



**JIIDO**  
JOGOS DA INTEGRAÇÃO DO IDOSO

**REGULAMENTO TÉCNICO**

## REGULAMENTO TÉCNICO

### **Basquetebol Relógio Masculino e Feminino**

**Participantes:** 15 jogadores, sendo 12 titulares e 3 reservas

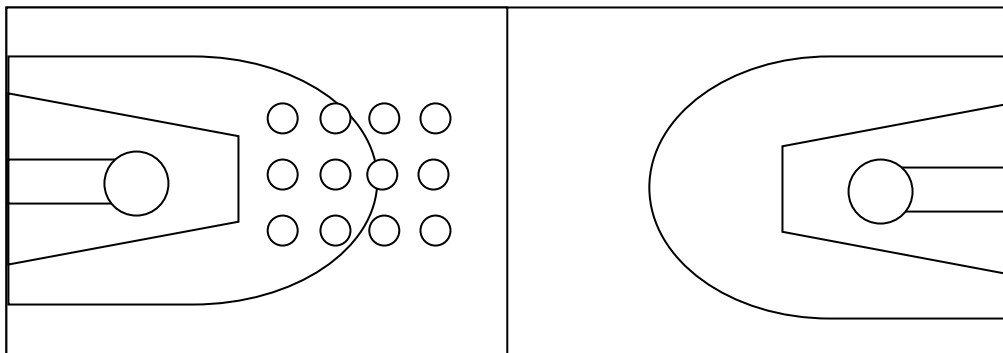
**Tempo:** 8 minutos.

**Materiais:**

- a) Quadra de basquetebol ou espaço adaptado com tabela
- b) 2 bolas de basquete

**Formação:** Duas equipes, cada equipe forma 3 filas de 4 jogadores, defrontando-se a uma distância de 8 metros em relação à cesta.

**Desenvolvimento:** 3 Jogadores de cada equipe posicionados atrás da linha demarcada, sendo que o jogador do meio estará de posse da bola; após o apito de início, os 3 primeiros jogadores darão início ao deslocamento, passando a bola do meio para o lado direito ou esquerdo, voltando para o meio e passando para o lado esquerdo ou direito e esta voltando para o meio, dando assim condição ao jogador do meio de realizar o arremesso para a cesta. A pontuação se dará somente através das cestas convertidas. É permitido saltar durante o arremesso. O próximo trio só poderá sair de trás da linha demarcatória após o arremesso da sua equipe; se esse trio pisar na linha (queimar) ou sair antes do arremesso, a cesta não será contabilizada. **Obs.:** É obrigatório a equipe realizar os três passes antes de efetuar o arremesso, e todos os jogadores terão que tocar na bola. A organização para o arremesso fica a critério da equipe.



### **Handebol por Zona**

**Participantes:** Máximo de 12 jogadores por equipe e o mínimo de 07, sendo 07 em quadra e os demais no banco de reservas.

**Tempo:** 04 tempos de 3 minutos sem intervalo.

**Materiais:**

- a) Quadra de handebol reduzida para 18 metros de comprimento e 9 metros de largura ou meia quadra de futsal, invertendo as posições da trave para as laterais;
- b) Bola de borracha (Iniciação) tamanho 10 para o feminino e tamanho 12 para o masculino.

**Marcações da quadra:**

a) Dividir e marcar a quadra em 06 zonas

- zonas mortas: entre as traves e as zonas de defesa, medindo 03 metros;

- zonas de ataque: áreas de aproximadamente 03 metros, contados do centro para dentro do meio da quadra;

- zonas de defesa: áreas de aproximadamente 03 metros, entre as zonas mortas e de ataque

b) As zonas de defesa, ataque e o centro da quadra, serão demarcados na largura de 01 metro aproximadamente.

**Formação:** Cada equipe será dividida da seguinte maneira: 03 jogadores na defesa, 03 jogadores no ataque e 1 goleiro; o restante dos jogadores fica na reserva, (o local do banco de reservas será determinado pela coordenação do evento).

