



JIMI

JOGOS DO INTERIOR DE MINAS

**REGULAMENTO
ESPECÍFICO
XADREZ
2017**

REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ

Art. 1º - A competição de xadrez do Programa Minas Esportiva/Jogos do Interior de Minas será regida pelas Leis do Xadrez da FIDE (World Chess Federation), por suas diretrizes (FIDE/Handbook) onde houver aplicabilidade, com seus efeitos por meio da CBX e FMX, observadas as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - A competição será realizada na etapa estadual dos Minas Esportiva/Jogos do Interior de Minas, no sistema de disputa por equipes, no naipe Absoluto, em categoria e divisão únicas.

§ 1º - A idade mínima dos atletas para a participação nos Minas Esportiva/Jogos do Interior de Minas será de 16 (dezesseis) anos completados no ano da competição.

§ 2º - O município poderá inscrever uma equipe.

Art. 3º - A equipe de xadrez será composta por 4 jogadores titulares e 2 reservas opcionais ou, no mínimo, por 3 jogadores.

§ 1º - As equipes poderão ser mistas quanto ao gênero ou formadas, unicamente, por atletas do sexo feminino ou masculino.

§ 2º - A equipe deverá nomear um Capitão que poderá ser o técnico ou um dos atletas.

Art. 4º - A Reunião Técnica da modalidade, cuja participação é obrigatória para o representante ou pessoa devidamente credenciada pelo mesmo, será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora. **A ausência acarretará na eliminação do município na modalidade.**

Parágrafo único - Durante a Reunião Técnica específica, o Capitão deverá fornecer ao Árbitro-Chefe, através de um documento intitulado “Relação Oficial de Atletas Habilitados”, os nomes completos dos titulares da equipe, definitivamente ordenados aos tabuleiros, e os nomes do primeiro e segundo reserva, caso haja.

Art. 5º - Os atletas, para que possam jogar suas partidas, deverão estar munidos de um dos documentos de identificação previstos no artigo 48 do Regulamento Geral.

Art. 6º - Ao atleta enxadrista será facultativo o uso de uniformes ou de camisas que contenham nome ou logomarca do município, bem como logomarca de entidade.

Parágrafo único - Será exigido do atleta o uso de calçados fechados, calça comprida e camisa ou camiseta, ambas com mangas, durante a competição.

Art. 7º - O sistema de pontuação e classificação a ser utilizado na competição será o “2-1-0” (2 para a vitória, 1 para o empate e 0 para a derrota). A somatória dos pontos obtidos em todos os matches dará a pontuação final das equipes (Match Points). Caso haja empate entre duas equipes, será considerada a somatória dos pontos obtidos nos tabuleiros em todos os

matches (Game Points) e, perdurando o empate, serão adotados os demais Critérios de Desempate ordenados e previstos neste Regulamento.

Art. 8º - O tempo de reflexão será igual a 40min por jogador, mais 30seg de acréscimo a partir do 1º movimento.

Parágrafo único – Caso não seja possível utilizar-se da cronometragem definida no caput deste artigo, o tempo de reflexão será igual a 70min por jogador, nocaute.

Art. 9º - A competição será realizada no Sistema Suíço de empareiramento em 5 rodadas para número igual ou superior a 7 equipes, ou no Sistema Round-Robin para número igual a 6 ou 5 equipes.

Art. 10º - Os Critérios de Desempate serão aplicados de acordo com o Sistema de Empareiramento a ser utilizado, conforme o seguinte:

I. Sistema Suíço: (a) Match Points – Código 13 (Vitória = 2; Empate = 1 e Derrota = 0); (b) Game Points – Código 1; (c) Confronto Direto – Código 14; (d) Sonneborn-Berger – Código 7; (e) Buchholz sem corte – Código 37 e (f) Sorteio.

II. Sistema Round-Robin: (a) Match Points – Código 13 (Vitória = 2; Empate = 1 e Derrota = 0); (b) Game Points – Código 1; (c) Confronto Direto – Código 14; (d) Sonneborn-Berger – Código 7; (e) Pontos dos tabuleiros na competição – Código 15 e (f) Sorteio.

Art. 11º - A competição de xadrez por equipes se dará na modalidade Standard ou Clássica, á qual se definem as seguintes disposições regimentais:

- I. Será utilizado o programa administrador Swiss Manager;
- II. O empate de comum acordo será aceito a qualquer momento [Art. 9.1.b/FIDE];
- III. Os jogos com deficientes visuais obedecerão as disposições do Apêndice 'D'/FIDE;
- IV. O Apêndice 'G'/FIDE será aplicável às partidas jogadas sem incremento de tempo;
- V. Notação será obrigatória e de acordo com as disposições do Art. 8/FIDE.

Art. 12º - O tempo de tolerância ao atleta em atraso será de 30 minutos, contados a partir da autorização do Árbitro-Chefe para o início de cada rodada. O relógio será acionado e o não comparecimento no prazo definido implicará na perda da partida.

§ único – O atleta que não justificar sua ausência até o final da rodada em questão será excluído da competição.

Art. 13º - A formação oficial da equipe deverá ser mantida durante toda a competição, exceto no caso de substituição ao qual o primeiro reserva ocupará a posição do último tabuleiro e os demais assumirão posições imediatamente superiores.

§ 1º - Para a formalização da substituição de atleta na equipe, o Capitão deverá apresentar ao Árbitro-Chefe, através de formulário próprio, 15 minutos antes do início da rodada, a formação pretendida.

§ 2º - Caso seja constatado algum erro no processo de substituição, ou relativo à formação original da equipe, esta será penalizada com a perda dos pontos nos tabuleiros irregulares.

Art. 14º - O capitão será responsável pela conferência e assinatura da súmula ao final de cada match, bem como responder por qualquer problema administrativo.

Art. 15º – Os casos omissos do presente Regulamento específico serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora
Minas Esportiva/Jogos do Interior de Minas
Secretaria de Estado de Esportes**