



Desporto Escolar



NÍVEL 1 – FASE ESCOLA

DOCUMENTO DE APOIO PARA FORMAÇÃO ALUNOS JUÍZES- ÁRBITROS

XADREZ

IDENTIDADE DO DESPORTO ESCOLAR

VISÃO

Garantir uma oferta desportiva escolar variada aos alunos, envolvendo as comunidades escolar e local, em todas os agrupamentos de escolas e escolas não agrupadas.



V

VALORES

- Responsabilidade e integridade;
 - Excelência e exigência;
- Curiosidade, reflexão e inovação;
 - Cidadania e participação;
 - Liberdade.



V

Contribuir de forma articulada para os seis eixos estratégicos do programa:

1. +Desporto | +atividade física;
2. Formação de alunos e professores;
3. Cidadania, inclusão e ética;
4. Cogestão e codecisão na escola;
5. Desporto verde e sustentável;
6. Envolvimento das | nas comunidades.

MISSÃO



M



AC

- Consciência e domínio do corpo;
 - Bem-estar, saúde e ambiente;
- Raciocínio e resolução de problemas;
- Pensamento crítico e pensamento criativo;
 - Relacionamento interpessoal;
- Desenvolvimento pessoal e autonomia;
 - Sensibilidade estética e artística.

ÁREAS DE COMPETÊNCIA

Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória



Desporto Escolar

MISSÃO E VISÃO DA ARBITRAGEM NO DESPORTO ESCOLAR

Missão



Promover o desenvolvimento de competências de arbitragem no Desporto Escolar, capacitando os alunos para tomarem decisões justas, conhecerem as regras e atuarem com confiança, espírito de liderança, cooperação e respeito por todos os intervenientes no jogo.

Visão



Ser um modelo de excelência nacional na formação de alunos juiz-árbitros, promovendo uma cultura de responsabilidade, ética desportiva e cidadania ativa, através de experiências significativas no contexto do Desporto Escolar.



Desporto Escolar

ÍNDICE

Ética e Fair-play

História da modalidade (resumo)

O jogo

Regras da modalidade

Software de gestão de torneios / Divulgação de Resultados

Regulamentos do Desporto Escolar - enquadramento





Desporto Escolar

ÉTICA E FAIR-PLAY

O Cartão Branco é um recurso pedagógico pioneiro em Portugal implementado, desde 2015, pelo Instituto Português do Desporto e da Juventude, I.P., no âmbito do Plano Nacional de Ética no Desporto, em parceria com a Confederação de Associações de Juízes e Árbitros de Portugal, com o objetivo de promover valores na prática desportiva, da ética e do fair play no Desporto. Pretende-se promover a ética desportiva em todas as atividades do Desporto Escolar, consolidando-se em comportamentos ou atitudes vivenciadas diariamente nas mais diversas situações desportivas.

O Cartão Branco/Fair Play é um recurso pedagógico que visa enaltecer condutas eticamente corretas, praticadas por alunos e professores. Cabe aos juízes-árbitros, aos professores responsáveis e coordenadores de modalidade, a amostragem do cartão Branco/Fair Play sempre que durante uma prova/jogo, se observe um comportamento merecedor do mesmo.



Cartão Branco / Fair-Play



Desporto Escolar

HISTÓRIA DA MODALIDADE (RESUMO)

Além de ser um dos jogos mais complexos que o Homem criou é um dos mais populares e antigos do mundo, atualmente jogado por mais de 600 milhões de pessoas. O Xadrez é um jogo de estratégia e tática onde os jogadores movem 32 peças num tabuleiro de 64 casas. As casas divididas de forma igual são alternadas em cores claras e escuras.

Existem muitas lendas em torno da invenção deste jogo, acredita-se que tenha surgido na Índia há milhares de anos e evoluído na Europa. O Xadrez atual também designado por Xadrez Ocidental ou Xadrez Internacional surgiu na Europa no século XV. A forma tradicional de jogar uma partida de Xadrez é presencial, dois jogadores estão presentes fisicamente. No jogo virtual, os xadrezistas disputam as partidas em computadores através de uma rede local ou da Internet.





Desporto Escolar

HISTÓRIA DA MODALIDADE (RESUMO)

No início de uma partida cada jogador dispõe de 16 peças: 8 peões, 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, 1 dama e 1 rei. Cada uma das peças possui um valor e segue um movimento diferente.

O objetivo do jogo é dar “Xeque-Mate”, que provêm do persa “ShāhMāt” que significa “Rei morto”. Quando isto ocorre o rei está a ser atacado e não tem possibilidade de fuga.

O Comité Olímpico Internacional (COI) reconhece a FIDE, como o organismo regulador do Xadrez, sendo este responsável pelos Campeonatos a nível Internacional (Olimpíada de Xadrez, Campeonato Mundial, Torneio de Candidatos, etc...), pela implementação das regras e pelos sistemas de rating.





Desporto Escolar

HISTÓRIA DA MODALIDADE (RESUMO)

A Federação Internacional de Xadrez (FIDE), foi fundada em Paris no dia 20 de julho de 1924. Ela reúne 195 federações nacionais, sendo uma delas a Federação Portuguesa de Xadrez, criada a 22 de janeiro em 1927. Realçar que a FPX é membro do Comité Olímpico de Portugal, da Confederação do Desporto de Portugal, da Federação Internacional de Xadrez, da União Europeia de Xadrez e da Federação Ibero-americana de Xadrez. O lema da FIDE é "Gens una sumus", que em latim significa "Somos uma família". "O Valor do Xadrez como ferramenta para a Educação e os seus benefícios sociais foram pela primeira vez reconhecidos por Benjamin Franklin, em 1786. "





Desporto Escolar

HISTÓRIA DA MODALIDADE (RESUMO)

No dia 15 de março de 2012 o Parlamento Europeu solicitou à Comissão e aos Estados-Membros que incentivassem o Xadrez na Escola. Considera que a modalidade desportiva é um jogo acessível às crianças de todos os grupos sociais, podendo contribuir para a coesão social, integração social, combate à discriminação e até mesmo luta contra diversas dependências.

O Parlamento Europeu considera que, qualquer que seja a idade da criança, o Xadrez pode melhorar a sua concentração, paciência e persistência e pode desenvolver a criatividade, a intuição, a memória, bem como competências de análise e de tomada de decisão; considerando que o Xadrez também ensina a determinação, a motivação e o desportivismo. Recomendação similar por parte da UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura).



Parlamento Europeu



Desporto Escolar

HISTÓRIA DA MODALIDADE (RESUMO)

A UNESCO reconhece o xadrez como uma ferramenta para promover o bem-estar, o diálogo e a cultura de paz, além de ter proposto a celebração do [Dia Internacional do Xadrez](#) em 20 de julho, para comemorar a fundação da [Federação Internacional de Xadrez \(FIDE\)](#).





Desporto Escolar

HISTÓRIA DA MODALIDADE (RESUMO)

O papel da UNESCO no Xadrez

Celebração do Dia Internacional do Xadrez:

- A UNESCO propôs a criação desta data, que é celebrada anualmente em 20 de julho para celebrar a fundação da FIDE em 1924.

