



1. REGULAMENTO DE XADREZ RÁPIDO

1.1. A partida de 'Xadrez Rápido' é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo pre-determinado de 10 minutos, extrapolado esse tempo o competidor será considerado derrotado se não fizer um movimento.

1.2. Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.

1.3. Quando houver adequada supervisão de jogo, (por exemplo um árbitro para no máximo três parti-das) aplicam-se as Regras de Competição.

1.4. Quando a supervisão for inadequada aplicam-se as Regras de Competição, exceto onde forem regidos pelas seguintes Leis de Xadrez Rápido:

1.4.1. Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativa-mente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei.

1.4.2. O árbitro deverá intervir no ato de mover as peças somente se for requerido por um ou ambos os jogadores.

1.4.3. Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. O oponente tem então o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal, desde que não tenha feito seu lance. Apenas após tal reclamação é que o árbitro deverá fazer uma intervenção. Entretanto se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.

2. REGULAMENTO DAMAS

2.1. No Jogo de Damas existem dois tipos de peças: os Peões, com que se inicia o jogo, e as Damas que são peões que conseguem atingir o extremo oposto do tabuleiro.

2.2. Sempre que um peão ocupe uma das quatro casas do extremo oposto do tabuleiro, o condutor da cor contrária colocará sobre ele uma das peças capturadas, coroando-o como Dama.

2.3. Se não houver ainda peça para coroar o peão este valerá, na mesma, como dama, até à respectiva co-roação.

2.4. O peão que se transforma em dama só será jogável após efetuado o lance da cor contrária.

2.5. Quer os Peões quer as Damas têm dois movimentos: sem captura e com captura.

2.5.1. Peão sem captura - os peões movem-se sobre o tabuleiro, sempre para frente e na diagonal, ocupando uma das casas contíguas vagas, não tomando no seu percurso qualquer peça de cor contrária.

2.5.2. Peão com captura - sempre que um peão, ao iniciar o seu movimento, tenha numa casa contígua peça de cor contrária, existindo a seguir casa vaga, saltará por cima da peça; ocupará essa casa vaga tomando a referida peça. O peão capturará no mesmo lance o maior número possível de peças.

2.5.3. Dama sem captura - a dama move-se em diagonal, percorrendo as casas vagas que quiser, para diante ou para trás, não tomando no seu percurso qualquer peça de cor contrária e não podendo mudar dessa dia-gonal.

2.5.4. Dama com captura - se a dama tiver, numa das suas diagonais, peça de cor contrária, ainda que em casa não contígua, seguida de uma ou mais casas vagas, saltará por cima da peça ocupando uma qualquer dessas casas. Se continuar a encontrar peças nessas condições, repetirá obrigatoriamente esse movimento. A dama, após ter saltado sobre, pelo menos, uma peça, terá que mudar para diagonal perpendicular, desde que nessa diagonal existam peças que possa tomar, continuando o seu movimento até capturar as peças possíveis.

2.6. A dama não poderá saltar por cima de qualquer peça da sua cor ou de peças de cor contrária colo-cadas em casas contíguas, nem passar duas vezes sobre a mesma peça. Pode, no entanto, passar mais do que uma vez por cima de uma casa livre.



