

IV TORNEIO da QUARENTENA

4º Torneio de Xadrez Online dos Vales do Curu e do Acaraú



REGULAMENTO



1- DO RITMO, CORES, PLATAFORMA, NICK E PONTUAÇÃO:

- 1.1.- Ritmo: 10+0 (Modalidade Blitz para FIDE) _10 min sem acréscimos.
- 1.2.- Cores: (1º Brancas X 2º Pretas). Definidas para cada jogador pelo Emparceiramento.
- 1.3.- Jogos com outro ritmo ou com cores invertidas não serão validados.
- 1.4.- Todas as partidas deverão acontecer na plataforma do [Liches.org](https://lichess.org)
Sugerimos que cada participante baixe o aplicativo do [Lichess.org](https://lichess.org) no seu celular para facilitar o acesso.
- 1.5.- Cada jogador deverá escolher e manter um **Nick** fixo ao longo da competição, o qual deve ser comunicado junto com o nome do jogador para a organização do evento já no ato da inscrição, que construirá uma planilha de identificação com todos os contatos de WhatsApp, fotografia, município de origem e **Nick** dos participantes.
- 1.6.- Cada vitória somará 1 (um) PONTO; Cada empate somará 1/2 (meio) PONTO; Derrota não pontua (0 PONTO)
- 1.7.- O emparceiramento deverá acontecer com base no rating do próprio lichess.

2- DO EMPARCEIRAMENTO E CRITÉRIOS DE DESEMPATES:

- 2.1.- O sistema de Emparceiramento será o Suíço (*Swiss Manager*).
- 2.2.- O número total de **Rodadas** será dada por $(k + 1)$, com k natural, satisfazendo a relação $2^k < N \leq 2^{k+1}$, onde N é a quantidade de jogadores participantes. **Exemplos:** Para N compreendido de 5 a 8, tem-se 3 rodadas; Para N de 9 a 16, tem-se 4 rodadas; Para N de 17 a 32, tem-se 5 rodadas; Para N de 33 a 64, tem-se 6 rodadas; E assim sucessivamente.
- 2.3.- Serão adotados como critérios de desempates na *Planilha de Emparceiramento* do Suíço Individual os seguintes pontos:

Resultado particular [11]
Buchholz (configurações variáveis com parâmetros) [1,1,N,S,0,N] [37]
Sonneborn-Berger (variáveis com parâmetro) [0,0,N,S,0,N,N] [52]
Arranz System (Win: 1 / Draw: 0.6 black, 0.4 white, lost: 0) [61]
Greater number of victories (variable) (sem incluir pontos por wo) [68]

3. DO AGENDAMENTO:

- 3.1.- Após o emparceiramento, as partes têm que agendar urgentemente sua partida para não perder o prazo.
- 3.2.- O horário oficial do agendamento, mesmo quando não indicado, deve ser o horário oficial de Brasília.
- 3.3.- O agendamento (dia e horário) deverá ser acertado entre os dois jogadores de cada partida. É importante que as partes entrem num consenso com ao menos duas possibilidades de horários para o enfrentamento, em virtude de imprevistos que possam vir a acontecer (como queda de energia elétrica ou de sinal de internet, dentre outros).
- 3.4.- A partida poderá ser realizada dentro do prazo máximo de $2\frac{1}{2}$ dias (= 60 horas), após a publicação do Emparceiramento.
- 3.5.- Se a partida não for agendada e jogada em 60 horas por desinteresse de um dos dois jogadores, os árbitros de mesa poderão analisar qual foi a parte interessada em jogar, que requisitou ou deu alguma demonstração de interesse para que possa receber a pontuação por **W.O.**
- 3.6.- Caso a partida não seja agendada nesse prazo por falta de interesse de ambas as partes, ou seja, não havendo manifestação de nenhuma das partes, a mesa será fechada e nenhum dos jogadores receberá pontuação (ou melhor, os dois jogadores ganharão pontuação nula).
- 3.7.- Os **árbitro de mesa** irão enturmar as duplas sorteadas em minigrupos temporários do WhatsApp.
- 3.8.- Dada a análise da conjuntura, o **árbitro da mesa** poderá declarar **W.O.** mesmo sem a solicitação do jogador.
- 3.9.- Somente valerão os resultados definidos pelas partidas. Não será aceito empate em comum acordo sem que ao menos uma partida no Lichess tenha sido aberta e iniciada pelos jogadores.