Promoção da paz e cultura:

- A UNESCO vê o xadrez como uma ferramenta para promover a inclusão, a justiça e o respeito entre as pessoas, ajudando a criar laços e a preencher lacunas de idioma, idade e status social.

Apoio a projetos educativos:

- A UNESCO, através de suas comissões nacionais e institutos, promove o xadrez em escolas para combater problemas como o bullying e a violência doméstica, além de explorar seu potencial como ferramenta de desenvolvimento cognitivo.





Desporto Escolar

HISTÓRIA DA MODALIDADE (RESUMO)

No Desporto Escolar, realça-se a presença da modalidade desportiva de Xadrez nas competições locais, regionais, nacionais e na “Gymnasidade”, competição organizada pela (ISF).

Em 2019 no último Campeonato Nacional de Desporto Escolar de Juvenis, individual o aluno José Fidalgo da Escola Básica do Castelo - Sesimbra foi o Campeão, em 2º Lugar, José Santos da Escola Básica João de Meira - Guimar e em 3º Lugar o Simão Barroso da Didáxis – Vale de S. Cosme. Relativamente ao Campeonato por Equipas: 1º Lugar Colégio de Gaia, 2º Lugar ES Sertã e 3º Lugar ES Pinhal Novo, Palmela

Datas Importantes:

Dia Internacional de Xadrez: 20 de julho

Dia Mundial de Xadrez: 19 de novembro





Desporto Escolar

O JOGO

A natureza e objetivos do jogo de xadrez

- O jogo de xadrez é disputado entre dois/duas jogadores/as, que movem as suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'.
- O jogador/a com as peças brancas (Brancas) faz o primeiro lance, cabendo ao jogador/a com as peças pretas (Pretas) responder a esse primeiro lance. Em seguida, os/as jogadores/as movem alternadamente.
- Diz-se que um jogador/a 'tem a vez de jogar', tão logo a jogada do seu/sua oponente tiver sido efetuada.
- O objetivo de cada jogador/a é colocar o Rei do/a oponente 'sob ataque' de forma a conseguir que o/a oponente não tenha lance legal.
- Do/a jogador/a que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque- mate ao rei do/a oponente, e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio Rei sob ataque (xeque), nem capturar o Rei do/a oponente.
- Do/a oponente, cujo Rei sofreu xeque-mate, diz-se que perdeu a partida.
- A partida estará empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores/as tenha a possibilidade de dar xeque-mate ao Rei do/a oponente.



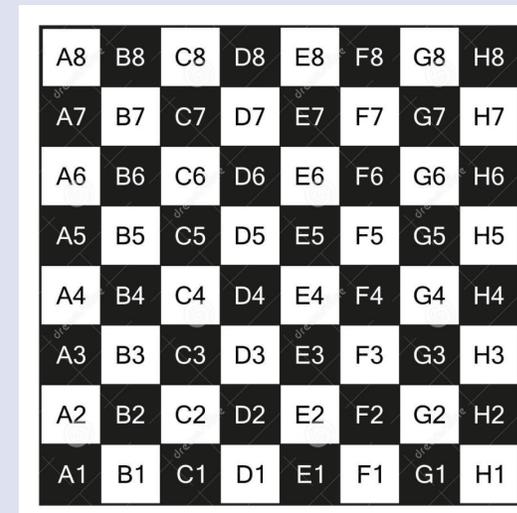
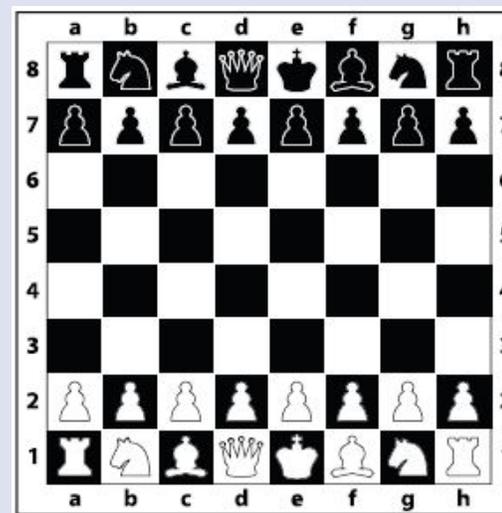
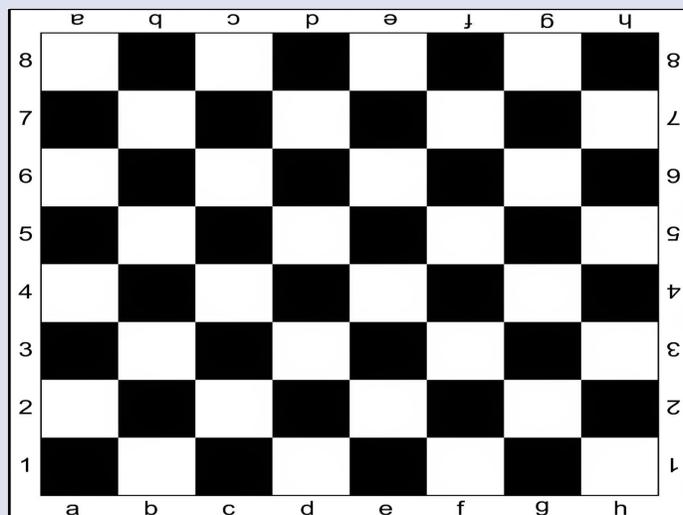
Desporto Escolar

O JOGO

A posição inicial das peças no tabuleiro

- O tabuleiro de xadrez é composto por uma grelha (8x8) de 64 casas quadradas iguais, alternadamente claras e escuras. O tabuleiro é colocado entre os jogadores/as de tal forma que é sempre branca a casa que fica no canto à direita de cada jogador/a.
- No início do jogo as Brancas têm 16 peças de cor clara, e as Pretas têm 16 peças de cor escura. As peças são as seguintes:

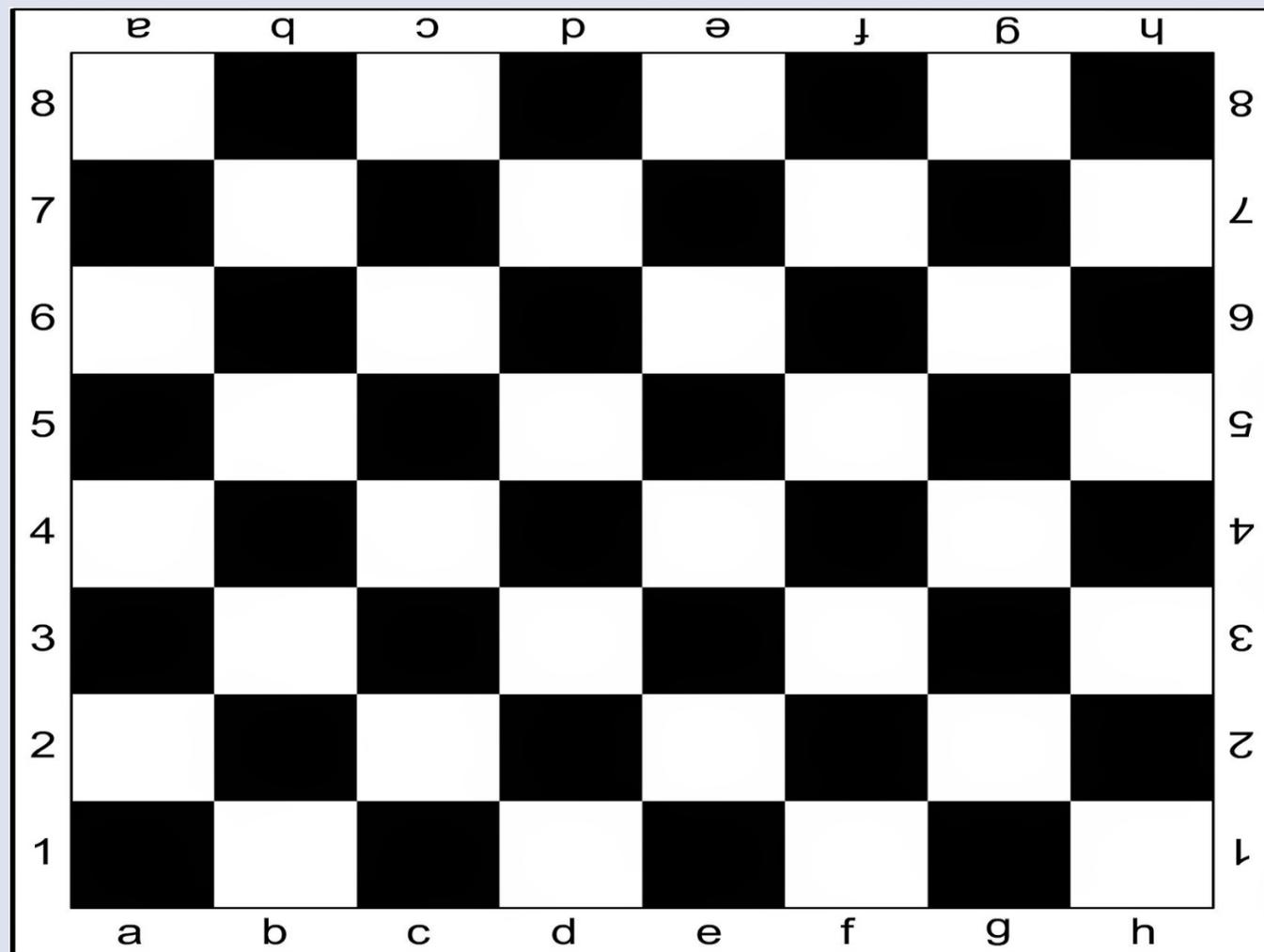
- ✓ 1 Rei
- ✓ 1 Dama
- ✓ 2 Torres
- ✓ 2 Bispos
- ✓ 2 Cavalos
- ✓ 8 Peões





Desporto Escolar

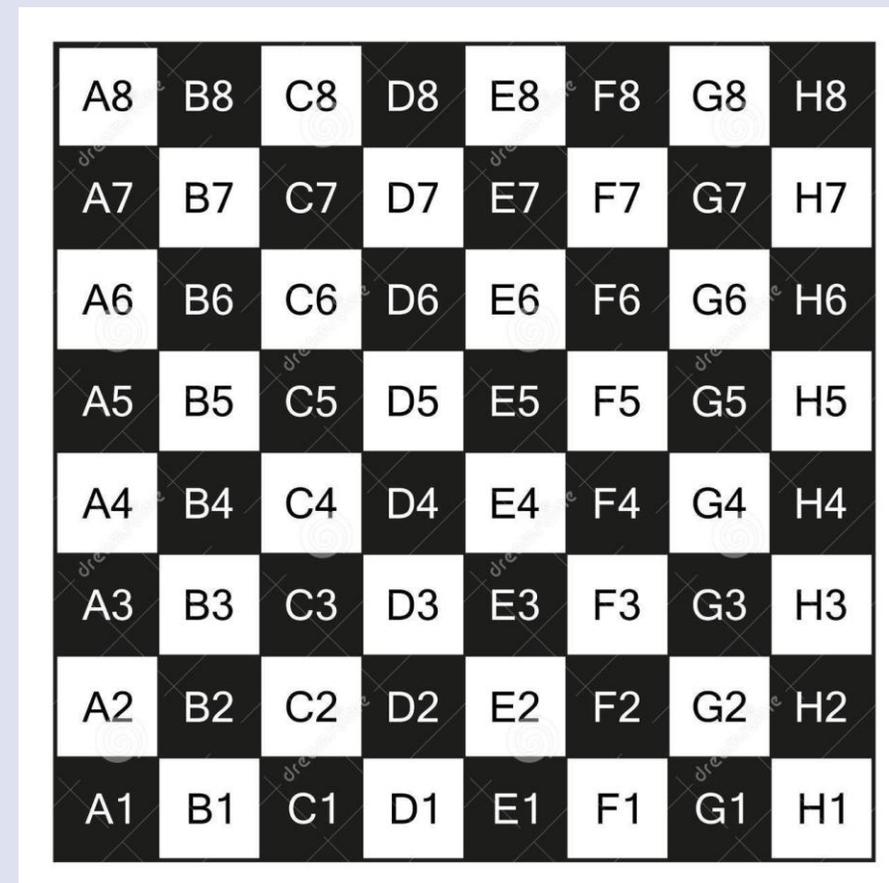
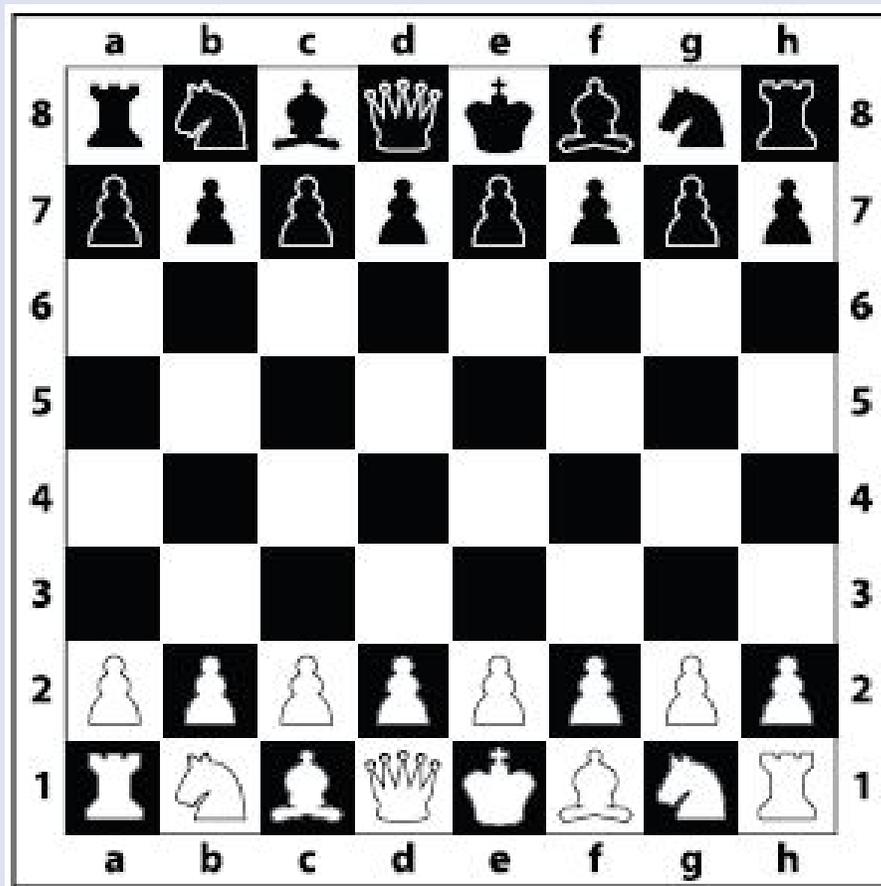
O JOGO





