

# REGULAMENTO DE XADREZ

## 1. DO OBJETIVO

1.1 Promover a prática do Xadrez entre os alunos das instituições de ensino do Estado de Sergipe, como forma de aperfeiçoamento técnico da modalidade, mas sempre com um espírito de competição salutar e amigável.

## 2. DOS PARTICIPANTES

2.1 Podem participar da competição os alunos regularmente matriculados em instituições públicas ou privadas de ensino das redes municipal, estadual e federal, situadas no Estado de Sergipe.

2.2 O aluno somente pode representar a instituição na qual esteja matriculado.

2.3 Não existe limite de enxadristas inscritos por instituição de ensino, em qualquer uma das categorias em disputa, tanto na modalidade individual, quanto na por equipes.

2.4 O aluno deve comparecer ao local de competição usando camisa com identificação da escola; bermuda ou calça, e tênis ou sapato.

2.5 O técnico ou dirigente devem usar, durante a realização do evento, uma camisa com identificação da escola, calça, e tênis ou sapato.

## 3. DAS CATEGORIAS

3.1 A modalidade do Xadrez será disputada em 10 (dez) categorias, por idade e naipes, tanto na competição individual quanto na competição por equipes, conforme relacionado abaixo:

- a) Categoria 10 anos – masculino: alunos nascidos em 2008 ou anos posteriores;
- b) Categoria 10 anos – feminino: alunas nascidas em 2008 ou anos posteriores;
- c) Categoria 12 anos – masculino: alunos nascidos em 2006 ou anos posteriores
- d) Categoria 12 anos – feminino: alunas nascidas em 2006 ou anos posteriores
- e) Categoria 14 anos – masculino: alunos nascidos em 2004 ou anos posteriores;
- f) Categoria 14 anos – feminino: alunas nascidas em 2004 ou anos posteriores;
- g) Categoria 16 anos – masculino: alunos nascidos em 2002 ou anos posteriores;
- h) Categoria 16 anos – feminino: alunas nascidas em 2002 ou anos posteriores;
- i) Categoria 18 anos – masculino: alunos nascidos em 2000 ou anos posteriores;
- j) Categoria 18 anos – feminino: alunas nascidas em 2000 ou anos posteriores.

## 4. DA REPRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO DE ENSINO

4.1 A instituição de ensino e seus alunos serão representados por um técnico ou responsável;

4.2 Ao técnico ou representante da instituição de ensino caberá:

- a) Representar oficialmente cada escola perante a Comissão Organizadora;
- b) Supervisionar e controlar a conduta dos integrantes da sua escola, dentro dos locais de competição e ambientes adjacentes;
- c) Responsabilizar-se pelas avarias causadas pelos alunos da sua escola ao patrimônio utilizado na competição;
- d) Expor as regras da competição aos integrantes da sua delegação, bem como cumprir e fazê-los cumprir as regras da FIDE e deste Regulamento;
- e) Providenciar, quando houver dúvida justificada, a comprovação da idade dos alunos da escola, mediante documento público ou estudantil, com foto;
- f) Responder pela guarda e zelo dos alunos menores de idade da sua escola, durante o tempo da realização da competição.

## 5. DADOS TÉCNICOS DO TORNEIOS

5.1 O local e horários da competição serão previamente informados pela Comissão Organizadora às escolas inscritas

5.2 O período e forma de inscrição dos participantes serão determinados pela Comissão Organizadora.

5.3 Não serão aceitas inscrições de jogadores no dia da competição.

# REGULAMENTO DE XADREZ

5.4 A lista inicial de empareiramento por categoria será previamente divulgada no site da Federação Sergipana de Xadrez ([www.fsx.org.br](http://www.fsx.org.br)) e [www.fsde.com.br](http://www.fsde.com.br), como forma de as escolas verificarem a correta inserção dos seus alunos inscritos, na categoria adequada.

5.4.1 Os representantes das escolas deverão fazer reclamação para a Comissão de Arbitragem, sobre a falta de inclusão na lista de empareiramento, erro na categoria do jogador ou outros dados; até 30 (trinta) minutos antes do horário marcado para o início da 1ª (primeira) rodada do torneio individual ou por equipes. Encerrado esse prazo, não será admitida nenhuma inclusão de jogador ou alteração de categoria ou correção de outros dados.

5.4.2 O aluno, que não tiver sua categoria corrigida no prazo acima, será excluído da competição.

5.5.O jogador deve comparecer, até 30 (trinta) minutos antes do horário marcado para o início da 1ª rodada do torneio individual, perante à Comissão de Arbitragem, para confirmar sua participação na competição individual.

**5.5.1 O jogador, que não comparecer no prazo acima, poderá participar da segunda rodada.**

5.6 A modalidade de Xadrez será disputada em competições individuais e por equipes, em cada uma das categorias elencadas no item 3.1, ou seja, existirão 10 (dez) torneios individuais e 10 (dez) torneios por equipes, separados por faixa etária e naipes.