4- DO USO DE ENGINE e PENALIDADES:

4.1.- O jogador que for acusado de trapacear com uso de **ENGINE** e/ou computadores para auxílio de jogo pelo **Liches.org**, mesmo que com um **Nick** não oficial, mas conhecido pelo **árbitro de mesa** como sendo do jogador, não poderá usar outro **Nick** e será automaticamente desclassificado e expulso do Torneio e das próximas atividades desenvolvidas pela organização deste Torneio.

4.2.- O jogador que completar duas rodadas consecutivas ou três no total **zerando** por falta de comunicação com seus oponentes será sumariamente excluído da competição e também excluído do Grupo de interação do WhatsApp e do Classroom, sem aviso prévio. Também não poderá se inscrever ou participar das próximas atividades enxadrísticas Coordenadas pela Equipe Organizadora deste Torneio.



5- DA QUEDA DE CONEXÃO:

5.1.- Quanto a queda de conexão, o jogador que permanecer conectado na linha deve aguardar um prazo de 10 minutos ou até o próprio Lichess lhe dar a vitória.

5.2.- Não será permitida partida depois do prazo de encerramento da rodada. Assim, ambos poderão ser penalizados com pontuação nula. A orientação é que nunca deixem para jogar nas últimas horas para evitarem dissabores.



6- DA DURAÇÃO DO TORNEIO:

O Torneio terá a duração que dependerá do número de rodadas multiplicado por **2 $\frac{1}{2}$ dias (=60h)**. Esse cálculo só poderá ser feito quando o número de participantes for fechado para o Primeiro Emparceiramento. O Cálculo do número de rodadas foi explicado no subitem 2.2. desse Regulamento.



7- DO REGISTRO DA PARTIDA:

7.1.- Ao final de cada partida consumada, o vencedor, prioritariamente, deve comunicar com urgência o resultado **mesa-cor** (número da mesa e cor da peça vencedora) para o seu **árbitro de mesa**, informando também o **PGN** da partida para que a mesma possa ser checada e validada pelo referido árbitro. Para isso basta deixar estes dados na própria mesa em que se encontra (minigrupo do WhatssApp em que a partida aconteceu).

7.2.- Caberá ao **árbitro de mesa** validar as partidas de sua alçada, registrando todos os resultados no Classroom e passando o resultado **mesa-cor** para o **árbitro de emparceiramento**.

7.3.- Cada **árbitro de mesa** ficará responsável, em cada rodada, por um número fixado de mesas, as quais poderão dar assistência técnica dentro da sua competência. Os números das mesas serão sempre os mesmos, mas os jogadores de cada mesa em cada rodada serão determinados conforme a **Planilha de Emparceiramento** do Suíço.

7.4.- Cada **árbitro de mesa** terá autonomia de tomar decisões, sempre fazendo uso da ética e do bom senso e, em casos excepcionais, buscando discutir a melhor forma de resolver algum problema peculiar com os membros do **Colegiado Técnico** do Torneio.



8- DA INSCRIÇÃO NO TORNEIO:

8.1.- A inscrição no **4º Torneio de Xadrez Online dos Vales do Curu e do Acaraú** deverá ser efetivada pelo próprio interessado em participar acessando o **Google Classroom** (ou **Google Sala de Aula**) por meio do seguinte **Link**:

[ssa7zq2](#)

Este **Link** de acesso será cancelado/modificado pela organização quando o período de inscrição encerrar.

8.2.- Ao acessar a sala para se inscrever, o participante estará confirmando que leu e tem ciência desse **REGULAMENTO** do Torneio, que ficará afixado no Mural o tempo todo para fins de consulta.

8.3.- Ao acessar a sala para se inscrever, o participante estará confirmando que concorda plenamente com cada ponto (item & subitem) do presente **REGULAMENTO** desse Torneio.

8.4.- No seu primeiro acesso ao **Classroom** o participante deverá comentar no Mural as seguintes informações: **Nome Completo / Data de Nascimento / Município de Origem / Nick que será usado permanentemente neste Torneio / WhatsApp** para fins de contato e interação, organização da Planilha de Emparceiramento do Swiss Manager e para fins de Certificação (Menção Honrosa ou de Participação) se houver.

8.5.- As **INSCRIÇÕES** estarão abertas no período compreendido das **8h do dia 29 de janeiro de 2021** até às **23h do dia 12 de fevereiro de 2021**. O Torneio terá início na semana subsequente. A Organização manterá contato permanente.