Desporto Escolar

O JOGO

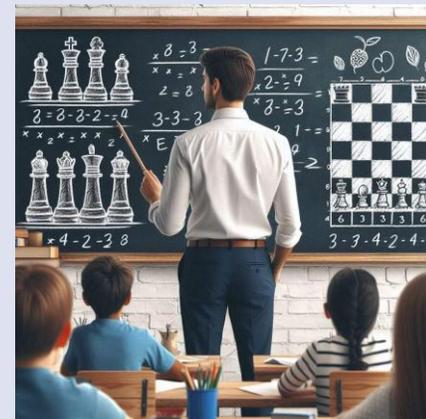




Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

O movimento das peças



- Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça da mesma cor.
- Se uma peça se mover para uma casa ocupada por uma peça do oponente, esta última será capturada e removida do tabuleiro, como parte do mesmo movimento.
- Diz-se que uma peça está a atacar uma peça do/a oponente se puder efetuar uma captura na casa atacada.
- Considera-se que uma peça ataca uma casa mesmo que essa casa esteja ocupada por uma peça cravada (impedida de ser movida porque tal movimento deixaria ou colocaria o seu próprio Rei sob ataque).
- O Bispo pode ser movido para qualquer casa ao longo da/s diagonal/ais em que esteja.
- A Torre pode ser movida para qualquer casa ao longo da coluna ou linha em que esteja.
- A Dama pode ser movida para qualquer casa ao longo da coluna, linha ou diagonal/ais em que esteja.
- Ao fazer esses lances, Bispo, Torre ou Dama não podem passar sobre nenhuma outra peça.
- O Cavalo só pode ser movido para uma das casas mais próximas daquela que ocupa, desde que não esteja na mesma linha, coluna ou diagonal (resulta que tais casas são sempre da cor oposta à cor da que ocupa).



Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

O movimento das peças



O Peão:

- O peão pode ser movido para uma casa que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna, desde que esta casa esteja desocupada;
- ou o peão, no seu primeiro lance, pode ser movido conforme mencionado;
- ou, alternativamente, pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas;
- ou o peão pode ser movido para uma casa ocupada por uma peça do oponente diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando essa peça.
- O peão - ocupando uma casa adjacente e na mesma linha do peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance desde a sua casa original - pode capturar o peão que avançou como se ele tivesse sido movido apenas uma casa.
- Esta captura somente é legal se ocorrer no lance imediato a este avanço, e é chamada 'captura na passagem' ou 'en passant'.



Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

O movimento das peças

O Peão:

- Quando um jogador/a, tendo a vez de jogar, move um peão para a linha mais distante em relação à sua posição inicial, deve trocá-lo, como parte da mesma jogada, por uma nova Dama, Torre, Bispo ou Cavalo da mesma cor, na referida casa de chegada. Esta é chamada a 'casa de promoção'.
- A escolha do jogador/a não está restrita às peças anteriormente capturadas.
- Esta troca do peão por outra peça é denominada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato.





Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

O movimento das peças

Há duas formas diferentes de mover o Rei:

- Movendo-o para uma casa vizinha;
- 'Rocando'. Este 'roque' é um movimento do Rei conjugado com o de uma das Torres da mesma cor, e ao longo da primeira linha do jogador, que conta como um simples lance de rei, e é executado como se segue: o Rei é transferido (da sua casa original) duas casas em direção à Torre (que também está na sua casa original); em seguida, a Torre é transferida para a casa que o Rei acabou de atravessar.





Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

O movimento das peças

Perde-se o direito ao roque:

- Se o Rei já foi movido,
- ou com uma Torre que já foi movida

O roque não é temporariamente permitido:

- se a casa que o Rei ocupa, ou qualquer casa pela qual deve passar, ou ainda a casa que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente; ou
- se houver alguma peça entre o Rei e a Torre com a qual o roque será efetuado.

Se o Rei estiver em xeque

- Diz-se que o Rei está em xeque se estiver atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que as referidas peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa ocupada porque tal movimento deixaria ou colocaria o seu próprio Rei em xeque.
- Nenhuma peça pode ser movida de modo a que exponha ou deixe o seu próprio Rei em xeque.





Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

TÉRMINO DA PARTIDA

Xeque mate – Desde que seja um lance legal.
A partida é ganha pelo jogador que abandona a partida.

A partida está empatada:

- Rei afogado;
- Por acordo entre os jogadores;
- Repetição da posição 3 vezes (desde que seja reclamada por um dos jogadores);
- Se os últimos 50 lances consecutivos tiverem sido efetuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem a captura de qualquer peça.





Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Relógio de Xadrez

- O árbitro deverá decidir onde o relógio é colocado (normalmente é à direita das pretas).
- Na hora do início da partida o relógio das brancas deverá ser posto em movimento.
- O jogador deverá parar o seu relógio e acionar o relógio do adversário com a mesma mão que fez o lance.
- Se a seta de um relógio cair o jogador perde a partida, desde que o adversário acuse o facto.
- Se as duas setas tiverem caídas a partida é considerada empatada.
- Qualquer reclamação por parte dos jogadores os relógios deverão ser parados.



