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 É indispensável que o aluno compareça ao local de competição usando camisa com identificação da escola; bermuda ou calça, e tênis, sapato ou sandália.

2.5 O técnico ou dirigente deve 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 naipe, tanto na competição individual quanto na competição por equipes, conforme relacionado abaixo:

XADREZ: FEMININO E MASCULINO					
08 ANOS	**10 ANOS**	**12 ANOS**	**14 ANOS**	**16 ANOS**	**18 ANOS**
Nascidos a partir de 2017	Nascidos em 2015 e 2016	Nascidos em 2013 e 2014	Nascidos em 2011 e 2012	Nascidos em 2009 e 2010	Nascidos em 2007 e 2008

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.

5.4 A lista inicial de emparceiramento por categoria será previamente divulgada no site da Federação Sergipana de Xadrez (www.fsx.org.br) e 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 emparceiramento, erro na categoria do jogador, ordem do jogador no tabuleiro outros dados; até 1 (uma) hora antes do horário marcado para o início da 1ª (primeira) rodada do torneio individual e 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 no mínimo em 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, só 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 12 (doze) torneios individuais e 12 (doze) torneios por equipes, separados por faixa etária e naipe.

5.7 Os torneios individuais e por equipes serão regulados pelas 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 ou pelo Sistema Schuring de emparceiramento, em até 5 (cinco) rodadas.

5.8.1 A ordem na listagem inicial de emparceiramento do torneio individual será por valor decrescente de Rating FSX e, em seguida, por Ordem Alfabética do nome do jogador.

5.8.3 Na hipótese de número de até 2 (dois) jogadores inscritos por categoria, no torneio individual será disputado no melhor de 3 partidas. Caso terminem empatados ao final das três partidas, será disputado o Armagedom.

5.8.4 Na hipótese de número de até 3 (três) jogadores inscritos por categoria, no torneio individual será disputado através do Sistema Schuring em duas rodadas (ida e volta). Caso terminem empatados ao final das partidas, será disputado o Armagedom.

5.8.2 Na hipótese de número de 4 (quatro) a 6 (seis) jogadores ou equipes inscritos por categoria, o sistema de disputa será o Schuring, (todos x todos) em turno único.

5.9 O tempo de reflexão nas competições individuais e por equipes, será de 10+5 (dez minutos mais cinco segundos de acréscimo desde o primeiro lance) para relógio digital e 15 KO (quinze minutos nocaute) para relógio analógico.(*)

(*) ALTERAÇÃO CONFORME PORTARIA 001/2025 DE 01 DE AGOSTO DE 2025.

5.10 O tempo de tolerância de ausência do jogador na sua partida será de 15’ (quinze 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 por W x O, que será excluído do torneio individual ou por equipe (desde que não compareça à mesa de arbitragem informando que pretende continuar na competição), 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 Os árbitros deverão atuar 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 coletivas.

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, de lance irregular ou afogamento na partida, conforme as regras da FIDE para Xadrez Rápido.

6.4 O atleta não poderá portar qualquer tipo de equipamento eletrônico. Se o celular ou qualquer equipamento de um aluno tocar, enquanto estiver jogando sua partida, o adversário recebe 1’ (um minuto). Essa penalidade depende da identificação do aluno detentor do aparelho.

6.5 Para o jogador reclamar a vitória por tempo de seu oponente, deve parar o relógio e chamar o árbitro.

6.6 O xeque-mate decreta a vitória diante de qualquer alternativa, desde que seja realizada em tempo hábil.

6.7 Os Campeonatos serão jogados de acordo com as regras de “supervisão inadequada” do Xadrez Rápido (**FIDE Handbook, E.01 Apêndices, A.2, A.3 e A.5**).

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 poderá inscrever quantos alunos quiser e puder em cada categoria.

REGULAMENTO DE XADREZ

7.2 A competição individual será realizada em torneios distintos para cada uma das 12 (doze) 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:

7.4.1 No Sistema Suíço (nessa exata ordem);

A. Direct Encounter (DE) (-) [81]
B. Buchholz Tie-Break Variable (0,0,1,-,-,0) [84]
C. Buchholz Tie-Break Variable (0,0,0,-,-,0) [84]
D. Sonneborn Berger Tie-Break Variable (0,0,0,-,-,0) [85]
E. Number of Wins (WIN) (0,P) [68]
F. Average of Opponents' Buchholz (AOB) (-) [77]

7.4.1.1 Exclusivamente na hipótese de dois ou mais jogadores terminarem o torneio com 100% de aproveitamento, não serão aplicados os critérios do item 7.4.1, será feito o desempate por armagedon.

