

TÓPICOS SOBRE ARBITRAGEM

- DEVERES DO ÁRBITRO
- O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM
- TORNEIOS
- EMPARCEIRAMENTOS
- SISTEMAS DE DESEMPATE
- NORMAS E TÍTULOS
- ANTI-FRAUDE



A formação para árbitros compreende cursos de formação inicial, de formação contínua e seminários FIDE. A formação inicial tem dois momentos, a componente lectiva e uma componente prática, nesta última pressupõe-se que os candidatos a árbitros participem em pelo menos duas provas, uma delas necessariamente em ritmo clássico, tutorados pelos árbitros principais das referidas provas e que os mesmos façam um relatório relativamente ao desempenho dos candidatos. Só após de concluídos estes dois momentos é que se poderão registar na qualidade de árbitros.

Este documento gerado a partir de documentos produzidos e usados nos cursos de árbitros de 2016, pelo árbitro internacional Carlos Dias, pretende ser um auxiliar para próximas acções de formação de arbitragem e será anualmente objecto de actualizações.

As regras do jogo e outra regulamentação pode ser encontrada através do link:

<http://www.fpx.pt/web/institucional/arbitragem/documentos>

Poderão igualmente ter acesso a outros conteúdos da área em:

<http://www.fpx.pt/web/actividades-e-formacao/2016-08-22-15-10-40/regulamentacao>

30 de Março de 2017
António Bravo
Formação FPX



DEVERES DO ÁRBITRO

Antes – Durante – Depois





DEVERES DO ÁRBITRO

Como ser um bom
árbitro



O primeiro dever de um árbitro é olhar pelo bem estar dos jogadores. Isto é garantido com:

- ▶ Assegurar o fairplay
- ▶ Garantir que os jogadores não são perturbados
- ▶ Reportar/registar resultados cuidadosamente
- ▶ Pontualidade



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Como ser um
bom árbitro

Assegurar o fair play

- ▶ Garantir que as regras são cumpridas
- ▶ Evitar que os jogadores façam batota
- ▶ Observar os jogos, especialmente se o jogador tem pouco tempo





DEVERES DE UM ÁRBITRO

Como ser um bom
árbitro



Garantir que os jogadores não são perturbados

- ▶ Evitar o ruído
- ▶ Assegurar as melhores condições de jogo– espaço, alimentação e iluminação
- ▶ Manter-se discreto



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Como ser um bom
árbitro



Comunicação/registo de resultados com
precisão

- ▶ Conferir os registos de partida dos dois jogadores e verificar se estão em sintonia
- ▶ Verificar se os resultados são devidamente introduzidos
- ▶ Assegurar a correcta relação resultados/classificação
- ▶ Assegurar que a lista de prémios está correcta



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Como ser um bom
árbitro



Pontualidade

Chegar a tempo de:

- ▶ Ligar relógios e verificar tabuleiros
- ▶ Conferir registos de partida
- ▶ Afixar emparceiramentos

Estar disponível quando:

- ▶ Jogadores entrarem em apuros de tempo
- ▶ Situações de empate aparecem
- ▶ Quando necessários registos de partida

Não se demitir das funções, ou relaxar,
antes do fim do trabalho



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Como ser um bom
árbitro

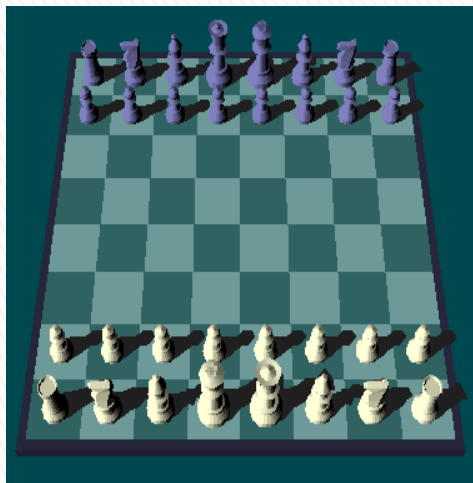


- ▶ Mostrar respeito pelos jogadores, espectadores, etc
- ▶ Observar os jogos
- ▶ Ser responsável
- ▶ Ajudar os colegas
- ▶ Saber as regras
- ▶ Estar bem apresentado
- ▶ Estar calmo – ou pelo menos aparentar.



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Deveres gerais



Antes do início do jogo

- ▶ Chegar pelo menos 30 minutos antes do início da ronda (Ainda mais cedo na 1ª ronda)
- ▶ Verificar a area de jogo e condições
- ▶ Verificar o equipamento
- ▶ Verificar a logística
- ▶ Verificar identificação dos jogadores, etc, se estão em correcto sítio e ordem



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Deveres gerais

Durante o jogo:

- Verificar a chegada dos jogadores (tolerância zero especialmente)
- Verificação periódica dos relógios
- Controlar e fiscalizar a sua área
- Atender a qualquer reclamação dos jogadores
- Verificar a correcção dos resultados
- Actualizar a folha de resultados, etc



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Deveres gerais



Depois da ronda:

- Verificar resultados e folhas de partida
– totais de encontro se apropriado
- Fornecer informações necessárias a quem de direito
- Preparar jogos, relógios, etc
- Efectuar “arrumações” gerais na sala



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Títulos de Árbitros

- ▶ Existem dois títulos de árbitros atribuídos pela FIDE
- ▶ O título de árbitro FIDE (AF) e o título de árbitro internacional (AI). Necessário obter primeiro o título de AF antes do título de AI
- ▶ Dentro destes títulos existem categorias



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Requisitos para o
título de AF