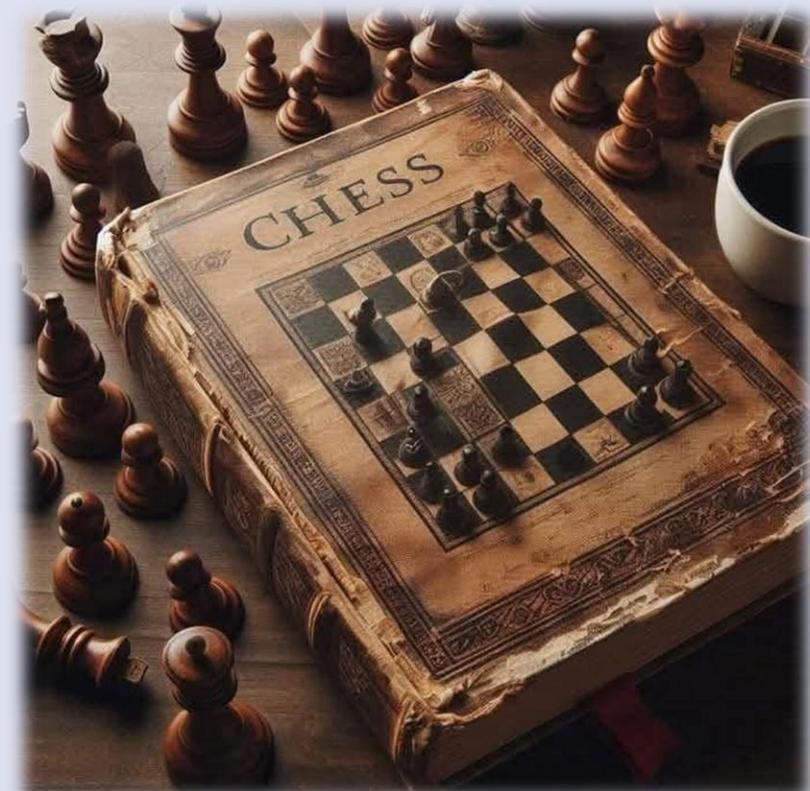


Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

O ato de mover as peças

- Ajeito
- Peça tocada peça jogada, desde que seja lance legal.
- Se toca primeiro na Torre, com intenção de fazer Roque, não pode fazê-lo.
- Se toca numa peça do adversário, deverá tomá - la, caso possa.





Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Irregularidades

- Se durante a partida se descobrir que a posição inicial das peças estava errada, até ao 3º lance, o jogo deverá ser anulado e uma nova partida disputada.
- Se for só a má colocação do tabuleiro, a posição deverá ser transferida para um tabuleiro colocado corretamente.
- Se uma partida tiver começado com cores trocadas, deverá continuar, a menos o árbitro decida de outra forma.
- Se houve um lance ilegal, a posição deverá ser colocada antes deste lance.
- Após a adoção das ações descritas na alínea (lance ilegal), para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar 2 minutos extras ao oponente





Desporto Escolar

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

Conduta dos jogadores

- Os jogadores não poderão falar durante a partida.
- Quando os jogadores terminam a partida serão considerados meros espectadores.
- Os jogadores não poderão perturbar os seus oponentes ou outros jogadores, por exemplo fazer pedidos sucessivos de empate. Os jogadores serão punidos de acordo.
- O árbitro poderá decidir atribuir o ponto ao oponente ou aos dois.





Desporto Escolar

AS REGRAS DO XADREZ

O Tabuleiro de 64 casas

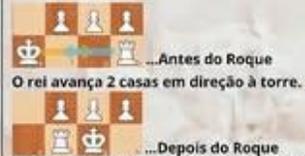


Posicione o tabuleiro com uma casa branca no canto direito e coloque a Dama em sua própria cor (a Dama branca na casa branca e a Dama preta na casa preta). As brancas sempre jogam primeiro.

Empates (5 formas)

- Oferta e aceitação** - quando um jogador oferece empate e o outro aceita.
- Afogamento (Stalemate)** - quando o jogador que deve jogar não tem movimentos legais e seu rei não está em xeque.
- Repetição tripla** - quando a mesma posição está prestes a aparecer pela terceira vez. Um dos jogadores pode reivindicar o empate.
- Regra dos cinquenta lances** - quando nenhum peão foi movido e nenhuma peça foi capturada nos últimos 50 lances de cada lado.
- Materiais insuficientes** - quando nenhum dos lados tem peças suficientes para dar xeque-mate, como por exemplo, se restarem apenas os dois reis.

Roque - Rei e Torre se movem juntos. É feito para a segurança do Rei.



Pode rocar com qualquer uma das torres, mas o rei e a torre não podem ter se movido antes. Não é permitido rocar estando em xeque, passando por uma casa atacada ou terminando em xeque.

Objetivo do jogo

Encurrular o rei de forma que ele não tenha nenhuma casa segura para fugir. Isso é chamado de xeque-mate.

História do Xadrez

A versão mais antiga e próxima do jogo de xadrez atual surgiu na Índia por volta de 500 a.C. Por volta de 1500 d.C., as principais regras já eram praticamente as mesmas que conhecemos hoje. O xadrez tem pouco mais de 500 anos na sua forma moderna.



O BISPO

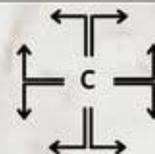


Valor = 3 pontos

Move-se na diagonal, para frente ou para trás, por qualquer número de casas vazias. Sempre permanece nas casas da mesma cor.



O CAVALO

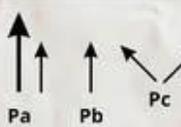


Valor = 3 pontos

Move-se em formato de "L": duas casas para frente ou para trás e uma para o lado, ou uma casa para frente ou para trás e duas para o lado. Pode pular sobre outras peças, mas só pode capturar a peça na casa de destino.



O PEÃO



Valor = 1 ponto.

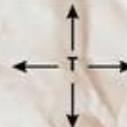
Move-se apenas para frente.

Pa: 1º movimento: pode mover 1 ou 2 casas.
Pb: Após o 1º movimento: pode mover 1 casa.
Pc: Captura: Apenas 1 casa na diagonal.

Promoção de Peão: Quando o peão chega ao final do tabuleiro, pode se transformar em uma Dama, Torre, Bispo ou Cavalos.



A TORRE



Valor = 5 pontos

Pode mover-se ao longo de uma linha ou coluna, por qualquer número de casas vazias.



A DAMA



Valor = 9 pontos

Pode mover-se ao longo de uma linha, coluna ou diagonal, por qualquer número de casas vazias.



O REI



Valor = INFINITO

Move-se em qualquer direção, mas apenas uma casa. A peça mais valiosa do tabuleiro.

En Passant



Se um peão avança 2 casas e passa por um peão inimigo parando ao seu lado, ele pode ser capturado como se tivesse se movido apenas 1 casa. Isso só pode ser feito imediatamente.

Xeque



Quando o Rei está sendo atacado mas pode escapar, bloquear o ataque ou capturar a peça atacante.

Xeque-Mate



Quando o Rei está sendo atacado e não pode escapar de nenhuma maneira.



Desporto Escolar

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Função do Árbitro

- O/a árbitro/a deve zelar para que as Leis do Xadrez sejam cumpridas.
- O/a árbitro/a deve:
 - ✓ garantir o 'fair play' (jogo justo),
 - ✓ agir no melhor interesse da competição,
 - ✓ garantir que será mantido um bom ambiente de jogo,
 - ✓ garantir que os/as jogadores/as não sejam perturbados/as,
 - ✓ supervisionar o andamento da competição,
 - ✓ adotar medidas especiais de interesse para os/as jogadores/as deficientes e para aqueles/as que necessitem de cuidados médicos,
 - ✓ observar as regras de "anti-fraude" ou as Diretrizes.
- O/a árbitro/a deve observar as partidas, especialmente quando os jogadores/as estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e, quando apropriado, impor penalidades aos jogadores/as.
- O/a árbitro/a pode designar assistentes para observar partidas, por exemplo, quando vários jogadores estiverem em apuro de tempo.





