

21 REGULAMENTO ESPECÍFICO DE XADREZ – 12 a 14/15 a 17 ANOS



Confederação Brasileira de Xadrez

Presidente: GM Darcy G. M. V. Lima

Rua Alfredo Potratz, 355, Centro, Santa Maria de Jetibá - ES

Tel.: (21) 3258-6760

Email: cbx@cbx.org.br

Site: www.cbx.org.br

1. A competição de xadrez será realizada de acordo com as regras oficiais da federação internacional de xadrez (FIDE), adotadas pela confederação brasileira de xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste regulamento.
2. A unidade da ensino poderá inscrever 2 (dois) alunos-atletas em cada gênero.
3. O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem e permanecer com a mesma durante toda partida.
 - 3.1. Os alunos-atletas deverão estar uniformizados com camisa/camiseta, bermuda/calça, meia e tênis ou sapato. Não serão permitidas participações de chinelo ou sandália.
 - 3.2. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 3 deste regulamento e no regulamento geral, não serão impedidos de competir na sua 1ª rodada mas terão relatório encaminhado à CDE. A partir da sua 2ª rodada, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.
 - 3.3. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, bermudas), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).
 - 3.4. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas e camisetas) o nome da instituição de ensino, cidade e sigla da unidade da federação.
4. Contagem dos pontos:
 - 4.1. Vitória: 1 (um) ponto.
 - 4.2. Empate: 0,5 (meio) ponto.
 - 4.3. Derrota: 0 (zero) pontos.
5. Durante a partida é expressamente proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico. Se é evidente que o jogador trouxe

tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo deve perder a partida. O oponente deve vencer.

6. Será realizado 1 (um) torneio na competição:

6.1. Torneio convencional ou pensado

6.1.1. O tempo de jogo será de 30 (trinta) minutos sem acréscimo.

6.1.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de empareiramento, nos gêneros feminino e masculino. O número de rodadas será definido no congresso técnico

~~6.1.3. Os jogadores deverão anotar em algébrico na planilha prescrita para a competição os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível.~~

~~6.2. Torneio relâmpago ou blitz:~~

~~6.2.1. O tempo de jogo será de 3 (três) minutos com acréscimo de 2 (dois) segundos por lance para cada jogador.~~

~~6.2.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de empareiramento em 7 (sete) rodadas, e será misto (alunos-atletas e alunas-atletas jogando uma mesma competição).~~

7. Para o torneio serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

7.1. Confronto direto.

7.2. Buchholz com corte do pior resultado.

7.3. Buchholz sem corte.

7.4. Sonnerborg-Berger.

7.5. Maior número de vitórias

7.6. Sorteio.

8. O programa da competição de xadrez será definido no congresso.

9. O comitê organizador oferecerá os materiais abaixo relacionados para a competição, devendo cada aluno-atleta levar sua caneta para anotação da partida.

9.1. Tabuleiros.

9.2. Jogo de peças padrão oficial.

9.3. Relógio de xadrez.

10. A reunião técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.
11. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao regulamento geral.
12. Estará eliminado da competição o aluno-atleta que sofrer o segundo WO.
13. Os seguintes procedimentos deverão ser obedecidos:
 - A. Faltando 30 (trinta) minutos para o início da rodada o Ambiente de Jogo será aberto para alunos-atletas, técnicos, acompanhantes e expectadores;
 - B. Faltando 5 (cinco) minutos para o início da rodada, apenas os alunos-atletas e pessoas autorizadas pelo Comitê Organizador poderão permanecer no Ambiente de Jogo. Nesse momento todos os técnicos, acompanhantes e expectadores deverão se retirar deste espaço, não podendo estar presente, nem adentra-lo durante a rodada em curso;
 - C. O jogador deverá estar sentando na cadeira referente ao seu tabuleiro na hora do início da partida, através do relógio oficial da competição que determinará o início da partida, ou através da coordenação de arbitragem, que dará início a partida. A tolerância é zero para o jogador atrasado e ele perderá o ponto.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade, com a anuência da gerência de esporte, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

