



41º Jogos Universitários Gaúchos - JUGs 2020

Regulamento do Xadrez On-line

Art 1- A competição de Xadrez On-line dos 41º JUGs, será composta pelos seguintes torneios:

- Três (3) etapas classificatórias para a final do Torneio Masculino
- Três (3) etapas classificatórias para a final do Torneio Feminino
- Final do Torneio Masculino
- Final do Torneio Feminino

Art. 2- A competição será realizada na plataforma virtual lichess.org nas seguintes datas e horários:

1º Torneio classificatório: 18/11/2020 (quarta-feira) às 20 horas.

2º Torneio classificatório: 21/11/2020 (sábado) às 15 horas.

3º Torneio classificatório: 25/11/2020 (quarta-feira) às 20 horas.

Final: acontecerá no dia 28/11/2020 (sábado) às 15 horas

Art. 3- AS IES deverão encaminhar a inscrição para os seus representantes, que deverão entrar na Equipe do Lichess do naipe (masculino ou feminino) que disputará:

I- Da categoria Masculina

Primeira etapa classificatória: <https://lichess.org/swiss/YztyaIBf>

Segunda etapa classificatória: <https://lichess.org/swiss/TYi1uXMJ>

Terceira etapa classificatória: <https://lichess.org/swiss/6C6KSEIW>

Grande Final (Será enviado por e-mail aos classificados)

II- Da categoria Feminina

Primeira etapa classificatória: <https://lichess.org/swiss/oU0p2o40>

Segunda etapa classificatória: <https://lichess.org/swiss/QGp807Td>

Terceira etapa classificatória: <https://lichess.org/swiss/Jmb8vSQF>

Grande Final (Será enviado por e-mail as classificadas)

Parágrafo 1- O jogador deverá fazer parte da Equipe “41º JUGs” no Lichess: <https://lichess.org/team/41-jogos-universitarios-gauchos-jugs-2020> - Sua entrada na equipe será liberada pela a organização após análise da ficha de inscrição.

Parágrafo 2- Como pré-requisito de participação, o jogador deverá ter, **no mínimo, 10 partidas valendo pontos**, jogadas no nickname (nome de usuário) inscrito para o evento.

Parágrafo 3- O jogador poderá jogar qualquer quantidade de eventos mostrados no item 2.

Art. 4- O congresso técnico ocorrerá no dia 17 de novembro de 2020, às 20 horas, no grupo oficial do evento no WhatsApp: <https://chat.whatsapp.com/KAKdDP1ZbDyCy5R6rCTnqt>

Art. 5- O ritmo de jogo será o seguinte:

a) nas etapas classificatórias de ambos os napes: 5 min + 3s

b) na Final, de ambos os napes: 5 min + 3s

Art. 6- As Classificatórias serão compostas por três (3) torneios, sendo que:

a) Cada torneio classifica um (1) participante (campeão) para a Final

b) Ao término das etapas classificatórias, serão classificados para a final os cinco (5) atletas que somaram mais pontos na pontuação geral.

Art. 7-Todos os torneios classificatórios serão disputados no sistema suíço de 7 rodadas com intervalo de 1 minuto entre cada rodada.

Art. 8- A final será no formato *Round Robin* (todos contra todos) com 2 minutos de intervalo entre cada rodada.

Art. 9- Como a competição será totalmente realizada no ambiente virtual, **lichess.org**, os critérios de desempate serão os aplicados pela mesma, no formato suíço de competição, nessa ordem:

- 1º) Sonneborn-Berger totais
- 2º) Rating Performance
- 3º) Taxa de Vitória
- 4º) Rating médio dos oponentes enfrentados pelo jogador

Obs.: O rating utilizado como parâmetro será o do lichess.org, no ritmo compatível ao da competição.

Art. 10 - A arbitragem estará a cargo dos Professores: Agustin Jardel Ribeiro e Homero Camargo;
Fone/Whats: +55 53 991037600, e-mail: jardelribeiro@gmail.com

INFORMAÇÕES GERAIS:

1- INFORMAÇÕES PARA OS TORNEIOS SUÍÇOS

- a) Em cumprimento ao disposto no Art. 6, item 6.7.1 das Leis do Xadrez da FIDE: **O limite de tolerância** para que o(a) enxadrista atrasado(a) possa iniciar uma partida antes que seja determinada perda por W.O., será igual ao tempo inicial previsto para aquela partida. O (A) enxadrista que chegar atrasado, ou seja, após o horário de tolerância para atraso deve perder a partida. O próprio lichess.org se encarregará de cumprir o período de tolerância.
- b) Serão aplicadas as regras para o torneio suíço do Lichess.
- c) Para o jogador que entrar atrasado no torneio suíço será atribuído 0,5 ponto de bye ausente na 1º rodada.
- d) Não é permitido ao jogador entrar no torneio depois de passado metade do número de rodadas
- e) Não será adicionado nenhum ponto referente às outras rodadas que um jogador faltou.
- f) Se houver uma quantidade ímpar de jogadores no momento do emparelamento o jogador não emparelado receberá 1 ponto de bye.

