenciosamente possível a fim de não perturbar os jogadores durante o andamento da partida.

(c) Se forem usados relógios eletrônicos de xadrez, devem funcionar em conformidade com as Leis da FIDE.

(1) O visor deveria sempre mostrar o tempo disponível para o jogador completar seu próximo lance.

(2) Os visores devem ser legíveis de uma distância de pelo menos 3 metros.

(3) Pelo menos de uma distância de 10 metros, o jogador deve ter a clara visão de que o relógio está em funcionamento.

(4) Uma vez esgotado o controle de tempo, um sinal no visor deve dar a clara idéia de qual jogador esgotou antes o limite de tempo.

(5) Para relógios alimentados com bateria, é necessária indicação de 'bateria fraca'.

(6) No caso de indicação de bateria fraca o relógio deve continuar a funcionar sem falhas durante pelo menos 10 horas.

(7) Atenção especial deveria ser dada ao correto anúncio de término dos controles de tempo.

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

(8) No caso do sistema de cronometragem acumulativo ou 'delay', o relógio não deve adicionar nenhum tempo extra se o jogador ultrapassar o último controle de tempo.

(9) Em casos de penalidades de tempo, deve ser possível que as correções de tempo e do número de lances sejam executadas por um árbitro dentro do prazo de 60 segundos.

(10) Deve ser impossível apagar ou mudar os dados no visor com o simples manuseio.

(11) Relógios devem conter um breve manual de usuário no seu bojo.

Relógios eletrônicos de xadrez usados em eventos FIDE devem ter o endosso da Comissão Técnica da FIDE.

(d) O mesmo tipo de relógio deveria ser usado durante todo o período do torneio.

8. A Partida

(a) Todas as partidas devem ser jogadas na área de jogo, em horários determinados, com antecedência, pelos organizadores, salvo decisão em contrário do CA.

(b) Uma área separada fora da sala de jogo deve ser disponibilizada onde seja permitido fumar. Esta área deveria ser facilmente acessível da sala de jogo. Se as leis locais proibirem expressamente fumar em recintos fechados, deve ser proporcionado aos jogadores e equipe de trabalho livre acesso à área externa.

(c) Se relógios mecânicos forem usados deverão ser acertados de forma que cada relógio registre o horário de seis horas para o primeiro controle de tempo.

(d) Para eventos FIDE com mais de 30 participantes, um grande digital com contagem regressiva deve ser instalado no Salão de Jogos. Para eventos FIDE com menos de 30 jogadores deve ser feito um aviso por microfone 5 minutos antes do início da partida ser iniciada e outro aviso um minuto antes do início da partida.

(e) Após o término da partida, o árbitro ou os jogadores devem colocar o(s) rei(s) no meio do tabuleiro para indicar o resultado da partida e então arrumar as peças.

(f) Quando for evidente que a partida foi combinada, o CA deveria impor penalidades adequadas.

(g) Um glossário de termos comuns relevantes em diversos idiomas deveria estar disponível para o árbitro.

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

9. Quando nem todas as partidas são jogadas

(a) Se um jogador perde uma partida por ausência por motivos que não são válidos, o jogador deverá ser excluído do torneio salvo decisão em contrário do CA.

(b) Quando um jogador abandona ou é excluído de um torneio todos contra todos, o efeito deve ser o seguinte:

(1) Se o jogador abandona antes de ter completado 50% de suas partidas, sua pontuação permanece na tabela de torneio (para “rating” e propósitos históricos), mas os pontos marcados por ele ou contra ele não serão levados em conta na tabela de classificação final. As partidas não jogadas pelo jogador serão indicadas na tabela de torneio pelos sinais “-” para o jogador e “+” para o adversário. Se nenhum dos jogadores estiver presente, será indicado na tabela de torneio por dois “-”.

(2) Se um jogador tiver completado, pelo menos, 50% de suas partidas, sua pontuação permanecerá na tabela do torneio e será contada na tabela de classificação final. As partidas não jogadas são mostradas conforme acima.

(c) Se um jogador abandona torneio de sistema suíço, a pontuação obtida por ele e pelos oponentes permanece na tabela de confrontos para fins de classificação final. Somente partidas efetivamente jogadas serão válidas para cálculo de rating.

(d) As cláusulas 12(b) e (c) também se aplicam a torneios por equipes; tanto as competições quanto as partidas não efetivamente jogadas devem ser claramente indicadas como tal.