**Rodízio:** A cada 3 minutos, os 3 jogadores da defesa vão para o ataque, e os 3 jogadores do ataque vão para a defesa.

**Desenvolvimento:**

a) É feito o sorteio entre as equipes para definir a posse da bola; o jogo inicia-se com o goleiro da equipe que ganhou o sorteio;

b) A defesa poderá executar até 03 passes, sendo o último passe para o seu ataque (lembrando que o goleiro deverá passar a bola para sua defesa);

c) O ataque deverá executar, no mínimo um passe e no máximo 3 passes, sendo o último de arremesso ao gol;

d) Se a bola rebater na defesa ou no goleiro, o atacante poderá arremessar a bola direto para o gol;

e) A saída de bola do goleiro NÃO conta como um passe;

f) A defesa da equipe adversária, posicionada em frente a área do gol, tentará impedir a passagem da bola. É permitido usar todo o corpo, inclusive os pés na defesa, porém não será permitido usar os pés para parar a bola;

g) O jogo será desenvolvido em 12 minutos, divididos em 4 tempos de 3 minutos cronometrados;

h) Ao término de cada tempo de 3 minutos, será realizado o rodízio das 2 equipes, onde os 3 jogadores de defesa trocarão de posição com os 3 jogadores de ataque. (Durante a troca de posições, o cronômetro será parado);

i) Serão permitidas no máximo 3 substituições, não importando a posição do atleta; o jogador que sair, não poderá retornar ao jogo;

j) As substituições deverão ser solicitadas pelo técnico, no momento em que sua equipe estiver com a posse de bola; (a solicitação deverá feita para o mesário, que será o responsável pela substituição e por parar o cronômetro);

k) O jogador que estiver com a posse da bola e demorar mais que 05 segundos para passar ou arremessar em direção a meta adversária, será punido com a perda da posse da bola, reiniciando o jogo com o goleiro adversário.

**Linha de fundo:** Quando o jogador de qualquer equipe jogar a bola pela linha de fundo, sem tocar na defesa, o jogo reiniciará com o goleiro da equipe da defesa, que colocará a bola em jogo, passando para sua defesa.

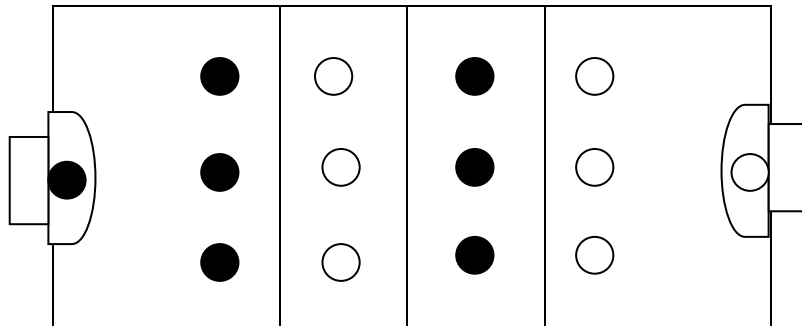
**Lateral:** Caso a bola saia pela lateral, o jogo reiniciará pelo jogador da equipe oposta, no local mais próximo de onde a bola saiu, podendo efetuar os 03 passes, contando com a cobrança do lateral.

**Penalidade:** Caso um jogador da defesa invadir a zona adversária ou pisar na linha, tocando a bola, sua equipe será penalizada com um tiro de 7 metros; já os jogadores de ataque que invadirem a quadra adversária ou pisarem na linha, com a posse da bola, serão penalizados com a perda da posse da bola, realizando-se uma cobrança lateral pela equipe adversária. Após a cobrança do tiro de 7 metros, o jogo segue normalmente. (Durante a cobrança do tiro de 7 metros, o cronômetro será parado).

**Técnicos:** 02, sendo um para cada equipe, com a função de orientar técnica e taticamente o jogo, obedecendo a sua área de atuação.

**Árbitros:** 03, sendo 02 árbitros e 01 mesário.

**Tempo:** cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.



## Peteca

**Participantes:** Até 08 por equipe.

**Duração:** 15 pontos.

**Material:** kit mini vôlei, quadra a ser demarcada medindo 6x5m, com linhas laterais em toda a sua extensão, ou seja, 5m e com linhas no centro (rede) e a 3m da rede para cada meia quadra. Altura: 2,30 (masculina e feminina).