Desporto Escolar

REGRAS DE COMPETIÇÃO

- O/a árbitro/a pode conceder tempo adicional a um ou a ambos os/as jogadores/as no caso de perturbação externa da partida.
- O/a árbitro/a não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deve indicar o número de lances completados, exceto, quando pelo menos uma das setas/bandeiras tenha caído.





Desporto Escolar

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Função do Árbitro

- 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 atuação dos competidores.
- Intervém quando a forma de atuar de qualquer competidor não respeita as regras do jogo.
- Penaliza sempre que há infração ao código das leis desportivas.
- Procede à oficialização do resultado da competição quando esta termina.





Desporto Escolar

Regras da modalidade

O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- Advertência.
- Aumentar o tempo do oponente.
- Reduzir o tempo do jogador infrator.
- Declarar a perda da partida.
- Expulsão do torneio.
- O árbitro poderá conceder tempo adicional a um ou a ambos os jogadores no caso de distúrbio externo durante a partida.
- O árbitro não deverá intervir numa partida, só se for solicitado para tal.





Desporto Escolar

Regras da modalidade

No início da partida, deve:

- Dizer o número da ronda,
- Pedir para os alunos/atletas se cumprimentarem,
- Dar início à sessão,
- Manda acionar o relógio das brancas.





Desporto Escolar

Regras da modalidade

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 detetar uma irregularidade
- Intervir quando para isso solicitado por um jogador
- Acompanhar os apuros de tempo





Desporto Escolar

Sala do Torneio:

- Secretariado/PC
- Mesas de jogos
- Zona de emparceiramento / resultados





Desporto Escolar

Software de gestão de torneios / Divulgação de Resultados

No Desporto Escolar o Programa de Emparceiramento é o Swiss-Manager.

A Federação Internacional de Xadrez (FIDE), juntamente com a Federação Portuguesa de Xadrez (FPX), recomenda e aprova o uso de programas específicos para tal, sendo o Swiss-Manager a ferramenta mais utilizada e fiável para a execução de emparceiramentos em torneio.

Dados do torneio (Sistema Suíço com classificação por equipes)

Show on chess-results

Organizador: Agrupamento de Escolas Dr. Correia Mateus - Desporto Escolar
 Página web: https://agcorreiamateus.ccems.pt/ e-mail:
 Ritmo de jogo: 10 m + 3 s
 Diretor do Torneio: Fernando Martins
 Árbitro Principal: Hugo Gomes Deputy Chief Arbiter: João Peixoto
 Árbitro: Maria Araujo
 Federação: POR Portugal
 Local: Leiria
 Rodadas: 6 Data a partir de: 19.02.2025 Até: 19.02.2025
 U8,U10,U12,U14,U16,U18,U20,S50,S85 Data de corte: 01.01.2025 Rating mín. para Raatin-Ø: 1000
 Categorias: reavaliar ordem dos tabuleiros

Repetição: 1
 pontos para o jogador bye: 1

N° de tabuleiros: 0

Introduzir/modificar os resultados da rodada 6

1	11 Gonçalves Dinis	4	0	: 1	5	Tavares Rodrigo	1 : 0	% : %
2	13 Lopes Martim	4	1	: 0	4	Talban Valéria	0 : 1	Vazio
3	18 Rocha Igor	3	0	: 1	4	Pedrosa Tiago	1F:0F	0F:1F
4	1 Alho Ruben	3	%	: %	3	Faria Carolina	0F:0F	Apl
5	3 Arnouth Tiago	3	1	: 0	3	Simões Francisco	0:0	0:% %:0
6	15 Matos Gabriel	2	1	: 0	3	Sobreira Gabriel	1U:0U	%:U %:U
7	2 Araújo Leonardo	2	0	: 1	2	Pinto Edgar	3U:1U	Todos
8	9 Ferreira Salvador	2	0	: 1	2	Bastos Leonardo	Os que faltam	
9	10 Francisco António	2	1	: 0	2	Ferreira Leonor	Rd-1	Rd+1
10	14 Mártires Bianca	2	1	: 0	1%	Carreira Santiago	Cor	
11	12 Leão Samuel	1%	0	: 1	1	Chen Daniel	Download from Chess-Results	

Nome ou código:



Desporto Escolar

Divulgação de Resultados

Todos os resultados das diversas fases (Locais, Regionais e Nacionais) devem ser colocados no <http://chess-results.com/> (realizar o Upload no swiss-manager para o Chess-Results).

Chess-Results.com
in close cooperation with the Administrations-and Pairing-program Swiss-Manager

ServerTime 24.09.2025 16:20:03

Arquivo | Introduzir | Empareiramento | Informação | Visualizar | Rodada | Listas | Especiais | Lista de rating

Base de dados de torneios | Campeonato AUT | Fotografias | FAQ | Registo online | Swiss-Manager | ÖSB | FIDE

important tournaments | Calendário | Ligações | Technical News | Contacto

Bem vindo à base de dados de torneios do Chess Results

O Chess-Results.com é um poderoso servidor destinado a registar detalhes e resultados e de Torneios de xadrez.

O arquivo de torneios de chess-results.com contém mais de 955.000 torneios de todo o mundo, desde torneios de clubes a campeonatos europeus ou olimpíadas de xadrez. Isto só é possível graças ao programa Swiss-Manager, programa de administração de torneios de xadrez que permite atualização em tempo real no chess-results.com.

Procurar torneios
Pode procurar torneios e mostrar, imprimir ou exportar para Excel os resultados finais, os empareiramentos, as tabelas cruzadas e muito mais.

Procurar jogadores
Pode procurar todos os torneios onde participou um jogador e mostrar, imprimir ou exportar para Excel todos os detalhes do jogador e dos torneios.

Procurar jogos
Pode procurar jogos e visualizá-los na Rede ou descarregar os jogos em formato PGN.

Contacto
Para perguntas, sugestões ou críticas, contacte : contact@chess-results.com (Preferencialmente em Inglês ou

Swiss-Manager (23/09/2025 Build: 14331127) Desporto Escolar - Encontro LIDE-Lima PARCIBADOS 2024-2025 Grupo: Sistema único com classificação por equipe

Arquivo | Introduzir | Empareiramento | Informação | Visualizar | Rodada | Listas | Especiais | Lista de rating

Internet Janela ?

- Site da Swiss-Manager
- Site da Chess-Results.com
- Restringir o carregamento de torneios
- Upload automático a Chess-Results.com
- Download tournament from Chess-Results.com
- Upload pictures/files to Chess-Results.com
- Mostrar o registo
- Mostrar o torneio na Chess-Results.com
- Personalizar listas na Chess-Results.com
- Importar os registos online na Chess-Results.com
- Acessar os registos online na Chess-Results.com
- Baixar a atualização do programa
- Check for Swiss-Manager Update
- Show Swiss Manager change log
- Setup Team-Composition Online-Registration on CR



Desporto Escolar

Os Benefícios do Xadrez



Alguns benefícios do xadrez já são conhecidos desde a idade média, contudo só recentemente se tem estudado os seus efeitos na adolescência onde os impactos são mais significativos na cognição e desenvolvimento da aprendizagem. Inclusive em alguns países o Xadrez é aplicado como disciplina obrigatória.