10. Penalidades, Recursos

(a) Quando houver uma discussão, o CA ou CO conforme atribuição deveria empenhar-se ao máximo para resolver o assunto por reconciliação. É possível que tais meios falhem e a discussão tome proporções que seja apropriada a aplicação de penalidade, todavia não especificamente definidas nas Leis ou regulamentos. Então o árbitro chefe ou o Organizador poderá usar poder discricionário para impor penalidades. Deveria manter disciplina e oferecer outras soluções que possam acalmar as partes prejudicadas.

(b) Em todos os eventos deverá haver um Comitê de Apelação. O CO deve assegurar que o Comitê de Apelação seja eleito ou indicado antes do início da primeira rodada, geralmente por ocasião da sessão de emparceiramento. É recomendável que o Comitê de Apelação (AC) consista de presidente, pelo menos dois membros titulares e dois suplentes. Se possível, o Presidente, os dois efetivos e dois reservas membros do Comitê devem pertencer a federações diferentes.

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

Nem árbitro, administrador ou jogador envolvido na disputa pode ser membro do Comitê de Apelação, que esteja analisando, de fato, tal disputa.

Tal Comitê deveria ter um número ímpar de membros votantes. Membros do Comitê de Apelação não deveriam ter menos de 21 anos.

(c) Um jogador pode apelar de qualquer decisão tomada pelo CA ou CO ou por qualquer um de seus assistentes, desde que a apelação seja acompanhada de uma taxa e seja submetida por escrito dentro do prazo limite. Tanto taxa quanto prazo devem ser previamente fixados. As decisões do comitê de apelação são definitivas. A taxa será reembolsável se o apelo for acolhido. Também será devolvida se a apelação não for acolhida, mas for considerada razoável na visão do Comitê.

11. TV, Filmagem e Fotografias

(a) São permitidas câmeras de televisão no salão de jogos e áreas contíguas com a autorização do CO e CA, somente se forem operadas silenciosamente e discretamente. O CA deve assegurar-se de que os jogadores não serão perturbados ou desconcentrados de qualquer forma pela presença da Tv, vídeo, câmeras ou outros equipamentos.

(b) Somente fotógrafos autorizados podem tirar fotografias no salão de jogos. Autorização para fotografia no salão de jogos se restringirá aos primeiros dez minutos da primeira rodada e aos primeiros cinco minutos de cada uma das rodadas subsequentes, a menos que o CA decida de outra forma.

12. A conduta dos jogadores

(a) Uma vez que o jogador aceite formalmente um convite, deve jogar o torneio exceto em casos de força maior, tais como doença ou incapacidade.

Aceitação de outro convite não é considerada razão válida para não participação ou cancelamento do compromisso.

(b) Todos os participantes deveriam vestir-se de maneira adequada.

(c) É considerado descortês o ato de um jogador que, não desejando continuar um jogo, saia do recinto sem declarar que abandonou a partida ou avisar o árbitro. Poderá ser penalizado, a critério CA, por falta de espírito desportivo.

(d) Um jogador não pode falar sobre sua partida enquanto ela estiver em andamento.

(e) Todas as reclamações relativas ao comportamento dos jogadores ou capitães de equipes devem ser feitas ao árbitro. Não é permitido ao jogador queixar-se diretamente ao seu oponente.

13. O papel do Capitão em Torneios por Equipe

(a) O papel do capitão de equipe é basicamente administrativo durante a partida. Dependendo dos regulamentos da competição específica, ao capitão pode ser exigido entregar, em um determinado horário, lista escrita com os nomes dos jogadores de sua equipe, que participarão em cada rodada, comunicar aos seus jogadores seus respectivos emparelhamentos, assinar o protocolo indicando os resultados da competição ao final das partidas etc.

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

(b) Sempre que o capitão do time fala com um de seus jogadores, ele deveria fazê-lo só na presença de um árbitro usando uma linguagem que o árbitro possa entender.

(c) O capitão tem poderes para aconselhar os jogadores da sua equipe a fazer ou aceitar uma oferta de empate ou abandonar uma partida, a menos que os regulamentos do evento estipulem de outra forma. Ele tem que se limitar a dar somente informações breves, baseadas somente nas circunstâncias referentes à partida. O capitão pode dizer a um jogador, "ofereça empate", "aceite o empate", ou "abandone a partida". Por exemplo, quando perguntado por um jogador se deveria aceitar uma oferta de empate, o capitão deveria responder "sim", "não", ou delegar a decisão ao próprio jogador.