- ▶ Profundo conhecimento das regras de xadrez, regulamentos da FIDE para as competições e sistemas de empareiramento suíço.
- ▶ Absoluta objectividade
- ▶ Domínio de pelo menos uma língua oficial da FIDE.
- ▶ Destreza no manuseamento de relógios digitais
- ▶ Experiência como chefe ou adjunto em pelo menos 3 eventos FIDE
- ▶ Ter aproveitamento em um seminário de árbitros FIDE





DEVERES DE UM ÁRBITRO

Requisitos para o
título de AF

- ▶ Normas podem ser obtidas como segue:
 - ▶ Torneios 10 jogadores TxT / Torneios 6 jogadores TxT duas voltas para ranking FIDE (max 2)
 - ▶ Torneio para ranking FIDE com 20 jogadores (max 2 a menos que um tenha mais de 100 jogadores e 7 rondas)
 - ▶ Exame de árbitro (1 norma)
 - ▶ Árbitro numa prova IBCA, ICCD (ex ICSC), IPCA (1 norma cada)
 - ▶ Chefe ou adjunto num torneio de rápidas ou semi rápidas de 9 rondas, com mais de 30 jogadores para ranking (1 norma)
-
- Quatro normas são necessárias num período de 6 anos
 - Candidatos de federações incapazes de organizar torneios com estes requisitos, podem obter o título passando num exame
 - Candidatos devem ter 21 anos para a obtenção do título





DEVERES DE UM ÁRBITRO

Requisitos para o
título de AI

- ▶ Conhecimento das regras, regulamento de competições FIDE, emparceiramentos suíços, regulamentos visando a obtenção de títulos e normas e sistema de rating
- ▶ Objectividade
- ▶ Conversação em inglês e uso de termos de xadrez em outros idiomas FIDE
- ▶ Conhecimento e manuseamento de programas de emparceiramento aprovados pela FIDE, Word, Excel e Email
- ▶ Destreza no manuseamento de relógios digitais





DEVERES DE UM ÁRBITRO

Requisitos para
o título de AI

- ▶ Experiência como árbitro em pelo menos quatro torneios para rating FIDE, tais como:
 - a) A final do Campeonato Nacional Individual Absoluto (maximo duas (2) normas).
 - b) Todos os torneios e matchs oficiais da FIDE.
 - c) Torneios Internacionais onde seja possivel obter normas e títulos FIDE.
 - d) Eventos Internacionais para rating FIDE com pelo menos 100 participantes, com pelo menos 30% dos jogadores com rating e no minimo 7 rondas, (maximo uma (1) norma).
 - e) Todos os Campeonatos Mundiais e Continentais de rápidas ou semi-rápidas absolutos ou juniores (maximo uma (1) norma).



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Requisitos para
o título de AI

- ▶ O Título de Árbitro Internacional para IBCA, ICSC, IPCA deverá cada um ser equivalente a uma norma de AI.
- ▶ Árbitro de encontro numa Olimpíada é equivalente a uma norma de AI. Não mais de uma destas normas será considerada para o título.
- ▶ O título de Árbitro Internacional só pode ser atribuído a candidatos que já tenham recebido o título de Árbitro FIDE.
- ▶ Todas as normas para o título AI devem ser diferentes das normas já utilizadas para o título AF e devem ter sido alcançadas após o título AF ter sido atribuído.
- ▶ Pelo menos (2) das normas submetidas devem ser assinadas por diferentes árbitros chefe.



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Licenciamento de árbitros

Um árbitro activo (Internacional ou FIDE) e árbitros de nível Nacional que arbitrem um torneio para rating FIDE deverão pagar uma licença.

A licença é vitalícia, na condição de o árbitro se manter no activo, e será válida a partir do dia do recebimento por parte da FIDE. Árbitros que não façam um torneio FIDE no espaço de 2 anos são considerados inactivos.

A licença para árbitros Nacionais é válida para a vida.

Se a um árbitro Nacional for outorgado o título de árbitro FIDE a licença para este título terá que ser paga à FIDE.

Se um árbitro subir de categoria, só a diferença entre categorias deverá ser paga à FIDE.

Se um árbitro FIDE obtiver o título de terá que ser paga.





DEVERES DE UM ÁRBITRO

Licenciamento
dos árbitros

As taxas são:

- | | |
|--|------------------------|
| a) Para Árbitros Categoria “A” (só AI): | 300 € |
| b) Para Árbitros Categoria “B” (só AI): | 200 € |
| c) Para Árbitros Categoria “C” : | Als 160 €
AFs 120 € |
| d) Para Árbitros Categoria “D” : | Als 100 €
AFs 80 € |
| e) Para Árbitros Nacionais (NA): | 20 € |





DEVERES DE UM ÁRBITRO

Licenciamento
dos árbitros

Requisitos categoria A (só AI)

Terem sido árbitros Internacionais ou FIDE activos durante os últimos cinco (5) anos.

Terem demonstrado excelente conhecimento das regras de xadrez e regras de torneios e não terem tido castigos durante as suas actividades como árbitros.

Terem actuado como árbitro chefe ou árbitro chefe adjunto:

- a) Em pelo menos um(1) evento Mundial maior (Olimpíadas, torneios ou matches para o Campeonato Mundial, masculinos ou femininos, Taça do Mundo, Campeonatos Mundiais de equipas masculinos ou femininos, Campeonatos Mundiais jovens, cadets ou júniores) no period dos últimos cinco (5) anos, ou
- b) Em pelo menos cinco (5) dos eventos mencionados em 3.3.3. (com pelo menos dois tipos diferentes de torneio).



Carlos Oliveira Dias
FIDE Lecturer



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Licenciamento dos árbitros

Requisitos categoria B (só AI)

Terem sido árbitros Internacionais activos durante os últimos cinco (5) anos.

