	Instituto de Educação Superior da Paraíba - IESP	
	Setor	**Biblioteca Padre Joaquim Colaço Dourado**
	Atividade	**I Torneio INOVA de Xadrez**
	Período	**2019.2**

TORNEIO INOVA IESP DE XADREZ

1. APRESENTAÇÃO:

A Biblioteca Padre Dourado, localizada no 1º andar do Bloco Central do IESP, promove durante a semana do festival universitário INOVA IESP o I Torneio Inova de Xadrez. A competição será o marco inicial da implementação do Clube de Xadrez IESP, atividade permanente da instituição, que consiste em oferecer espaço e equipamento adequado para a prática de xadrez para os usuários da Biblioteca. O serviço funcionará ao lado da Sala Multimídia.

2. DATA, HORA E LOCAL:

A competição acontecerá ao lado da Sala Multimídia, localizada na Biblioteca Padre Dourado, 1º andar do Bloco Central do IESP. A primeira fase do torneio será realizada no dia 29 de outubro, das 14h às 17h. Já a segunda fase terá início no dia 30 de outubro, a partir das 14h.

3. INSCRIÇÕES E VAGAS:

Serão disponibilizadas 08 (oito) vagas para a competição e 04 vagas para o cadastro de reservas. Pode participar do torneio qualquer usuário da Biblioteca Padre Dourado devidamente cadastrado ou qualquer participante no INOVA devidamente inscrito.

Você pode se inscrever no evento pelo site: https://www.even3.com.br/inova19/. Após isso, você pode se inscrever na atividade “I Torneio INOVA de Xadrez”, que pode ser encontrada no cronograma em “dia 29/10”.

O participante deve confirmar de forma PRESENCIAL sua participação na recepção da Biblioteca Padre Dourado das 08h do dia 28 até as 12h do dia 29 de outubro. Caso algum participante não confirme presencialmente sua inscrição, os inscritos no cadastro de reservas serão contatados e serão convidados a participar, seguindo a ordem de inscrição.

A participação é gratuita.

4. SISTEMA E REGRAS

Para as partidas, serão utilizadas as regras Lei do Xadrez da Fide, disponível em: http://www.cbx.org.br/files/downloads/Xadrez_lei_da_FIDE.pdf. Cada partida terá duração 15 minutos para cada participante, cronometrada em um celular, através do aplicativo Chess Clock, disponível na PlayStore.

A competição será dividida em duas fases: grupos e mata-mata.

Na **fase de grupos (primeira fase**), os participantes serão divididos em dois grupos (grupo A e grupo B), de acordo com a quantidade de inscritos. Os integrantes de cada grupo jogarão uma partida contra cada um dos demais membros. A cada vitória, o participante soma 02 (dois) pontos. Empate resulta na soma de 01 (um) ponto. Derrota gera 00 (zero) ponto. Os dois primeiros colocados de cada grupo passam para a fase mata-mata (segunda fase). Os grupos e a cor das peças em cada partida serão decididos por sorteio.

Caso um participante na esteja presente em até 10 (dez) minutos do horário para sua partida, ele será considerado derrotado pro W.O., mas segue podendo participar das demais partidas.

Em caso de empate na classificação, os critérios de desempate serão: número de vitórias; vitórias com pretas; empates com pretas e partida de desempate. Na partida de desempate, a cor das peças de cada participante será definida por sorteio. Caso esta partida também termine em empate, o jogador que utilizou as peças pretas conquistará vaga para a próxima fase.

Na **fase mata-mata (segunda fase),** os classificados de cada grupo se enfrentarão em um cruzamento olímpico, em disputas de melhor de três partidas. O primeiro colocado do grupo A enfrenta o segundo colocado do grupo B. O primeiro do grupo B enfrenta o segundo do grupo A.

Caso seja necessária uma terceira partida, o primeiro lugar de seu grupo na fase de grupos jogará com as brancas a partida derradeira. Caso essa partida seja empate, uma nova partida de desempate será realizada, trocando as cores dos participantes.

Caso o resultado das partidas sejam uma vitória e um empate, aquele que venceu uma das partidas é quem se classifica para a final.

Os vencedores de cada semifinal garantem vaga para a final. Os derrotados disputam o terceiro lugar.

As partidas de final e disputa de terceiro lugar serão disputadas em melhor de três. Caso cada um dos participantes consiga uma vitória,

as cores das peças na terceira partida serão decididas por sorteio. Em caso de empate na terceira partida, uma nova partida será realizada, invertendo as cores da partida anterior.

A organização da atividade se reserva ao direito de alterar qualquer regra do sistema caso seja necessário.

Os casos omissos serão analisados e decididos pela organização da competição.

5. PREMIAÇÃO:

Os três primeiros colocados da competição serão premiados com medalhas e brindes do IESP.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Este é um torneio amador, com caráter recreativo e integrativo. A organização espera que os inscritos participem com espírito esportivo e fraternal.