Não deverá dar informação a um jogador relativamente à posição no tabuleiro, e/ou os tempos dos relógios, nem consultar qualquer pessoa e ou computador sobre a situação da partida. O capitão deverá abster-se de qualquer intervenção durante a partida.

(d) Os jogadores estão sujeitos às mesmas proibições. Embora em uma competição por equipes haja certa lealdade de equipe, que transcende o espírito de uma competição individual, a partida de xadrez é basicamente uma disputa entre dois jogadores. Portanto, um jogador deve ter a palavra final sobre condução de sua própria partida. Embora o conselho do capitão deva ter peso significativo, o jogador não está, obrigatoriamente, compelido a aceitar aquele conselho. Igualmente, o capitão não pode agir em nome de jogador e de sua partida, sem o conhecimento e consentimento dele.

(e) Um capitão de equipe sempre deveria encorajar os participantes de seu time para que observem o texto e o espírito do artigo 12 das leis de FIDE de xadrez, relativamente à conduta dos jogadores. Os campeonatos por equipes deveriam ser conduzidos, particularmente, no mais alto espírito desportivo.

Anexo 1: Tabelas Berger para Torneio Round Robin

Onde há um número ímpar de jogadores, o mais alto número conta como um bye.

3 ou 4 jogadores:

Rd 1: 1-4, 2-3. Rd 2: 4-3, 1-2. Rd 3: 2-4, 3-1.

5 ou 6 jogadores:

Rd 1: 1-6, 2-5, 3-4. Rd 2: 6-4, 5-3, 1-2. Rd 3: 2-6, 2-6, 3-1, 4-5.

Rd 4: 6-5, 1-4, 2-3. Rd 5: 3-6, 4-2, 5-1.

7 ou 8 jogadores:

Rd 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. Rd 2: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. Rd 3: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6.

Rd 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3. Rd 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. Rd 6: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

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.
Rd 3: 2-12, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2. 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. Rd 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:

Rd 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. Rd 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. Rd 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. Rd 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12. Rd 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:

Rd 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. Rd 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. Rd 5: 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11. Rd 6: 16-11, 12-10, 13-8, 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. Rd 9: 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13.
Rd 10: 16-13, 15-11, 14-12, 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.

Para Torneio com turno e retorno, recomenda-se que seja invertida a ordem das duas últimas rodadas do primeiro turno. Isto é para evitar 3 (três) partidas consecutivas com a mesma cor.

Anexo 2: Tabelas Varma

Instruções para sorteio de torneios de alguma forma restringidos

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

1. O árbitro deveria preparar com antecedência, envelopes sem marca cada um contendo os números indicados no item 5. Os envelopes contendo um grupo de número serão então colocados em envelopes maiores, também sem marca.
2. A ordem pela qual os jogadores deverão ser sorteados é listada com antecedência, como segue: primeiro será efetuado o sorteio dos jogadores das federações com maior número de representantes. Onde duas ou mais federações têm o mesmo número de representantes, o sorteio será efetuado em ordem alfabética do código FIDE dos países. Entre jogadores de uma mesma federação, a prioridade é determinada com base na ordem alfabética de seus respectivos nomes.
3. Por exemplo, o primeiro jogador da federação com o maior número de jogadores escolherá um dos envelopes grandes que contenha números suficientes para o seu contingente, e então, sorteia-se um dos números deste envelope. Os outros jogadores do mesmo contingente também devem sortear os seus números do mesmo envelope. Os números remanescentes ficam disponíveis para o uso dos outros jogadores.
4. Os jogadores do próximo contingente sortearão seus números adotando o mesmo procedimento até que todos os jogadores tenham sorteado seus respectivos números.
5. A tabela Varma abaixo pode ser usada para empareiramento de 10 a 24 jogadores.