Terem demonstrado excelente conhecimento das regras de xadrez e regras de torneios e não terem tido castigos durante as suas actividades como árbitros.

3.4.3 Terem actuado nos últimos cinco (5) anos como árbitro chefe ou árbitro chefe adjunto últimos dois (2) ou o seguinte:

- a. Os maiores eventos Continentais como os Campeonatos Continentais masculinos ou femininos, Campeonatos Continentais por equipas masculinos ou femininos, Campeonatos Continentais juniores e jovens, Taças Continentais de clubes;
 - b. Todos os outros eventos Mundiais incluídos no calendário FIDE;
 - c. Torneios todos x todos com pelo menos dez(10) participantes (6 duplotodos x todos), com uma media de rating acima dos 2600 (2400 apenas para eventos femininos).
- Terem actuado como árbitro chefe ou árbitro chefe adjunto em pelo menos cinco(5) dos eventos mencionados em3.4.3 (com pelo menos dois tipos diferentes de torneio) periodo dos últimos cinco (5) anos.



DEVERES DE UM ÁRBITRO

Licenciamento
dos árbitros

Requisitos Categoria C (AI ou AF)

Terem sido árbitros Internacionais ou FIDE activos durante os últimos cinco (5) anos.
Terem demonstrado excelente conhecimento das regras de xadrez e regras de torneios e não terem tido castigos durante as suas actividades como árbitros.

3.4.3 Terem actuado nos últimos cinco (5) anos como árbitro chefe ou árbitro chefe adjunto últimos dois (2) ou o seguinte:

- a. Todos os outros eventos Continentais incluídos no calendário FIDE
- b. Torneios de equipas ou torneios de Sistema suíço com mais de 150 jogadores

Categoria D

Todos os outros





APLICAÇÃO PARA TÍTULO DE ÁRBITRO

Procedimento de aplicação- Formulários requeridos

- ▶ IT3 – Formulário do relatório de torneio com tabela cruzada e decisões do Comité de Apelo.
- ▶ AI1 or AF1 – Formulário de norma do árbitro
- ▶ AI2 or AF2 – Formulário da aplicação do título do árbitro

Todas as normas devem ser obtidas no espaço temporal de 6 anos.

Devem se submetidas pela Federação Nacional..

Aplicações e seus detalhes serão postos no sítio da FIDE por um period mínimo de 60 dias antes da sua finalisação.





O árbitro e a arbitragem

Técnicas de arbitragem

Neste dossier, vamos abordar dois temas importantes na análise da formação e do desempenho de um árbitro de xadrez: **O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM** e **TÉCNICAS DE ARBITRAGEM**, podem constituir um auxílio para todos aqueles que pretendem iniciar-se na arbitragem.

Ser Árbitro significa antes de mais, ser um adepto convicto da sua modalidade , ser um profundo conhecedor das regras, ser um técnico desportivo devidamente capacitado no seu domínio (aplicação concreta das regras e dos regulamentos vinculados à competição) e habilitado à interpretação cuidadosa e coerente destes.

Ser responsável pelo enquadramento de competições, subordinando-as aos objectivos educativos e formativos que devem presidir à prática desportiva, conformes ao alcance social e cultural que se reconhece ao desporto.

Ser um dirigente desportivo que actua directamente no terreno competitivo.

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

► O Árbitro dirige a competição:

- Verifica se tudo está pronto para o seu início.
- Convida os competidores a ocupar os seus lugares e as posições regulamentares para começar a competição.
- Dá o sinal para começar a competição.
- Acompanha a actuação dos competidores.
- Intervém quando a forma de actuar de qualquer competidor não respeita as regras do jogo.
- Penaliza sempre que há infracção ao código das leis desportivas.
- Procede à oficialização do resultado da competição quando esta termina.

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

► Sem Arbitro não há desporto:

- A arbitragem é parte integrante da prática desportiva, qualquer que seja a sua etapa.
- O árbitro tem na iniciação desportiva uma função pedagógica duplamente importante:
 - se por um lado deve favorecer a superação desportiva dos praticantes,
 - deve, por outro, actuar como factor de correcção aos exageros competitivos dos próprio praticantes, dos treinadores e dos dirigentes.

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

► Qualidades do Árbitro de Xadrez:

- Há diversos perfis pessoais compatíveis.
- Personalidade bem marcada, para enfrentar situações competitivas sem perder o controlo da competição, e força interior, para impor a autoridade de que está investido e para se fazer obedecer.

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

▶ As qualidades pessoais do Árbitro dividem-se em qualidades morais e qualidades emocionais:

◦ **Morais:**

- integridade
- honestidade
- imparcialidade
- rectidão

◦ **Emocionais:**

- serenidade
- confiança
- firmeza
- coragem

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

► As qualidades funcionais do Àrbitro devem ser:

- Sobriedade
- Modéstia
- Discrição
- Concentração
- Atenção
- Coerência
- Consistência de julgamento
- Saber perceber o senso comum
- Aparência, apresentação e presença física
- Espírito de cooperação
- O árbitro deve manter um perfil discreto em todas as ocasiões (sobretudo nas mais críticas).

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

► Imparcialidade e neutralidade da arbitragem

◦ Neutralidade:

- Não existe — o critério de julgamento das infracções e da interpretação das regras varia de árbitro para árbitro

◦ Imparcialidade:

- Desapaixonado
- Justo
- Recto

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

► **Autoridade e competência:**

- A verdadeira autoridade é reconhecida quando se baseia na competência.
 - Conhecer as regras
 - Saber interpretá-las
 - Conhecer grande número de situações concretas
- A incompetência gera autoritarismo.
- Por sua vez o autoritarismo provoca um envolvimento emocional na competição.