**Formação** 04 titulares e 04 reservas, que ocuparão as seguintes posições:

- Posição 1 = no lado direito ao fundo da quadra;
- Posição 2 = no lado esquerdo ao fundo da quadra;
- Posição 3 = no lado esquerdo frente a rede;
- Posição 4 = no lado direito frente a rede;
- Posição 5, 6, 7 e 8 = fora da meia quadra, em fila no centro direito ou em local definido pela organização.

**Rodízio:** o rodízio se dará no sentido horário, onde todos os jogadores trocam de posições;

**Substituição:** poderão ser realizadas até 3 (três) substituições, de qualquer jogador que estiver em quadra, não importando a posição que ocupe no momento; a solicitação para a substituição deverá ser feita pelo técnico da equipe ao árbitro da partida, somente com o jogo parado. O jogador que foi substituído não poderá retornar à partida. Em caso de contusão e a equipe já tiver realizado as 3 substituições, será acrescida uma substituição extra; o jogador lesionado não poderá retornar à partida.

### **Desenvolvimento:**

a) O início do jogo se dará pelo saque do jogador que ocupa a posição 01. O saque deverá ser uma batida com a palma da mão na peteca (podendo ser tanto no sentido ascendente como no descendente) devendo o jogador ficar atrás da linha de fundo.

b) Dado o saque, a equipe **NÃO** executa o rodízio

c) A equipe adversária **poderá passar direto** ou tocar até 3 vezes para que a peteca ultrapasse a rede, podendo ser rebatida com qualquer parte do corpo.

d) Caso a peteca encoste na rede, será permitido dar continuidade ao jogo, se a equipe tiver mais toques;

e) Se o jogador tocar na rede, será considerado falta;

f) No primeiro toque (defesa), será permitido usar as 2 mãos.

g) Caso o jogador invada a quadra adversária, só será considerado invasão se o mesmo atrapalhar a continuidade da jogada.

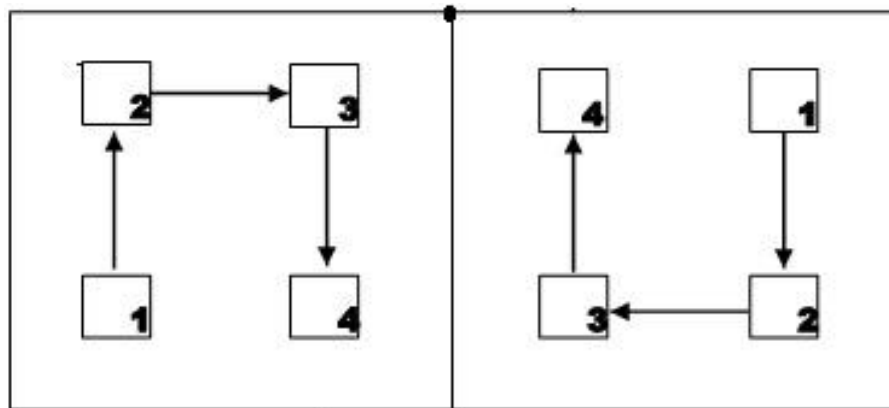
**Pontuação:** Será considerado ponto para a equipe quando:

- O saque da equipe adversária não ultrapassar a rede;
- A peteca cair dentro da área de jogo da equipe adversária;
- O saque não for defendido pela equipe adversária;
- A peteca não ultrapassar a rede após o terceiro toque da equipe adversária;
- A equipe adversária lançar a peteca para fora da quadra.

**Tempo:** cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

**Técnicos:** 02, sendo 01 para cada equipe para orientar o jogo.

**Árbitros:** 02, sendo 01 árbitro e 01 mesário.



### Voleibol Câmbio

**Participantes:** Equipes com, no máximo, 15 atletas, sendo 09 titulares e 06 reservas.

**Duração:** 01 set de 12 pontos ou 15 minutos (dependendo da quantidade de equipes inscritas). Sem pontos para desempate.

**Material:** quadra de voleibol, bola de voleibol e rede em altura de 2,24m para as equipes femininas e 2,43m para equipes masculinas.

