49º CAMPEONATO INTERCLUBES
2026 Standard – Classes A, B e C

Realização:	FEXERJ – FEDERAÇÃO DE XADREZ DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Apoio:	IAB Rio – Instituto de Arquitetos do Brasil
Diretor do torneio:	IA Ednilson Monteiro Rosas (contato@edrosas.com.br)
Arbitragem:	IA Marcelo Einhorn (marceloeinhorn@ig.com.br)
Objetivos:	• Desenvolver a prática do xadrez no Estado do Rio de Janeiro; • Promover a movimentação do Rating FEXERJ; • Incrementar o intercâmbio entre os clubes filiados; • Apontar os Campeões Estaduais de cada categoria e o Campeão Geral Interclubes; • Contribuir para o cálculo da Taça Eficiência 2026 (Art. 38, I do RGCO); • Contribuir para o Troféu Destaque 2026 (Art. 40 c/c Art. 38, I do RGCO).
Data:	21 e 22 de Novembro de 2026
Local:	**IAB Rio –** R. do Pinheiro,10 - Flamengo, Rio de Janeiro - RJ
Taxa de inscrição:	Valor normal: **R$300,00** (trezentos reais). Cada entidade regularmente em dia com suas obrigações financeiras terá direito à inscrição de uma equipe gratuita. Isso significa que o clube deverá estar com a sua anuidade de 2026 quitada e sem nenhuma pendência de pagamento de registro de atletas junto à FEXERJ.
Prazo para inscrição:	**18.11.2026 às 23h59** - não sendo aceitos pedidos de inclusão ou alteração das equipes, depois do encerramento do prazo.
Como se inscrever:	Os depósitos relativos aos valores de inscrição de equipes deverão ser efetuados na conta corrente da FEXERJ ou em dinheiro. A chave pix é o CNPJ da FEXERJ: Banco: 756 – BANCO COOPERATIVO DO BRASIL S.A. (BANCOOB/SICOOB) Agência: 5631 Conta: 1.000.862-4 CNPJ: 29.511.789/0001-27 (chave pix) Os formulários de inscrição (Anexo I) e comprovantes de depósito deverão ser enviados para os e-mails inscricoes@fexerj.org.br c/c para marceloeinhorn@ig.com.br. Sugere-se consultar a Diretoria da FEXERJ previamente, antes de se realizar o pagamento das inscrições. Deve ser utilizado um formulário para cada equipe, assinado unicamente por um representante legal da entidade, informando a relação dos participantes e o responsável (capitão), que deve ser maior de 18 anos e não filiado regularmente por outra entidade. As equipes da mesma entidade serão numeradas de acordo com o rating médio da equipe, que será calculado levando-se em conta os ratings dos 4 jogadores mais fortes da equipe.
Composição das equipes:	Os participantes deverão estar OBRIGATORIAMENTE listados na tabela de rating disponível no endereço https://fexerj.org.br/rating/, sendo a lista-base para o enquadramento de rating, a última lista publicada pela FEXERJ. Cada equipe será composta obrigatoriamente por 4 titulares com no máximo 2 reservas. Para as classes A e B, será permitida a inscrição de atletas com rating, no máximo 100 (cem) pontos abaixo do rating mínimo da respectiva classe, desde que com a inclusão dos jogadores, a média de rating dos 4 jogadores mais fortes permaneça dentro da faixa de rating da classe.

<table>
<tr><td>Sistema:</td><td>Suíço em 6 rodadas ou Schüring (se menos de 7 equipes inscritas) pelo Swiss Manager.