5.7 Os torneios individual e por equipes serão regulados pela regras de Xadrez Rápido da FIDE e, subsidiariamente, pelas normas do presente Regulamento.

5.8 Os torneios individuais e por equipes serão disputados pelo sistema suíço de empareiramento, em 05 (cinco) rodadas.

5.8.1 A ordem na listagem inicial de empareiramento do torneio individual será por valor decrescente de rating FSX e, em seguida, por ordem alfabética do nome do jogador.

5.8.2 Na hipótese de número de até 05 (cinco) alunos ou equipes inscritos por categoria, o sistema de disputa será o Round Robin, em turno único.

5.8.3 Em hipóteses excepcionais, diante do reduzido número de inscritos na categoria, o torneio poderá ser realizado em Round Robin, em duplo turno, ou em sistema de matches, conforme decisão da Comissão de Arbitragem, após consultados os representantes das escolas envolvidas.

**5.9 O tempo de reflexão da partida, nas competições individuais e por equipes, será de 10 (dez) minutos com bônus de 5 segundos.**

**5.10 O tempo de tolerância de ausência do jogador na sua partida será de 10 (dez) minutos, contados a partir do início da rodada, autorizada pelo árbitro, independente de relógio na mesa, salvo motivo justificado a critério do árbitro principal.**

5.10.1 Decorrido esse prazo, a partida será considerada perdida para o jogador faltante (W.O.), que será excluído do torneio individual ou por equipe, sendo computados seus pontos para efeito de classificação final individual ou por equipes.

5.11 O participante, que ficar de "bye" na rodada, deve comparecer perante o árbitro para anotar sua presença, sob pena de W x O. Confirmada a presença, ele receberá 1,0 (um) ponto de bonificação.

## 6. DA CONDUTA DO ÁRBITRO

6.1 O árbitro atuará conforme as regras da FIDE para Xadrez Rápido e obedecendo aos termos do presente Regulamento.

6.1.2 As regras desse capítulo se destinam às competições individuais e coletiva.

6.2 Compete aos árbitros atuarem com urbanidade e tranquilidade perante os técnicos e representante de escola, pais de alunos, jogadores e demais pessoas presentes na competição.

6.3 O árbitro está autorizado a avisar a ocorrência de xeque-mate ou afogamento na partida, conforme as regras da FIDE para Xadrez Rápido.

**6.4 Se o celular de um aluno tocar, enquanto estiver jogando sua partida, o adversário recebe 2 minutos. Essa penalidade depende da identificação do aluno detentor do aparelho.**

6.4.1 O jogador, cujo celular tocar após o término de sua partida, não sofrerá a penalidade acima.

# REGULAMENTO DE XADREZ

6.5 Para o jogador reclamar a vitória por queda da seta de seu oponente, deve parar o relógio e chamar o árbitro. Nessa situação, a partida é declarada empate, se ambas as setas estiverem caídas quando o árbitro chegar na mesa.

6.6 Na dúvida se o jogador realizou o xeque-mate antes ou depois da sua seta cair, o árbitro decretará vitória por xeque-mate.

6.7 No caso de haver desentendimento entre os jogadores em relação à ocorrência ou não de um lance irregular, que provoque a perda da partida, o árbitro, não tendo visto a realização do lance ou sem a presença de testemunhas isentas, poderá decidir pela continuação normal da partida sem penalidade ou pela realização de uma nova partida com tempo de 05 (cinco) minutos para cada jogador.

6.8 Em casos extremos, em que não haja solução da controvérsia entre os jogadores de forma conciliadora, o árbitro pode determinar a realização de uma nova partida com tempo de 05 (cinco) minutos para cada um.

## 7. DA COMPETIÇÃO INDIVIDUAL

7.1 A instituição de ensino não tem limite para inscrever alunos em cada categoria.

7.2 A competição individual será realizada em torneios distintos para cada uma das 10 (dez) categorias, indicadas no item 3.1 deste regulamento.

7.3 A classificação individual do aluno será definida pelo total de pontos obtidos no torneio, computado 1,0 (um) ponto para vitória (ou bye); 0,5 (meio) ponto para empate e 0,0 (zero) ponto para derrota.

7.4 Em caso de empate no total de pontos dos jogadores, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, nessa exata ordem:

a) no sistema suíço: milésimos medianos com corte do pior resultado, milésimos totais, Sonnenborg Berger e partida Armagedon (brancas com 6' e negras com 5' e havendo empate as negras serão declaradas vencedoras, sendo a cor das peças decidida por sorteio).

b) no sistema schuring: Sonnenborg Berger, maior número de vitórias, partida Armagedon (conforme especificado acima)

7.5 A premiação individual da modalidade Xadrez será realizada em cada uma das 10 (dez) categorias, obtendo:

- a) medalha de ouro: o aluno classificado no primeiro lugar de cada categoria;
- b) medalha de prata: o aluno classificado no segundo lugar de cada categoria;
- c) medalha de bronze: o aluno classificado no terceiro lugar de cada categoria.

