

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE XADREZ – 12 a 14 ANOS



Confederação Brasileira de Xadrez

Presidente: GM Darcy G. M. V. Lima

Rua Alfredo Potratz, 355, Centro, Santa Maria de Jetibá - ES

Tel.: (21) 3258-6760

Email: cbx@cbx.org.br

Site: www.cbx.org.br

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. A unidade da federação 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.
 - 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 se apresentarem fora dos padrões oficiais de uniformes conforme regulamento geral, não serão proibidos de competir NA PRIMEIRA RODADA de participação, os mesmos serão notificados pela arbitragem e/ou coordenação e terão que se adequar para AS DEMAIS RODADAS, caso contrário, serão impedidos de participar e serão encaminhados para Comissão Disciplinar Especial. Esta regra é exclusiva para modalidade de XADREZ.
 - 3.3. 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).
 - 3.4. 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:
 - 4.1. Vitória: 1 (um) ponto.
 - 4.2. Empate: 0,5 (meio) ponto.
 - 4.3. Derrota: 0 (zero) pontos.
5. Durante a partida é expressamente proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico. Se é evidente 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:

6.1. Torneio convencional ou pensado

- 6.1.1. O tempo de jogo será de 60 (sessenta) minutos e acréscimo de 10 (dez) segundos por lance para cada jogador.
- 6.1.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de empareiramento em 5 (cinco) rodadas, nos gêneros feminino e masculino.
- 6.1.3. Os jogadores deverão anotar em algébrico na planilha prescrita para a competição os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível.

6.2. Torneio relâmpago ou blitz:

- 6.2.1. O tempo de jogo será de 3 (três) minutos com acréscimo de 2 (dois) segundos por lance para cada jogador.
- 6.2.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de empareiramento 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:

- 7.1. Confronto direto.
- 7.2. Buchholz com corte do pior resultado.
- 7.3. Buchholz sem corte.
- 7.4. Sonnerborg-Berger.
- 7.5. Maior número de vitórias
- 7.6. 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.
 - 9.1. Tabuleiros.
 - 9.2. Jogo de peças padrão oficial.
 - 9.3. Relógio digital 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. Conforme recomendado pela FIDE para torneios com tolerância zero, será exposto um cronômetro regressivo através do qual os participantes poderão acompanhar o tempo restante para o início da rodada. 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 sentando 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. A tolerância é zero para o jogador atrasado e ele perderá o ponto.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade, com a anuência da gerência de esporte, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE XADREZ – 15 a 17 ANOS



Confederação Brasileira de Xadrez

Presidente: GM Darcy G. M. V. Lima
Rua Alfredo Potratz, 355, Centro, Santa Maria de Jetibá - ES
Tel.: (21) 3258-6760
Email: cbx@cbx.org.br
Site: www.cbx.org.br

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. A unidade da federação 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.
 - 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.
 - 14.1. Os alunos-atletas que se apresentarem fora dos padrões oficiais de uniformes conforme regulamento geral, não serão proibidos de competir NA PRIMEIRA RODADA de participação, os mesmos serão notificados pela arbitragem e/ou coordenação e terão que se adequar para AS DEMAIS RODADAS, caso contrário, serão impedidos de participar e serão encaminhados para Comissão Disciplinar Especial. Esta regra é exclusiva para modalidade de XADREZ.
 - 3.2. 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, squeeze e outros).
 - 3.3. 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:
 - 4.1. Vitória: 1 (um) ponto.
 - 4.2. Empate: 0,5 (meio) ponto.

- 4.3. Derrota: 0 (zero) pontos.
5. Durante a partida é expressamente proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico. Se é evidente 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:
 - 6.1. Torneio convencional ou pensado
 - 6.1.1. O tempo de jogo será de 60 (sessenta) minutos e acréscimo de 10 (dez) segundos por lance para cada jogador.
 - 6.1.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de empareiramento em 5 (cinco) rodadas, nos gêneros feminino e masculino.
 - 6.1.3. Os jogadores deverão anotar em algébrico na planilha prescrita para a competição os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível.
 - 6.2. Torneio relâmpago ou blitz:
 - 6.2.1. O tempo de jogo será de 3 (três) minutos com acréscimo de 2 (dois) segundos por lance para cada jogador.
 - 6.2.2. Este torneio será jogado pelo sistema SUÍÇO de empareiramento 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:
 - 7.1. Confronto direto.
 - 7.2. Buchholz com corte do pior resultado.
 - 7.3. Buchholz sem corte.
 - 7.4. Sonnerborg-Berger.

7.5. Maior número de vitórias

7.6. 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.

9.1. Tabuleiros.

9.2. Jogo de peças padrão oficial.

9.3. Relógio digital 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. Conforme recomendado pela FIDE para torneios com tolerância zero, será exposto um cronômetro regressivo através do qual os participantes poderão acompanhar o tempo restante para o início da rodada. 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 sentando 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. A tolerância é zero para o jogador atrasado e ele perderá o ponto.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade, com a anuência da gerência de esporte, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.