2- É TERMINANTEMENTE PROIBIDO:

- a) agredir verbal ou fisicamente outro enxadrista, membro da arbitragem ou direção da competição. O enxadrista que descumprir esse item, será punido com a eliminação da competição, conforme disposto no Art. 12, item 12.9.9 das Leis do Xadrez da FIDE.
- b) comportamentos ou manifestações verbais ou qualquer conduta discriminatória em razão da origem, sexo, raça ou etnia, religião ou crença, deficiência, idade ou orientação sexual. O enxadrista que descumprir esse item, será punido com a eliminação da competição.
- c) descumprir qualquer determinação dos árbitros;
- d) distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira, aí incluído oferecimento de empate repetidas vezes e reclamações sem cabimento. (Observar o disposto no Art. 11, item 11.5 das Leis do Xadrez da FIDE).
- e) solicitar ao seu adversário, permissão para voltar lance no tabuleiro digital do lichess.org. A punição para descumprimento deste item será com a perda da partida.
- f) Todas as partidas serão realizadas no modo “Valendo Pontos” no lichess.org

3- NICKNAME (NOME DE USUÁRIO)

- a) O nickname informado no formulário de inscrição deverá ser usado durante todo o torneio e será registrado como nick oficial do jogador para essa competição.
- b) O nickname do jogador não poderá conter palavras obscenas, insultos, incitação à violência, símbolos de ódio. Qualquer atitude em desacordo
- c) a este item do regulamento poderá inviabilizar a participação na competição.
- d) Caso o jogador queira utilizar novo nickname ou alterá-lo, deverá informar previamente ao árbitro..
- e) Se o jogador alterar seu nickname sem a prévia comunicação à arbitragem, o jogador será excluído da competição.

4- ENGINE / CHEATING:

- a) O jogador que for acusado do uso de engines e/ou computadores para auxílio de jogo pelo lichess.org, mesmo que com um nickname não oficial, mas conhecido pela arbitragem como sendo o jogador, não poderá usar outro nickname e será automaticamente desclassificado da competição.
- b) Se um jogador for pego trapaceando, todos os seus oponentes ganharão 1 ponto (vitória) na somatória final.

5- QUEDAS DE CONEXÃO:

- a) Não serão aceitos vitórias e empates declarados pelo jogador por queda de conexão.
- b) Se a conexão de um dos jogadores cair, o outro deverá continuar na partida até o que o sistema do lichess.org se encarregue de decretar vitória ou empate.
- c) Nessas hipóteses, poderão ocorrer:
 - I- Vitória por queda de tempo;
 - II- Empate, com base nos elementos: material x tempo;
 - III- O resultado descrito no item b será dado automaticamente pelo lichess.org ao esgotar o tempo do jogador que ficou sem conexão.
- d) O jogador que declarar empate ou vitória por queda de conexão perderá automaticamente a partida.

6- DISPOSIÇÕES FINAIS

- a) Não há restrição aos empates de comum acordo, desde que observado o disposto no Art. 5, item 5.2.3 das Leis do Xadrez da FIDE.
- b) É recomendável ao jogador conhecer previamente as regras de torneios suíços do lichess.org.
- c) Todo enxadrista, ao realizar sua inscrição, admite ter lido na íntegra este regulamento, entendido todo seu conteúdo e ter concordado com todos os itens nele contidos, bem como, ter lido na íntegra as Leis do Xadrez da FIDE.

APÊNDICE A – INFORMAÇÕES SOBRE TORNEIOS NO FORMATO SUÍÇO DO LICHESS

Como os pontos são calculados?

Uma vitória vale 1 ponto, um empate 0,5 ponto e uma derrota não valerá ponto algum.

Modo de torneio Suíço

No torneio suíço cada competidor (a) não necessariamente enfrenta todos os outros participantes. Todos se enfrentam, um contra um, em cada round e são empareirados usando uma série de regras feitas para garantir que cada participante enfrente um(a) oponente com pontos corridos parecidos, mas não o/a mesmo(a) mais de uma vez. Vence quem conseguir acumular mais pontos durante as rodadas. Todos jogadores jogam todos os rounds a não ser que tenha um número ímpar de jogadores.

O que acontece se alguém não jogar?

O Relógio vai ser ativado, seu tempo irá acabar e essa pessoa irá perder a partida. Após isso acontecer o sistema tira a pessoa do Torneio, para que ela não perca mais jogos. Essa pessoa pode voltar ao torneio a qualquer momento.

É possível chegar atrasado?

Sim, até que metade das rodadas tenham sido disputadas.
Quem chega atrasado apenas ganha 1(um) BYE, mesmo faltando mais de uma rodada.

Como se decide o vencedor do torneio?

O(s) jogador (es) com mais pontos no fim da duração do torneio é(são) declarado(s) vencedor(es).

Como o empareiramento funciona?

No início do torneio, os jogadores serão empareirados baseando-se nos seus ratings.

Como termina?

Quando todas as rodadas se encerram.

Fonte: lichess.org