



GOVERNO DO ESTADO
POLÍCIA MILITAR DO AMAZONAS
DIRETORIA DE CAPACITAÇÃO E TREINAMENTO
NÚCLEO CAPACITAÇÃO E TREINAMENTO FÍSICO



I JOGOS IBERO AMERICANOS DE POLÍCIAS E BOMBEIROS
MANAUS - 2010

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE DE XADREZ

Art. 1º - A competição será regida pelas normas da FIDE (Federação Internacional de Xadrez), pelo Regulamento Geral e por este Regulamento.

Art. 2º - A competição será disputada no ABSOLUTO.

Art. 3º – Os atletas deverão apresentar-se com 30 (trinta) minutos de antecedência da competição devidamente identificado conforme o Art. 24 do Regulamento Geral.

Art. 4º - Cada instituição poderá inscrever até 3 (três) atletas.

Art. 5º - Antes de começar a partida os jogadores deverão observar a correta posição das peças, não sendo permitida a reclamação após o terceiro lance efetuado.

Art. 6º - Peça tocada é peça jogada. Peça largada é lance feito. Tocou na peça do adversário é obrigatório a tomá-la. Peça “licença” antes ao seu adversário para arrumar suas peças.

Art. 7º - O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça. É proibido manter a mão sobre o relógio, bater com força, acioná-la com a peça ou segurá-la.

Art.8º – A seta do relógio é considerada caída quando for feita uma reclamação por partes de um dos jogadores envolvidos na partida. Não é permitida a intervenção de terceiros, inclusive ao árbitro sobre a queda da mesma.

Parágrafo Único – Espectadores, jogadores de outras partidas, técnicos não devem falar ou intervir numa partida de qualquer forma. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.

Art. 9º - Sistema de disputa: Cada partida será disputada no Sistema Schuring ou Sistema Suíço, a critério da coordenação da modalidade, com o número de rodadas dependendo do número de participantes.

Parágrafo Único – O empareiramento das rodadas será realizado através do programa de computador Swiss Perfect, não cabendo recurso quanto ao mesmo.

Art. 10º - No caso de igualdade na pontuação final aplicam-se por ordem, os seguintes critérios de desempate:

SISTEMA SCHURING
a) Sonnebord-Berger
b) Confronto Direto
c) Sorteio

SISTEMA SUÍÇO
a) Milésimos Medianos
b) Milésimos Totais
c) Pontuação Progressiva
d) Sorteio



GOVERNO DO ESTADO
POLÍCIA MILITAR DO AMAZONAS
DIRETORIA DE CAPACITAÇÃO E TREINAMENTO
NÚCLEO CAPACITAÇÃO E TREINAMENTO FÍSICO



Art. 11º – Serão adotadas as seguintes penalidades para lances irregulares:

1º Lance irregular: Advertência - 2º Lance irregular: advertência - 3º lance irregular: Perda da partida.

Art. 12º – Ao término da partida, o atleta deverá informar o resultado da mesma ao árbitro e retirar-se da área de jogo ou do salão de jogos. Não será permitida a permanência do jogador na área de jogo, caso não esteja jogando.

Art. 13º – Ritmo de jogo será de 15 K.O., onde serão aplicadas as leis do Xadrez Rápido, portanto não será obrigatório à anotação dos lances da partida.

Art. 14º – Se o atleta não comparecer ao o local da competição, dentro do horário previsto para a disputa da partida, será eliminado.

Art. 15º – Caso o atleta resolver abandonar a competição, devesse comunicar a Coordenação do Evento.

Art. 16º – Os casos omissos no Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da Modalidade.