

Regulamento Esportivo



Artigo 1º - A modalidade será disputada na categoria Absoluto.

Artigo 2º - A equipe que não se apresentar com o número mínimo de 2 (dois) competidores em até 30min após o horário determinado para o início de seu confronto será declarada ausente e perdedora do confronto por W.O.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - A equipe somente poderá iniciar o match com 2 (dois) jogadores presentes (51% pela FIDE).

PARÁGRAFO SEGUNDO - O competidor que não se apresentar para jogar até 30 min após o horário determinado para o início do confronto será declarado ausente e, conseqüentemente, perdedor da partida.

PARÁGRAFO TERCEIRO - Em caso de W.O., a entidade vencedora conquista o número de pontos de acordo com o número de enxadristas presentes inscritos pela mesma no confronto.

PARÁGRAFO QUARTO - As partidas serão iniciadas no horário previsto em tabela independente da presença dos competidores, com o acionamento dos relógios.

Artigo 3º - Será obrigatório o uso do uniforme, caso contrário a entidade não poderá competir.

Artigo 4º - O empareiramento obedecerá ao sistema suíço em 5 (cinco) rodadas, havendo 10 (dez) equipes inscritas.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - Em caso de número ímpar de inscritos, a equipe que não participar da rodada (bye) receberá 50% (cinquenta por cento) dos pontos em disputa. Exceto na primeira rodada, quando a equipe que não participar (bye) receberá 100% (cem por cento) dos pontos em disputa.

PARÁGRAFO SEGUNDO - A ordem inicial de empareiramento das equipes será definida por sorteio.

Artigo 5º - Cada entidade deverá inscrever uma equipe, composta por 3 (três) titulares (primeiro, segundo e terceiro tabuleiros) e até 2 (dois) reservas.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - A lista com os nomes dos enxadristas deve ser fornecida por escrito, antes do início da primeira rodada, devendo esta especificar a ordem dos jogadores, numerando-os de 1 (um) a 5 (cinco).

PARÁGRAFO SEGUNDO - A lista deve ser de conhecimento de todos e mantida até o final da competição.

PARÁGRAFO TERCEIRO - A substituição dos jogadores deve ser efetuada pelo sistema olímpico, mantendo-se sempre a ordem de inscrição inicial fornecida pela entidade.

Artigo 6º - Em caso de igualdade na pontuação final entre duas ou mais equipes, aplicam-se, por ordem, os seguintes critérios de desempate:

- a) Contagem dos pontos obtidos por seus jogadores em cada um dos confrontos (contagem olímpica: vitória = 1 ponto, empate = 0,5 ponto e derrota = 0 ponto).
- b) Melhor pontuação no 1º tabuleiro;
- c) Score acumulado;
- d) Pontos por Adversário;
- e) Sorteio.

PARÁGRAFO ÚNICO – Para efeito dos critérios de desempate, o bye da primeira rodada é contabilizado como vitória e os byes sucessivos são contabilizados como empate.

Artigo 7º - O tempo de reflexão para cada enxadrista é de 21min (trinta minutos), aplicando-se as regras de xadrez da Fide.

Artigo 8º - A classificação final das equipes é determinada pela soma dos pontos atribuídos às equipes em cada um dos confrontos:

Vitória:	3 pontos
Empate:	1 ponto
Derrota:	0,5 ponto
W.O.:	0 ponto

PARÁGRAFO ÚNICO - Cada confronto será composto por 3 (três) partidas.

Artigo 9º - Cada Atlética deverá apresentar 2 (dois) jogos de peça e dois relógios oficiais.

Artigo 10º - Durante os jogos serão obedecidas as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), vigentes no início da competição, ressaltando os dispostos nos demais artigos deste Regulamento.

Artigo 11º - Será realizado um Congresso Específico obrigatório (uma hora antes do início da primeira rodada) e este versará sobre a escalação das equipes, empareiramento, a proibição do uso de celulares durante a partida e demais detalhes que forem necessários.

PARÁGRAFO ÚNICO – A entidade que não comparecer ao Congresso Específico, até o início do empareiramento, estará automaticamente eliminada da competição.