- 9/10 players A: (3, 4, 8); B: (5, 7, 9); C: (1, 6); D: (2, 10)
- 11/12 players A: (4, 5, 9, 10); B: (1, 2, 7); C: (6, 8, 12); D: (3, 11)
- 13/14 players A: (4, 5, 6, 11, 12); B: (1, 2, 8, 9); C: (7, 10, 13); D: (3, 14)
- 15/16 players A: (5, 6, 7, 12, 13, 14); B: (1, 2, 3, 9, 10); C: (8, 11, 15); D: (4, 16)
- 17/18 players A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B: (1, 2, 3, 10, 11, 12); C: (9, 13, 17); D: (4, 18)
- 19/20 players A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C: (5, 10, 19); D: (4, 20)
- 21/22 players A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C: (11, 16, 21); D: (5, 22)
- 23/24 players A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C: (12, 18, 23); D: (5, 24)

Anexo 3: Regras de desempate

Escolha do Sistema de Desempate

A escolha do Sistema de Desempate a ser usado em um torneio deverá ser decidido previamente e deverá ser anunciada antes do início do torneio. Se todos os critérios forem insuficientes, então o desempate será definido por sorteio.

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

Um 'play-off' é o melhor sistema, mas nem sempre é o apropriado. Por exemplo, pode não haver tempo suficiente.

1. Playoff

- a. Deve ser reservado suficiente tempo para alcançar-se o resultado final.
- b. O sistema de empareiramento e o ritmo de jogo deve ser determinado antes do início do evento.
- c. Quaisquer eventualidades devem estar previstas nos regulamentos.
- d. É recomendável que 'playoffs' só sejam planejados para definição do primeiro lugar, campeonato ou preenchimento de vagas.
- e. Quando colocações secundárias também são decididas durante o desempate, a cada jogador será alocado seu escore de acordo com o seu resultado no playoff. Por exemplo: Três jogadores empatam. O nº 1 vence, o nº 2 fica em segundo e nº 3 em terceiro. O nº 2 recebe o segundo prêmio.
- f. Quando dois jogadores estão empatados após a decisão do 1º lugar, devem repartir qualquer prêmio em dinheiro a que tenham direito. Por exemplo, quatro jogadores empatam. O desempate é definido mediante partidas nocaute. Jogadores 3 e 4 derrotados na semifinal dividem o 3º e o 4º prêmios, igualmente.
- g. Quando é muito exíguo o tempo antes da cerimônia de encerramento, as partidas entre jogadores potencialmente envolvidos nesses empates na última rodada podem ser programadas para começar antes das demais.
- h. Se houver playoff as partidas começam depois de um intervalo de pelo menos 30 minutos após o término da última partida principal envolvendo jogadores do referido 'playoff'. No caso de fases adicionais, haverá um intervalo de, pelo menos, 10 minutos entre essas fases.
- i. Cada partida deve ser controlada por um árbitro. Se houver discussão, será resolvida pelo Árbitro Chefe. A decisão dele será definitiva.
- j. Cores devem ser determinadas por sorteio em todos os casos abaixo.
- k. A seguir exemplos em que o tempo para o playoff é um tanto limitado.
 1. Se 2 jogadores têm de jogar um matche desempate:
 - (a) Eles jogam um matche de 2 partidas no ritmo de todos os lances em 3 minutos com incremento de 5 segundos para cada lance desde o 1º. Se persistir o empate:
 - (b) Deverá acontecer nova sessão desempate, trocando as cores. O vitorioso será o que vencer a primeira partida
 - (2). Se três pessoas empatam em primeiro:
 - (a) Eles jogam um torneio round robin no ritmo de 1 (a). Se todos os 3 novamente empatarem:
 - (b) Deverá ser feito novo tie-break (Ver G) e o último colocado eliminado. Então proceder como indicado em (1) (a).
 - (3) Se quatro jogadores empatam em 1º: eles jogam um desempate nocaute

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

Os empareiramentos serão determinados por sorteio.

Deverão ser disputados dois matchees eliminatórios ao ritmo conforme (1)(a).

(4) Se 5 ou mais jogadores empatarem em primeiro, então haverá novo desempate (Veja G.) e todos serão eliminados exceto os 4 primeiros.

(5) Reserva-se o direito de fazer as trocas necessárias.

(6). Quando houver apenas 2 na disputa do playoff, se houver tempo hábil, eles podem jogar em um ritmo mais lento conforme definido de comum acordo entre CA e CO

Outros Sistemas de Desempate comumente usados.

Em todos os sistemas os jogadores deverão ser classificados em ordem decrescente do respectivo sistema. A seguinte lista está disposta em ordem alfabética.

A. Explicação dos Sistemas de Desempate

(a). Rating Médio dos Oponentes

O Rating Médio dos Oponentes (ARO) é a soma dos ratings médios dos oponentes do jogador dividido pelo nº de partidas disputadas.

