



Desafio Xequê Mate de Xadrez
PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA
SECRETARIA DO ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I – DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 1º. O Desafio Xequê Mate de Xadrez tem por finalidade promover e difundir a vivência da modalidade de xadrez na cidade de Curitiba.

CAPÍTULO II – DA JUSTIFICATIVA

Art. 2º. Ao educar o jovem através da prática desportiva estamos cada vez mais difundindo e reforçando a construção da cidadania e os ideais do movimento olímpico. Ideais direcionados à construção de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e *fair-play (jogo limpo)*. Através das atividades desportivas crianças, jovens e adultos constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

CAPÍTULO III – DOS OBJETIVOS

Art. 3º. O Desafio Xequê Mate de Xadrez tem por objetivos:

- a) fomentar a prática do esporte com fins educativos;
- b) desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- c) contribuir para com o desenvolvimento integral do jogador como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania através do esporte;
- d) garantir o conhecimento do esporte, de modo a oferecer mais oportunidades de acesso à prática do xadrez.

CAPÍTULO IV – DA REALIZAÇÃO

Art. 4º. A organização e a direção deste Evento ficarão a cargo do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude de Curitiba, e a coordenação técnica de arbitragem ficará a cargo da Federação de Xadrez do Paraná.

CAPÍTULO V – DATAS, LOCAIS E HORÁRIOS PREVISTOS

Art. 5º. O Desafio Xequê Mate de Xadrez , será realizado:

§ 1º. As etapas seguirão preferencialmente os seguintes horários:

- a) Confirmações das inscrições: Das 08h00min às 09h00min.
- b) Cerimônia de Abertura: 09h30min.
- c) Horário de Início da 1ª. Rodada: 09h45min.

- d) Intervalo para almoço: 12h30min às 13h45min.
- e) Reinício: 13h45min.
- f) Encerramento e Premiação: 17h15min.

§ 2º. Os jogadores que se apresentarem após o horário da confirmação só poderão jogar a partir da segunda rodada.

§ 3º. Para fins de esclarecimentos e elucidação do presente regulamento, será realizado **Congresso Técnico** no dia 31/05 – quarta-feira.

Local: CRQVM - Centro de Referência Qualidade de Vida e Movimento Professor Nelson Lopes Pereira.

Endereço: Rua Augusto de Mari, 2150 - Bairro Guaíra – Curitiba-PR.

Horário: 09 horas

§ 4º. As etapas ocorrerão preferencialmente aos sábados, nas seguintes datas:

1º Etapa – 24 de Junho de 2017.

Local: SESC Portão

Endereço: Rua João Bettega, 770 - Portão, Curitiba – PR

2º Etapa – 12 de agosto de 2017.

Local: SESC Portão

Endereço: Rua João Bettega, 770 - Portão, Curitiba – PR

3º Etapa – 18 de novembro de 2017.

Local: SESC Esquina

Endereço: R. Visconde do Rio Branco, 969 - Centro, Curitiba – PR

CAPÍTULO VI – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 6º. Os jogadores poderão inscrever-se individualmente, em equipes, por escolas, clubes, ou empresas, respeitando a categoria.

6.1 As inscrições serão gratuitas;

6.2 As inscrições deverão ser feitas nos prazos estabelecidos (conforme tabela abaixo) pela organização do evento, exclusivamente através do formulário eletrônico disponível no site da FEXPAR (www.fexpar.com.br) e no Portal da Prefeitura de Curitiba (www.curitiba.pr.gov.br);

DESAFIO XEQUE MATE DE XADREZ 2017			
CATEGORIAS	MODALIDADE	INSCRIÇÃO	REALIZAÇÃO
1º AO 5º ANO 6º AO 9º ANO ENSINO MÉDIO ENSINO SUPERIOR COMERCIÁRIO COMUNIDADE VETERANO PCD (Pessoa com Deficiência)	1ª ETAPA	05/jun a 14/jun	24 de junho
	2ª ETAPA	02/ago a 07 de agosto <i>(o prazo de inscrições para Escolas Municipais de Curitiba será até às 12h do dia 07/08.)</i>	12 de agosto
	3ª ETAPA	30/out a 09/nov	18 de novembro

6.3 Dúvidas sobre as inscrições serão sanadas exclusivamente pelo e-mail oficial do evento desafioxequemate@fexpar.com.br

6.4 O prazo para substituições será até às 23h59min da quinta-feira anterior ao evento.

6.5 Na semana do evento será publicada diariamente listagem contendo relação das inscrições realizadas eletronicamente.

6.6 O número de inscrições será limitado em 900 participantes, devido características estruturais do local, bem como conforme capacidade técnica da organização.

