



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ**

**REGULAMENTO PARA O III CAMPEONATO DE XADREZ DO INSTITUTO
FEDERAL GOIANO – CAMPUS URUTAÍ (CaXIFU)**

1 DOS OBJETIVOS

1.1 Analisar o progresso no raciocínio lógico dos participantes do III Projeto de Extensão para Ensino e Desenvolvimento de Táticas de Xadrez, incentivar o aprendizado do xadrez, estimular sua prática e selecionar discentes para participarem dos Jogos dos Institutos Federais (JIFs) e dos Jogos Universitários.

2 DO PRÉ-REQUISITO

2.1 Evento aberto à comunidade, incluindo estudantes do ensino fundamental, médio e superior, servidores e a comunidade externa.

3 DAS INSCRIÇÕES

3.1 As inscrições serão realizadas pela internet no período de 30/09/2024 à 01/11/2024, sendo efetuadas no formulário disposto no seguinte *link*:

- <https://forms.gle/dY1RuCgwx1H5hHK8>

3.2 Após a data limite, a inscrição será realizada até 11h do dia 04/11/2024 no Laboratório de Educação Matemática e Matemática Aplicada (LEMMA), localizado no Núcleo de Educação Matemática e Matemática Aplicada (NEMMA), sendo necessário a apresentação de um documento com foto.

3.3 No ato da inscrição, será necessário:

- Nome completo;
- Idade;
- CPF (para emissão do certificado);
- E-mail (para envio do certificado);



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ

- Sexo;
- Número para contato (preferencialmente *WhatsApp*);
- Estado em que reside atualmente;
- Nome completo da instituição de ensino em que estuda ou trabalha e, caso haja, sigla;
- Categoria em que se enquadra: participante do projeto, discente (não participante do projeto), servidor ou outros;
- Informar se possui tabuleiro e/ou relógio de xadrez.

3.3.1 Mulheres precisam informar qual naipe deseja competir (veja item 7.1).

3.3.1.1 Visto que o campeonato serve também para montar uma equipe para competições universitárias, aquelas que forem alunas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano (IF Goiano) e tiverem interesse em participar de tais competições, devem escolher a opção “Feminino”.

3.3.2 A Organização não se responsabilizará pelas grafias incorretas, pelas adoções de apelidos ou abreviações dos nomes das escolas e/ou dos nomes dos participantes, quando da utilização de tais informações para as necessárias apurações de resultados.

3.3.3 Caso não possua relógio de xadrez, instalar o aplicativo *LiChess* em um *smartphone*, se possível, onde será utilizado para substituir o relógio físico (se necessário).

3.3.4 No ato da inscrição, o participante pode indicar que não trabalha e nem estuda em uma instituição de ensino.

4 DA PROGRAMAÇÃO

4.1 A competição será realizada nas dependências do Clube Social SINASEFE, situado na Rua José Ribeiro de Andrade Miranda, nº1, Centro.

4.2 O campeonato terá início na segunda-feira, 04 de novembro de 2024, às 13h e estendendo-se até às 17h.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ**

4.3 Os dias de competição ficarão a cargo dos participantes no ato da inscrição, variando de 1 a 2.

4.3.1 O segundo dia de competição, terça-feira, 05 de novembro de 2024, iniciará às 8h e finalizará às 11h.

4.4 Para qualquer um dos dias, caso não dê para concluir todas as rodadas estipuladas pelo Sistema Suíço, o campeonato se encerra com, no máximo, 1h a mais, visto que nenhum jogador terá prejuízo quanto à sua classificação devido ao sistema utilizado.

4.5 A confirmação das inscrições implicará no reconhecimento dos nomes dos inscritos na “Relação de Participantes” disponível no seguinte *link*:

- <https://shre.ink/TabelasIIICaXIFU>

4.6 Todas as solicitações de correções, quaisquer que sejam, serão acatadas até 11h do dia 04/11 e aquelas que não forem reivindicadas neste prazo serão avaliadas somente para a segunda rodada.