Uma das grandes vantagens do xadrez, é o seu investimento inicial baixo, um tabuleiro e umas peças é o necessário para a prática desta modalidade durante uns bons anos.



SABIA QUE ...

7 EM CADA 10

Adultos já jogaram xadrez ao longo da sua vida



O TABULEIRO

O primeiro tabuleiro de Xadrez na Europa surge aproximadamente em 1090



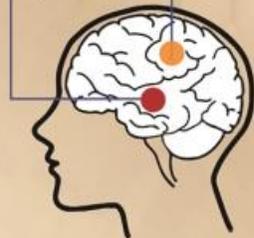
O REI

A expressão "Checkmate" provém do persa "Shāh Māt" que significa (Rei morto)



Núcleo Caudado

Responsável pelo pensamento rápido e pela formação do hábito corresponde à intuição esta notória nos jogadores intermediários e profissionais



Área da Associação

No lado esquerdo do cérebro a região associa todas as informações captadas pelos sentidos. O raciocínio lógico de alto nível exigido pelo Xadrez coloca a área em grande funcionamento durante uma partida.



Factores Benéficos da Prática do Xadrez



- 1 Espirito de Equipa
- 2 Criatividade
- 3 Tomada de Decisões
- 4 Vinculo com Cotidiano
- 5 Atenção
- 6 Competitividade
- 7 Auto - Estima

E AINDA...

- o Desenvolvimento do raciocínio matemático
- o Maior desenvoltura ao tomar decisões
- o Aumento da criatividade
- o Aumento a memória
- o Aumento da velocidade de pensamento
- o Aumento da concentração



Quer Aprender Xadrez?

Consulte: www.fpx.pt

<http://www.fpx.pt/web/atividades/aprender-xadrez/ensino-de-xadrez>

Fontes:
www.afdeportes.com
pt.wikipedia.org
www.metro.co.uk



Desporto Escolar

O XADREZ E OS CONTRIBUTOS para o Desenvolvimento Intelectual

O Xadrez é um dos desportos mais praticados no mundo, é um grande impulsionador da imaginação, contribui para o desenvolvimento da memória, capacidade de concentração e da velocidade de raciocínio.

Foi constatado que o Xadrez desempenha um papel importante a nível social, por ensinar a lidar com a derrota e com a vitória, mostrando que a derrota não é sinónimo de fracasso nem vitória é sinónimo de sucesso.

Num estudo realizado, comparando o desenvolvimento de grupos de estudantes de diversas idades, separando-os em dois grupos os que jogavam e os que não jogavam Xadrez, concluiu-se que o raciocínio lógico e a capacidade de cálculo são estimulados, produzindo excelentes resultados no desempenho escolar.

Em aspectos gerais, os alunos que jogam Xadrez apresentam nitida superioridade em força de vontade, tenacidade, memória e concentração.

O Xadrez ensina a avaliar as consequências dos actos, tornando os praticantes mais prudentes e responsáveis.

No caso das crianças e jovens, o Xadrez estimula o desenvolvimento intelectual. No caso dos adultos e idosos, o Xadrez contribui preservando por mais tempo a agilidade mental.



UTILIDADE EDUCATIVA

- Estimula o raciocínio lógico
- Activa a concentração
- Ajuda na tomada de decisões
- Maior capacidade para o pensamento e execução lógica, auto-consistência e fluidez de raciocínio
- Estimula a imaginação e a versatilidade
- Desenvolvimento da capacidade para pensamento abrangente e profundo
- Avaliação da hierarquia do problema e a percepção do tempo disponível



www.fpx.pt

Fonte: www.academiademusica.blogspot.pt
www.xadrezreal.com.br pt.wikipedia.org

"A impossibilidade de conhecer o melhor lance numa partida de xadrez é o que eleva o xadrez de um jogo científico para uma forma de arte, um meio de expressão individual".
John R. Bowman (físico)

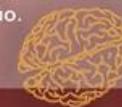


SABIA QUE...

Jogar Xadrez ajuda a desenvolver a criatividade e estimula o cérebro



A prática contínua do xadrez melhora, nos estudantes entre os 6 e os 18 anos: a capacidade de captação, abstração verbal, atenção, resistência à distração, organização perspectiva, análise, coordenação visual e motora, rapidez, planeamento e previsão.





Desporto Escolar



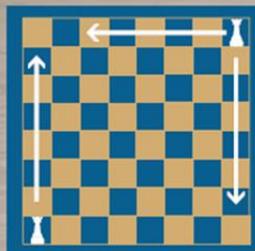
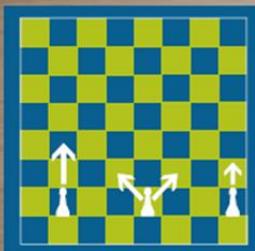
QUERES APRENDER XADREZ?

encontra o local de ensino mais perto de ti em

www.fpx.pt



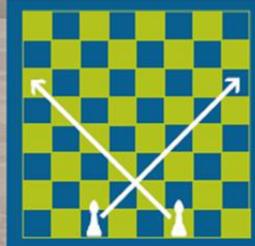
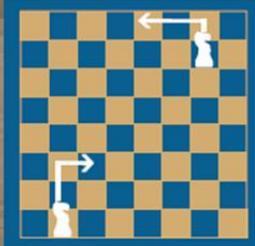
Na primeira jogada pode avançar uma ou duas casas, depois só pode avançar uma casa de cada vez. Esta é a única peça que não pode andar para trás.



Move-se nas linhas e colunas, sem limite.



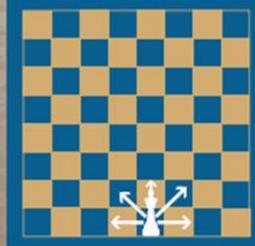
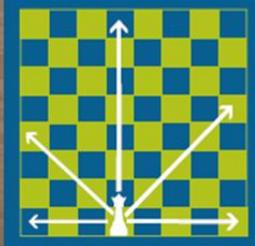
Move-se em "L", de 4 formas diferentes (uma ou duas casas para a frente ou trás e duas ou uma casa para o lado direito ou esquerdo, respetivamente). É a única peça que pode passar



Move-se nas diagonais, cada bispo numa casa de cor diferente, sem limite.



Move-se nas linhas e colunas, sem limite.



Move-se em todas as direcções apenas uma casa.



CAPTURA: Para capturar peças ao adversário move-se a peça para a casa da peça a capturar, retirando a peça do adversário do tabuleiro. No caso dos peões, apesar de se moverem em linha recta, capturam apenas na diagonal, com o alcance de uma casa.

EN PASSANT: Quando um peão avança duas casas, pode ser capturado, no lance imediatamente a seguir, por um peão adversário que esteja ao seu lado, como se tivesse avançado apenas uma. É apinhado "na passagem".

PROMOÇÃO: Quando um peão atinge a oitava linha ele é automaticamente promovido a qualquer peça à escolha de quem o promove (Dama, Bispo, Torre, Cavalo).

ROQUE: O Roque é uma jogada especial onde se podem movimentar duas peças simultaneamente o Rei e a Torre. Existem dois tipos de roque, o pequeno e o grande mas a técnica é igual em ambos. O Rei movimenta-se duas casas em direcção à torre e esta passa por cima do rei colocando-se na casa imediatamente a seguir.