(a1). O Rating Médio com Corte (ARCO) é o Rating Médio dos Oponentes com o corte de um ou mais ratings de oponentes, iniciando do mais baixo.

(b). Sistema Buchholz

O Sistema Buchholz é a soma do escore de cada um dos oponentes de um jogador.

(b1) O Buchholz Mediano é o Buchholz com corte do maior e menor escores de oponentes.

(b2) O Buchholz Mediano 2 é o Buchholz com corte dos 2 maiores e 2 menores escores de oponentes.

(b3) O Buchholz com 1 Corte é o Buchholz com o corte do menor escore dos oponentes

(b4) O Buchholz com 2 Cortes é o Buchholz com o corte dos 2 menores escores dos oponentes

(c) Confronto Direto

Se todos os jogadores empatados tiverem se enfrentado, então a soma dos pontos desses confrontos será usada. O jogador com o mais alto escore é ordenado como número 1 e assim por diante. Entretanto, se alguns deles, mas nem todos jogaram com os demais, o jogador com um escore, que não pode ser alcançado por qualquer um dos demais (que teve todos os jogos efetivamente disputados) é ordenado como número 1 e assim por diante.

(d) Sistema Koya para Torneio Round Robin

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

Isto é o número de pontos alcançados contra todos os oponentes que obtiveram 50% (cinquenta por cento) ou mais.

(d1) Sistema Koya Estendido

O Sistema Koya pode ser estendido passo a passo para incluir grupos de escore com menos de 50% (cinquenta por cento), ou reduzido, passo a passo, para excluir jogadores com 50% e então escores maiores.

(e). Número de partidas disputadas com as peças pretas

O maior número de partidas jogadas com as peças pretas (partidas não efetivamente jogadas serão computadas como jogadas com as peças brancas).

(f) O Sistema Sonneborn-Berger

(f1) Sonneborn-Berger para Torneios Individuais é a soma dos escores dos oponentes que o jogador derrotou e a metade dos escores do jogadores com que ele empatou.

(f2) Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe é o escore feito por cada time oponente, multiplicado pelo escore feito contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas.

(g). Competições por Equipes

(g1). Pontos por Matche em Competição por Equipes decidida por pontos por partida, por exemplo:

2 pontos por matche vencido em que a equipe tenha pontuado mais que a equipe oponente.

1 ponto por matche empatado

0 ponto por matche perdido

(g2). Pontos por partida em Competição por Equipe decidida por pontos por Matche

O desempate é definido com base no número total de pontos ganhos.

B. Sistemas de Desempate usando ambos resultados (do jogador e do oponente)

(a). Sonneborn-Berger

(b). Sistema Koya para Torneio Round Robin

(b1). Sistema Koya Estendido

(c). Número de partidas vencidas

(d). Confronto Direto

C. Regras de Desempate usando resultados da própria Equipe

(a). Pontos por Matche em Competições por Equipe

(b). Pontos por Partidas em Competições por Equipe decididas por Pontos por Matche

O desempate é definido com base no número total de pontos ganhos

(c) Confronto Direto

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

D. Regras de Desempate usando os Resultados dos Oponentes

Note que os escores são determinados em cada caso após a aplicação das regras concernentes a partidas não jogadas.

(a) O Sistema Buchholz

(a1) O Buccholz Mediano

(a2) O Buccholz Mediano 2 é o Buchholz com corte dos 2 maiores e 2 menores escores de oponentes.

(a3) O Buccholz com 1 Corte é o Buchholz com o corte do menor escore dos oponentes

(a4) O Buccholz com 2 Cortes é o Buchholz com o corte dos 2 menores escores dos oponentes

(a5) A Soma do Buchholz é a soma dos Buchholz escore dos oponentes

(b) O Sistema Sonneborn-Berger

(b1) Sonneborn-Berger para Torneios Individuais é a soma dos escores dos oponentes que o jogador tenha derrotado e a metade dos escores do jogadores com que ele empatou.

(b2) Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe é o nº total de pontos por equipe feito por cada time oponente, multiplicado pelos pontos por equipe, feitos contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas.

(b3). Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe é o nº total de pontos por equipe feitos por cada time oponente multiplicado pelos pontos por partida feitos contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas.

(b4). Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe é o nº total de pontos por partida feitos por cada time oponente multiplicado pelos pontos por equipe feitos contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas.