#### Formação:

- Cada equipe ocupará meia quadra;
- Os 09 atletas de cada equipe estarão dispostos no meio da quadra, de frente para a rede, ocupando os espaços demarcados nas seguintes posições:
  - posição 1= lado direito no fundo da quadra
  - posição 2 = no meio ao fundo da quadra
  - posição 3 = lado esquerdo ao fundo da quadra

- posição 4 = lado esquerdo da quadra atrás da linha de 3 metros
  - posição 5 = lado esquerdo da quadra próximo a rede
  - posição 6 = centro de rede
  - posição 7 = lado direito da quadra, próximo a rede
  - posição 8 = centro da quadra
  - posição 9 = lado direito da quadra, atrás da linha de 3 metros.
- O jogador não poderá realizar dois saques na mesma ação.

**Rodízio:**

- a) O rodízio se dará toda vez em que o jogador da posição 8 arremessar a bola para a quadra oposta e gritar CÂMBIO; (não será obrigatório gritar CÂMBIO)
- b) No rodízio, todos os jogadores da equipe trocam de lugar observando a ordem numérica sequencial das posições.

**Desenvolvimento:**

- a) Após o sorteio da posse de bola, o início do jogo se dará pelo jogador da posição 8, que dará o saque inicial na bola por cima da rede dando a ordem de CAMBIO;
- b) Dada a ordem de CAMBIO, todos os atletas dessa equipe executam o rodízio (se houver erro na jogada, e a bola não ultrapassar a rede, não será realizado o rodízio);
- c) O saque será de bola sacada por baixo, devendo ser respeitada a linha dos 3 metros;
- d) A recepção da bola será presa ou rebatida, podendo ser executados no mínimo 2 e no máximo 3 passes, sendo o terceiro, obrigatoriamente, o de arremesso pelo jogador da posição 8 para o lado adversário, que dará a ordem de CAMBIO. Em síntese, no máximo 3 atletas da mesma equipe tocarão na bola durante a jogada.
- e) A bola não poderá ser entregue na mão, e sim passada.
- f) Não terá limite de linha de fundo para lançar a bola para a outra quadra; (desde que se respeite o limite de tempo e número de passos com a posse de bola)
- g) Não terá limite de passos para a recepção;
- h) O salto proposital não será permitido, porém a perca de contato dos pés com o solo, de forma não intencional não será considerada salto.

Obs. Em caso da defesa com apenas um toque na bola, esta poderá ser feita com o pé ou qualquer outra parte do corpo; se a bola ultrapassar por cima da rede na quadra adversária, o jogo terá sequência normal.

**Das faltas:** será considerada falta quando (ponto do adversário):

- o rodízio for executado incorretamente (ou quando houver antecipação do rodízio);
- o número de passes for incorreto;

- não for respeitada a posição de arremesso (é proibido dar mais do que 3 passos com a bola na mão)
- pisar na linha dos três metros na hora do saque e do arremesso;
- reter a bola na mão por mais de 4 segundos.
- encostar na rede
- saltar intencionalmente, tirando os dois pés do chão.
- Passar a bola, entregando nas mãos do companheiro.
- Se caso o jogador invadir a quadra adversária, será considerado invasão se o mesmo atrapalhar a continuidade da jogada.
- Houver dois toques.

### Pontuação:

a) Será considerado ponto quando:

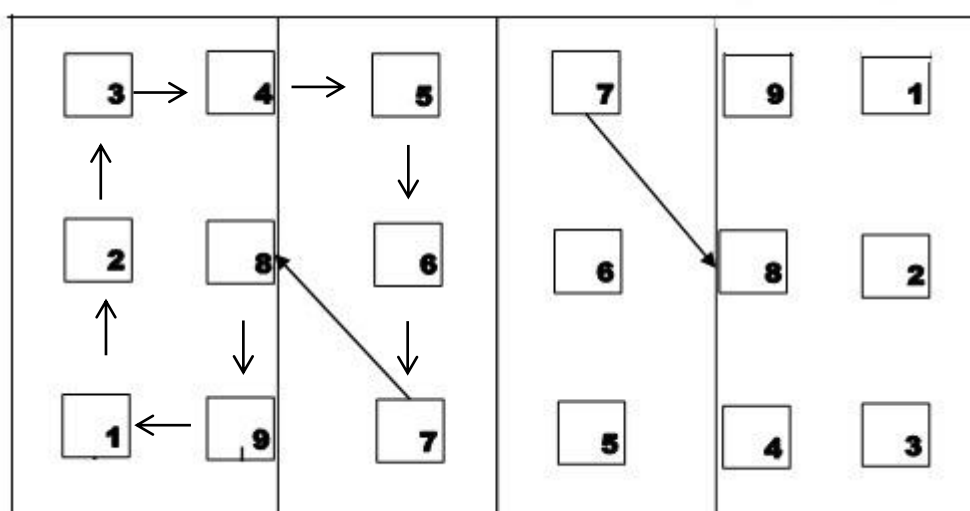
- um jogador da equipe adversária deixar a bola cair no chão;
- a bola arremessada pela equipe adversária não ultrapassar a rede;
- a equipe adversária errar o saque;
- a equipe adversária cometer qualquer uma das faltas mencionadas no item “das faltas”.

b) o jogo reinicia com a posse de bola pela equipe que conquistou o ponto.

**Tempo:** cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

**Técnicos:** 02, sendo 01 para cada equipe, para auxiliar o desenvolvimento do jogo.

**Árbitros:** 02 sendo 01 árbitro e 01 mesário.





**Substituições:** poderão ser realizadas até 6 (seis) substituições, de qualquer jogador que estiver em quadra, não importando a posição que ocupe no momento; a solicitação para a substituição deverá ser feita pelo técnico da equipe ao árbitro da partida, somente com o jogo parado. O jogador que foi substituído não poderá retornar à partida. Em caso de contusão e a equipe já tiver realizado as 6 substituições, será acrescida uma substituição extra; o jogador lesionado não poderá retornar à partida.

### Vôlei no Escuro

**Participantes:** Até 12 atletas por equipe, sendo 06 titulares e 06 reservas, com idade acima de 70 anos.

**Tempo:** 01 tempo de 8 minutos (cronometrados).

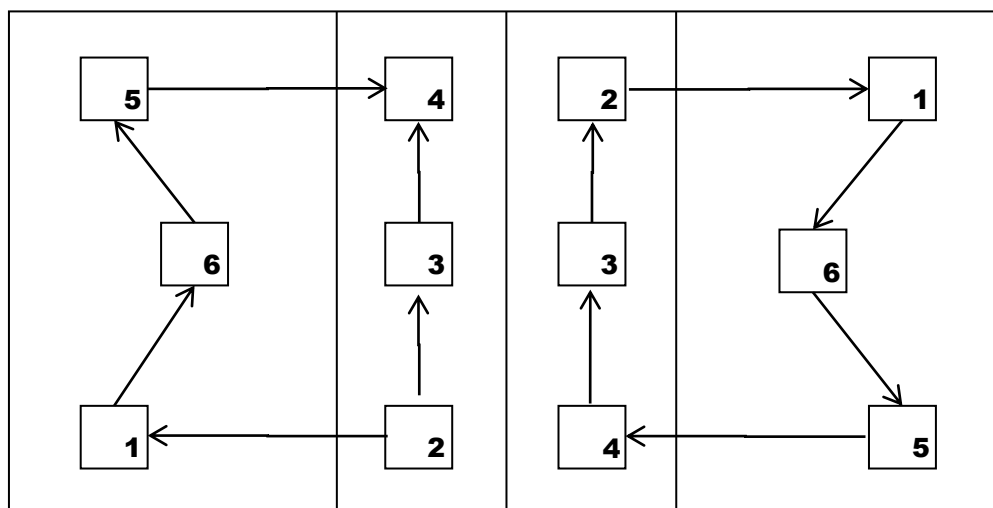
**Material:** 02 bolas grandes de plástico, rede com altura de 2,43m e lona preta para cobrir a visão dos atletas.