OBS.: Duas equipes da mesma entidade (da mesma categoria) não devem ser emparceiradas entre si na última rodada pelo Sistema Suíço, exceto se não houver outro emparceiramento possível (não restar outro adversário a alguma delas).</td></tr>
<tr><td>Tempo de reflexão:</td><td>Para todas as classes: 45 min + 30s de bônus desde o 1º lance para cada jogador.</td></tr>
<tr><td>Programação:</td><td><table>
<tr><td>Congresso Técnico:</td><td>21.11.2026 09:00h</td></tr>
<tr><td>1ª rodada:</td><td>21.11.2026 10:00h</td></tr>
<tr><td>2ª rodada:</td><td>21.11.2026 14:30h</td></tr>
<tr><td>3ª rodada:</td><td>21.11.2026 18:00h</td></tr>
<tr><td>4ª rodada:</td><td>22.11.2026 10:00h</td></tr>
<tr><td>5ª rodada:</td><td>22.11.2026 14:30h</td></tr>
<tr><td>6ª rodada:</td><td>22.11.2026 18:00h</td></tr>
<tr><td>Encerramento:</td><td>Após o encerramento da última rodada</td></tr>
</table>
OBS: As súmulas de emparceiramento estarão disponíveis, nas mesas, 10 minutos antes de cada rodada.

É previsto pelo menos 15 minutos de emparceiramento entre as rodadas. Os horários de início das rodadas intermediárias (2ª, 3ª, 5ª e 6ª e o encerramento) poderão sofrer atraso em função de alguma partida afetada pelo acréscimo.</td></tr>
<tr><td>Tolerância:</td><td>A tolerância será de 30 minutos após o árbitro principal anunciar o início da rodada.</td></tr>
<tr><td>Material:</td><td>O fornecimento do material esportivo (peças e relógios) é da responsabilidade dos competidores. Cada equipe tem que fornecer o material nas mesas designadas para jogar de brancas. TODOS os relógios deverão ser digitais com possibilidade de configurar o acréscimo de bônus. A FEXERJ proverá os tabuleiros, mesas, cadeiras e planilhas.

O tempo de atraso por falta de material será descontado do tempo de reflexão nestas mesas e acarretará na perda do ponto depois do horário de tolerância, descontado atraso eventual pela escalação da equipe.</td></tr>
<tr><td>Escalação:</td><td>A escalação das equipes tem que ser feita obrigatoriamente em ordem decrescente de Rating FEXERJ de seus integrantes.

Jogadores de mesmo rating podem alternar a ordem de escalação entre si durante a competição. Jogadores “unrated” na Classe C equivalem a 1200, mas devem ser escalados abaixo de todos os jogadores “rated”.

Se o responsável pela equipe não puder comparecer a alguma das rodadas, a súmula deverá ser assinada por alguém maior de 18 anos, não filiado regularmente a outra entidade, que será considerado o responsável pela equipe para aquela rodada.

O tempo de atraso no preenchimento completo da súmula com a escalação definitiva da equipe e assinatura do responsável será descontado do tempo de reflexão de toda a equipe. Após a entrega da súmula, que não poderá ser retificada, o árbitro anotará o tempo de cada equipe a ser descontado e só então serão iniciadas depois do ajuste dos relógios pelo árbitro. Tabuleiros vazios poderão ser riscados (conta como WO) para evitar o desconto. As planilhas de W.O. deverão ser entregues à arbitragem.

As equipes de BYE, deverão aguardar o início da rodada para assinar a súmula respectiva na presença do árbitro.

A correta escalação da equipe é de responsabilidade do responsável pela equipe (capitão). Um erro na escalação acarretará a perda do ponto nos tabuleiros prejudicados, se confirmado pelo árbitro, antes que a partida termine de outra forma.</td></tr>
<tr><td>Responsável da equipe:</td><td>Todos os responsáveis designados deverão estar presentes no Congresso Técnico. A ausência pressupõe ciência prévia das regras especificadas abaixo.

As principais atribuições do capitão (responsável) são:

● Preenchimento das súmulas com a escalação antes de iniciar as partidas (caso a escalação não esteja preenchida e assinada antes do início da rodada o tempo desta</td></tr>
</table>

