

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE DE XADREZ

Art. 1º A competição será regida pelas normas da FIDE (Federação Internacional de Xadrez – FIDE), pelo Regulamento Geral e por este Regulamento.

Parágrafo Único - O árbitro do torneio com base no Art. 40 do Regulamento Geral poderá eliminar o professor, colaborador ou enxadrista que ferir as normas regulamentares, disciplinares ou a ética esportiva dentro ou fora da competição.

Art. 2º Os locais dos jogos serão definidos, no Congresso Técnico.

Art. 3º No decorrer das partidas, não será permitida a permanência de pais, professores, colaboradores no salão de jogos. Somente enxadristas e árbitros.

§ 1º Cinco minutos antes do início da primeira rodada será liberado a permanência para fotografias e filmagens no ritmo blitz.

§ 2º Três minutos antes do início de cada rodada será liberado a permanência para fotografias e filmagens no ritmo pensado.

Art. 4º A modalidade será disputada em 4 categorias:

- Infantil Masculino e Feminino de 12 a 14 anos para os nascidos de 2010, 2011 e 2012;
- Juvenil Masculino e Feminino de 15 a 17 anos para os nascidos de 2007, 2008 e 2009.

Parágrafo Único – Para as seletivas do interior do Estado, a modalidade acontecerá, na categoria infantil (12 a 14) e juvenil (15 a 17 anos) masculino e feminino no ritmo de 15 minutos para cada enxadrista (15' K.O.), seguindo as Leis do xadrez rápido. Classifica-se o 1º colocado de cada categoria e gênero para a Etapa Final. Nas Seletivas do Interior, cada Município poderá inscrever no máximo 1 enxadrista por categoria e gênero.

Art. 5º Cada Escola só poderá inscrever os enxadristas classificados nas seletivas e em cada categoria.

Art. 6º A competição pensada será válida para o rating de xadrez clássico da Liga Brasileira de Xadrez (LBX). A competição blitz será válida para o rating de xadrez blitz da Liga Brasileira de Xadrez (LBX).

Parágrafo único - Os enxadristas serão numerados por ordem de força, de acordo com seu rating CBX (pensado), rating LBX (rápido) e por ordem alfabética do sobrenome do enxadrista.

Art. 7º Durante a partida é expressamente proibido ao enxadrista portar no salão de jogos qualquer dispositivo eletrônico. Se é evidente que o enxadrista trouxe. Em caso de descumprimento, o atleta perderá a partida.

Art. 8º O enxadrista deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça. É proibido manter a mão sobre o relógio, bater com força, acioná-lo com a peça ou segurá-lo.

Parágrafo único - Antes de começar a partida, os enxadristas deverão observar a correta posição das peças, não sendo permitida a reclamação após o terceiro lance efetuado.

Art. 9º O tempo do enxadrista acaba quando no caso do relógio analógico a seta cai e no relógio digital o tempo zera, a reclamação deve ser feita pelos enxadristas envolvidos na partida ou do árbitro. Não é permitida a intervenção de terceiros.

Art. 10 Sistema de disputa: A competição será disputada nos Torneios Pensado e Blitz (masculino e feminino) no Sistema Suíço de emparelamento com o número de rodadas dependendo do número de participantes. Caso tenha um número igual ou inferior a 6 (seis) enxadristas, será realizado no Sistema Round-Robin (todos contra todos).

§ 1º Torneio Blitz:

- O tempo de jogo será de 10 (dez) minutos para cada enxadrista.

§ 2º Torneio Pensado:

- Tempo de jogo será de 60 (sessenta) minutos para cada enxadrista.
- Os enxadristas deverão anotar os seus próprios lances e os lances do adversário na planilha prescrita para a competição, de maneira legível e em algarismo.
- Haverá tolerância de 20 (vinte) minutos de atraso do atleta contados a partir da autorização da Coordenação para o início de cada rodada. Será exposto um cronômetro regressivo considerado referência oficial ao controle do tempo de tolerância. Caso o atleta em atraso não execute seu lance antes do esgotamento do referido tempo, será considerado perdedor.

§ 3º - Serão adotadas as seguintes penalidades para lances irregulares:

1º lance irregular: 1 minuto para o adversário.

2º lance irregular: perda da partida.

§ 4º - Ao término da partida, o enxadrista deverá informar o resultado da mesma ao árbitro e retirar-se do salão de jogos. Não será permitida a permanência do enxadrista no salão de jogos, caso não esteja jogando.

§ 5º - Caso haja interferência de terceiros em uma partida, se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.

§ 6º - O emparelamento das rodadas será realizado através do programa de computador Swiss Manager.

Art. 11 No caso de igualdade na pontuação final aplicam-se por ordem, os seguintes critérios de desempate:

Sistema Suíço:

- a) Buchholz cut 1 (corte do pior resultado);
- b) Buchholz (sem cortes);
- c) Sonneborn-Berger;
- d) Número de Vitórias (sem W.O.);
- e) Confronto direto;
- f) Sorteio.

Art. 12 Caso um torneio seja realizado no Sistema Round-Robin, esse obedecerá aos critérios de desempate na seguinte ordem:

- a) Confronto Direto;
- b) Número de Vitórias (*including forfeits*);
- c) Sonneborn-Berger;
- d) Sistema Koya;
- e) Maior número de jogos com peças escuras;
- f) Sorteio.

Art. 13 Se algum enxadrista, não comparecer ao local da competição, no horário previsto para disputa da partida, será eliminado.

Art. 14 Serão outorgadas medalhas para os três primeiros colocadas de cada categoria e naipes.

Art. 15 Professores que poderão dirigir as equipes:

I - Poderão dirigir as equipes/escolas somente professores de Educação Física que trabalhem na escola ou profissionais portadores da carteira do CREF dentro da validade (devidamente inscritos), ainda que não façam parte do corpo docente da escola. Os colaboradores (diretor, secretário, pedagogo e professores de outras disciplinas) só poderão acompanhar as equipes e não dirigi-las, apresentando as Carteiras de Identidades originais para que a equipe não perca por W x O;

Art. 16 Os enxadristas deverão apresentar-se uniformizados com a blusa com nome do município e unidade de Federação, nome da escola. O enxadrista 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.

- a) Os enxadristas deverão estar uniformizados com camisa/camiseta, bermuda/calça, meia e tênis ou sapato. Não serão permitidas participações de chinelo ou sandália.
- b) Os enxadristas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste regulamento e no Regulamento Geral (Art. 47, 48 e 49), é opcional o nome da Escola e o nome do Município/AM, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os enxadristas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 17 Caso algum enxadrista resolva abandonar a competição, deverá comunicar à coordenação da modalidade, antes do emparelhamento da rodada subsequente.

Parágrafo único - O atleta que faltar a determinada rodada e não apresentar justificativa à Coordenação, até o fim da mesma, terá seu nome excluído do próximo emparelhamento. Caso a justificativa não seja apresentada durante duas rodadas consecutivas, o atleta será excluído do torneio.

Art. 18 Os casos omissos no regulamento serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade.

A Coordenação