

REGULAMENTO GERAL

CIRCUITO ESCOLAR ESTADUAL FESMAX 2022

TORNEIO SUÍÇO POR EQUIPES

Data do evento: Sábado 07 de Maio de 2022

Participação:

Aberto a todos os enxadristas em idade escolar.

Realização: FESMAX

Árbitro Principal:

Danny Ramirez Dávalos - AF CBX 248 FIDE 2174600
Celular 67-99152-5357

Árbitro Adjunto:

Local do torneio:

ESCOLA VISCONDE DE CAIRÚ – Av. Antônio Maria Coelho 1008
Campo Grande MS

Inscrições:

Valor: R\$ 25,00 Geral.

Através do site da FESMAX. www.fesmax.org

Link para acompanhar no Chess Results:

Programação:

Sábado 07/05/22

Congresso Técnico: 13h

13:30h primeira rodada Torneio Suíço por equipes

As outras rodadas serão subsequentes, com um intervalo de 5min. entre elas.

Equipes:

Cada equipe deve ser formada por 4 jogadores +1 reserva (opcional) e pode ser misto ou não (fem e masc).

Formação e substituição:

A formação da equipe com a denominação dos seus tabuleiros (ordem e nome do jogador) deve ser informado ao árbitro principal no momento da inscrição e esta ordem não poderá ser alterada depois. Já a substituição, no caso da equipe ter um suplente, será necessariamente pelo sistema de rotação olímpica (sempre ascendente em relação ao primeiro tabuleiro), e deve ser informada ao árbitro antes do início da próxima rodada.

Ausências na equipe:

A ordem deve ser mantida, se houver somente dois ou três jogadores presentes na equipe, eles devem ocupar os primeiros tabuleiros. Onde faltar jogador, o tabuleiro da equipe adversária ganhará por w.o.

Ritmo de jogo:

10min. + 5seg de acréscimos para relógios digitais ou 15min. k.o. para relógios analógicos.

Tempo de tolerância para atraso:

Será de 10 min. Após o árbitro autorizar o início da rodada, o jogador deve estar presente no ambiente de jogo. Passado o prazo será decretado w.o.

O jogador que faltar a uma rodada sem justificativa não será empareirado nas rodadas seguintes.

Sistema de jogo:

Suíço em 5 rodadas. Software Swiss Manager.

Bye ausente (direito a meio ponto):

Não será admitido.

Material de Jogo:

Haverá jogos de peças e tabuleiros disponíveis em todas as mesas. Quem tiver relógios digitais pode levar.

Critérios de desempate em ordem de uso:

1. Confronto Direto

2. Pontos por match (V =2, E=1, D=0)
3. Milésimos medianos
4. Milésimos totais
5. Berger

Proibição do porte de meios de equipamentos eletrônicos:

Vedado o uso de celular ou de qualquer outro aparelho eletrônico no salão de jogos. Os celulares deverão permanecer desligados ou no silencioso. Toque do celular (ou vibração) ocasiona perda da partida.

Do direito de imagem – som:

Os jogadores inscritos concordam em ceder os direitos de imagem, som e divulgação, na internet, através de sites, blogs, redes sociais e aplicativos de mensagens para a Organização do evento. Não podendo posteriormente reclamar quanto a estes assuntos.

Das regras sanitárias:

Será observado as leis municipais em vigor na data.

Da Premiação:

Será anunciado no dia do evento ou antes, no site da FESMAX.

Da Anotação:

Não há obrigatoriedade de anotação. Se o jogador quiser pode solicitar planilha e anotar.

Das Disposições Gerais:

- Serão obedecidos os regulamentos da FIDE – Federação Internacional de Xadrez, com suas recentes alterações em vigor desde 01 de janeiro de 2018, onde forem aplicáveis.
- O empate por comum acordo entre os jogadores será aceito desde que efetuado ao menos um lance para cada jogador.

Das Observações Gerais:

- a) A área de jogo será delimitada pelo árbitro e comunicada aos jogadores. O jogador precisa comunicar ao árbitro a intenção de abandonar a área de jogo para se dirigir a um outro lugar, dentro ou fora do recinto para que este autorize.

- b) Os lances ilegais serão punidos, na primeira vez com o acréscimo de 2 min. ao tempo do adversário, na segunda vez ocasiona a perda da partida.
- e) O jogador deve cuidar dos seus resultados, acompanhar na planilha no computador do árbitro, exibida em folhas no mural ou no Datashow, ouvir a classificação parcial, e reclamar sempre antes do início da próxima rodada, se houver algum erro de lançamento. Caso não faça assim, perde o direito a reclamação.
- f) Espectadores e jogadores que terminaram suas partidas, não podem participar de nenhuma maneira nos jogos em andamento.
- g) O jogador que fizer sua inscrição, concorda e aceita os termos descritos em este regulamento, em sua totalidade. Será divulgado o regulamento por meio de redes sociais, e no dia do evento, afixado em mural para que todos tomem ciência, assim, o jogador que não concordar com algum artigo, poderá solicitar o cancelamento da sua inscrição, até um dia antes do início da competição. Após este tempo, entende-se que o jogador aceita e concorda com os termos do regulamento, não podendo alegar desconhecimento posterior.
- h) Qualquer dúvida ou assunto não tratado neste Regulamento, será redimida pela Organização do Evento.