

Xadrez

1 - A competição será regida pelos regulamentos, geral e específico, para xadrez rápido da FIDE (Federation Internationale des Echecs) entre 15 e 60 minutos por jogador, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

2 - O tempo de reflexão será de 30 (trinta) minutos para cada jogador. Como norma da FIDE, o tempo de jogo em um dia (uma ou várias partidas) não pode ultrapassar oito horas de atividade. Com o tempo de 30 minutos para cada jogador, é possível realizar até 8 rodadas num dia, mas o intervalo entre uma rodada e outra deverá ser de, no mínimo, 15 (quinze) minutos e, no máximo, 30 (trinta) minutos. Isto será definido conforme o número de rodadas, após confirmação da quantidade de jogadores inscritos para competição.

3 - Na JEMAB, poderão ser inscritos até 2 (dois) representantes por AABB participante, ou seja, atleta A e atleta B, que competirão individualmente. Caso a AABB participe somente da JESAB, poderá disputar com até 2 (dois) representantes.

Parágrafo único: Na JERAB, serão classificados o campeão e o vice-campeão da JESAB. As AABBs que participam somente da JERAB poderão participar com até 2 (dois) atletas.

4 - A idade para participação é livre e a modalidade será disputada individualmente.

5 - Não será obrigatória a anotação das partidas em planilha. O jogador que não anotar os lances da partida, não terá direito a fazer reclamações onde é necessária a existência da planilha.

6 - É de responsabilidade do atleta portar caneta para realizar as anotações, se assim desejar proceder.

7 - O sistema de disputa, com seus respectivos critérios de desempate, será definido de acordo com o número de participantes inscritos para a competição, conforme o seguinte:

Participantes	Sistema:
02	<i>Match</i> em duas partidas, revezando as cores de modo que cada jogador jogue uma vez com cada cor, sendo sorteado pelo árbitro, que conduzirá as peças brancas na primeira partida. O jogador que atingir, no mínimo, 1,5 (um e meio) pontos será considerado vencedor do match. Em caso de empate em 1 a 1, serão jogadas duas partidas relâmpago (cinco minutos de reflexão para cada), revezando as cores de modo que cada jogador jogue uma vez com cada cor, sendo sorteado pelo árbitro que conduzirá as peças brancas na primeira partida. O vencedor será o jogador que atingir, no mínimo, 1,5 (um e meio) pontos. Caso persista o empate, será disputada uma última partida de xadrez relâmpago “morte súbita”, com cores sorteadas, em que o jogador que conduzirá as peças brancas terá a obrigação de vencer a partida e terá seis minutos de reflexão. O jogador com as peças negras terá cinco minutos de reflexão. Em caso de empate, o jogador das peças negras será declarado o vencedor do match.

03 a 08	<p><i>Schuring</i> ou <i>Round Robin</i> de empareiramento (todos contra todos em um turno), com número de ordem sorteado no Congresso Técnico. Em caso de empate na pontuação serão considerados os seguintes critérios, na ordem em que aparecem:</p> <p>a) Confronto direto; b) <i>Sonneborn-Berger</i>; c) Número de vitórias; d) Sorteio.</p> <p>Obs.: No Congresso Técnico, os jogadores podem sugerir para votação a inclusão de desempate em partidas relâmpago (match ou torneio, conforme o número de jogadores empatados, mas só para o 1º lugar, como 1º ou 4º critério de desempate). No caso de aprovação desta opção de desempate, o tempo para execução dos matches ou torneios não poderá ultrapassar 60 minutos de duração e terão de ser realizados logo após o término da última rodada do torneio. No caso de persistir 3 ou mais jogadores empatados em 1º lugar, a classificação será apurada por meio do último critério: sorteio (só para estes, pois os demais, neste torneio desempate, ficam com as classificações piores conforme o desempenho apurado). Em caso de persistir 2 jogadores empatados, deverá ser executada a partida relâmpago “morte súbita” com as cores sorteadas. O jogador que conduzirá as peças brancas terá a obrigação de vencer a partida e terá 6 minutos de reflexão e o jogador com as peças pretas terá 5 minutos de reflexão. Em caso de persistir o empate, o jogador de peças negras será declarado o vencedor do match.</p>
09 a 11	<p><i>Schuring</i> ou <i>Round Robin</i> de empareiramento (todos contra todos em um turno), divididos em grupos. Cada grupo classificará os dois primeiros colocados para a 2ª fase.</p> <p>1ª Fase - Classificatória:</p> <p><i>Schuring</i> ou <i>Round Robin</i> de empareiramento (todos contra todos em um turno), divididos em grupos. Cada grupo classificará os dois primeiros colocados para a 2ª fase.</p> <p>1ª Fase - Classificatória:</p> <p>Serão formados dois grupos por meio de sorteio dirigido, evitando que dois inscritos de uma mesma ABBB fiquem num mesmo grupo. Dentro de cada grupo, a ordem dos jogadores será definida por meio de sorteio. Em caso de empate na pontuação, serão considerados os seguintes critérios, na ordem em que aparecem:</p> <p>a) Confronto direto; b) <i>Sonneborn-Berger</i>; c) Número de vitórias; d) Sorteio.</p> <p>Obs.: No Congresso Técnico, os jogadores podem sugerir para votação a inclusão de desempate em partidas relâmpago (<i>match</i> ou torneio, conforme o número de jogadores empatados, mas só para apurar os dois classificados de cada grupo para 2ª fase, como 1º ou 4º critério de desempate). No caso de aprovação desta opção de desempate, o tempo para execução dos <i>matches</i> ou torneios não poderá ultrapassar 60 minutos de duração. Além disso, essas partidas terão de ser realizadas logo após o término da última rodada desta fase.</p>

