

ETAPA ESTADUAL/ REGIONAL



XADREZ

Art. 1º. A Competição de Xadrez será realizada na modalidade Convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento.

PARÁGRAFO ÚNICO – É responsabilidade de cada instituição participante providenciar uma cópia das Leis do Xadrez em vigor, orientando seus atletas e técnicos para a observação das mesmas durante a competição.

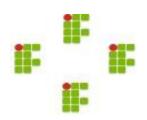
- Art. 2º. A competição será realizada em dois torneios: um por equipes com 05 (cinco) tabuleiros para cada equipe e outro individual.
- § 1º Cada equipe, nos naipes masculino e feminino, será composta por, no mínimo 03 (três) e, no máximo, 05 (cinco) alunos.
- § 2º As equipes que inscreverem menos que 05 (cinco) atletas, respeitando-se o mínimo estabelecido no *paragrafo anterior*, perderão a pontuação referente às partidas em que não houver atleta(s) por W.O.
- § 3º Para apuração do resultado final, deve-se somar os resultados de ambos torneios, pelo sistema "Grand Prix"; da seguinte forma: Somar a pontuação obtida no torneio por equipes com a pontuação obtida por cada um de seus atletas no torneio individual, conforme tabelas abaixo:
- I Pontuação "Grand Prix" para o torneio por equipes:

Colocação da Equipe	Pontuação
1°. Lugar	30 pts
2°. Lugar	25 pts
3°. Lugar	20 pts
4°. Lugar	15 pts
5°. Lugar	10 pts
6°. Lugar	05 pts









ETAPA ESTADUAL/ REGIONAL



II – Pontuação "Grand Prix" para o torneio individual:

Colocação Individual	Pontuação
1°. Lugar	15 pts
2°. Lugar	12 pts
3°. Lugar	10 pts
4°. Lugar	08 pts
5°. Lugar	06 pts
6°. Lugar	05 pts
7°. Lugar	04 pts
8°. Lugar	03 pts
9°. Lugar	02 pts
10°. Lugar	01 pt

- § 4º A relação nominal dos atletas deverá ser entregue nos prazos estabelecidos no quadro 3 do Regulamento Geral, sob pena de não participação nos jogos.
- Art. 3º. O Aluno deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. (Calça, Camisa Institucional com Manga e Sapato Fechado).
- **Art. 4º.** Todo Atleta ou Técnico, para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.
- Art. 5°. O torneio por equipes será disputado pelo sistema Round Robin (todos contra todos), exceto se o número de equipes inscritas for superior a 09 (nove), ocasião em que a competição será pelo sistema suíço, em 06 (seis) rodadas.
- Art. 6°. O torneio individual será disputado pelo sistema suíço, em 06 (seis) rodadas, com a utilização do programa de emparceiramento Swiss-Manager, recomendado pela FIDE, em ambas as competições.
- § 1º Do torneio individual somente participarão os atletas que compuserem as equipes.
- § 2º Será aplicada a restrição de emparceiramento a jogadores da mesma instituição.
- Art. 7º. A contagem dos pontos será feita:
- I No torneio por equipes a pontuação será nos moldes olímpicos da FIDE:
- a) Vitória no match: 2,0 pontos;









ETAPA ESTADUAL/ REGIONAL



- b) Empate no match: 1,0 ponto;
- c) Derrota no match: 0 ponto.

II – No torneio individual a pontuação será o oficial da FIDE:

a) Vitória: 1,0 ponto;b) Empate: 0,5 ponto;

c) **Derrota**: 0 ponto.

Art. 8º. Para apuração dos vencedores, em cada torneio, depois de apurados todos os resultados, a equipe vencedora e o atleta vencedor serão aqueles que obtiverem o maior número de pontos ao final de todas as rodadas.

Art. 9º. Em caso de empate na pontuação final de cada torneio, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

I – No torneio por equipes:

- a) Pontuação no match;
- b) Confronto direto;
- c) Sonneborn-Berger;
- d) Maior número de matchs de pretas (Most black).
- II No torneio individual:
- a) Confronto direto:
- b) Milésimos (Bucholz) com corte do pior resultado;
- c) Milésimos (Bucholz) totais;
- d) Número de vitórias;
- e) Maior número de matchs de pretas (Most black).

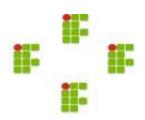
Parágrafo Único - Caso persista o empate na competição, será realizado um sorteio de outro critério de desempate para definir as colocações. Persistindo o empate, será realizada uma partida desempate com ritmo de jogo de 05 minutos KO para cada jogador (Blitz).

- **Art. 10.** Os jogadores deverão anotar, em sistema algébrico abreviado, na planilha prescrita para a competição, os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível, em conformidade com as regras do xadrez estabelecidas pela FIDE.
- **Art. 11.** Não será permitido empate de comum acordo com menos de 20 (vinte) lances, a menos que ocorra pela regra de 03 (três) repetições de diagrama.









ETAPA ESTADUAL/ REGIONAL



- **Art. 12.** É expressamente proibido trazer celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos. O descumprimento a esta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término da mesma, enquanto a rodada estiver em andamento.
- Art. 13. A instituição sede disponibilizará à competição o material abaixo:
- I– Planilha de anotação.

PARÁGRAFO ÚNICO - Cada enxadrista deverá trazer o seu material (Peças, Tabuleiro e Relógios oficiais) em perfeito estado de funcionamento e caneta para anotar os lances das partidas.

- **Art. 14.** 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.
- **Art. 15.** A ordem dos tabuleiros deverá ser entregue à organização no Congresso Técnico, ocasião em que o árbitro chefe estará disponível a tirar dúvidas dos atletas e técnicos sobre as Leis do Xadrez.
- **Art. 16.** O atleta que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos demais jogos dessa modalidade até o total cumprimento de sua pena.
- **Art. 17.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Xadrez, com a anuência da Comissão de Desportos, não podendo esta resolução contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral dos JIFs 2015.

Belém, 10 de maio 2016.

Comissão Organizadora Geral dos Jogos da Etapa Estadual dos JIF 2016