- 2.7. Quando qualquer peão ou dama efetua lance em que tome mais do que uma peça, só após concluído o percurso se permite retirar qualquer peça do tabuleiro. **CAPTURA DE PEÇA**
- 2.8. Na captura de peças existem três leis, não interessando se a peça que toma é peão ou dama:
- 2.8.1. Obrigatoriedade - A captura é obrigatória.
- 2.8.2. Quantidade - Em hipóteses simultâneas de captura é obrigatório tomar o maior número de peças.
- 2.8.3. Qualidade - Em hipóteses simultâneas de captura de um mesmo número de peças é obrigatório tomar as peças com maior valor, valendo cada dama mais do que cada peão.
- 2.9. Atribui-se Derrota ao jogador quando:
- 2.9.1. Perca todas as peças;
- 2.9.2. As suas peças estejam prisioneiras na sua vez de jogar;
- 2.9.3. Exceda o tempo previsto por regulamento;
- 2.9.4. Abandone o jogo;
- 2.9.5. Seja punido oficialmente com esse resultado.
- 2.10. Atribui-se EMPATE ao jogador quando:
- 2.10.1. Atinja o número de lances previsto pelas leis de lances limitados;
- 2.10.2. Atinja a mesma posição de jogo, num mínimo de três vezes, seguidas ou alternadas, mesmo que dentro da lei de lance limitado, e o adversário reclame;
- 2.10.3. Acorde com o adversário tal desfecho, no desenrolar do jogo;
- 2.10.4. Seja punido oficialmente com esse resultado.
- 2.11. Existem duas Leis de lances limitados à tentativa de ganhar o jogo:
- 2.11.1. Vinte Lances - Quando, por qualquer dos adversários, forem efetuados 20 lances de Dama(s) sem que qualquer das cores tenha efetuado movimento de peão, captura ou entrega de peça, considera-se o jogo empatado. Sempre que um dos tipos de lance mencionado for concretizado, a contagem reiniciar-se-á no lance seguinte. A referida contagem deverá ser efetuada por qualquer dos adversários, assim que surja posição passível de aplicação desta regra.
- 2.11.2. Forçada - Quando um dos jogadores possuir apenas três damas e o outro apenas uma, permitem-se 12 lances, incluindo o de captura, contados após a cor das três damas ocupar o rio, para se ganhar o jogo. Assim, mesmo que haja ganho no lance seguinte, considera-se o jogo empatado.

3. REGULAMENTO PÔQUER

- 3.1. **EQUIPE DE SUPERVISÃO / FLOOR:** A equipe de supervisão deverá considerar o melhor interesse da disputa e a justiça como maiores prioridades no processo de tomada de decisão. Circunstâncias incomuns podem exigir que uma decisão, no interesse da justiça, tome precedência sobre as regras técnicas. A decisão do pessoal de direção e supervisão do torneio é final.
- 3.2. **RESPONSABILIDADE DO JOGADOR:** É responsabilidade dos jogadores: conferir os dados de sua inscrição e designação de assentos; proteger as suas cartas; tornar as suas intenções claras; acompanhar a ação da mesa; agir na sua vez; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; fazer-se ouvir quando houver um erro acontecendo; pedir tempo quando justificável; respeitar à regra de “um jogador por mão”; conhecer e respeitar as regras; seguir a etiqueta apropriada e, em geral, contribuir com a organização do torneio.
- 3.3. **TERMINOLOGIA OFICIAL PARA TORNEIOS DE PÔQUER:** Termos de apostas oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: bet (aposta), raise (aumento), call (pagamento), fold (desistir), check (mesa), all-in (todas as fichas), pot (apenas na modalidade pot-limit), e completar. Termos regionais podem atender este padrão. Além disso, os jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater levemente na mesa é um check (mesa). O uso de linguagem ou gestos fora do padrão é de responsabilidade do jogador, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido



por ele. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras.

3.4. **COMUNICAÇÃO:** Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de pôquer. Toques do telefone, música, etc. devem ser inaudíveis aos outros jogadores.

3.5. **ACOMODAÇÃO ALEATÓRIA E CORRETA:** Assentos de torneios e satélites serão designados aleatoriamente. Um jogador que comece o torneio em um assento errado e com o montante correto de fichas será movido para o lugar correto e levará seu stack atual.

3.6. **ALTERNATES, REGISTRO TARDIO E REENTRADAS:** Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão stacks completos e serão aleatoriamente acomodados em qualquer posição e jogarão imediatamente, exceto se sentados entre o small blind e o botão.

3.7. **NECESSIDADES ESPECIAIS:** Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.