6.7 Não serão aceitas inscrições no dia do evento.

§ 1º. Aos jogadores que se inscreverem e, injustificadamente, não compareceram à etapa, serão aplicadas as seguintes punições:

- a) Suspensão para a próxima etapa;
- b) Notificação da instituição que representa.

§ 2º. Será publicada lista no site da FEXPAR indicando os jogadores suspensos.

CAPÍTULO VII - DAS CATEGORIAS

Art. 7º. O Desafio Xequê Mate de Xadrez será disputado em quatorze categorias, assim dividida:

- 1) 1º Ano
- 2) 2º Ano
- 3) 3º Ano
- 4) 4º Ano
- 5) 5º Ano
- 6) 6º Ano
- 7) 7º Ano
- 8) 8º Ano
- 9) 9º Ano
- 10) Ensino Médio
- 11) Ensino Superior
- 12) Comerciantes
- 13) Comunidade
- 14) Veterano (acima de 50 anos)
- 15) PCD (pessoas com deficiência)

CAPÍTULO VIII – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 8º. A equipe poderá ser composta pelo quantitativo máximo de vinte participantes.

§ 1º. Ao técnico caberá acompanhar sua equipe em todos os momentos programados pela organização e também fora das áreas de competição.

§ 2º. Caso possua mais de vinte participantes, as equipes poderão se dividir entre equipe “A” e equipe “B”, entretanto, ressalta-se que equipe “A” e equipe “B” da mesma Instituição são equipes diferentes.

§ 3º. Para os atletas deficientes intelectuais (DI) será necessária a apresentação do laudo e comprovante de escolaridade.

§ 4º. O jogador fica obrigado a participar das etapas sempre pela mesma equipe. Os casos omissos serão analisados pela coordenação do evento.

§ 5º. Ao jogador caberá:

- a) respeitar o regulamento, os coordenadores, técnicos, seus companheiros, adversários, árbitros e espectadores;
- b) apresentar documento comprobatório de sua faixa etária quando solicitado pela organização.

CAPÍTULO IX – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 9. Serão utilizadas as regras da FIDE (Federação Internacional de Xadrez) do Xadrez Rápido, adaptadas para cumprir os objetivos formativos e educacionais, bem como o regulamento do Desafio Xeque Mate de Xadrez.

§ 1º. Nas categorias do 1º ano ao 5º ano, o primeiro lance impossível não acarretará sanções – após, dois lances impossíveis acarretarão na perda da partida. Visualizado um lance impossível o árbitro poderá intervir.

§ 2º. O Sistema de disputa padrão será o Sistema Suíço, em seis rodadas.

§ 3º. Dependendo do número de inscritos em cada categoria, a Equipe Técnica de Arbitragem e Coordenação poderá alterar o sistema de disputa, o número de rodadas, agrupar enxadristas de diferentes categorias para o emparceiramento, resguardando a pontuação e premiação de cada categoria.

§ 4º. Critérios de desempate no sistema suíço:

- 1º confronto direto;
- 2º milésimos medianos;
- 3º milésimos totais;
- 4º maior número de vitórias;
- 5º arranz System;
- 6º armagedon - apenas para as cinco primeiras colocações - com cinco minutos para o jogador das negras e seis minutos para o jogador das brancas, sendo as cores sorteadas. O jogador das brancas vence com a vitória e o jogador das negras vence com o empate ou com a vitória.

§ 5º. Critérios de desempate para sistema Schuring:

- 1º sonnenborn-berger;
- 2º número de vitórias;
- 3º confronto direto;
- 4º maior número de vitórias de negras;
- 5º armagedon - apenas para as cinco primeiras colocações - com cinco minutos para o jogador das negras e seis minutos para o jogador das brancas, sendo

as cores sorteadas. O jogador das brancas vence com a vitória e o jogador das negras vence com o empate ou com a vitória.

§ 6º. Critérios de desempate para a Premiação Geral: Caso haja empate na pontuação geral, considerar-se-ão os melhores resultados obtidos pelos jogadores, por exemplo, um primeiro e um terceiro lugar prevalecerá perante dois segundos lugares. Persistindo o empate, ficará melhor classificado o jogador mais velho.

§ 7º. O tempo de reflexão será de 18 minutos no relógio analógico e 15 minutos + 3 segundos no relógio digital.

Art. 10. Para efeito do emparceiramento e processamento dos dados será utilizado sistema ou software autorizado pela Federação de Xadrez do Paraná.