4.7 O *Ranking* do campeonato poderá ser acessado a partir do dia 08/11 através do mesmo *link* do item 4.5.

5 DAS REGRAS DE COMPETIÇÃO

5.1 Os atletas deverão comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente vestidos.

5.1.1 Os competidores deverão estar vestidos com camiseta/camisa e calça/bermuda.

5.2 O tempo de tolerância será a metade do ritmo do jogo (por competidor), de acordo com o disposto no item 6, contados a partir da autorização do árbitro-chefe para o início de cada rodada.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ**

5.2.1 Caso o tempo de tolerância tenha excedido, será efetivado a vitória por W.O ao oponente.

5.3 O competidor que não comparecer em duas partidas consecutivas e não justificar sua falta ao árbitro, até o final da rodada em questão, será eliminado do campeonato. O nome será retirado dos emparelhamentos, caso isto seja tecnicamente possível.

5.3.1 O competidor poderá solicitar ao árbitro, uma única vez ao longo da competição, a exclusão de seu nome para uma determinada rodada.

6 DO RITMO DE JOGO

6.1 Os jogos serão realizados na modalidade presencial com o tempo das partidas a serem definidos de acordo com o número de participantes inscritos e dos dias em que o campeonato será realizado, conforme item 4.3.

6.1.1 Com menos de 16 participantes, independente da preferência de dias que estes expressarem, segue-se o tempo de um dia de campeonato, conforme disposto no item 6.2.

6.2 Para o campeonato em 1 dia, o tempo de jogo será conforme os itens abaixo:

6.2.1 Maior ou igual a 25 participantes:

- 20 minutos por competidor.

6.2.2 Maior ou igual a 5 participantes e menor que 25:

- 25 minutos por competidor.

6.2.3 Maior ou igual a 2 participantes e menor que 5:

- 30 minutos por competidor.

6.3 Para o campeonato em 2 dias, o tempo de jogo será conforme os itens abaixo:

6.3.1 Maior ou igual a 25 participantes:

- 25 minutos por competidor.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ

6.3.2 Maior ou igual a 2 participantes e menor que 25:

- 30 minutos por competidor.

7 DOS SISTEMAS DE EMPARCEIRAMENTO

7.1 Os emparceiramentos serão realizados por naipes (Aberto e Feminino) de acordo com o número de competidores.

- Sistema Suíço para número igual ou superior a 16 competidores;
- Sistema de Eliminação Simples para número igual ou superior a 8 competidores e menor que 16;
- Sistema de Eliminação Dupla para número igual ou superior a 5 competidores e menor que 8;
- Sistema Round-Robin para 4 ou 3 competidores;
- Match de cinco partidas para 2 competidores.

7.1.1 O emparceiramento inicial será por sorteio.

7.1.2 Caso algum dos naipes tenha apenas um competidor, este disputará com os outros participantes.

7.2 Não haverá a divisão de grupos por idade.

Parágrafo Único: No caso do *Match*, aquele que, a qualquer momento, atingir a metade dos pontos mais $\frac{1}{2}$ será declarado vencedor, de acordo com o recorrente na *Fédération Internationale des Échecs* (FIDE) ou, em português, Federação Internacional de Xadrez.

8 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

8.1 Será utilizado, em cada sistema de emparceiramento, diferentes critérios.

8.1.1 Sistema Suíço:

- 1º. Confronto Direto;
- 2º. *Buchholz* Mediano (M-Buch);



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ

- 3°. *Buchholz* Total (Buch);
- 4°. Progressivo;
- 5°. Maior número de vitórias;
- 6°. Maior número de vitórias com as peças pretas;
- 7°. *Match* de duas partidas no modo *blitz* (5' x 5'), caso haja um empate entre apenas dois competidores;
- 7°. Partida extra no modo *blitz* (5' x 5'), para empate entre mais de dois competidores;
- 8°. Partida extra no modo *blitz* (6' x 5') onde as brancas têm obrigação de vencer.

8.1.2 Sistema *Round-Robin*:

- 1°. Confronto Direto;
- 2°. *Sonneborn-Berger* (Berg);
- 3°. Sistema *Koya*;
- 4°. Maior número de vitórias;
- 5°. Maior número de vitórias com as peças pretas;
- 6°. *Match* de duas partidas no modo *blitz* (5' x 5'), caso haja um empate entre apenas dois competidores;
- 6°. Partida extra no modo *blitz* (5' x 5'), para empate entre mais de dois competidores;
- 7°. Partida extra no modo *blitz* (6' x 5') onde as brancas têm obrigação de vencer.

8.1.3 *Match*:

- 1°. *Match* de duas partidas no modo *blitz* (5' x 5');
- 2°. Partida extra no modo *blitz* (6' x 5') onde as brancas têm obrigação de vencer.

