



REGULAMENTO ESPECÍFICO 2026

XADREZ

**Jogos Escolares do Ceará
12 a 14 anos**

XADREZ

Artigo 1º - A Competição de Xadrez será realizada na categoria Xadrez Rápido de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo estabelecido neste regulamento.

Artigo 2º - A competição de Xadrez acontecerá apenas na categoria 12 a 14 anos.

Artigo 3º - Cada delegação poderá inscrever 02 (dois) alunos/atletas para cada naipes e somente 01(um) técnico.

Artigo 4º - A competição será disputada, preferencialmente, no Sistema Suíço de empareiramento, observado o número de enxadristas presentes; havendo cinco jogadores ou menos por naipes o sistema de disputa será Round-Robin (todos contra todos) ou Match de três partidas em caso de apenas dois jogadores.

Artigo 5º - Para fins de empareiramento, os jogadores serão listados observando-se os seguintes critérios:

- Se possuírem: Rating FIDE/CBX/FCX com respectiva ID, que deverão ser apresentados pelo enxadrista por ocasião de sua confirmação de presença nos Jogos Escolares. O valor de referência a ser utilizado será o do dia 1º do mês da competição;
- Data de nascimento; e
- Sobrenome.

Artigo 6º - A cadência de jogo será:

I – Nas fases classificatórias: Relógios Digitais (tem prioridade): 10 minutos com acréscimo de 5 segundos por cada lance - Relógios Analógicos: 15 minutos;

II – Na Etapa Estadual: Relógios Digitais 15 minutos com acréscimo de 5 segundos por cada.

Artigo 7º - De acordo com o Sistema adotado, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, pela ordem:

Suíço		Round-Robin
01	Buchholz totais	Confronto Direto
02	Buchholz medianos	Número de vitórias
03	Número de vitórias	Sonneborn-berger
04	Sonneborn-berger	Armagedon 5 x 4 min
05	Confronto Direto	
06	Armagedon 5 x 4 min	

Artigo 8º - Antes de começar a partida os jogadores devem observar a correta posição das peças, não sendo permitidas reclamações após o décimo lance efetuado.

Artigo 9º – O jogador perderá a partida quando:

- Receber a jogada de nocaute (Xeque-Mate);
- Cometer dois lances irregulares (faltas).

Após a primeira falta, o lance deverá ser feito de forma legal, e o oponente receberá um bônus de 1 (um) minuto acrescido ao seu tempo de reflexão.

Parágrafo Único – Considera-se lance irregular:

- a) Realizar movimento incorreto com qualquer peça;
- b) Colocar o próprio Rei em situação de perigo (xeque);
- c) Não retirar o Rei da situação de perigo (xeque);
- d) Capturar o Rei adversário;
- e) Realizar qualquer jogada utilizando as duas mãos;
- f) Acionar o relógio sem ter realizado a jogada;
- g) Não substituir o peão promovido pela peça escolhida.

III. Receber três advertências, sendo passíveis de advertência as seguintes condutas:

- a) Qualquer tentativa de desconcentrar o oponente (conversar, produzir ruídos, acionar o relógio com força excessiva, entre outros);
- b) Realizar o lance com uma mão e acionar o relógio com a outra;
- c) Tocar em uma peça passível de jogada e realizar o lance com outra.

IV. Ter o seu tempo de reflexão esgotado.

Artigo 10º O aluno/atleta campeão na Etapa Macro Regional representará sua delegação na Etapa Estadual.

Artigo 11º - Classifica-se para a etapa nacional dos Jogos Escolares Brasileiro, o primeiro e o segundo colocado da etapa Estadual.

Artigo 12º - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Coordenação Geral.