

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE XADREZ

Art. 1º - A competição será disputada seguindo as normas da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) e as determinações da comissão organizadora dos jogos.

Art. 2º - As empresas poderão inscrever até 03 (três) trabalhadores-atletas.

Art. 3º - A competição será realizada pelo sistema SUÍÇO em 5 rodadas.

Art. 4º - O tempo de jogo será de 21 minutos para cada jogador.

Art. 5º - Contagem de pontos:

Vitória = 1 ponto **Empate** = 0,5 ponto **Derrota** = 0 ponto

Art. 6º - Para desempate será adotado os seguintes critérios:

Ponto progressivo: soma dos pontos acumulados a cada rodada.

Sonneborn-Berger: Faz-se a soma dos pontos obtidos pelos adversários, com base na atuação do jogador contra estes, atribuindo-se ao jogador o total de pontos dos adversários a quem ele venceu a metade dos pontos dos jogadores com quem ele empatou e nenhum ponto nos casos de derrota.

Match de desempate: Uma (1) partida relâmpago (5 minutos para cada jogador), se persistir o empate jogar-se-ão partidas extras (máximo de 5 partidas) até que haja a primeira vitória.

Art. 7º - Antes de começar a partida, os jogadores devem verificar a posição das peças e a exatidão do relógio. Não serão admitidas reclamações depois que um dos jogadores tiver efetuado seu terceiro lance.

Art. 8º - Permanece vigente a regra "peça tocada é peça jogada"

Art. 9º - O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça, com exceção do roque, quando se pode utilizar ambas as mãos.

Art. 10 - Para reclamar uma vitória por tempo, o jogador deve parar os relógios e chamar o árbitro. Para a reclamação ser bem sucedida, depois que os relógios estiverem parados, a seta do reclamante deve estar em pé, e a de seu oponente caída. Se ambas estiverem caídas, a partida está empatada.

Art. 11 - Se o jogador derruba acidentalmente uma ou varias peças, elas serão recolocadas no lugar em seu próprio tempo. Se necessário, seu adversário pode parar seu relógio, sem fazer lance, para Ter certeza de que o jogador irá recolocar as peças em seu próprio tempo.

Art. 12 - Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora dos jogos juntamente com o(s) árbitro(s) da competição.

FICHA DE INSCRIÇÃO - XADREZ - MISTO

EMPRESA (Razão Social)			
CNPJ			
ENDEREÇO		TEL.	
CHEFE DO DPTO. PESSOAL		TEL.	
REPRESENTANTE		TEL.	
		E mail	

RELAÇÃO DE ATLETAS			
Nº	NOME	CART/SESI	CTPS
01			
02			
03			

TÉCNICO	
----------------	--

DATA: / /

CHEFE DO DPTO. PESSOAL/EMPRESA

REPRESENTANTE DA EMPRESA

COORDENAÇÃO EXECUTIVA
26º JOPESE