



PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
XL JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ

REGULAMENTO TÉCNICO

XADREZ



Jesus o único caminho

SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO

SECRETARIA DE
ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE



IMPERATRIZ
PREFEITURA
FAZ MUITO MAIS



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
XL JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

REGULAMENTO TÉCNICO 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 por gênero e 15 (quinze) alunos em cada naipes;
- 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 2022 nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, bermudas), 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 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;



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
XL JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

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. 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 emparelamento 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 emparelamento 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;



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
XL JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

11. O Comitê Organizador Municipal 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;

12. 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;

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

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

15. 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 as recomendações da Federação Internacional para estes casos;

16. Os torneios que valem vaga para os Jogos Escolares Maranhense são os pensados;

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

18. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, CCO com a anuência da Direção Técnica dos **JEI's 2023**, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

Parágrafo único - É dever de cada atleta e seu respectivo técnico, conhecer e acatar a Regra Geral da modalidade, o Regulamento Geral dos **JEI's 2023** e o presente Regulamento.