

JEMs

JOGOS
ESCOLARES
MARANHENSES

REGULEMENTO ESPECÍFICO XADREZ

INFANTIL (12 A 14 ANOS)

INFANTO (15 A 17 ANOS)

2019

A INTEGRAÇÃO PELO ESPORTE

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 escola poderá inscrever 1 (um) aluno-atleta 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.

Os alunos-atletas deverão estar uniformizados com camisa/camiseta, bermuda/calça, meia e tênis ou sapato. Não serão permitidas participações de chinelo ou sandália.

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 do 1º dia de participação mas terão relatório encaminhado à CDE. A partir da sua 2ª rodada do 1º dia de competição, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

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).

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:

Vitória: 1 (um) ponto.

Empate: 0,5 (meio) ponto.

Derrota: 0 (zero) pontos.

5. Durante a partida é expressamente proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico. Se evidenciar que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo deve perder a partida. O oponente deve vencer.
6. Serão realizados 2 (dois) torneios na competição:

Torneio convencional ou pensado

O tempo de jogo será de 60 (sessenta) minutos nocaute para cada jogador.

Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de emparelamento em 5 (cinco) rodadas, nos gêneros feminino e masculino. Os jogadores deverão utilizar anotação algébrica na planilha prescrita para a competição os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível.

Torneio relâmpago ou blitz:

O tempo de jogo será de 5 (cinco) minutos sem acréscimo para cada jogador.

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

competição).

7. Para os 2 (dois) torneios serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

Confronto direto.
Buchholz com corte do pior resultado.
Buchholz sem corte.
Sonnerborg-Berger.
Maior número de vitórias
Sorteio.

8. O programa da competição de xadrez será:

1º dia: 9h – 1ª rodada convencional ou pensado 15h –
2ª rodada convencional ou pensado

2º dia: 9h – 3ª rodada convencional ou pensado 15h –
4ª rodada convencional ou pensado

3º dia: 9h – 5ª rodada convencional ou pensado 15h
– 1ª rodada relâmpago ou blitz 15h15 – 2ª
rodada relâmpago ou blitz 15h30 – 3ª rodada
relâmpago ou blitz 15h45 – 4ª rodada
relâmpago ou blitz 16h – 5ª rodada
relâmpago ou blitz 16h15 – 6ª rodada
relâmpago ou blitz 16h30 – 7ª rodada
relâmpago ou blitz

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

Tabuleiros.

Jogo de peças padrão oficial em numero limitado, os atletas devem portar seus próprios jogos de peças.

Relógio analógico 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 jogadores que chegarem atrasados para rodada terá o tempo restante do seu relógio para finalizar a partida, ou seja, uma hora. Os seguintes procedimentos deverão ser obedecidos em cada rodada:

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 sentado 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.

14. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade, com anuência da gerência de esporte, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