7.4.1.2 Exclusivamente, em caso de empate onde os dois primeiros colocados, seguindo a ordem de classificação do programa Swiss manager, tenham obtido 4,5 (quatro pontos e meio), tenham se enfrentado durante o torneio em no confronto direto tenham empatado, o campeão será definido através do Armageddon. Se mais de 2 atletas empatarem com 4,5 pontos, o armagedon será definido pelo primeiro e segundo lugar, seguindo a classificação do programa Swiss manager.

7.4.3 No Sistema Schuring (nessa exata ordem);

A. Direct Encounter (DE) (-) [81]
B. Pontos de partida (3,1,0,0,N) [44]
C. Number of Wins (WIN) (0,P) [68]
D. Sonneborn Berger Tie-Break Variable (0,0,1,-,-,0) [85]
E. Sonneborn Berger Tie-Break Variable (0,0,0,-,-,0) [85]
F. Armagedon.

7.4.4 No Torneio por equipes (nessa exata ordem);

A. Pontos de partida [40]
B. Pontos [1]
C. Resultado particular pontos de partida [14]
D. Buchholz Tie-Break Variable (0,0,1,-,-,0) [84]
E. Buchholz Tie-Break Variable (0,0,0,-,-,0) [84]
F. Top Board Results (TBR) [89]
G. Armageddon entre os tabuleiros 1 das equipes

7.4.5 No Torneio por equipes Schuring (nessa exata ordem);

H. Pontos de partida [40]
I. Pontos [1]
J. Resultado particular pontos de partida [14]

K. Top Board Results (TBR) [89]
L. Sonneborn Berger Tie-Break Variable (0,0,1,-,-,0) [85]
M. Sonneborn Berger Tie-Break Variable (0,0,0,-,-,0) [85]
N. Armageddon entre os tabuleiros 1 das equipes

7.5 A premiação individual da modalidade Xadrez será realizada em cada uma das 12 (doze) 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 Escolares da TV Sergipe 2025, 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 poderá inscrever quantas equipes quiser e puder em cada categoria.

8.2 A competição por equipes será realizada em torneios distintos para cada uma das 12 (doze) categorias, indicadas no item 3.1 deste Regulamento.

8.3 Cada equipe será composta por 02 (dois) alunos da mesma categoria, segundo os critérios de idade e naipe, elencados no item 3.1 deste regulamento.
(*) ALTERAÇÃO CONFORME PORTARIA 001/2025 DE 31 DE JULHO DE 2025.

8.4 Conforme regulamento geral, artigo 29, na disputa por equipes, o atleta poderá participar de uma categoria superior à sua, apenas para completar uma equipe na mesma;

8.5.1 Se ocorrer infração a essa regra, durante qualquer rodada do torneio, a partida será declarada perdida no respectivos tabuleiros. 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 1,0 (um ponto), empate 0,5 (meio ponto) ou derrota 0,0 (zero ponto).

8.7 A eventual ausência de um jogador acarretará a perda da partida por W x 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 12 (doze) categorias, obtendo:

a) Medalha de ouro: para cada aluno da equipe classificada em primeiro lugar de cada categoria;

b) Medalha de prata: para cada aluno da equipe classificada em segundo lugar de cada categoria;

c) Medalha de bronze: para cada aluno da equipe classificada em terceiro lugar de cada categoria.

8.12 Para efeito de quadro de medalhas geral dos Jogos Escolares da TV Sergipe 2025, 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 12 (doze) categorias da competição por equipes da modalidade Xadrez.

9. DA CLASSIFICAÇÃO GERAL POR ESCOLA

9.1 Em cada uma das 6 categorias (8 anos , 10 anos, 12 anos, 14 anos, 16 anos 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 (8 anos, 10 anos, 12 anos, 14 anos, 16 anos 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 - Federação Sergipana de Xadrez.

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 2025.