3.8. **DESAZENDO MESAS:** Jogadores de uma mesa que foi desfeita terão seus novos assentos designados através de um processo duplo de randomização. Podem preencher qualquer assento, incluindo o big blind, small blind ou o botão. O único lugar no qual não receberão uma mão é quando ocuparem um lugar vazio entre o botão e o small blind.

3.9. **BALANCEANDO MESAS E PARALISANDO O JOGO:**

3.9.1. Em jogos de flop e modalidades mistas, ao balancear as mesas, o jogador que será o próximo big blind será movido para a pior posição, incluindo sendo big blind sozinho se necessário, mesmo que isto signifique que o assento terá o big blind duas vezes. A pior posição nunca será o small blind.

3.9.2. Em modalidades mistas (por exemplo, HORSE), quando o jogo mudar de Hold'em para Stud, ao final da última mão de Hold'em o botão será movido para a próxima posição como se a mão continuasse de Hold'em e então será paralisado durante o nível de Stud. O jogador movido durante o nível de Stud será aquele que seria o big blind caso a mão fosse de Hold'em. Quando a modalidade retornar ao Hold'em o botão deve estar na posição na qual foi paralisado.

3.9.3. Em eventos com mesas completas, o jogo deverá ser paralisado em mesas que tenham 3 ou mais jogadores a menos que a mesa com o maior número de jogadores. Em outros formatos (ex: 6-handed e turbos) o jogo será paralisado à critério da direção. O fato de não paralisar o jogo não será motivo para um misdeal e os DTs poderão eleger não paralisar uma mesa à seu critério. À medida que o evento progride, quando administrável e apropriado para o tipo de jogo, as mesas serão mantidas o mais bem equilibradas possível.

3.10. **NÚMERO DE JOGADORES SUGERIDOS NA MESA FINAL:** Mesas finais terão o número de jogadores em uma mesa cheia para o evento mais um jogador. Nenhuma mesa final terá mais de 10 lugares.

4. REGULAMENTO TRUCO

4.1. **Corte do Baralho**

4.1.1. Quem estiver na vez de cortar o baralho pode fazer o que quiser com ele, desde que não olhe **NE-NHUMA** carta do monte.

4.1.2. Quem realizar o corte pode ordenar para quem vai dar as cartas se quer que ele as distribua por cima ou por baixo; Se nada for dito quem escolhe é quem for dar as cartas.

4.1.3. **Punições**

4.1.3.1. Se quem for cortar olhar (ou deixar seu parceiro olhar) alguma carta, tem que cortar de volta, quem for dar as cartas pode embaralhar novamente se quiser.

4.1.3.2. Se quem for cortar retirar alguma carta do monte, tem que devolvê-la ao monte de onde tirou a carta.

4.2. **2. Distribuição das Cartas**

4.2.1. O jogador que está distribuindo as cartas deve receber o baralho de quem cortou e começar a distribuição pelo seu adversário à direita, distribuir **UMA A UMA** as cartas e **VIRAR A ÚLTIMA**.

4.2.2. Se perguntar se todos têm 3 (três) cartas, o adversário não é obrigado a responder e quem trucar com



4 cartas na primeira rodada da mão em questão ganha apenas 1 PONTO, se o adversário aceitar.

4.2.3. Quem dá as cartas não pode olhar NENHUMA carta do parceiro e nem do MONTE (incluindo a boca).

4.2.4. O próximo jogador a dar as cartas pode juntar as cartas DA MESA e ordená-las da maneira que bem entender, mas NÃO pode olhar nenhuma carta do monte.

4.2.5. Punições

4.2.5.1. Quem der as cartas fora de ordem, olhar uma carta do parceiro ou olhar alguma do monte perde apenas a carteada e passa o baralho para o adversário, sem perder ponto.