7.6 Para efeito de quadro de medalhas geral dos Jogos da TV Sergipe, a escola terá direito a computar uma medalha de ouro, ou de prata, ou de bronze, conforme a colocação do seu aluno em primeiro, segundo ou terceiro lugar, em cada uma das 10 (dez) categorias da competição individual da modalidade do Xadrez.

## 8. DA COMPETIÇÃO POR EQUIPES

8.1 A instituição de ensino não tem limite para inscrever equipes, em cada categoria.

8.2 A competição por equipes será realizada em torneios distintos para cada uma das 10 (dez) categorias, indicadas no item 3.1 deste Regulamento.

8.3 Cada equipe será composta por até 03 (três) alunos da mesma categoria, segundo os critérios de idade e naipes, elencados no item 3.1 deste regulamento.

8.4 A escola pode inscrever uma equipe com número menor de jogadores, mas, obrigatoriamente, deve preencher o primeiro tabuleiro e, se for o caso, o segundo tabuleiro, conforme possua um ou dois alunos inscritos, na categoria.

8.5 A escola definirá, antes do início do torneio, os alunos ocupantes do primeiro, segundo e terceiro tabuleiros. Não haverá alteração dessa sequência durante o transcurso do evento.

8.5.1 Se ocorrer infração à essa regra, durante qualquer rodada do torneio, a partida será declarada perdida no respectivo tabuleiro. Para isso, deve ser notada a alteração da sequência dos jogadores, pelo árbitro ou qualquer jogador ou representante, antes do término da correspondente partida.

8.6 A cada rodada, o resultado da equipe será composto pela soma dos resultados individuais de cada jogador, decorrente da sua vitória (um ponto), empate (meio ponto) ou derrota (zero ponto).

# REGULAMENTO DE XADREZ

8.7 A eventual ausência de um jogador acarretará a perda da partida por W.O. e sua exclusão do torneio, mas a equipe não será desclassificada se restar ao menos um integrante, nem perderá os pontos do jogador excluído.

8.8 A equipe que ficar de "bye" na rodada deve comprovar sua presença junto ao árbitro e cada jogador presente receberá uma bonificação de 1,0 (um) ponto para a equipe.

8.9 A classificação final da equipe será definida pelo total de pontos obtidos no torneio, considerado o somatório de pontos dos jogadores integrantes da equipe.

8.10 Ocorrendo igualdade na pontuação, serão utilizados os mesmos critérios de desempate definidos no item 7.4, considerada a equipe como equivalente a um jogador, para efeito de cômputo de vitórias.

8.11 A premiação por equipes da modalidade Xadrez será realizada em cada uma das 10 (dez) categorias, obtendo:

- a) Medalha de ouro: cada aluno da equipe classificada em primeiro lugar de cada categoria;
- b) Medalha de prata: cada aluno da equipe classificada em segundo lugar de cada categoria;
- c) Medalha de bronze: cada aluno da equipe classificada em terceiro lugar de cada categoria.

8.12 Para efeito de quadro de medalhas geral dos Jogos da TV Sergipe 2014, a escola terá direito a computar três medalhas de ouro, ou de prata ou de bronze, conforme a colocação da sua equipe em primeiro, segundo ou terceiro lugar em cada uma das 10 (dez) categorias da competição por equipes da modalidade Xadrez.

## 9. DA CLASSIFICAÇÃO GERAL POR ESCOLA

9.1 Em cada uma das 5 categorias (10, 12, 14, 16 e 18 anos) elencadas no item 3.1 deste Regulamento, será indicada a classificação por instituição de ensino, de acordo com a soma dos desempenhos nos torneios individual e por equipe.

9.2 Para efeito da classificação por escola, será atribuído um valor para o aluno ou equipe, conforme sua colocação final no torneio individual ou por equipe, segundo quadro abaixo:

- 1º lugar: 10 (dez) pontos;
- 2º lugar: 08 (oito) pontos;
- 3º lugar: 06 (seis) pontos;
- 4º lugar: 05 (cinco) pontos;
- 5º lugar: 04 (quatro) pontos;
- 6º lugar: 03 (três) pontos;
- 7º lugar: 02 (dois) pontos;
- 8º lugar: 01 (um) ponto

9.3 A classificação da escola, em cada categoria (10, 12, 14, 16 e 18 anos), dar-se-á pela soma dos pontos obtidos na categoria (Individual/Equipe - Masculino e Feminino), e será definida pelo somatório dos valores obtidos pelos alunos da escola na competição individual com os valores obtidos pelas equipes da escola na competição por equipes, dentro da respectiva categoria, conforme o quadro de valores acima.

## 10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1 A condução dos torneios e aplicação das regras de arbitragem são competência exclusiva dos árbitros designados pela FSX.

10.2 Os casos administrativos controvertidos ou não previstos em regulamento serão decididos pela Coordenação da modalidade Xadrez e pela Comissão Organizadora dos Jogos Escolares da TV Sergipe 2018.