



Fundado em 1940

Grupo de Xadrez do Porto

Competição – Formação – Recreação – Memória
Medalha de Mérito Municipal, Clube formador FPX – grau 2

Torneio de 960 (Random Chess) de Clássicas do GXP 2026

REGULAMENTO

(19 de maio a 4 de junho de 2026)

1. Objetivo:

Organizar e promover a prática do Xadrez 960 (Fischer Random) entre os participantes, valorizando o espírito Desportivo e a criatividade.

2. Organização e local de jogo

O Torneio 960 de Partidas Clássicas do GXP 2026 terá lugar de 19 de maio a 4 de junho, sempre às terças e quintas-feiras, às 20h, sendo a sua organização da responsabilidade da direção do GXP - Grupo de Xadrez do Porto.

A prova disputar-se-á na sede do GXP - Travessa das Almas 12, Porto.

3. Participantes e Inscrições

O Torneio 960 de Partidas Clássicas do GXP 2026 é aberto a todos os xadrezistas, sócios ou não sócios.

As inscrições devem ser efetuadas enviando nome completo, data de nascimento, clube, contacto para jobpinho@gmail.com, até às 20h do dia 15 de maio.

Cada jogador pagará 5€ por torneio. Os sócios estão isentos de pagamento.

O pagamento deve ser feito por transferência bancária para:

Grupo de Xadrez do Porto

IBAN: PT50 0010 0000 1968 7660 001 03 (Banco BPI), ou feito no local do jogo.

O limite de inscrições é de 33 jogadores por torneio e só se realiza com um mínimo de 8 jogadores.



Fundado em 1940

Grupo de Xadrez do Porto

Competição – Formação – Recreação – Memória
Medalha de Mérito Municipal, Clube formador FPX – grau 2

4. Sistema e ritmo de jogo

Sistema suíço de 5 sessões, utilizando-se para o efeito o programa Swiss-Manager.

Cada jogador terá 60 minutos para terminar a partida, com 30 segundos de incremento por lance.

Em todas as jornadas, a posição inicial será sorteada e divulgada antes do início da jornada, utilizando-se para o efeito o programa Chess960 (Gerenciador de posições iniciais).

Para efeito das regras, para faltas de comparência, determina-se que as faltas serão atribuídas 30 minutos após o início de cada sessão, começando os relógios a contar o tempo, para os jogadores de brancas, desde o início.

Cada jogador terá direito a usar 1 "bye", (desde que mencione a intenção, antes do empareiramento da jornada em questão), exceto nas 2 últimas jornadas, sendo que será excluído do torneio à 2ª falta de comparência.

Os jogadores, uma vez terminada a partida, passam a ser considerados como público.

Os Jogadores poderão adiar ou antecipar a sua partida, (excepto nas 2 últimas jornadas), desde que:

- 1) Se o jogo for a uma terça-feira, poderá antecipar, no maximo 2 dias.(domingo)
- 2) Se o jogo for a uma quinta-feira poderá adiar, no maximo 2 dias. (sábado)
- 3) Logo que acabe o jogo têm de dar conhecimento ao árbitro.
- 4) O local de jogo e a arbitragem é da responsabilidade dos jogadores.

5. Calendário

Calendário para a prova com 5 Rondas:

19/05/2026 - 20h00 1ª Ronda
21/05/2026 - 20h00 2ª Ronda
26/05/2026 - 20h00 3ª Ronda
28/05/2026 - 20h00 4ª Ronda
04/06/2026 - 20h00 5ª Ronda



Fundado em 1940

Grupo de Xadrez do Porto

Competição – Formação – Recreação – Memória
Medalha de Mérito Municipal, Clube formador FPX – grau 2

A entrega de prémios, ocorrerá no fim da última jornada do torneio

5. Prémios:

Será atribuído um trofeu ao 1º classificado

Será atribuído uma medalha ao 2º classificado

Será atribuído uma medalha ao 3º classificado

Será atribuído uma medalha ao 1º classificado feminino

Será atribuído uma medalha ao 1º classificado veterano +50 e +

6. Critérios de desempate

Serão aplicados os seguintes critérios de desempate (programa Swiss-Manager):

- a) Resultado Particular [81]
- b) Buchholz completo [84] (0,0,N,N,0,N);
- c) Buchholz corrigido [84] (1,0,N,N,0,N);
- d) Sonneborn-Berger [85] (0,0,N,N,0,N,N);
- e) Maior número de vitórias [68] (0,0,N,N,0,N,N);
- f) Sorteio

7. Direção da Prova e Arbitragem

A Direção da Prova e a Equipa de Arbitragem serão nomeadas pela Direção do GXP.

8. Regras:

- Aplicam-se as regras oficiais da FIDE para Xadrez 960.
- O Roque é permitido conforme as regras específicas da modalidade.
- A posição inicial obedecerá às regras padrão de distribuição das peças do Xadrez 960.