4.2.5.2. Se uma carta de quem dá está distribuindo ou de seu parceiro for virada, ele não pode trocá-la.

4.2.5.3. Se quem dá as cartas virar uma do adversário, perde a carteada (mas não o ponto).

4.3. 3. Olhar as Cartas

4.3.1. O jogador não pode olhar NENHUMA carta do parceiro, seja no corte do baralho, na distribuição das cartas ou quando a dupla adversária trucar (ou aumentar);

4.3.1.1. Exceção: É possível olhar as cartas é quando uma dupla estiver na “mão de onze”, nesta situação APENAS a dupla que está com 11 pode trocar suas cartas e olhá-las; a dupla adversária continua sem poder trocar.

4.3.2. Quando ambas as duplas estiverem com 11 pontos, NENHUMA dupla pode olhar as cartas do parceiro e nem sequer olhar as SUAS próprias cartas, 11x11 é no escuro, e quem ganhar essa mão é o vencedor da partida.

4.3.3. Punições

4.3.3.1. Quem olhar a carta no corte do baralho, é obrigado a cortar o baralho novamente, podendo quem dá as cartas embaralhar novamente, sem perda de pontos.

4.3.3.2. Olhar as cartas do parceiro quando o adversário trucar(ou aumentar) é considerado fugir da mão.

4.3.3.3. Quem olhar as suas cartas na mão de 11x11 perde a partida em disputa.

4.4. Trucar e Aumentar

4.4.1. As duplas podem apenas: “Trucar”, “Pedir Seis”, “Pedir Nove” e “Pedir Doze”, se a dupla adversária aceitar, a rodada valerá: 3, 6, 9, 12 pontos respectivamente.

4.4.2. Se ao trucar a dupla adversária correr, a dupla que trucou ganha 1 ponto.

4.4.2.1. Se ao declarar SEIS a dupla que “trucou” originalmente correr, a dupla que declarou SEIS ganha 3 pontos.

4.4.2.2. Se ao declarar NOVE a dupla que pediu “seis” originalmente correr, a dupla que declarou NOVE ganha 6 pontos.

4.4.2.3. Se ao declarar DOZE a dupla que pediu “nove” originalmente correr, a dupla que declarou DOZE ganha 9 pontos. 4.3. NENHUMA dupla pode olhar as cartas, conforme descrito na regra 3. Se uma dupla truca (ou aumenta) e a adversária foge, pode esconder as cartas no meio do monte; se a dupla adversária olhar as cartas perde os pontos em disputa na rodada, não importante se ganharia a mão ou não.

4.4.3. A dupla que truca na mão de 11 perde a partida em disputa.

4.4.4. A dupla que trucar na última rodada pode empachar (empatar) a carta do adversário para ganhar a mão: ou seja, quem truca na última NÃO é obrigado a matar a carta, e se fez a primeira e empachou a última ganhou a mão normalmente; EXCETO quando a primeira estiver EMPATADA (vale a maior): neste caso quando a partida for trucada(ou aumentada) a dupla do PÉ (último a jogar) é OBRIGADA a matar a carta adversária.

4.5. Punições

4.5.1. A dupla que for pega roubando será punida pela comissão com a perda de tres pontos na partida em disputa, caso a fraude seja apontada pela dupla adversária e seja de conhecimento da comissão. A única coisa que a comissão vai impor é que as regras do jogo, acima descritas, sejam cumpridas.

4.6. Casos omissos



4.6.1. Conflitos gerados durante a partida sejam esses por casos não previstos ou descumprimento dos acordos, serão analisados e decididos pela comissão organizadora do JSS.

PARA TODAS AS MODALIDADES O TEMPO DE TOLERANCIA É DE 15 MINUTOS, COMPETIDORES AUSENTES AO FIM DESSE TEMPO SERÃO CONSIDERADOS DERROTADOS POR W.O.

A PREMIAÇÃO EM DINHEIRO PARA OS GANHADORES DE CADA MODALIDADE SÓ OCORRERÁ SOMENRE SE O NUNERO MÍNIMO DE INSCRITOS POR MODALIDADE FOR ALCANÇADO.