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

▶ Eficácia do Árbitro:

- A eficácia do Árbitro depende em muito da sua preparação específica, mas só se consolidará com a participação regular na arbitragem de competições.

▶ O Árbitro de Xadrez:

- No essencial, um árbitro de xadrez faz o mesmo que o de qualquer outra modalidade desportiva:
- Verifica se as regras são cumpridas, e pune os eventuais infractores

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

► Diferenças em relação aos árbitros de outras modalidades:

- O acompanhamento do jogo não é permanente
- Ausência de sinalética
- Privilégio do diálogo
- Coexistência com outras funções
- Integração na vida da modalidade
- Inexistência de pressão do público

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

A actuação do árbitro deve ser mais profiláctica que correctiva: *evitar os problemas antes que eles aconteçam.*

O árbitro experiente "adivinha" onde vai acontecer o problema e, seja pela sua presença no local seja por medidas que objectivamente o impeçam, evita que ele aconteça ou no mínimo, ataca-o mal se começa a manifestar.

O ÁRBITRO E A ARBITRAGEM

As Regras do Jogo do Jogo de Xadrez não podem abranger todas as situações susceptíveis de ocorrer durante uma partida (...).

Nos casos não definidos exactamente por um Artigo de Regras, será possível chegar a uma decisão correcta tomando em consideração o disposto nas Regras para situações análogas.

As Regras pressupõem que os árbitros têm a competência necessária, um juízo idóneo e objectividade absoluta.

Uma regulamentação muito pormenorizada poderia privar o árbitro da sua liberdade de julgamento e deste modo impedi-lo de encontrar a solução ditada pela justiça, lógica e factores particulares.

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Antes do torneio:

- Estudo do Regulamento da prova
- Análise das condições de jogo
- Local de jogo
- Material

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► *Estudo do Regulamento da prova:*

- Calendário e horário
- Ritmo de jogo
- Sistema do torneio e número de sessões
- Critérios de desempate
- Critério de divisão dos prémios

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Análise do local de jogo:

- Ruído
- Iluminação
- Luminosidade
- Espaço livre
- Condições para o público
- Mesas e cadeiras
- Estruturas de apoio
- Casas de banho
- Sala de fumo
- Sala de análises
- Condições para a imprensa

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Antes da partida:

- Verificar se as peças estão correctamente colocadas
- Verificar se os relógios estão certos e têm corda
- Verificar se há registos de partida
- Verificar se os nomes (e as bandeiras) estão bem colocados (nomeadamente nas cores certas)

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Análise do material:

- Se há material suficiente
 - Jogos
 - Tamanho
 - Relação peça tabuleiro
 - Brilho
 - Uniformidade das peças
 - Relógios
 - Se andam correctamente
 - Se a seta cai à hora (se analógico)
 - Carga das pilhas (se digital)
 - Impressos

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Início da partida:

- Dar início à sessão:
 - gong
 - voz
 - accionando o relógio das brancas
- Accionar os relógios das brancas que não o foram

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Durante a partida:

- Controlar as condições de jogo, nomeadamente o silêncio na sala
- Controlar as conversas e as saídas, reprimindo todos os abusos
- Verificar a necessidade de alguma peça suplementar
- Controlar periodicamente os relógios
- Controlar periodicamente os registos de partida
- Intervir sempre que detectar uma irregularidade
- Intervir quando para isso solicitado por um jogador
- Acompanhar os apuros de tempo

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Verificação do pedido de empate (por 3 posições iguais ou 50 lances):

- Tem que ser feito noutra tabuleiro
- Deve-se anotar a posição das peças no tabuleiro e os tempos dos relógios
- Há que reconstituir a partida

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Apuros de tempo:

- Detectar previamente quais as partidas de risco
- Distribuição dos apuros de tempo pela equipa de arbitragem:
 - Critério da importância
 - Critério da agudeza

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

- ▶ Arbitragem em apuros de tempo:
- ▶ Hoje mais facilitada com os incrementos

- Visão periférica:

- Tabuleiro
- Relógio
- Anotar os lances

Fundamental: Assinalar de imediato a queda da seta ou o esgotar do tempo

- Controlo dos lances:
- Anotar os lances
- Fazer um risco

- Anotar só a peça
- Contar

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Arbitragem em apuros de tempo:

- Notas não visíveis para os jogadores Preferencialmente em registo de partida com o controlo marcado
- Não deixar transparecer que o lance do controlo foi já efectuado

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Quickplay finish:

- Prever quais as partidas críticas
- Acompanhar as partidas em que pode haver reclamação de empate
- Não aceitar reclamações após a seta caída
- Excepto em situações claras, não conceder de imediato o empate, mandando jogar e guardando a decisão para depois
- Não aceitar reclamações em situações pouco claras.

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

- ▶ **Semi-rápidas:**
 - Técnica semelhante ao quickplay finish

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

► Rápidas:

- Não sendo possível estabelecer a verdade dos factos, o eventual prevaricador deve ser considerado inocente

TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

- ▶ **Depois da partida:**
 - Anotar os resultados
 - Fazer relatório da sessão



Torneios

Diferentes tipos de torneios

TORNEIOS

- ▶ Todos x Todos
- ▶ Eliminar
- ▶ Matches
- ▶ Sistema Scheveningen
- ▶ Sistema suíço



TORNEIOS

► *Todos contra todos*

Usado em alguns eventos de topo.

A metade mais baixa do torneio pode receber um jogo extra de brancas.

Se for número ímpar então o número mais alto tem bye.

