

## 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](mailto:cbx@cbx.org.br)

Site: [www.cbx.org.br](http://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/agasalho, bermuda/calça, meia e tênis ou sapato. Não serão permitidas participações de chinelo ou sandália.

3.2. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos nos itens 3.1 e 3.4 deste regulamento e no regulamento geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

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, camisetas e agasalhos) 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 emparelamento 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 emparelamento 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 45 (quarenta e cinco) minutos para o início da rodada o Ambiente de Jogo será aberto e o acesso liberado;

- B. Faltando 30 (trinta) minutos para o início da rodada os alunos-atletas deverão se apresentar a arbitragem nos seus respectivos tabuleiros;
- C. 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 o adentrar durante a rodada em curso;
- D. O jogador deverá estar sentado 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](mailto:cbx@cbx.org.br)  
Site: [www.cbx.org.br](http://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/agasalho, bermuda/calça, meia e tênis ou sapato. Não serão permitidas participações de chinelo ou sandália.

3.2. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos nos itens 3.1 e 3.4 deste regulamento e no regulamento geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

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, camisetas e agasalhos) 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 emparelamento 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 emparelamento 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 45 (quarenta e cinco) minutos para o início da rodada o Ambiente de Jogo será aberto e o acesso liberado;

- B. Faltando 30 (trinta) minutos para o início da rodada os alunos-atletas deverão se apresentar a arbitragem nos seus respectivos tabuleiros;
- C. 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 o adentrar durante a rodada em curso;
- D. O jogador deverá estar sentado 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.