



ALEX - ASSOCIAÇÃO LEOPOLDINENSE DE XADREZ

Rua Álvaro Alvim nº 48, Edifício Natal, Sala 905, Cinelândia,

CEP 20.031-010, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

www.alex.org.br

Circuito Rápido 2015 - Regulamento Geral

Artigo 1º - Dos objetivos: Movimentar o clube, apurar os campeões e demais classificados de cada torneio e do Circuito Rápido e propiciar condições para se jogar um bom Xadrez Rápido.

Artigo 2º - Da participação: Os torneios do Circuito Rápido serão abertos aos sócios da ALEX e aos enxadristas convidados, federados ou não federados à Federação de Xadrez do Rio de Janeiro - FEXERJ.

Artigo 3º - Da programação, rodadas e local:

§1 - Os torneios serão realizados de acordo com a programação do circuito, a qual poderá sofrer ajustes ao longo do ano mas sempre estará publicada no site da ALEX.

§2 - Em cada torneio, salvo disposto em contrário em regulamento específico, a programação será a seguinte:

Congresso Técnico: 14:00 horas

1ª rodada: 14:30 horas

2ª rodada: 15:00 horas

3ª rodada: 15:30 horas

4ª rodada: 16:00 horas

5ª rodada: 16:30 horas

6ª rodada: 17:00 horas

Encerramento: 17:30 horas

§2 - Todas as partidas serão realizadas na sede ALEX.

Artigo 4º - Dos atrasos e ausências:

§1 - Haverá tolerância de 10 minutos a partir do início de cada rodada para o competidor iniciar sua partida.

§2 - Após esse prazo, o jogador será declarado ausente e perderá a partida por WO;

§3 - O competidor que perder por WO sem justificativa será eliminado do torneio;

Artigo 5º - Do controle de tempo: O tempo de reflexão de cada jogador será de 15 minutos para cada jogador acrescido de 6 segundos de bônus por lance, desde o primeiro lance.

Artigo 6º - Do empate: Os jogadores poderão empatar suas partidas a qualquer momento;

§1 - É proibida a combinação de empates previamente ao início das rodadas;

§2 - A combinação prévia de empates será punida com a derrota de ambos os jogadores;

§3 - O árbitro poderá determinar punição menos grave.

Artigo 7º - Do sistema de empareiramento:

§1 - Será utilizado o Sistema Suíço, segundo as regras da FIDE de empareiramento;

§2 - Os empareiramentos e desempates serão efetuados através do programa SwissManager;

Artigo 8º - Dos desempates: Os critérios de desempate serão:

a) Confronto direto;

b) Buchholz com corte do pior resultado;

c) Buchholz total;

d) Maior número de vitórias;

e) Sonneborn-Berger;

f) sorteio;

Artigo 9º - Do prazos e taxas de inscrição:

§1 - O prazo de inscrição será de até 30 minutos antes do início da primeira rodada.

§2 - A taxa de inscrição será de R\$ 20,00 (vinte reais).

§3 - Os associados à ALEX em dia com suas obrigações estarão isentos de taxa;

§4 - Enxadristas com idade menor ou igual a 14 anos ou maior ou igual a 60 anos pagarão meia taxa.

Artigo 10º - Da Premiação:

§1 - O Campeão Geral receberá como prêmio um Livro de Xadrez;

§2 - Campeão Geral, Vice Campeão, Terceiro Colocado, Campeão Classe "B", Campeão Classe "C", Campeão Sênior 80+, Campeão Sênior 60+, Campeão Jovem, e Campeã Feminina. Receberão os correspondentes Mini Troféus Diplomas comprovantes do fato;

§3 - Em cada torneio, os sete primeiros colocados são pontuados da forma seguinte:

- a) O campeão recebe sete pontos;
- b) O vice-campeão recebe seis pontos;
- c) O terceiro lugar recebe cinco pontos;
- d) O quarto lugar recebe quatro pontos;
- e) O quinto lugar recebe três pontos;
- f) O sexto lugar recebe dois pontos;
- g) O sétimo lugar recebe um ponto.

§4 - Realizados todos os torneios do circuito, soma-se os pontos dos participantes e determina-se o Campeão Geral, Vice Campeão, Terceiro Colocado, Campeão Classe "B", Campeão Classe "C", Campeão Sênior 80+; Campeão Veterano 60+; Campeão Jovem U18; Campeã Feminina;

§4 - O Campeão Geral do Circuito Rápido receberá o prêmio de um Livro de Xadrez e os demais receberão os correspondentes Mini Troféus Diplomas.

Artigo 11º - Dos Responsáveis pelo Circuito e pelos Torneios: A organização do circuito será de Álvaro Frota. A arbitragem será indicada anteriormente á realização de cada torneio.