CAPÍTULO X – DA PREMIAÇÃO

Art. 11. Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes para cada etapa:

11.1 Medalhas de participação para todos os jogadores;

11.2 Nas categorias do 1º ano ao ensino médio medalhas do 1º ao 5º colocado;

11.3 Nas categorias Ensino Superior, Comerciante, Comunidade e Veterano, medalhas do 1º ao 3º colocado;

Art. 12. Serão concedidos os seguintes prêmios ao final das três etapas do Desafio Xequê Mate de Xadrez.

12.1 Troféus de Campeão por categoria, Vice-Campeão por categoria e 3º Colocado por categoria para os três atletas que mais pontuarem na somatória das três etapas;

12.2 Troféu de Campeã por categoria para a equipe que mais pontuar na somatória das três etapas;

12.3 Troféu de Campeã Geral, Vice-Campeã Geral e 3º Colocada Geral para as três equipes que mais pontuarem na somatória das três etapas:

a) **GERAL 1** - Do 1º ao 5º ano;

b) **GERAL 2** - Do 6º ano ao Veterano.

CAPÍTULO XI – DA PONTUAÇÃO FINAL

Art.13. Para efeito da classificação individual e por equipe (escola, clube, associação ou empresa) a contagem de pontos será definida por categoria, acrescida com os seguintes valores de bônus atribuídos nas três etapas, até o quinto colocado:

1º colocado = 06 pontos

2º colocado = 05 pontos

3º colocado = 04 pontos

4º colocado = 03 pontos

5º colocado = 02 pontos

6º colocado = 01 pontos

§ 1º. Para a classificação final individual serão somados os resultados de cada jogador em cada uma das etapas (pontos do torneio + bônus);

§ 2º. Para a classificação final das equipes serão considerados apenas os resultados dos vinte primeiros colocados em cada etapa, por categoria. Será considerada a somatória da pontuação adquirida acrescida dos bônus quando houver;

1º lugar = 12 pontos

2º lugar = 08 pontos

3º lugar = 05 pontos

§ 4º. Esta pontuação acumulada etapa a etapa ficará à disposição para consulta das equipes no site da Federação de Xadrez do Paraná (www.fexpar.com.br) e no Portal da Prefeitura Municipal de Curitiba (www.curitiba.pr.gov.br).

§ 5º. Esta pontuação deverá ser publicada até 168 horas após o término da etapa.

CAPÍTULO XII – DA ARBITRAGEM

Art. 14. Os árbitros serão designados pela Federação de Xadrez do Paraná.

CAPÍTULO XIII – DOS UNIFORMES

Art.15. Nos uniformes é permitida a inserção de logomarca de patrocínio, desde que não faça alusão à propaganda de conteúdo político, bebidas alcoólicas, cigarros e produtos que induzam ao vício.

CAPÍTULO XIV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 16. A Coordenação do Desafio Xequê Mate de Xadrez não terá responsabilidade por qualquer avaria causada pelos componentes dos estabelecimentos nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo da Instituição da qual pertence o atleta que causou o dano.

Art. 17. A Coordenação do Desafio Xequê Mate de Xadrez não se responsabilizará pelo transporte nem pelo lanche dos atletas, ficando a cargo das instituições inscritas, bem como a limpeza e conservação do local.

Art. 18. Os participantes do Desafio Xequê Mate de Xadrez deverão ser conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades e das regras oficiais das modalidades esportivas, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

Art. 19. Quaisquer consultas atinentes ao Desafio Xequê Mate de Xadrez, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas via e-mail (desafioxequemate@fexpar.com.br) pelo representante da Instituição/Equipe à Coordenação do Desafio Xequê Mate, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

Art. 20. Compete à Coordenação do Desafio Xequê Mate de Xadrez, interpretar e zelar pela execução deste Regulamento.

Art. 21. A Coordenação do Desafio Xequê Mate de Xadrez se reserva ao direito de eventualmente atrasar, interromper e/ou cancelar a realização de uma rodada, partida ou prova, quando houver problemas de ordem organizacional ou técnica.

Art. 22. Após o término de cada etapa a Comissão Técnica terá o prazo de até 48 horas para publicação e 96 horas para homologar os resultados.

Art. 23. Estará classificado(a) para a Fase Final do Campeonato Paranaense de Menores 2018, o melhor jogador e a melhor jogadora de cada categoria, do 1º ano ao ensino médio.

Art. 24. Este regulamento estará sujeito a modificações, conforme necessidade da Organização.

Art. 25. Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela Organização, ouvidos os interessados, desde que isso seja necessário.

Curitiba, 01 de agosto de 2017.

Coordenação Esporte Estudantil.