



REGULAMENTO XADREZ

JIMI

JOGOS DO INTERIOR DE MINAS



**GOVERNO
DE MINAS**

REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ

Art. 1º - A competição de Xadrez do Programa Minas Esportiva/Jogos do Interior de Minas será regida pelas Leis do Xadrez da FIDE (World Chess Federation), por suas diretrizes (FIDE/Handbook), onde houver aplicabilidade, com seus efeitos por meio da CBX e FMX, observadas as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - A competição será realizada na etapa estadual do Minas Esportiva/Jogos do Interior de Minas, no sistema de disputa por equipes, no naipe Absoluto, em categoria e divisão únicas.

§ 1º - A idade mínima dos atletas para a participação nos Minas Esportiva/Jogos do Interior de Minas será de 16 (dezesesseis) anos completados no ano da competição.

§ 2º - O município poderá inscrever uma equipe.

Art. 3º - A equipe de xadrez será composta por 4 jogadores titulares e 2 reservas opcionais ou, no mínimo, por 3 jogadores.

§ 1º - As equipes poderão ser mistas quanto ao gênero ou formadas, unicamente, por atletas do sexo feminino ou masculino.

§ 2º - A equipe deverá nomear um Capitão que poderá ser o técnico ou um dos atletas.

Art. 4º - A reunião técnica da modalidade será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora, sendo obrigatória a participação do representante municipal ou de pessoa devidamente credenciada e a ausência implicará na eliminação do município na modalidade.

Parágrafo Único - Durante a Reunião Técnica específica, o Capitão deverá fornecer ao Árbitro-Chefe, através de um documento intitulado "Relação Oficial de Atletas Habilitados", os nomes completos dos titulares da equipe, definitivamente ordenados aos tabuleiros, e os nomes do primeiro e segundo reserva, caso haja.

Art. 5º - Os atletas, para que possam jogar suas partidas, deverão estar munidos de um dos documentos de identificação previstos no artigo 39 do Regulamento Geral.

Art. 6º - Ao atleta enxadrista será facultativo o uso de uniformes ou de camisas que contenham nome ou logomarca do município, bem como logomarca de entidade.

Parágrafo Único - Será exigido do atleta o uso de calçados fechados, calça comprida e camisa ou camiseta, ambas com mangas, durante a competição.

Art. 7º - O sistema de pontuação e classificação a ser utilizado na competição será o “2-1-0” (2 para a vitória, 1 para o empate e 0 para a derrota) e a somatória dos pontos obtidos em todos os matches dará a pontuação final das equipes (Match Points).

Parágrafo Único - Caso haja empate entre duas equipes, será considerada a somatória dos pontos obtidos nos tabuleiros em todos os matches (Game Points) e, perdurando o empate, serão adotados os demais Critérios de Desempate ordenados e previstos neste Regulamento.

Art. 8º - O tempo de reflexão será igual a 40min por jogador, mais 30seg de acréscimo a partir do 1º movimento.

Parágrafo Único - Caso não seja possível utilizar-se da cronometragem definida no caput deste artigo, o tempo de reflexão será igual a 70min por jogador, nocaute.

Art. 9º - A competição será realizada no Sistema Suíço de empareiramento em 5 rodadas para número igual ou superior a 7 equipes, ou no Sistema Round-Robin para número igual a 6 ou 5 equipes.

Art. 10º - Os Critérios de Desempate serão aplicados de acordo com o Sistema de Empareiramento a ser utilizado, conforme o seguinte:

I. Sistema Suíço: (a) Match Points – Código 13 (Vitória = 2; Empate = 1 e Derrota = 0); (b) Game Points – Código 1; (c) Confronto Direto – Código 14; (d) Sonneborn-Berger – Código 7; (e) Buchholz sem corte – Código 37 e (f) Sorteio.

II. Sistema Round-Robin: (a) Match Points – Código 13 (Vitória = 2; Empate = 1 e Derrota = 0); (b) Game Points – Código 1; (c) Confronto Direto – Código 14; (d) Sonneborn-Berger – Código 7; (e) Pontos dos tabuleiros na competição – Código 15 e (f) Sorteio.

Art. 11º - A competição de xadrez por equipes se dará na modalidade Standard ou Clássica, à qual se definem as seguintes disposições regimentais:

- I. Será utilizado o programa administrador Swiss-Manager;
- II. O empate de comum acordo será aceito a qualquer momento, em consonância com o artigo 9.1.2 – FIDE;
- III. Os jogos com cegos ou deficientes visuais obedecerão às disposições do Apêndice D – FIDE;
- IV. A Diretriz III.5 – FIDE, será aplicável às partidas jogadas sem incremento de tempo e a decisão do árbitro será definitiva, não cabendo recurso;
- V. Notação será obrigatória, de acordo com as disposições do Apêndice C – FIDE.

Art. 12º - Será considerada habilitada a jogar suas partidas a equipe que, a cada rodada, apresentar pelo menos 3 (três) atletas. Caso contrário, quando autorizado o

início da rodada, seus relógios serão acionados, mas nenhum jogo será iniciado até que seja atingido o número mínimo de atletas.

Parágrafo Único - A habilitação da equipe estará condicionada às disposições do “artigo 13” e, caso permaneça inabilitada, a equipe será considerada perdedora do “Match”.

Art. 13º - O atleta enxadrista que não se apresentar ao jogo em até 20min, contados a partir da autorização do Árbitro-Chefe ao início de cada rodada, será considerado ausente e, conseqüentemente, perdedor da partida.

§ 1º - O relógio do enxadrista ausente será acionado quando autorizado o início da rodada e, em caso de comparecimento, jogará a partida com o tempo remanescente.

§ 2º - Até o final da rodada em questão, o Capitão deverá apresentar justificativa ao Árbitro-Chefe pela ausência do atleta enxadrista e/ou de sua equipe, caso isso não seja feito, o atleta e/ou a equipe serão automaticamente excluídos da competição.

Art. 14º - A formação oficial da equipe deverá ser mantida durante toda a competição, exceto no caso de substituição ao qual o primeiro reserva ocupará a posição do último tabuleiro e os demais assumirão posições imediatamente superiores.

§ 1º - Para a formalização da substituição de atleta na equipe, o Capitão deverá apresentar ao Árbitro-Chefe, através de formulário próprio, 15 minutos antes do início da rodada, a formação pretendida.

§ 2º - Caso seja constatado algum erro no processo de substituição, ou relativo à formação original da equipe, esta será penalizada com a perda dos pontos nos tabuleiros irregulares.

Art. 15º - O capitão será responsável pela conferência e assinatura da súmula ao final de cada match, bem como responder por qualquer problema administrativo.

Art. 16º - Critérios para classificação geral e definição do município campeão na modalidade: será feita pela soma dos pontos obtidos pelos seus atletas nas respectivas modalidades e naipes, conforme quadro abaixo.

1º lugar	13 pontos
2º lugar	09 pontos
3º lugar	07 pontos
4º lugar	05 pontos
5º lugar	04 pontos
6º lugar	03 pontos
7º lugar	02 pontos
8º lugar	01 pontos

Parágrafo Único - Para a classificação geral final, a pontuação será feita conforme estabelecido no artigo 61 do Regulamento Geral.

Art. 17º - Os casos omissos do presente Regulamento Específico serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Comissão Organizadora dos Jogos do Interior de Minas 2026
Subsecretaria de Esportes
Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social