Um torneio todos contra todos a duas voltas, caso seja possível, é considerado o melhor sistema.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1-10	10-6	2-10	10-7	3-10	10-8	4-10	10-9	5-10
2	2-9	7-5	3-1	8-6	4-2	9-7	5-3	1-8	6-4
3	3-8	8-4	4-9	9-5	5-1	1-6	6-2	2-7	7-3
4	4-7	9-3	5-8	1-4	6-9	2-5	7-1	3-6	8-2
5	5-6	1-2	6-7	2-3	7-8	3-4	8-9	4-5	9-1

TORNEIOS

Eliminatórias:

Não muito popular dado que em cada ronda metade dos jogadores é eliminado.

Por vezes há um torneio de consolação para os eliminados na ronda 1.

Mais comum em provas por equipas do que em provas individuais.

1 A. Allan				
2 B Brown				
3 C Collins				
4 D Dunn				
5 E Edwards				
6 F Fraser				
7 G Green				
8 H Hughes				
9 I Inman				
10 J Jones				
11 K King				
12 L Lemon				
13 M Moan				
14 N Nigh				
15 O Olive				
16 P Peacock				

TORNEIOS

► *Matches*

Usado para decidir o título Mundial.

Muito usado no século XIX, menos usado nos dias que correm.



TORNEIOS

► *Scheveningen*

Um sistema que coloca frente a frente duas equipas, e em que cada jogador de uma equipa joga contra todos os membros da equipa adversária.

Este tipo de torneios não é aceite pela FIDE , para obtenção de normas.

Round 1	Round 2	Round 3	Round 4
Av1	2vA	Av3	4vA
Bv2	3vB	Bv4	1vB
Cv3	4vC	Cv1	2vC
Dv4	1vD	Dv2	3vD



Sistema suíço EMPARCEIRAMENTOS

Emparceiramentos



Regras básicas para o sistema suíço

As seguintes regras são válidas para cada sistema suíço a menos que seja explicitamente indicado o contrário.

- O número de rondas a jogar deverá ser anunciado previamente
- Dois jogadores não deverão jogar mais de uma vez entre si
- Sempre que o número de jogadores for ímpar, um jogador deverá receber um bye: não será atribuída cor e será considerado 1 ponto, a menos que o regulamento do torneio determine de outra forma
- Um jogador que por qualquer razão, ganhe um número de pontos sem jogar, não deverá receber o bye
- Em geral, os jogadores deverão ser emparceirados no mesmo grupo pontual

Emparceiramentos



- Para cada jogador, a diferença entre jogos de brancas e de negras não deverá ser maior ou menor que dois
Contudo pode haver excepção a esta regra na última ronda
- Nenhum jogador poderá receber a mesma cor 3 vezes seguidas
Contudo pode haver excepção a esta regra na última ronda
- Regra geral um jogador deverá receber um número equilibrado de brancas e negras
- Regra geral um jogador deverá receber a cor contrária á recebida na ronda anterior
- As regras de emparceiramento deverão ser claras, por forma a permitir ao responsável pelos emparceiramentos uma explicação sobre os mesmos

Emparceiramentos



O sistema DUTCH é o mais utilizado dos sistemas suíços de emparceiramento. A versão corrente é na opinião de alguns, mais elaborada para computadores do que para árbitros.

Para ter sucesso no teste deste curso é necessário algum conhecimento de emparceirar manualmente, embora sem grande complexidade.

Emparceiramentos



Os princípios básicos do sistema suiço são:

- ▶ Os jogadores não se devem encontrar mais de uma vez
- ▶ Os jogadores deverão jogar, de preferência, com jogadores do mesmo grupo pontual
- ▶ Os jogadores deverão ter o mesmo número de brancas e negras, se possível. (tal significa que as cores deverão alternar)
- ▶ Se o número de jogadores for ímpar, então o bye deverá vir do mais baixo grupo pontual

Emparceiramentos



- ▶ Neste curso tentaremos ir fazendo emparceiramentos tão simples quanto possível
- ▶ A versão completa das regras encontra-se no FIDE handbook. Vejam as seguintes secções:
- ▶ **C.04.1 Regras básicas para o sistema suíço**
- ▶ **C.04.2 Regras gerais para torneios em sistema suíço**
- ▶ **C.04.3 Sistemas suíços oficialmente reconhecidos pela FIDE**
- ▶ **C.04.3.1. Sistema Dutch**



SISTEMAS DE DESEMPATE

O único desempate totalmente satisfatório é um play-off nas mesmas condições para os jogadores.

Como raramente é possível, há que aplicar métodos alternativos.

Jogos não jogados, como por exemplo, as desactivações no emparelamento, podem trazer problemas aos desempates.



Carlos Oliveira Dias
FIDE Lecturer



- ▶ Número de jogos ganhos
- ▶ Número de jogos com negras
- ▶ Encontro directo
- ▶ Considere uma situação em que três jogadores terminaram empatados no topo. Os resultados entre eles são considerados.
- ▶ Jogador 1 1–0 Jogador 2; Jogador 2 $\frac{1}{2}$ – $\frac{1}{2}$ Jogador 3; Jogador 1 $\frac{1}{2}$ – $\frac{1}{2}$ Jogador 3.
- ▶ Considerando a tabela a vitória é atribuída ao jogador
- ▶ Número 1.