(b5) Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe é o nº total de pontos por partida feitos por cada time oponente multiplicado pelos pontos por partida feitos contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas

(b6) Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe com 1 Corte é o nº total de pontos por equipe feitos por cada time oponente, excluindo time oponente, que teve a pior pontuação por equipe, multiplicado pelos pontos por partida feitos contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas

(b7) Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe com 1 Corte é o nº total de pontos por equipe feitos por cada time oponente, excluindo time oponente, que teve a pior pontuação por equipe, multiplicado pelos pontos por partida feitos contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas

(b8) Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe com 1 Corte é o nº total de pontos por partida feitos por cada time oponente, excluindo time oponente, que teve a pior pontuação por partida, multiplicado pelos pontos por equipe feitos contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas

(b9) Sonneborn-Berger para Torneios Por Equipe com 1 Corte é o nº total de pontos por partida feitos por cada time oponente, excluindo time oponente, que teve a pior pontuação por partida, multiplicado pelos pontos por partida feitos contra aquele time. E então se adicionam todas essas somas.

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

E. Regras de Desempate usando Ratings em torneios individuais (onde todos os jogadores têm elo)

Quando um jogador decidiu jogar não mais do que duas partidas no torneio, seu ARO ou ARCO deve ser considerado menor que aquele de qualquer jogador que tiver completado mais do esquema/

(a) ARO {Veja 2.A.(a)}

(b). AROC {Veja 2.A.(a1)}

F. Tratamento para partidas não jogadas

(a). Para efeito de desempate, o resultado de uma partida não jogada deve ser computado como se fosse um empate contra si mesmo.

(Este sistema não deve ser aplicado a partir de 1.07.12)

(b). Para efeito de desempate um jogador virtual deve ser introduzido. Neste sistema qualquer partida não jogada é considerada como empate. O score deste jogador virtual será aplicado.

Ov = Score do oponente virtual

P = Jogador

R = Rodada não disputada

Sp = Score do Jogador antes da Rodada R

Sr = Forfeit Score do Jogador na Rodada R

N = N° de rodadas do torneio

$Ov = Sp + (1 - Sr) + 0.5 \times (N - R)$

Exemplo 1: na 3ª Rodada de um torneio de 9 rodadas, o Jogador P abandonou o torneio..

O score dele depois de 2 rodadas é 1.5.

Score Ov = $1.5 + (1 - 0) + 0.5 \times (3 - 3) = 2.5$ depois da 3ª rodada

Score Ov = $1.5 + (1 - 0) + 0.5 \times (9 - 3) = 5.5$ no final do torneio.

Exemplo 2: na 6ª Rodada o oponente do P abandona o torneio.

O score dele apos 5 rodadas é 3.5.

Score Ov = $3.5 + (1 - 1) + 0.5 \times (6 - 6) = 3.5$ depois da 6ª rodada.

Score Ov = $3.5 + (1 - 1) + 0.5 \times (9 - 6) = 5.0$ no final do torneio.

G. Regras de Desempate Recomendadas

Para diferentes tipos de torneios as Regras de desempate são as abaixo listadas e recomendadas para serem aplicadas na ordem listada.

(a) Round Robin Individual

Confronto Direto

O maior número de vitórias

Sonneborn-Berger

O maior número de partidas com Pretas (partidas não jogadas serão contadas como jogadas com Brancas)

Sistema Koya

REGULAMENTO PARA TORNEIO FIDE

(b) Torneios Round Robin por Equipes:

Pontos por Equipe (se a classificação for decidida por pontos por partida), ou

Pontos por Partida (se a classificação for decidida por Pontos por Equipe)

Confronto Direto

Sonneborn-Berger

(c) Torneios Individuais Suíço(onde nem todos os ratings são consistentes):

Confronto Direto

O maior número de vitórias

O maior número de partidas com Pretas (partidas não jogadas serão contadas como jogadas com Brancas)

Buchholz com 1 Corte

Buchholz

Sonneborn-Berger

(d) Torneios Suíços Individuais (onde todos os ratings são consistentes)

Confronto Direto

O maior número de vitórias

O maior número de partidas com Pretas (partidas não jogadas serão contadas como jogadas com Brancas)

ARCO

Buchholz com 1 Corte

Buchholz

Sonneborn-Berger

(e) Team Swiss Tournaments:

Pontos por Equipe (se a classificação for decidida por pontos por partida), ou

Pontos por Partida (se a classificação for decidida por Pontos por Equipe)

Confronto Direto

Buchholz com 1 Corte

Buchholz

Sonneborn-Berger