



**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

REGULAMENTO ESPECIFICO DE XADREZ

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. Cada Instituição de Ensino poderá inscrever 01 (um) técnico para ambos os naipes e 02 (dois) alunos em cada naipe;
3. O aluno 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;
 - 3.1. Os alunos 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 que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 3 deste regulamento e no Regulamento Geral, 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 alunos que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar;
 - 3.3. Não serão permitidas inserções da logomarca dos JEIS 2018 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;
4. Contagem dos pontos:
 - 4.1. Vitória: 3,0 (três) ponto;
 - 4.2. Empate: 1,0 (um) ponto;
 - 4.3. Derrota: 0 (zero) ponto;
5. Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”;
6. O aluno deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça;
 - 6.1. É proibido acionar o relógio antes de fazer um lance, o relógio também não pode ser acionado, usando peça ou peão capturado;
 - 6.2. É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.





**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

7. O tempo estará findado quando o árbitro acusar o cronômetro zerado ou for feita uma reclamação de um dos jogadores envolvidos na partida;

8. É proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de um jogador emitir qualquer sinal ou som ou receber qualquer mensagem durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida;

9. Serão realizados 02 (dois) torneios na competição:

9.1. Torneio Convencional ou Pensado;

9.1.1. O tempo de jogo será de 60 (sessenta) minutos para cada jogador na categoria INFANTO e 30 minutos para cada jogador na categoria INFANTIL;

9.1.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de empareiramento em 05 (cinco) rodadas, nos naipes feminino e masculino;

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

9.2. Torneio Relâmpago ou Blitz:

9.2.1. O tempo de jogo será de 03 (três) minutos com acréscimo de 02 (dois) segundos por lance para cada jogador em relógio digital, e 5 (cinco) minutos em relógio analógico;

9.2.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de empareiramento em 07 (sete) rodadas, e será misto (alunos e alunas jogando uma mesma competição);

10. Para os 02 (dois) torneios serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

10.1. Confronto direto.

10.2. Buchholz mediano;

10.3. Buchholz total;

10.4. Sonnerborg-Berger;

10.5. Maior número de vitórias;

11. O programa da competição de Xadrez será:

LOCAL DA COMPETIÇÃO: Escola Vinícius de Moraes (Balão Mágico), Turú.

DATA:

HORÁRIO: Das 08 às 18:00 horas

1º dia- 08h – Congresso Técnico





**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

1º dia - 08:30 h às 11:30 – 1ª a 7ª Rodada - Relâmpago ou Blitz

1º dia - 14h – 1ª Rodada Convencional ou Pensado

1º dia - 16:30 h – 2ª Rodada Convencional ou Pensado

2º dia - 08h – 3ª Rodada Convencional ou Pensado

2º dia – 20h – 4ª Rodada Convencional ou Pensado

2º dia - 15h – 5ª Rodada Convencional ou Pensado

12. O Comitê Organizador Estadual oferecerá os materiais abaixo relacionados para a competição, devendo cada aluno-atleta levar sua caneta para anotação da partida;

12.1. Tabuleiros;

12.2. Jogo de peças padrão oficial;

12.3. Relógios de xadrez;

13. 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;

14. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao Regulamento Geral;

15. Estará eliminado da competição o aluno que sofrer o segundo W.O;

16. O jogador deve estar sentado na mesa para o início da partida na hora do início da competição pelo relógio oficial da competição. A tolerância será zero para um jogador atrasado e ele perderá o ponto. Segue a recomendação da Federação Internacional para estes casos;

17. Os torneios que valem vaga para os Jogos Escolares da Juventude são os pensados;

18. Antes de começar a primeira rodada dos torneios será feita a chamada para confirmar a presença dos atletas, os ausentes não serão emparelhados. Mas poderão participar normalmente das rodadas subsequentes;

19. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência da Direção Técnica dos JEIS 2018, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