8.2 Os Sistemas de Eliminação Simples e Eliminação Dupla não terão critérios de desempates finais.

8.2.1 Todos os competidores derrotados na mesma rodada estarão na mesma classificação.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ**

8.2.2 Caso ocorra empate em um jogo, segue-se o disposto no item 8.1.3 para apenas um empate.

8.2.2.1 Se houver mais de um jogo empatado, os critérios de desempate serão:

- 1º. Partida extra no modo *blitz* (5' x 5');
- 2º. Partida extra no modo *blitz* (6' x 5') onde as brancas têm obrigação de vencer.

8.2.3 Para os jogadores que se enquadram na categoria “Participante do Projeto” e estiverem juntos na mesma posição, para efeito de premiação (veja item 9.4), segue o que foi estabelecido no item 8.2.2.

9 DA PREMIAÇÃO

9.1 A pontuação final de cada competidor será a somatória dos pontos obtidos.

9.2 O competidor excluído da competição não será considerado para efeito de premiação.

9.3 Os premiados serão os três primeiros na classificação geral e o primeiro na categoria “Participante do Projeto”, tanto no naipe Aberto quanto no Feminino, exceto no que diz respeito ao item 7.1.2.

9.4 O prêmio será de R\$70,00 para o primeiro colocado, R\$45,00 para o segundo, R\$25,00 para o terceiro e R\$10,00 para o primeiro lugar da categoria “Participante do Projeto”.

9.4.1 O valor da premiação é o mesmo para ambos os napes.

10 DO REGIMENTO E DIRETRIZES

10.1 A competição será regida pela Lei da FIDE sob suas diretrizes gerais, onde houver aplicabilidade, com anuência da Confederação Brasileira de Xadrez (CBX).

10.2 A competição não será válida aos cálculos dos ratings FIDE e CBX.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ**

10.3 Serão utilizados os programas administradores *Swiss Manager* e *Draw Designer*.

10.4 Notação enxadrística será opcional (exceto no que diz respeito ao item 12.2).

10.5 Os jogadores deverão apresentar, a cada rodada, peças em padrões aceitáveis e relógio em perfeito estado de funcionamento. O descumprimento acarretará em expulsão da competição.

10.6 É expressamente proibido trazer celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos, exceto no que diz respeito ao item 3.3.2. O descumprimento a esta regra acarretará na perda do ponto da partida, mesmo após o término da mesma, enquanto a rodada estiver em andamento.

11 DA ACOMODAÇÃO

11.1 O Campus disponibilizará local fechado para alojar os participantes durante os dias 3, 4 e 5 de novembro.

11.1.1 Visto que pode não haver colchões e roupa de cama para todos, sugere-se trazer esses itens para evitar desapontamentos.

11.1.2 Ninguém da Organização, ou qualquer outro servidor, se responsabilizará pelos itens trazidos pelos competidores, sendo estes os únicos responsáveis pelos seus pertences.

11.2 As refeições conferidas aos participantes incluem:

- Jantar no dia 3 de novembro;
- Almoço, lanche e jantar no dia 4 de novembro;
- Almoço e lanche no dia 5 de novembro.

11.2.1 Todas as refeições são gratuitas.

11.2.2 Os lanches serão servidos entre os intervalos das rodadas.



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS URUTAÍ**

11.3 Haverá transporte disponível para levar os competidores da rede IF Goiano para o local de competição e para retornar ao Campus.

11.3.1 O veículo de transporte sairá 40 minutos antes do início das rodas (ver itens 4.2 e 4.3.1).

12 DO COMITÊ DE APELAÇÃO

12.1 O comitê de apelação é composto por um presidente e três membros titulares.

12.2 Somente será acatado o recurso escrito, datado, assinado e apresentado à Organização no prazo máximo de 15 minutos após o encerramento da última partida da rodada que gerou o fato e mediante a apresentação das notações da partida, caso o recurso seja referente à ela.

12.3 Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pelo comitê de apelação.

Parágrafo Único: A inscrição para este evento implicará na plena aceitação das disposições do presente regulamento.

Urutaí, 29 de setembro de 2024.

Westher Manricky Bernardes Fortunato
Monitor do Projeto

João Vitor de Azevedo Pedrosa
Assessor do Projeto

Vinícius Silva Lima
Auxiliar do Projeto

Roberto Takashi Sanda
Colaborador do Projeto

Ricardo Gomes Assunção
Coordenador do Projeto