



XADREZ

REGULAMENTO ESPECÍFICO

CATEGORIA B

REGULAMENTO ESPECÍFICO 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) e Federação Paraibana de Xadrez (FPX), salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A Unidade Escolar poderá inscrever o quantitativo de técnicos e alunos/atletas, conforme o estabelecido no artigo 10º, parágrafos primeiro e segundo, do regulamento geral.
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 documentação à equipe de arbitragem.
 - 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 (**Art. 45**), 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-atletas que não adequarem seu uniforme exigido por este regulamento serão impedidos de participar.
 - 3.3. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts, bermudas, sungas, toucas, judoguis, doboks, maiôs, collants), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeeze, 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: 1,0 (um) ponto.
 - 4.2. Empate: 0,5 (meio) ponto.
 - 4.3. Derrota: 0 (zero) ponto.
5. Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.
6. O jogador 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.
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. Se as duas setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu

anteriormente, considera-se que a partida terminou empatada.

9. É expressamente 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.

10. Será realizado 01 (um) torneio na competição:

10.1. Torneio Convencional ou Pensado

10.1.1. O tempo de jogo será determinado em conformidade com o quantitativo de alunos/atletas inscritos.

10.1.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de emparelamento em 05 (cinco) rodadas, nos gêneros feminino e masculino.

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

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

11.1. Confronto direto.

11.2. Maior número de vitórias.

11.3. Maior número de partidas com as peças pretas.

11.4. Buchholz mediano.

11.5. Buchholz total.

11.6. Sonnerborg-Berger.

11.7. Sorteio.

12. O programa da competição de Xadrez será divulgado pelo coordenador da modalidade.

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

13.1. Tabuleiros.

13.2. Jogo de peças padrão oficial.

13.3. Relógio de xadrez.

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.

15. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer a data da realização do congresso técnico da modalidade.

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 casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar

as regras oficiais e o Regulamento Geral.