Name	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Total
Jogador 1	*****	1	$\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$
Jogador 2	0	*****	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
Jogador 3	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	*****	1

Progressivo

É calculado somando o total dos pontos obtidos por um jogador em todas as rondas

Para o jogador Gupta, de acordo com a tabela em baixo, o seu total no final de cada ronda é:

Rd1	Rd2	Rd3	Rd4	Rd5	Rd6	Rd7	Rd8	Rd9	Total
1	2	3	4	5	6	6½	7	7	41½

Esta soma dá-nos o total progressivo do jogador, que no caso é de 41,5

nr	Name	R1	tot	R2	tot	R3	tot	R4	tot	R5	tot	R6	tot	R7	tot	R8	tot	R9	tot	SoP	Posn
1	Gupta, Abhijeet	76b1	1	39w1	2	15b1	3	7w1	4	4b1	5	6w1	6	2b½	6.5	3w½	7	10w0	7	41.5	3rd
2	Lalith, Babu M.R.	77w1	1	41b1	2	17w1	3	11b½	3.5	30w1	4.5	22b½	5	1w½	5.5	12b½	6	4w1	7	37.5	5th
3	Sengupta, Deep	78b1	1	40w1	2	20b1	3	10w1	4	6b0	4	13w1	5	4b1	6	1b½	6.5	7w1	7.5	39	1st
4	Barnaure, Vlad-Victor	79w1	1	43b1	2	21w1	3	12b1	4	1w0	4	14b1	5	3w0	5	11b1	6	2b0	6	36	
5	Ankit, R. Rajpara	80b1	1	44w1	2	25b1	3	13w½	3.5	22b0	3.5	40w1	4.5	18b1	5.5	15w½	6	6b½	6.5	35.5	7th
6	Debashis, Das	81w1	1	45b1	2	27w1	3	14b1	4	3w1	5	1b0	5	22w1	6	10b½	6.5	5w½	7	39.5	4th
7	Grover, Sahaj	82b1	1	46w1	2	31b1	3	1b0	3	29w1	4	15w½	4.5	25b1	5.5	8w1	6.5	3b0	6.5	36	6th
8	Barua, Dibyendu	83w1	1	47b1	2	30w0	2	61b1	3	31w1	4	18b½	4.5	23w1	5.5	7b0	5.5	29w1	6.5	34	8th=
9	Wang, Puchen	84b1	1	48w½	1.5	42b1	2.5	30b½	3	33w1	4	20w1	5	10b0	5	22w½	5.5	15b1	6.5	34	8th=
10	Aravindh,Chithambaram VR.	85w1	1	50b1	2	34w1	3	3b0	3	35w1	4	27b1	5	9w1	6	6w½	6.5	1b1	7.5	38	2nd

Koya (Para torneios RR)

O número de pontos obtidos por um jogador contra oponentes que pontuaram pelo menos 50%.

Name	1	2	3	4	5	6	7	8	Total	<u>Koya</u>	Position
Player 1	**	½	1	½	0	1	1	1	5	½ ½ 0 = 1	2 nd
Player 2	½	**	½	0	1	1	1	1	5	½ 0 1 = 1½	1 st
Player 3	0	½	**	0	0	1	1	0	2½		
Player 4	½	1	1	**	1	1	0	0	4½	½ 1 1 = 2½	3 rd
Player 5	1	0	1	0	**	½	1	1	4½	1 0 0 = 1	4 th
Player 6	0	0	0	0	½	**	1	0	1½		
Player 7	0	0	0	1	0	0	**	1	2		
Player 8	0	0	1	1	0	1	0	**	3		

O exemplo apresentado mostra o resultado obtido usando o sistema Koya.

Nos eventos por equipas são usualmente aplicados os pontos de encontro ou os pontos de jogo.

Team	A	B	C	D	Game Points	Match Points
A	****	2½ – 1½	2½ – 1½	2½ – 1½	7½	6
B	1½–2½	****	3–1	4–0	8½	4
C	1½–2½	1–3	****	2–2	4½	1
D	1½–2½	0–4	2–2	****	3½	1

A alternativa pode ser usada como 2º desempate.



Títulos jogadores

Calculo de normas



Títulos FIDE para jogadores

FIDE disponibiliza os seguintes títulos:

Grande Mestre (GM)

Mestre Internacional (MI)

Mestre FIDE (MF)

Candidato a Mestre (CM)

Grande Mestre Feminina (GMF)

Mestre Internacional Feminina (MIF)

Mestre FIDE Feminina (MFF)

Candidata a Mestre Feminina (CMF)

Os títulos de GM e GMF e de MI e MIF são conquistados por obtenção de normas. Os títulos de MF e MFF e de CM e CMF são obtidos através da obtenção de um patamar de elo, mas também podem ser atribuídos em certos torneios.

GM performance é ≥ 2600 performance contra adversários com média de ≥ 2380 .

MI performance é ≥ 2450 performance contra adversários com média de ≥ 2230 .

GMF performance is ≥ 2400 performance contra adversários com média de ≥ 2180 .

MIF performance is ≥ 2250 performance contra adversários com média de ≥ 2030 .

MF ≥ 2300 , CM ≥ 2200 , WFM ≥ 2100 , WCM ≥ 2000 em qualquer altura que se obtenha a pontuação.



Varios Campeonatos Internacionais podem atribuir títulos e/ou normas.

Contudo a maneira mais comum de obter normas é por performances nos torneios.

Além da performance outras condições são exigidas:

- Não mais de 2 rondas por dia.
- Não mais de 12 horas de jogo por dia (baseado nos 60 lancesse for utilizado incremento)
- Sem incrementos o minimo tempo é 2 horas para 40 lances com 30 minutos adicionais para acabar o jogo.
- Com incrementos o tempo minimo é 90 minutos com 30 segundos de incremento desde o inicio.
- O árbitro deve ser pelo menos um AF
- Nenhum árbitro do evento pode jogar, nem mesmo para preencher a lista.



Normas

- ▶ São excluídas as seguintes:
- ▶ Jogos ganhos por FC, adjudicações ou outros meios que forem para além do tabuleiro.
- ▶ Em torneios de todos contra todos, contra jogadores sem rating que pontuem 0 pontos.