#### Desenvolvimento:

- a) O início do jogo se dará pelo jogador que ocupar a posição 06, no centro da linha dos 3 metros;
- b) O saque poderá ser bola arremessada de qualquer maneira (ascendente, descendente, com uma mão, com duas mãos) ou sacada por baixo tipo raquete, devendo ser respeitada a linha dos 3 metros da quadra de voleibol, não podendo saltar;
- c) A recepção da bola será bola presa ou rebatida;
- d) A equipe deverá executar no mínimo 2 passes e no máximo 3 passes antes de passar a bola para a quadra adversária;
- e) Será marcado ponto para uma equipe quando: a bola cair no chão da quadra adversária; a equipe adversária errar o saque ou jogar a bola para fora da quadra; a equipe que conquistou o ponto deverá rodar;
- f) O rodízio só será realizado quando a equipe recuperar a posse de bola (como acontece no voleibol oficial). Quando houver erro de rodízio, será ponto do adversário;
- g) Os jogadores que forem arremessar a bola serão sempre os que estão na rede, ou seja, na frente da linha dos 3 metros (posições 2, 3 e 4).
- h) O árbitro ficará de posse de uma bola para reposição.
- i) Não haverá “dois toques”;
- j) O jogador poderá saltar para arremessar a bola para a quadra adversária.
- h) O jogador terá 4 segundos de posse de bola, e andar livre.
- i) **Substituições:** poderão ser realizadas até 3 (três) substituições, de qualquer jogador que estiver em quadra, não importando a posição que ocupe no momento; a solicitação para a substituição deverá ser feita pelo técnico da equipe ao árbitro da partida, somente com o

jogo parado. O jogador que foi substituído não poderá retornar à partida. Em caso de contusão e a equipe já tiver realizado as 3 substituições, será acrescida uma substituição extra; o jogador lesionado não poderá retornar à partida.

**Tempo:** cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.



### Vôlei de Praia

**Formação:** Até 12 atletas por equipe, sendo 06 titulares e 06 reservas.

**Duração:** 01 set de 15 pontos.

#### Posições:

1-6-5= fundo de quadra;

2- 3 - 4 = frente a rede.

Reservas: Local determinado pela arbitragem

#### Desenvolvimento:

- O início do jogo se dará pelo saque do jogador que ocupar a posição 1, que deverá realizar um saque por baixo (pode ser com a mão aberta ou fechada), fora da quadra, tanto para homens como para as mulheres, sendo que as mulheres podem sacar com a bola presa (podendo ser somente no sentido ascendente) ou lateral ao corpo, podendo avançar 01 pé dentro da quadra e o outro fora da quadra;
- Dado o saque, se a equipe fizer o ponto, ele permanece no saque enquanto estiver pontuando. O sistema de rodízio será do vôlei oficial, só roda quando retoma a vantagem do saque. Quando o primeiro é executado e acometido de erro, a equipe adversária já faz o rodízio;
- A equipe adversária deverá fazer no mínimo 02 passes e no máximo 03 passes (sendo o terceiro para a quadra adversária) para que a bola ultrapasse a rede, podendo ser rebatida com as mãos ou os pés. A desenvoltura do jogo sempre será com a bola presa;

d) **Substituições:** poderão ser realizadas até 6 (seis) substituições, de qualquer jogador que estiver em quadra, não importando a posição que ocupe no momento; a solicitação para a substituição deverá ser feita pelo técnico da equipe ao árbitro da partida, somente com o jogo parado. O jogador que foi substituído não poderá retornar à partida. Em caso de contusão e a equipe já tiver realizado as 3 substituições, será acrescida uma substituição extra; o jogador lesionado não poderá retornar à partida.

e) O arremesso para o outro lado deverá ser feito sempre com a bola presa e o jogador que passar a bola não poderá saltar (deverá manter pelo menos um dos pés em contato com o solo);

f) O tempo máximo para a retenção da bola é de 04 segundos.

g) O jogador poderá dar no máximo 02 passos antes do arremesso, sendo para frente, lado ou atrás.

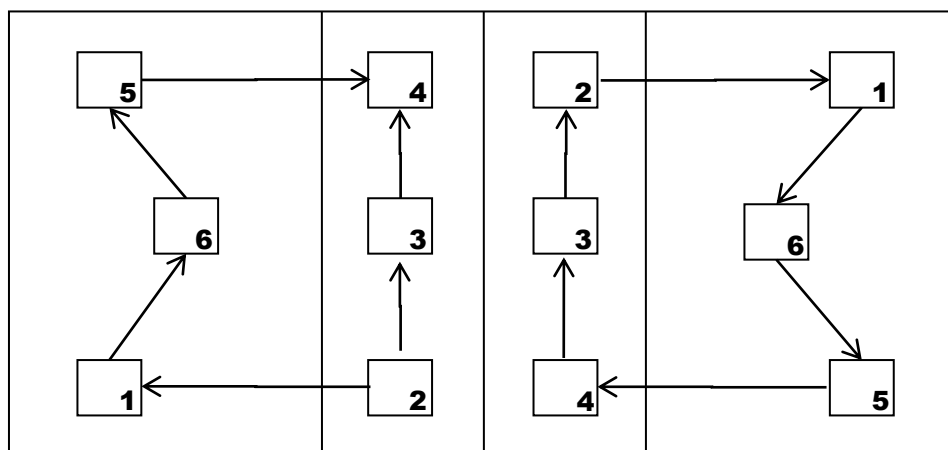
h) Se a equipe arremessar no segundo passe, e a bola bater na rede e voltar para sua quadra, caso recupere esta bola, poderá passar para a outra quadra.

### Pontuação:

Será considerado ponto para equipe adversária quando:

- O saque não ultrapassar a rede;
- O saque não for defendido;
- A bola não ultrapassar a rede após o terceiro toque;
- A bola for lançada para fora da quadra;
- O atleta que passar a bola, não poderá recebê-la novamente.
- Quando a bola cair dentro da área do jogo.
- Houver dois toques não subseqüentes.
- Houver toque na rede.

**Tempo:** cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.



## Tênis de Mesa

**Participantes:** 1 jogador

**Materiais:** Mesa oficial de tênis, juntamente com a bola, rede e raquetes com borracha.

**Desenvolvimento:**

- a) Constitui-se de 3 sets de 11 (onze) pontos. Sendo que o jogador que ganhar 2 sets, será o vencedor.
- b) O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
- c) Na partida, quando houver empate em número de sets (1 a 1), os atletas devem mudar de lado assim que o atleta conseguir 05 pontos.

**O saque**

- a) A bola deve ser lançada para cima com a palma da mão que está livre, na vertical, e na descida deve ser batida de forma que ela toque primeiro na mesa do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.
- b) O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.
- c) Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.
- d) O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set, começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.
- e) O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário, a não ser a rede e suportes.
- f) O saque é livre, a critério do jogador. Não é necessário "cruzar" o saque.

**A partida deve ser interrompida quando:**

- a) O saque "queimar" a rede.
- b) O adversário não estiver preparado para receber o saque.
- c) Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
- d) As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

**Pontuação**

- a) Errar o saque.
- b) Errar a resposta.
- c) Tocar na bola duas vezes consecutivas.
- d) A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
- e) Bater com o lado de madeira da raquete.
- f) Movimentar a mesa de jogo.
- g) O jogador ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.
- h) Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa na seqüência.

**Tempo:** cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

## Jogos de Mesa

### Dominó

**Participantes:** Duas categorias: feminino e masculino, em duplas.

**Sistema de disputa:** O sistema de disputa será definido após a inscrição das equipes.

#### Desenvolvimento:

- a) Para o início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo árbitro, cabendo a saída a quem tiver dobre de seis;
- b) Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador que iniciou a rodada anterior, sendo o último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado a sua direita;
- c) As pedras devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras;
- d) Joga-se com qualquer dobre ou pedras do mesmo naipe.

#### Pontuação:

- a) As partidas serão disputadas pelas duplas em uma partida de 100 pontos; a partida final será disputada em até 150 pontos (dependendo do número de inscritos, esta pontuação poderá ser diminuída);
- b) Verificado empate na contagem de pontos provenientes de uma 'fecha', a pontuação será atribuída para as duas equipes; caso não houver empate, a atribuição dos pontos será para a equipe que obtiver a maior contagem.
- c) Se ambas as duplas ultrapassarem a soma de 100 pontos, será declarada vencedora a que tiver menos pontos;
- d) Se houver empate na soma acima de 100 pontos, será realizado um novo jogo para decidir quem será o vencedor, pelo menor número de pontos da queda.

#### Algumas transgressões e penalidades:

- a) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, ganham 20 pontos;

- b) Comer 'gato' ou mostrar a pedra ganham 40 pontos;
- c) Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, a dupla será penalizada com o acréscimo de 10 pontos, sendo obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.
- d) A dupla que bater, não soma pontos;
- e) A final será disputada em uma partida de 150 pontos.

## Damas

**Participantes:** Duas categorias: masculino e feminino, individual.

**Sistema de disputa:** O sistema de disputa será decidido após a inscrição das equipes.

**Desenvolvimento:**

- a) A escolha das pedras será na mão do facilitador, sendo que a branca inicia. O jogo será disputado em apenas 01 partida;
- b) É obrigatório tomar a pedra do adversário, seja para frente ou para trás (para trás somente se a primeira pedra tomada for para frente); a "dama pode andar para frente e para trás.
- c) Quando um jogador realizar uma jogada e depois de retirar as mãos da pedra, não poderá modificar a jogada. Se não tirou as mãos da pedra, poderá realizar a ratificação desde que seja com a mesma pedra;
- d) Quando em determinada jogada, o jogador tiver duas opções para tomar pedras do adversário, a sua frente ou para trás, ele terá livre opção, desde que esteja com a dama;
- e) Se houver possibilidade de tomar uma pedra adversária com uma ou outra, a opção livre.
- f) Em caso de desistência da partida, o jogador será eliminado.

**Pontuação:**

- a) As pedras têm todas o mesmo valor;
- b) Haverá empate nos seguintes casos:
  - Os dois parceiros concordarem com o empate;
  - Após uma seqüência com 30 lances de cada lado, em que não tenha havido captura de pedra (avisar o facilitador), independentemente do número de pedras que exista no tabuleiro;
  - Na luta de 03 damas contras 01 e o lado maior não conseguir a vitória em 05 lances (avisar o facilitador), vence quem tem mais damas;

- c) O empate só poderá ser declarado com a concordância dos dois jogadores, ou a pedido de um e concordância do facilitador, independente do outro concordar ou não.
- d) A tomada da peça é obrigatória, se não houver, terá o “sopro”, da peça.
- e) O jogador terá o tempo limite de 2 minutos, para a realização da jogada.
- f) A final será disputada em 3 partidas, onde o jogador que ganhar duas vezes sagra-se campeão.

### **Xadrez Relâmpago (Rápido)**

**Participantes:** 1 jogador

**Materiais:** 1 tabuleiro de xadrez, 16 peças brancas, 16 peças pretas, 2 relógios.

#### **Desenvolvimento:**

- A partida de ‘Xadrez Relâmpago’ é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo de 15 minutos para cada jogador, ou seja, se a partida não terminar com o Xeque-mate, aquele que deixar a seta de seu relógio “cair” primeiro, perde a partida.

- Os jogadores não precisam anotar os lances, mas a regra da “peça tocada peça jogada” continua valendo.

- As Regras do Xadrez Relâmpago são as seguintes:

**a)** Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente 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.

**b)** O árbitro deverá intervir na partida somente se for requerido por um ou ambos os jogadores ou se ambas as setas estiverem caídas, situação em que declarará a partida empatada.

**c)** 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.

**d)** A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta, mas poderá intervir se ambas as setas caírem.

**e)** Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro, para a reclamação ser bem sucedida, depois que os relógios tiverem sido parados,

a seta do reclamante deve estar 'em pé', e a de seu oponente caída após os relógios terem sido parados.

**f)** Se um jogador completar um lance e deixar seu rei em xeque, seu oponente vencerá a partida simplesmente parando o relógio e anunciando a realização do lance impossível, pois o rei não pode ficar em xeque, mas não poderá capturar o rei, pois neste caso estará, ele, realizando um lance impossível, uma vez que o rei não pode ser capturado.

**g)** Cada lance deve ser realizado com a mesma mão que acionou o relógio, ou seja, não pode o jogar fazer o lance com uma mão e acionar o relógio com outra.