



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 2016 - Regulamento Geral

Artigo 1º - Dos objetivos: Apurar os campeões e demais classificados de cada etapa e do Circuito Rápido 2016 e propiciar condições de baixo custo para a formação e movimentação do Rating FIDE Rápido.

Artigo 2º - Da participação: Os torneios serão abertos aos sócios e amigos da ALEX;

§1 - A ALEX não é amiga de enxadristas que possuam rating FIDE *fabricado*.

Artigo 3º - Da programação, rodadas e local:

§1 - Os torneios do circuito serão realizados de acordo com a programação deste, a qual poderá sofrer ajustes ao longo do ano mas sempre estará publicada na [Agenda](#) do site da ALEX.

§2 - Cada torneio terá 5 rodadas.

§3 - Salvo disposto em contrário em regulamento, a programação de horários de cada torneio será a seguinte:

a - Congresso Técnico: 13:40 horas

b - 1ª rodada: 14:00 horas

c - 2ª rodada: 14:50 horas

d - 3ª rodada: 15:40 horas

e - 4ª rodada: 16:30 horas

f - 5ª rodada: 17:20 horas

g - Cerimônia de Premiação: 18:10 horas

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

Artigo 4º - Do controle de tempo: O tempo de reflexão será de 15 minutos para cada jogador acrescido de 5 segundos de bônus por lance, desde o primeiro lance.

Artigo 5º - Dos empates: Os jogadores poderão empatar suas partidas a qualquer momento;

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

Artigo 6º - 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, contra o qual não haverá recursos;

Artigo 7º - 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 8º - Do prazo e valor das taxas de inscrição:

§1 - As inscrições se encerrarão no início do Congresso Técnico.

§2 - A taxa de inscrição será de R\$ 30,00 (trinta reais).

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

§4 - Enxadristas com idade menor ou igual a 14 anos ou maior ou igual a 60 anos ou ainda portadores de necessidades especiais pagarão meia taxa.

Artigo 9º - Da Premiação:

§1 - Em cada torneio, o Campeão Geral, o Vice Campeão Geral, o Terceiro Colocado Geral, o Campeão Classe "B", o Campeão Classe "C", o Campeão Veterano (S60), o Campeão Jovem (U18), o Campeão Alexano e a Campeã Feminina receberão os correspondentes Mini Diplomas;

§2 - Os participantes de cada torneio receberão no Circuito Rápido ALEX 2016 a pontuação que obtiveram naquele torneio;

§3 - Realizados todos os torneios do circuito, os pontos dos participantes serão somados para se determinar o Campeão Geral, o Vice Campeão Geral, o Terceiro Colocado Geral, o Campeão Classe "B", o Campeão Classe "C", o Campeão Veterano (S60), o Campeão Jovem (U18), o Campeão Alexano e a Campeã Feminina;

§4 - O critério de desempate será o número de participações no circuito

§5 - O Campeão Geral do Circuito Rápido ALEX 2016 receberá o prêmio de um Livro de Xadrez e os demais receberão os correspondentes Mini Diplomas.

Artigo 10º - Dos Responsáveis pelo Circuito e pelos Torneios:

§1 - A organização do circuito será da ALEX, uma vez que o clube é cadastrado na CBX como organizador FIDE.

§2 - A arbitragem será indicada anteriormente à realização de cada torneio e constará de seu folder.

Artigo 11º - Do Congresso Técnico:

§1 - O Congresso Técnico será realizado 20 minutos antes da primeira rodada;

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

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

Artigo 12º - Do celular: Sem a permissão do árbitro, os participantes estão proibidos de portar, no local dos jogos, telefone celulares ou quaisquer outros dispositivos eletrônicos capazes de suportar um engine de Xadrez;

§1 - Se qualquer dispositivo produzir um som, indicando sua existência em posse do enxadrista, 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;

§2 - A organização providenciará um recipiente transparente adequado no qual os participantes poderão guardar seus celulares durante o torneio.

Artigo 13º - 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 14º - 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 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 força excessiva ("bater" no relógio) ;

§2 - O árbitro poderá penalizar o uso inadequado do relógio com punições de tempo (adicionando tempo ao adversário) ou, conforme a gravidade da infração, com 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 15º - 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 poderá 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 reclamante 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.