CONDIÇÕES PARA OBTENÇÃO DE NORMAS EM TORNEIOS NORMAIS

- ▶ Mínimo 9 jogos
- ▶ Mínimo 50% jogadores titulados (excluindo CM ou CMF)
- ▶ Mínimo de 1 / 3 (um terço) tem que ser titulado ao mesmo nível ou superior do jogador
- ▶ O máximo de jogadores sem rating é 20%
- ▶ Máximo de 2 / 3 (dois terços) de adversários de uma federação
- ▶ Máximo de 60% da mesma federação do jogador
- ▶ Mínimo de 2 federações diferentes da do jogador

Jogos	≥ 9
Titulados	$\geq 50\%$
Título procurado	$\geq 33.3\%$
Sem rating	$\leq 20\%$
Oponentes de 1 federação	$\leq 66.7\%$
Oponentes da própria federação	$\leq 60\%$
Outras Fed. $\geq \leq$	≥ 2





Performance Rating

Titulo	Performance Minima	Média minima ratings oponentes
GM	2599.5	2380
IM	2449.5	2230
WGM	2399.5	2180
WIM	2249.5	2030

A performance Rating é a media dos ratings dos oponentes (ajustada) + diferença do rating (d_p) da tabela



Cálculo de Normas

Conseguiu o seguinte jogador Sul Africano obter norma de GM?

Rating Oponente	Nacion.	Titulo	Resultado
2238	RSA		1
2462	IND	IM	1
2552	ITA	GM	1
2200	RSA		1
2502	ITA	GM	0.5
2314	POL	WGM	0
2448	RUS	GM	0.5
2597	EGY	GM	1
2492	IND	GM	1

Média 2422.78 Pontos 7.

Jogos 9 ✓

Adv. Titulados 7 ✓

Sem rating 0 ✓

Oponentes de 1 fed = max 2 ✓

Oponentes da sua federação = 2 ✓

Outras federações = 5 ✓

P	d _e	P	d _e	P	d _e	P	d _e	P	d _e	P	d _e
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	39	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.53	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		

Performance = $7/9 = 0.78$

Na tabela dá 220
 $2422.78 + 220 = 2643$
 Então norma de GM obtida.

Jogos	≥ 9
Titulados	≥ 50%
Tit. procurados	≥ 33.3 %
Sem rating	≤ 20%
Op. de 1 fed	≤ 66.7 %
Op. da sua Fed.	
Outras Feds ≥ ≤	≤ 60%





Cálculo de Normas

Obteve o seguinte jogador Sul Africano norma de GM?

Oponente	Rating	Nac	Titulo	Res
	2238	RSA		1
	2462	IND	IM	1
	2552	ITA	GM	1
	2220	RSA		1
	2502	ITA	GM	0.5
	2314	POL	WGM	0
	2448	RUS	GM	0.5
	2597	EGY	GM	1
	2492	IND	GM	0.5

Média 2422.78 Resultado 6.5.

Jogos 9 ✓

Titulados 7 ✓

Sem Rating 0 ✓

Oponentes de 1 fed = max 2 ✓

Oponentes da sua federation = 2 ✓

Outras federações = 5 ✓

Performance = $6.5/9$
= 0.722

A tabela dá: 166

$2422.78 + 166 = 2598$

Então norma de GM não obtida.

p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e
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	39	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.53	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		

Jogos	≥ 9
Titulados	≥ 50%
Tit. procurados	≥ 33.3%
Sem rating	≤ 20%
Op de 1 fed	≤ 66.7%
Op da sua fed	≤ 60%
Outras Feds ≥ ≤	≥ 2





Cálculo de Normas

Obteve o seguinte jogador Sul Africano norma de GM?

Oponente	Rating	Nac	Titulo	Res
	2238	RSA		1
	2462	IND	IM	1
	2552	ITA	GM	1
	1800	RSA		1
	2502	ITA	GM	0.5
	2314	POL	WGM	0
	2448	RUS	GM	0.5
	2597	EGY	GM	1
	2492	IND	GM	1

Aqui a media é: 2378.33

Performance = $7/9 = 0.78$

A tabela dá: 220

$2378.33 + 220 = 2598$

Aparentemente norma de GM não obtida.

Contudo o 4º adv. Está abaixo do patamar de GM de 2200 por isso pode subir para 2200.

Assim a norma é obtida.

p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e
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	39	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.53	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		

Jogos	≥ 9
Titulados	≥ 50%
Tit procurados	≥ 33.3%
Sem rating	≤ 20%
Op. de 1 fed	≤ 66.7%
Op. da sua fed	≤ 60%
Outros Feds ≥ ≤	≥ 2

Carlos Oliveira Dias
FIDE Lecturer





Calculo de Normas

Este jogador Sul Africano procura norma de MI

Jogos = 10

Resultado = 6

Média = 2432.5

Performance = 2432.5

+ 72=2505

Oponente	Rating	Nac	Titulo	Res
1	2238	RSA		1
2	2462	RSA	IM	1
3	2552	ITA	GM	1
4	2126	RSA		0.5
5	2502	ITA	GM	0.5
6	2314	RSA	WGM	0.5
7	2448	RSA	GM	0.5
8	2597	EGY	GM	0
9	2492	IND	GM	0.5
10	2594	RSA	GM	0.5

Infelizmente o número de oponentes da Africa do Sul é de 60%.

Pode algo ser feito?

Podemos descartar vitórias.

Vejamos o rating mais baixo da AS. Ronda 4 é o mais baixo, mas não é uma vitória.

Eliminemos a ronda 1.