Artigo 12º - Do Congresso Técnico:

§1 - O Congresso Técnico será realizado no local da competição 30 minutos antes da primeira rodada;

§2 - O presente regulamento será lido e submetido à aprovação pelos participantes desse Congresso;

§3 - Não serão aceitos recursos contra o presente regulamento após sua aprovação;

Artigo 13º - Do celular: Sem a permissão do árbitro, os participantes estão proibidos de portar telefone celulares ou quaisquer outros meios eletrônicos de comunicação no local dos jogos, a menos que estejam completamente desligados. Se qualquer dispositivo produzir um som, o participante perderá a partida. O oponente deverá vencer mas, se não puder ganhar por qualquer série de lances legais, seu score será o de um empate.

Artigo 14º - Dos direitos de imagem: Os participantes e o público autorizam e cedem o direito de uso de seu nome, voz e imagem para a divulgação em toda a mídia impressa e eletrônica sem nenhum ônus e por prazo indeterminado.

Artigo 15º - Do cuidado com o relógio de Xadrez: De acordo com o Artigo 6º - O relógio de Xadrez, parágrafo 6.2.c e com o Artigo 12 - A função do árbitro, parágrafo 12.9.g, das Leis do Xadrez da FIDE, fica valendo o seguinte:

§1 - Os enxadristas deverão manusear o relógio de xadrez corretamente, sendo proibido:

- a) Levantar o relógio da mesa;
- b) Pressionar o relógio antes de fazer seu lance;
- c) Manter o botão do relógio pressionado após fazer seu lance;
- d) Derrubar o relógio no chão;
- e) Acionar o relógio com muita força ("bater" no relógio) ;

§2 - O árbitro poderá penalizar o uso inadequado do relógio com punições e ou, conforme a gravidade da infração, uma multa de até R\$ 100,00.

§3 - O dinheiro arrecadado com eventuais multas deverá ser utilizado exclusivamente para a manutenção dos relógios eletrônicos da ALEX;

Artigo 16º - Regras específicas para o Xadrez Rápido: De acordo com as Leis do Xadrez, vale o seguinte:

§1 - Uma vez completados 10 lances por ambos jogadores a partir da posição inicial:

- a) nenhuma mudança pode ser feita na configuração dos relógios, a menos que a programação do evento seja afetada desfavoravelmente;

b) nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças e posicionamento do tabuleiro. No caso de colocação incorreta do rei, não é permitido o roque. No caso de incorreta colocação de torre, não é permitido rocar com esta torre;

§2 - Sobre os lances ilegais:

- a)** Um lance ilegal só está completo quando o jogador acionar seu relógio;
- b)** Já um lance legal está completo assim que o jogador soltar a peça sobre o tabuleiro;
- c)** Se o árbitro observar um lance ilegal, deverá declarar a partida perdida para o jogador, desde que o adversário não tenha feito seu próximo lance;
- d)** Se o árbitro não intervier, o adversário pode reclamar a vitória desde que não tenha feito seu próximo lance.
- e)** A partida estará empatada, entretanto, se na posição o adversário não puder dar xeque mate por qualquer série possível de lances legais;
- f)** Se o oponente não reclamar e o árbitro não intervier, o lance ilegal permanece e a partida deverá continuar. Uma vez que o oponente efetuou seu próximo lance, um lance ilegal não poderá ser corrigido a menos que haja acordo entre os dois jogadores;
- g)** Se o jogador mover um peão para a mais distante fileira e acionar o relógio sem substituir o peão por uma peça, o lance é ilegal. O peão sempre deverá ser substituído por uma peça de mesma cor do peão. No caso de não haver uma peça à disposição para a promoção, o jogador pode parar seu relógio e solicitar ao árbitro a peça desejada, religando o relógio e completando o lance após tê-la em mãos;
- h)** Se um jogador substituiu o peão promovido por uma torre virada de ponta cabeça, essa peça continua a ser uma torre e não uma dama. Se, depois da resposta do adversário, o jogador mover essa torre (mesmo virada de ponta cabeça) através de uma diagonal, como se ela fosse uma dama, esse lance será ilegal;
- i)** Se o árbitro observar que ambos os reis estão em xeque ou que um peão permanece na casa de promoção, deverá aguardar até que o próximo lance seja completado. Então, se a posição ilegal ainda estiver no tabuleiro, ele deverá declarar a partida empatada.

§3 - Vitória por tempo: Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve pausar o relógio de xadrez e avisar o árbitro.

- a)** Para vencer, o reclamante deve ter tempo restante em seu relógio após o mesmo ter sido pausado.
- b)** A partida estará empatada se na posição o adversário não puder dar xeque mate por qualquer série possível de lances legais;

Artigo 16º - Das disposições gerais:

§1 - As peças e relógios digitais ficarão a cargo da organização.

§2 - Outras informações poderão ser obtidas no site da ALEX.

§3 - Os casos omissos serão resolvidos pela arbitragem e direção do evento.