	<p>No caso de persistir 3 ou mais jogadores empatados nas 2 vagas classificatórias, a classificação será apurada por meio do último critério: sorteio (só para estes, pois os demais, neste torneio desempate ficam com as classificações piores, conforme o desempenho apurado neste torneio desempate). Em caso de persistir 2 jogadores empatados, deverá estar prevista a execução da partida relâmpago “morte súbita” (cores sorteadas, em que o jogador que conduzirá as peças brancas terá a obrigação de vencer a partida e terá 6 minutos de reflexão. O jogador com as peças pretas terá 5 minutos de reflexão. Em caso de empate, o jogador de peças pretas será declarado o vencedor do match) para acabar com o empate e definir a classificação final.</p> <p>2ª Fase - Final:</p> <p>Os 4 classificados (dois primeiros colocados de cada grupo) disputarão um torneio <i>Schuring</i> ou <i>Round Robin</i> de empareiramento (todos contra todos em um turno) em 3 rodadas, com número de ordem sorteado novamente em um novo e rápido Congresso Técnico, com os 4 classificados. Em caso de empate na pontuação deste novo torneio com os finalistas, serão considerados os seguintes critérios, na ordem em que aparecem:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Confronto direto; b) <i>Sonneborn-Berger</i>; c) Número de vitórias; d) Sorteio. <p>Obs.: Neste novo e rápido Congresso Técnico desta 2ª Fase - Final, os jogadores podem sugerir para votação a inclusão de desempate em partidas relâmpago (<i>match</i> ou torneio, conforme o número de jogadores empatados, mas só para o 1º lugar, como 1º ou 4º critério de desempate). No caso de aprovação desta opção de desempate, o tempo para execução dos <i>matches</i> ou torneios não poderá ultrapassar 60 minutos. Além disso, essas partidas terão de ser realizadas logo após o término da última rodada desta fase. No caso de persistir 4 jogadores empatados em 1º lugar, a classificação será apurada por meio do último critério: sorteio. No caso de persistir 3 jogadores empatados em 1º lugar, a classificação será apurada por meio do último critério: sorteio (e o 4º lugar é aquele que, neste torneio desempate, ficou com a classificação pior, devido ao desempenho apurado neste torneio desempate). Em caso de persistir 2 jogadores empatados, deverá estar previsto a execução da partida relâmpago “morte súbita” (cores sorteadas, em que o jogador que conduzirá as peças brancas terá a obrigação de vencer a partida e terá 6 minutos de reflexão. O jogador com as peças pretas terá 5 minutos de reflexão. Em caso de empate, o jogador de peças pretas será declarado o vencedor do <i>match</i>).</p>
12 ou mais	<p>Suíço de empareiramento em cinco rodadas, com o número de ordem determinado por <i>rating</i> da FIDE (1º), CBX (2º) e ordem alfabética para quem não é ranqueado (3º). Em caso de empate na pontuação, serão adotados, na ordem em que aparecem, os seguintes critérios de desempate:</p> <ol style="list-style-type: none"> Confronto direto; <i>Bucholz</i> medianos; <i>Bucholz</i> total; Escore progressivo; Número de vitórias; Sorteio.