Nova média= 2454.1 Score = 5/9 (.555)

Performance = 2454.1 + 43 = 2497

Reparemos que mesmo que o resultado fosse menos 0.5 teria sido possível a obtenção de norma de MI.

p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e	p	d _e
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	39	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.53	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		

Jogos	≥ 9
Titulados	≥ 50%
Tit procurados	≥ 33.3%
Sem rating	≤ 20%
Op. de 1 fed	≤ 66.7%
Op. da sua fed	≤ 60%
Outras Feds	≥ 2



Carlos Oliveira Dias
FIDE Lecturer



Prevenendo Normas

Esta tabela (e similar para + rondas) pode também ser usada no calculo de normas.

A jogadora tenta norma de MIF.

7 rondas foram jogadas

e a ronda 8 foi empareceirada.

Do que precisa a jogadora para Obter a norma?

Já fez 4.5 pontos.

Actual	Nac	Titulo	Res
1			
2126	RSA	WIM	1
2			
2075	RSA	WFM	0
3			
2023	MAW		1
4			
2018	RSA	WIM	1
5			
2016	ZIM	IM	0.5
6			
2183	IND		0
7			
2231	IND	FM	1
8			
2023	MAW		

A actual media dos oponentes

(inc rd 8) é 2086.875 (Total 16695).

Para a obtenção de norma com 6.5 a media deve ser 2083.5.

A jogadora deverá obter 2 pontos e jogar com um adversário de 2057 na última ronda.

Para a obtenção de norma com 6 a media tem que ser 2124.5 e então o ultimo adversário deverá ter 2426.

9 rondas	GM	MI	GMF	MIF
Diferentes Op (min)	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
*Min. outras feds.	2	2	2	2
Patamar de Rating 1 jogador	2200	2050	2000	1850
Diferentes Titulados	5	5	5	5
Max. numero sem rating	2	2	2	2
*Max. de 1 fed.	6	6	6	6
*Max. da sua fed.	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

Carlos Oliveira Dias
FIDE Lecturer





ANTI-FRAUDE

O Papel do Árbitro

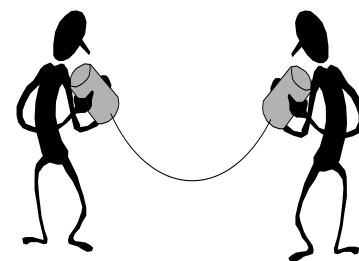


Anti-Fraude

- ▶ Recentemente houve um grande número de acusações no que ao uso de tecnologias modernas para tirar vantagem nas partidas diz respeito.
- ▶ Isto originou que, prontamente, a FIDE e a Associação de Profissionais de Xadrez, unissem esforços para combater o problema.
- ▶ Houve um aumento de acusações de batota usando meios electrónicos. Muitas delas são infundadas.



Carlos Oliveira Dias
FIDE Lecturer



Anti-Fraude

Porquê tomar estas medidas?

- ▶ Importante providenciar garantias a adversários e sponsors.
- ▶ A acção que pode ser tomada, depende da natureza do evento e das premissas a serem usadas.

Anti-Fraude

- ▶ 11.3a Durante o jogo os jogadores estão proibidos de usar notas, fontes de informação, aconselhamento, e de analisar o jogo noutro tabuleiro.
- ▶ 11.3.b Durante o jogo os jogadores estão proibidos de ter telemóvel e/ou outro aparelho capaz de processar ou transmitir análises na área de jogo. Se for evidente que o jogador trouxe tais aparelhos para a área de jogo, deverá perder o jogo. O adversário deverá vencer. As regras de uma competição podem especificar uma penalidade mais leve.

Anti-Fraude

Algumas acções dependem das leis locais, e podem ser ilegais nalguns países.

- ▶ O árbitro pode pedir ao jogador a revista das roupas, malas, ou outros itens em privado. O árbitro ou uma pessoa autorizada pelo árbitro (do mesmo género) deverá inspecionar o jogador. Se o jogador recusar cooperar com estas obrigações, o árbitro deverá tomar medidas de acordo com o Artº 12.9.

Anti-Fraude

Como podem os jogadores fazer batota durante o jogo:

- ▶ Aceitar informações de outro jogador ou espectador.
- ▶ Obter informações através de notas, livros, auriculares, tablets, computadores, etc

Anti-Fraude

Que precauções podem ser tomadas:

- ▶ Monitorizar frequentemente as saídas dos jogadores da sala de jogo.
- ▶ Prevenir e evitar conversas entre jogadores e outros elementos.
- ▶ Prevenir e evitar o uso de equipamentos electrónicos na area de jogo.
- ▶ Usar filmagens propostas pela FIDE (análise dos jogos em formato pgn)

Anti-Fraude

Filmagem dos jogos por precaução e informação

- ▶ Material de filmagem da FIDE- pode providenciar informação se uma acusação for feita.
- ▶ Teste estatístico de um jogador com resultados suspeitos.
- ▶ Árbitro aumenta (discretamente) a vigilância ao jogador.

Anti-Fraude

Como lidar com um comportamento suspeito:

- ▶ Pode haver necessidade de seguir o jogador.
- ▶ Registar ausências da sala de jogo (incluindo o registo dos lances)

Anti-Fraude

Artº 11.3 – Inspeção aos pertences dos jogadores

- ▶ Pode trazer problemas:
- ▶ Legalidade
- ▶ Timing



Carlos Oliveira Dias
FIDE Lecturer



Anti-Fraude

Como lidar com acusações durante o torneio:

- ▶ O queixoso deverá apresentar razões para a suspeição.
- ▶ O árbitro deve investigar
- ▶ A incidência deverá ser reportada à FIDE.

Anti-Fraude

Como lidar com acusações após o torneio:

- ▶ Deve haver uma evidência substancial- confissão

Anti-Fraude

Como lidar com falsas acusações:

- ▶ Usar Artº 12.2 – Penalidades
- ▶ FIDE pode suspender jogadores por infundadas acusações