O Roque é proibido quando: O Rei ou a Torre já se moveram; o Rei encontra-se em Xequé; o Rei passa por uma posição Xequé.

XEQUE: É a ameaça de captura do Rei por uma peça adversária, obrigando a defender-se movendo-se para outra casa sem ameaça ou protegendo-se por outra peça.

XEQUE MATE: É quando se ataca o rei de forma a não ter fuga possível, terminando o jogo, vencendo o jogador que concretiza esta ameaça ao rei adversário.

O jogo acaba quando: Um dos jogadores faz xeque mate, vencendo, um dos jogadores fica "afogado", sendo empate, a eliminação de peças do tabuleiro leva a uma posição de empate teórico.

AFOGADO: É a vez de um jogador jogar, o seu Rei não está em Xequé e nenhuma das suas peças se pode mexer.

POSIÇÕES DE EMPATE TEÓRICO: Acontecem quando nenhum dos jogadores tem material suficiente para ganhar o jogo. São posições de empate: Rei contra rei; Rei e bispo contra rei; Rei e cavalo contra rei; ou Rei e bispo ou cavalo; Rei e dois cavalos contra rei.



Desporto Escolar



19 NOVEMBRO

DIA MUNDIAL
DO XADREZ



sabia que...

O Dia Mundial do Xadrez é comemorado no dia 19 de novembro, data de nascimento do cubano José Raúl Capablanca (1888-1942) um dos maiores xadrezistas de todos os tempos.

Capablanca é referido por vários historiadores da modalidade como o "Mozart" do Xadrez, uma vez que o seu talento desde cedo se evidenciou tendo aos quatro anos aprendido as regras de xadrez simplesmente observando o seu pai a jogar.

Capablanca ainda é considerado como um dos melhores jogadores de todos os tempos, tendo ficado conhecido pela sua rapidez de decisão, uma grande qualidade dos seus finais e por não cometer erros. Era ainda conhecido pelo seu enorme talento natural e pelo pouco tempo despendido a preparar as suas partidas.

Em toda a sua carreira, Capablanca sofreu menos de cinquenta derrotas em jogos oficiais, conseguindo ainda o feito de estar invicto durante oito anos consecutivos, entre 1916 a 1923, com uma série de 63 jogos sem perder incluindo a vitória no Campeonato do Mundo.

o que é o xadrez?

O Xadrez é um jogo de estratégia e tática onde os jogadores movem 32 peças num tabuleiro de 64 casas. As casas divididas de forma igual são alternadas em cores claras e escuras.

Existem muitas lendas em torno da invenção deste jogo, acredita-se que tenha surgido na Índia há milhares de anos e evoluído na Europa. O Xadrez atual também designado por Xadrez Ocidental ou Xadrez Internacional surgiu na Europa no século XV. A forma tradicional de jogar uma partida de xadrez é presencial, dois jogadores estão presentes fisicamente. No jogo virtual, os xadrezistas disputam as partidas em computadores através de uma rede local ou da Internet.

No início de uma partida cada jogador dispõem de 16 peças: oito peões, dois cavalos, dois bispos, duas torres, um rei e uma dama. Cada uma das peças possui um valor e segue um movimento diferente.



SINDROME DE DOWN

As crianças com síndrome de Down têm o seu desenvolvimento intelectual atrasado em relação às outras crianças, visto que a sua concentração, memória e raciocínio lógico precisam de ser estimulados frequentemente para terem um aprendizagem satisfatória.



O Xadrez é uma ferramenta pedagógica para o auxílio no desenvolvimento intelectual das crianças. Quando o jogo é introduzido nas crianças com Síndrome de Down, o professor poderá desenvolver o raciocínio lógico, concentração, memória e a noção de abstrato.

XADREZ NAS ARTES

O xadrez foi também retratado nas artes, usado como metáfora de combate, como símbolo da supremacia da lógica, ou ainda, no espírito dos moralistas medievais.

As diferentes peças de xadrez serviam como metáforas para diferentes classes sociais e os deveres humanos foram comparados às regras do jogo ou às propriedades visuais das peças. Durante o Iluminismo, o xadrez surge como um instrumento útil para o desenvolvimento intelectual.



curiosidades



Desporto Escolar

Regulamentos do Desporto Escolar - enquadramento



REGULAMENTO
ESPECÍFICO
DE XADREZ
2025-2026



REGULAMENTO GERAL DE
FUNCIONAMENTO DO
DESPORTO ESCOLAR 2025-2026

REGULAMENTO DE
FUNCIONAMENTO DOS CENTROS DE
FORMAÇÃO DESPORTIVA
DO DESPORTO ESCOLAR
2025 - 2026

Regulamento
«DE Escola Ativa»
2025-2026



Regulamentos do Desporto Escolar - enquadramento

Desporto Escolar

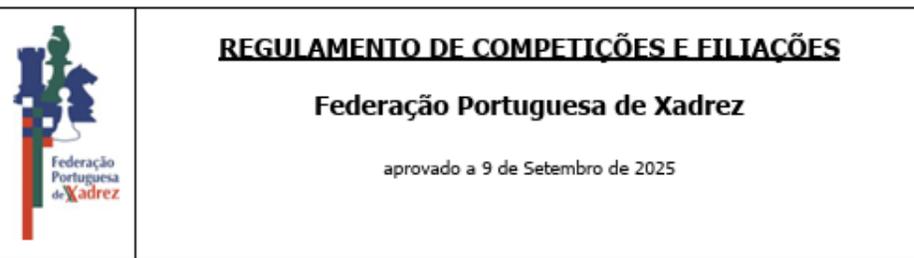


REGULAMENTO ESPECÍFICO DE XADREZ 2025-2026



Os Professores/ alunos juizes árbitros devem consultar o Regulamento Específico de Xadrez e o Regulamento de Competições e Filiações no site da Federação Portuguesa de Xadrez:

fpx.pt/site/public/uploads/regulamentos/RCP-25-26.pdf





Desporto Escolar



O QUE É POSSÍVEL APRENDER COM O

Xadrez

Estimula a memória

Respeitar os adversários

Resolução de
problemas

Lidar com stress
e pressão

Cálculo e
análise

Saber perder
e ganhar

Foco e
Concentração

Entender a
importância do
estudo e disciplina

Conhecer jogadores
de diferentes idades e
culturas

Paciência em
partidas longas

Resiliência

Passatempo
divertido

Avaliação
de Riscos

Criatividade





Desporto Escolar



**“O Xadrez é a ginástica da inteligência”
Johann Goethe (1876)**



Desporto Escolar



<https://desportoescolar.dge.medu.pt/>



<https://www.facebook.com/desportoescolar/>



Instagram: [@Desportoescolar](https://www.instagram.com/Desportoescolar)



https://x.com/DEscolar_Port



www.youtube.com/@DEdesportoescolar

MEIOS OFICIAIS DE COMUNICAÇÃO DO DESPORTO ESCOLAR



DESEJAMOS UM EXCELENTE ANO LETIVO!