	equipe será descontado); ● Conferência dos resultados de cada tabuleiro após o final das partidas; ● Responder pela equipe nos casos solicitados pelo árbitro; ● Apresentar recursos ou protestos em nome de seus jogadores, contra as decisões do árbitro de acordo com as regras da FIDE, ou este regulamento do torneio. As seguintes regras se aplicam ao capitão (responsável) durante o jogo: ● Está autorizado a sair ou reentrar no local de jogo somente com a permissão do árbitro; ● Ele (e qualquer jogador) não deve ficar atrás da equipe adversária durante o jogo; ● Se desejar falar com um de seus jogadores, deverá primeiro abordar o árbitro. Deve então falar com o jogador na presença de um árbitro, usando uma linguagem que o árbitro possa entender. O mesmo procedimento deve ser seguido se um jogador precisar falar com ele. O jogador não está absolutamente obrigado a aceitar a posição do capitão e este não pode agir em nome de um jogador em seu jogo em nenhuma hipótese. O jogador deve ter a palavra final sobre a condução de seu próprio jogo; ● Ele não tem o direito de aconselhar os jogadores de sua equipe a fazer ou aceitar uma oferta de empate. Não deve discutir qualquer posição em nenhum tabuleiro durante o jogo; ● Qualquer informação transmitida por um árbitro a ele será automaticamente considerada como tendo sido transmitida a todos os seus jogadores e eventuais responsáveis em alguma rodada específica. Todos os jogadores, exceto o responsável, deverão se retirar do local de jogo, com seu respectivo material, em até 5 minutos depois de terminada a sua partida e os resultados entregues ao árbitro. O responsável deverá ficar somente na área de sua categoria. A arbitragem poderá considerar derrota dupla (0x0), em caso de ausência de resultados. Após o início da rodada subsequente, tais resultados não serão mais modificados.
Pontuação:	Os resultados serão conferidos pelo “Ponto Global” (2, 1, 0). Emparceirada pelo Sistema Suíço, a equipe BYE receberá 2,000 pontos, devendo apresentar súmula assinada pela equipe completa dentro do tempo regulamentar para obter os pontos centesimais. A equipe que perder por W.O. sem aviso para a arbitragem. nos 4 tabuleiros será sumariamente excluída da competição. A equipe que apresentar um único competidor (incluindo BYE) numa rodada será emparceirada na rodada seguinte, mas será eliminada em caso de repetição desta condição em uma das rodadas subsequentes. Para se habilitar a disputar o **Troféu Interclubes Geral**, é requerido que o clube coloque, no mínimo, uma equipe em cada classe (A, B e C). Além disso, pelo menos uma equipe do clube, em todas as classes, deverá finalizar o torneio, sem que haja dispensa ou exclusão durante o mesmo (Art. 23 do RGCO). Para cada classe, serão atribuídos ao clube, os pontos obtidos de acordo com a colocação da sua equipe de melhor desempenho: 1º lugar = 1 ponto; 2º lugar = 2 pontos; 3º lugar = 3 pontos; e assim sucessivamente, formando-se 3 coeficientes (A, B e C) para cada clube. **O Campeão Geral do Interclubes será o clube que obtiver a MENOR SOMA dos três coeficientes.** Empatando, prevalece sequencialmente, a melhor colocação absoluta obtida, independente da classe. O título e o troféu correspondente não serão considerados quando nenhuma associação atingir os requisitos.
Critérios de desempate:	Serão utilizados os seguintes critérios de desempate: a) Pontos parciais (1); b) Confronto Direto (14); c) Buchholz Variável (2026) (1,0,0,-,-) [84]; d) Sonneborn-Berger Extendido por Equipes (ESB) (1,0,0,0) [82]. No caso do sistema Schüring, os itens “c” e “d” serão substituídos por:

	c) Sonneborn-Berger Extendido por Equipes (ESB) (1,0,0,0) [82]; d) Sistema Koya (KS) (1,50) [87].
Melhores tabuleiros:	Em cada classe, individualmente, será apurado: a) Melhor 1º tabuleiro b) Melhor 2º tabuleiro c) Melhor 3º tabuleiro d) Melhor 4º tabuleiro Para cada tabuleiro, serão utilizados os seguintes critérios de desempate: a) Pontos Ganhos (incluindo WO) b) Menor Número de Jogos (Mínimo de 1) c) Porcentagem Confronto Direto d) Melhor Colocação da Equipe Obs: Para os que jogaram em mais de um tabuleiro, será utilizado o maior número de jogos naquele tabuleiro. Em caso de empate, é considerado o menor tabuleiro.
Premiação:	A premiação total do Campeonato Estadual Interclubes FEXERJ 2026 será de **R$ 5.500,00**, distribuída conforme os critérios abaixo: **1. Premiação por equipes — Classificação Geral** ● Campeã Geral: R$ 1.500,00; ● Vice-Campeã Geral: R$ 1.000,00; ● 3ª Colocada Geral: R$ 500,00. **2. Premiação individual — Melhores por Tabuleiro** Serão premiados os jogadores que obtiverem o melhor desempenho em cada um dos quatro tabuleiros de suas respectivas classes, conforme apuração realizada pelo software Swiss Manager. ● **Classe A:** R$ 300,00 para o melhor jogador de cada tabuleiro (1º ao 4º), totalizando R$ 1.200,00; ● **Classe B:** R$ 200,00 para o melhor jogador de cada tabuleiro (1º ao 4º), totalizando R$ 800,00; ● **Classe C:** R$ 125,00 para o melhor jogador de cada tabuleiro (1º ao 4º), totalizando R$ 500,00. **3. Troféus e medalhas** Serão entregues: ● Troféu Interclubes Geral à equipe campeã da classificação geral, conforme os critérios estabelecidos neste regulamento; ● Troféus às três primeiras equipes colocadas em cada classe, acompanhados de medalhas para seus integrantes, titulares e reservas;
Sanções disciplinares:	Infrações disciplinares contra determinações deste regulamento ou por atitudes não condizentes com a prática desportiva poderão ser punidas conforme abaixo (Art. 12.9 das Leis da FIDE) sem prejuízo as consequências individuais ou por equipe para o emparceiramento: a) Advertência formal; b) Acréscimo de tempo para o adversário ou para a equipe adversária; c) Perda do ponto da partida ou de até todas as partidas do match; d) Suspensão por um match de um ou mais jogadores de uma equipe; e) Exclusão de um jogador ou de uma equipe; f) Exclusão de uma entidade (todas as equipes). A arbitragem aplicará a penalidade de acordo com a gravidade da infração e conforme as

	recomendações da FIDE.
Recursos:	Recursos contra decisões da arbitragem deverão ser feitos por escrito até o término da rodada, assinados pelo responsável pela equipe e dirigidos ao Conselho de Árbitros, acompanhada de taxa de R$200,00 (duzentos reais), que serão devolvidos em caso de aceitação do recurso.
Observações:	O porte de telefone celular ou outros meios eletrônicos de comunicação no local de jogos só é permitido em sacolas e mochilas, completamente desligado e fora do corpo. Se qualquer dispositivo produzir um som, o jogador perderá a partida. Visando à neutralidade institucional do evento, é vedada a manifestação partidária durante as atividades, em respeito ao espírito esportivo. A arbitragem poderá advertir os infratores durante a competição conforme o Art. 12.9 das Leis da FIDE. Somente será permitida filmagem durante os 10 minutos iniciais de cada rodada. Os casos omissos serão resolvidos pela arbitragem e pela direção do evento, com base nas diretrizes expressas nos regulamentos da FEXERJ e subsidiariamente, da FIDE. Para evitar aglomeração, os jogadores não deverão circular ou parar em outras mesas e ao término de suas partidas, devendo comunicar o resultado para a arbitragem, recolher o material e se retirar do salão de jogos. Somente os respectivos responsáveis pelas equipes (na área da categoria) e pela entidade poderão permanecer enquanto suas equipes estiverem jogando. Não será permitido comer ou beber no salão de jogos durante as rodadas. A entrada dos telespectadores (público em geral) é franca, porém seu acesso e permanência no evento implica na aceitação e observação das regras deste regulamento.
Uso de imagem:	Os participantes e os telespectadores (público em geral) autorizam e cedem o direito de uso de seu nome, voz e imagem para a utilização em toda a mídia impressa e eletrônica para a divulgação sem nenhum ônus e por prazo indeterminado.
Termo de consentimento LGPD:	Ao participar deste evento, o inscrito consente e concorda que a FEXERJ – CNPJ nº 29.511.789/0001-27, com sede no Rio de Janeiro, doravante denominada Controlador, tome decisões referentes ao tratamento de seus dados pessoais, bem como realize o tratamento de seus dados pessoais, envolvendo operações como as que se referem a coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação ou controle da informação, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração.