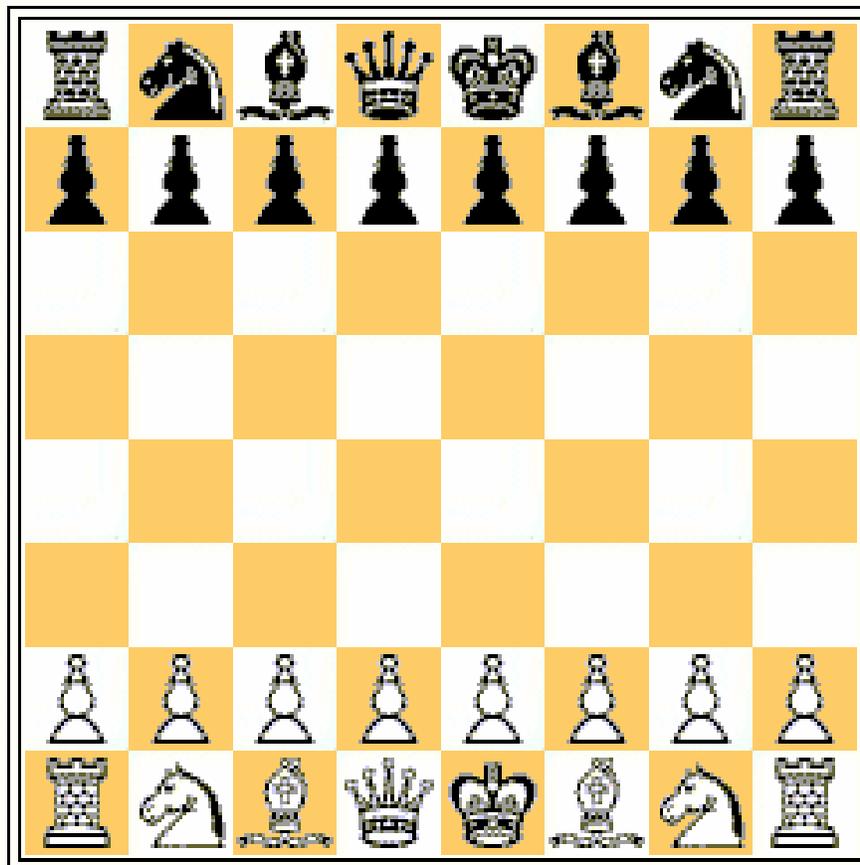


**INSTITUTO
FEDERAL**
Amazonas

Campus
Manaus Centro

XADREZ NA BIBLIOTECA – Professor Paulo Sarmento



Regulamento do Campeonato de Xadrez

Docente: Renato Costa Mena Barreto
Bibliotecária: Marcia Cristina Auzier
Bibliotecária: Mirlândia Regina Amazonas Passos
Bibliotecário: Odimar José Ferreira Porto
Apoio técnico: Cybelle Taveira Bentes
Apoio técnico: Bruno de Lima Barbosa
Apoio técnico: Luna Principe

24 de Agosto de 2024

Seção 1. Artigos

- Art. 1 A competição será regida pelas normas da FIDE (Federação Internacional de Xadrez), adaptada por este regulamento.
- Art. 2 A Comissão ou responsável pela competição poderá eliminar o dirigente, técnico ou atleta que ferir as normas regulamentares, disciplinares ou a ética esportiva dentro da competição.
- Art. 3 Os competidores deverão comparecer na hora marcada para seus jogos.
- Art. 4 O campeonato de xadrez será composto de equipes formada por estudantes dos curso de nível médio integrado ao técnico do IFAM.
- Art. 5 O emparelamento no campeonato será realizado no formato de grupos de acordo com total de cursos, com partidas eliminatórias.
- Art. 6 As equipes serão formadas por até 6 alunos por curso entre titular e jogadores auxiliares, conforme a indicação.
- Art. 7 A qualquer momento durante uma partida a equipe poderá substituir o jogador titular (Entende-se por jogador titular é aquele responsável pelo movimento das peças no tabuleiro de xadrez).
- Art. 8 A equipe deverá escolher os jogadores que deverão informar a notação da partida em tabelas ou plataforma digital na forma de formulário.
- Art. 9 A organização do campeonato poderá publicar e analisar um relatório digital da partida na forma de tabelas ou slides de cada partida com anotações dos movimentos.

- Art. 10 A pontuação será considerada a soma dos pontos atribuídos a equipe em cada partida: 3(três) pontos por vitória, 1(um) ponto por empate e 0(zero) ponto por derrota;
- Art. 11 No caso de igualdade será aplicada as regras de desempate previstos pelas normas da FIDE.
- Art. 12 O ritmo de jogo será de 15 min (minutos) por jogador na partida.
- Art. 13 Uso do relógio analógico sendo também permitido o uso do relógio digital com total responsabilidade dos cursos envolvidos na partida.
- Art. 14 Caso ocorra interrupções de contagem de tempo nos relógios analógicos adotado pelo IFAM terá a opção de reiniciar uma nova partida com tempo reduzido para 5 min ou empate somente quando de comum acordo dos cursos envolvidos na partida.
- Art. 15 Os jogadores na partida corrente poderão se comunicar com sua equipe para informar o lance escolhido (registrar o lance).
- Parágrafo único** – Espectadores, jogadores de outras partidas, técnicos e professores não devem falar ou intervir numa partida. Se for necessário, o árbitro pode solicitar a retirada das pessoas estranhas no ambiente de jogo.
- Art. 16 Se algum curso ou jogador(a), não comparecer ao local da competição dentro do horário previsto para disputa da partida, o jogador(a) terá direito de dar início a partida com o disparo do relógio até que o adversário compareça perdendo tempo na partida, persistindo ausência e finalizado o tempo será atribuído 3 pontos para o curso que compareceu.
- Art. 17 Para efeitos de pontuação geral será considerado as normas previstas no Circuito Cultural.
- Art. 18 Será realizado um sorteio para a ordem dos cursos no empareiramento de grupos.
- Art. 19 Os casos omissos no Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da Modalidade.

Seção 2. Empareiramento

As equipes serão identificadas pelo nome do curso:
Sequência do empareiramento.

1. Sorteios:

- i) Os cursos serão identificados pela numeração de 1 a 5.

- ii) A organização utilizará uma planilha eletrônica identificando o curso conforme sorteio com empareiramento de todos contra todos.

1ª Rodada	Curso2	0	x	0	Curso5
	Curso3	0	x	0	Curso4
2ª Rodada	Curso5	0	x	0	Curso3
	Curso1	0	x	0	Curso2
3ª Rodada	Curso3	0	x	0	Curso1
	Curso4	0	x	0	Curso5
4ª Rodada	Curso1	0	x	0	Curso4
	Curso2	0	x	0	Curso3
5ª Rodada	Curso4	0	x	0	Curso2
	Curso5	0	x	0	Curso1

2. Realização dos Jogos.

- i) Atividades das equipes: Será disponibilizado Fichas para anotação dos movimentos ou link, QRCODE para acesso ao formulário informando os movimentos das peças em cada partida.
- ii) Durante a partida os jogadores auxiliares deverão anotar os movimentos conforme cor das peças.
- iii) Finalizando o jogo a equipe deverá enviar o formulário.
- iv) No final do campeonato será informado a classificação das Equipes.
- v) Após o Campeonato a Organização poderá disponibilizar os movimentos da peças Pretas e Brancas em cada partida.