Fundado em 1940

Grupo de Xadrez do Porto

Competição – Formação – Recreação – Memória
Medalha de Mérito Municipal, Clube formador FPX – grau 2

9. Disposições Finais

A inscrição e participação, presumem a aceitação expressa das disposições contidas no presente regulamento, nos regulamentos da FPX e da FIDE no que aplicáveis.

Os casos omissos serão decididos pela Direção da Prova tendo em conta os Regulamentos da FPX e da FIDE.

Grupo de Xadrez do Porto

O Presidente

Firmino Silva

15 de março de 2025

Regras do Xadrez 960 (Random Chess)

Antes de uma partida de 'Xadrez 960' a posição inicial é colocada aleatoriamente, mas sujeita a certas regras. Depois disso, a partida é jogada da mesma forma que o xadrez tradicional.

É importante mencionar que tanto peças como peões têm os seus movimentos normais, e o objetivo de cada jogador é dar xeque-mate ao Rei do/a oponente.

Requisitos da posição inicial o Rei é colocado em alguma casa entre as duas Torres,

os Bispos são colocados em casas de cores opostas, e as peças pretas são colocadas em posição oposta à das brancas.

A posição inicial pode ser gerada antes da partida por um programa de computador ou usando dado, moeda, cartas, etc.



Fundado em 1940

Grupo de Xadrez do Porto

Competição – Formação – Recreação – Memória
Medalha de Mérito Municipal, Clube formador FPX – grau 2

As regras permitem a cada jogador rocar uma vez por partida, num movimento conjunto de Rei e Torre em uma única jogada.

Entretanto, algumas interpretações do jogo de xadrez tradicional são necessárias para o roque, porque as regras tradicionais pressupõem posições iniciais para Rei e Torre que não são aplicáveis com frequência no 'xadrez randômico'. (Random Chess)

Diretrizes II. Regras do Xadrez 960

A posição inicial para o 'Xadrez 960' deve seguir certas regras. Os peões brancos devem ser colocados na segunda linha como no xadrez usual.

Todas as peças brancas restantes são colocadas de forma aleatória na primeira linha, mas com as seguintes restrições:

Como rocar no 'Xadrez 960':

Dependendo da posição do Rei e da Torre anteriormente ao roque, a manobra de roque no 'Xadrez 960' é executada por um dos quatro métodos seguintes:

- 1) **Roque de duplo movimento:** um lance com o Rei seguido de um lance com a Torre, ou
- 2) **Roque por transposição:** Trocando a posição do Rei com a da Torre, ou
- 3) **Roque com um único lance de Rei:** Fazendo somente um lance de Rei, ou
- 4) **Roque de um só lance de Torre:** Fazendo somente um lance com a Torre.

Recomendações:

Quando rocar num tabuleiro físico com um/a oponente humano, é recomendado que o Rei seja movido por fora da superfície do tabuleiro até junto da sua posição final, a Torre então será movida da sua posição inicial para a sua posição final e, finalmente, o Rei seja colocado na sua casa de destino.



Fundado em 1940

Grupo de Xadrez do Porto

Competição – Formação – Recreação – Memória
Medalha de Mérito Municipal, Clube formador FPX – grau 2

Após o roque, as posições finais da Torre e do Rei devem ser exatamente as mesmas do xadrez tradicional.

Esclarecimento

É conveniente dizer "vou rocar" antes de efetuar o lance.

Em certas posições iniciais, o Rei ou a Torre (mas não ambos) não se movem durante o roque.

Deste modo, após o grande roque (anotado como 0-0-0 e conhecido como roque do lado da Dama no xadrez ortodoxo, o Rei estará na casa c (c1 para as brancas e c8 para as negras) e a Torre estará na casa d (d1 para as brancas e d8 para as negras).

Após o pequeno roque (anotado como 0-0 e conhecido como roque do lado do Rei no xadrez ortodoxo), o Rei estará na casa g (g1 para as brancas e g8 para as negras) e a Torre estará na casa f (f1 para as brancas e f8 para as negras).

Todas as casas entre as casas iniciais e finais do Rei (incluindo a casa final), e todas as casas entre as casas iniciais e finais da Torre (incluindo a casa final), devem estar vagas, exceto as casas do Rei e da Torre utilizada para rocar.

Em algumas posições iniciais, algumas casas podem estar ocupadas durante o roque (deveriam estar vagas no xadrez tradicional). Por exemplo, após o grande roque, é possível, as casas 'a', 'b' ou 'e' ainda permanecerem ocupadas, e após um pequeno roque é possível que as casas 'e'/ou 'h' estejam ocupadas.

Grupo de Xadrez do Porto
O Presidente
Firmino Silva

30 de março de 2026