9- DA COMPOSIÇÃO DO COLEGIADO TÉCNICO:

9.1.- O **Colegiado Técnico** do Torneio será composto por todos os **árbitros de mesa, árbitro de emparceiramento e coordenação do Clube de Xadrez IFCE Acaraú** (Organizadores desse Evento de Extensão do referido campus).

9.2.- As decisões do **Colegiado Técnico** serão sempre soberanas, mas passíveis de recursos, os quais poderão ser acatados ou refutados, conforme a fundamentação impetrada por alguma das partes afetada em alguma decisão.

9.3.- Os membros do **Colegiado Técnico** participarão de um **grupo exclusivo** para as discussões relacionadas ao Torneio.

10- DOS DIREITOS DE IMAGEM:

Todas as pessoas que se inscreverem e participarem desse Torneio, concordam e cedem automaticamente seus direitos de imagem e som para as divulgações do evento pela coordenação nas redes sociais.

11- DA CONDUÇÃO DE UMA PARTIDA:

11.1.- Os jogadores deverão sempre manter a cortesia e a ética em todas as partidas e durante todas as atividades relacionadas ao Torneio no trato com os colegas da competição, bem como com os membros da Organização e da Equipe de arbitragem. Não será tolerado desrespeito ou palavras de baixo calão em circunstâncias nenhuma. O infrator será sumariamente desclassificado e expulso da competição sem aviso prévio.

11.2.- Não será permitido que durante uma partida oficial do torneio, alguém entre pelo link da partida e fique tecendo comentários no chat a favor ou contra um dos jogadores o que poderá ocasionar numa possível interferência na condução e no resultado do jogo. Neste caso, a penalidade poderá ser efetivada para o infrator que desrespeitar essa norma. Caberá ao **Colegiado Técnico** decidir a pena a ser aplicada.

11.3.- Não será permitido voltar lance durante uma partida, embora essa opção seja aceita pelo Lichess.

11.4.- Não será permitido dar tempo extra ao adversário, embora essa opção seja aceita pelo Lichess.

11.5.- Os jogadores devem evitar terminantemente o uso de **ENGINE** conforme artigo 4 deste Regulamento. Havendo dúvidas por parte do oponente ou de algum membro da Equipe de Arbitragem de alguma falcatrua por parte do jogador (como por exemplo: um jogador de nível 1700 faz uma partida de nível 1900 ou 2000, assim sem mais nem menos) será feita uma denúncia ao Lichess com uso do PGN da partida o que poderá marcar o jogador (Nick) como “Ficha Suja”, sendo este penalizado em sua pontuação de desempenho tanto no Torneio, quanto permanente na plataforma do Lichess.

11.6.- Haverá exposição em tempo real de algumas partidas para o restante da turma pela plataforma do Google Meet. Essa atividade será divulgada pela organização do evento e realizada geralmente no turno noturno. Será uma atividade espontânea para as duplas que quiserem e puderem participar conforme agendamento.

12- DAS DISPOSIÇÃO GERAIS E TRANSITÓRIAS:

Qualquer outro ponto não tratado aqui nesse Regulamento do **4º Torneio de Xadrez Online dos Vales do Curu e do Acaraú** poderá ser apresentado ao Grupo Exclusivo do Colegiado Técnico, discutido, decidido, publicizado e acrescentado a este Regulamento.

O presente REGULAMENTO entra em vigor na data de sua publicação nos Grupos e Redes Sociais.
Divulgue-se e Cumpra-se!

Acaraú/CE, 29 de janeiro de 2021.

A ética, o respeito, a honestidade e a lealdade são marcos fundamentais e deverão balizar nossas atitudes e ações! Muito obrigado pela sua participação e compreensão!

Nós, que compomos a Organização, desejamos boa sorte para todos os envolvidos!

Para Concluir sua **INSCRIÇÃO**

Poste nos comentários particulares da sua pasta de ATIVIDADES (ou mesmo no Mural) as seguintes informações:

- 1. Nome Completo**
- 2. Data de Nascimento**
- 3. Município de Origem**
- 4. Nick que será usado permanentemente neste Torneio**
- 5. Número do WhatsApp**

Essas informações serão utilizadas para fins de contato e interação, para a organização da Planilha de Emparceiramento do Swiss Manager, bem como para fins de certificação (Menção Honrosa de Participação)

