

REGULAMENTO: ABERTO ESCOLAR DE XADREZ VIRTUAL

1. OBJETIVOS

Confraternizar estudantes do ensino fundamental 2 e médio da Bahia bem como difundir a prática enxadrística no ambiente virtual web neste momento de reclusão social motivado pela pandemia do COVID-19.

2. LOCAL DA COMPETIÇÃO

O Torneio virtual será realizado na plataforma lichess.org ou no App do Lichess.

3. PROCEDIMENTO DE INSCRIÇÃO

- I- Preencher formulário de inscrição mostrado no Apêndice A
- II- Enviar formulário de inscrição preenchido para fbxxadrez@gmail.com
- III- Entrar na Equipe do Lichess do Aberto Escolar: <https://lichess.org/team/aberto-escolar-de-xadrez-virtual>

A inscrição é gratuita

4. PARTICIPANTES

- I- Evento exclusivo para estudantes do Ensino Fundamental 2 e Médio das redes pública e particular da Bahia.
- II- O evento será composto de 3 competições divididas de acordo com as categorias sub13 (nascidos em 2007 ou depois), sub16 (nascidos em 2004 ou depois) e sub 18 (nascidos em 2002 ou depois).

III- Cada competição seguirá o sistema de jogo explanado no item 6 deste regulamento bem como os critério de desempate definidos no item 7.

5. RITMO DE JOGO

O tempo de reflexão será de 10 min + 5 seg.

6. SISTEMA DE JOGO

O evento será composto de 2 Fases. A 1º fase será aberta para todos os estudantes de ensino médio e fundamental 2. A 2º fase será fechada e limitada aos 16 melhores colocados da 1º fase.

A 1º fase será disputada em sistema suíço de 5 rodadas. A 2º fase será em formato eliminatório conforme diagrama do Apêndice B. Na 2º fase os jogadores deverão jogar 4 partidas, alternando-se as cores.

7. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

a. . CRITÉRIO DE DESEMPATE DA 1º FASE

Como a competição será totalmente realizada no ambiente virtual lichess.org, os critérios de desempate serão os aplicados pela mesma n0o momento da competição, no formato suíço de competição. O lichess.org utiliza os seguintes critérios nesta 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, no ritmo compatível ao da competição.

7.2. CRITÉRIO DE DESEMPATE DA 2º FASE

Em caso de empate os jogadores jogarão um mini match de 2 partidas de 5 min+3seg.

Permanecendo o empate os jogadores jogarão uma partida de 5 minutos sem acréscimo.

Permanecendo o empate os jogadores jogarão outra partida de 5 minutos sem acréscimo e assim sucessivamente até que haja um vencedor.


8. PROGRAMAÇÃO


DATA	ATIVIDADE
24/07/2020 (Sexta-feira)	Término das inscrições
25/07/2020 (Sábado) às 10:30	Congresso Técnico
27/07/2020 (Segunda-feira) às 15:00	1º Fase
28/07/2020 (Terça-feira) às 15:00	2º Fase (Oitavas de Finais)
29/07/2020 (Quarta-feira) às 15:00	2º Fase (Quartas de Finais)
30/07/2020 (Quinta-feira) às 15:00	2º Fase (Semifinais)
31/07/2020 (Sexta-feira) às 15:00	2º Fase (Final e Disputa do 3º Lugar)


9. ARBITRAGEM

Árbitros AA Deive Pacheco Rebouças, AA Yure Mota Costa e AR Luciano de Souza Zallio

10. CONTATO

Deive Pacheco Rebouças: Fone (71) 99670-8076  / e-mail deivepacheco@gmail.com

Yure Mota Costa: Fone (75) 99163-2627  / e-mail yure.mota@hotmail.com

Luciano de Souza Zallio (71) 992528341  / e-mail: taano21@hotmail.com

Será criado grupo no WhatsApp especificamente para tratar assuntos relativos à competição.

11. INFORMAÇÕES GERAIS

a) Em cumprimento ao disposto no Art. 6, item 6.7.1 das Leis do Xadrez da FIDE: O **limite de tolerância** (horário

“default”) para que enxadrista atrasado(a) possa iniciar uma partida antes que seja determinada perda por W.O., **será de 10 minutos** após iniciada a rodada. O enxadrista que chegar atrasado, ou seja, após o horário de tolerância para atraso deve perder a partida. O próprio lichess se encarregará de cumprir o período de tolerância.

b) Para o jogador que entrar atrasado no torneio da 1º fase será atribuído 0,5 ponto de bye ausente na 1º rodada

c) Não é permitido ao jogador entrar no torneio após a 3º rodada.

11.1. É terminantemente proibido:

11.1.a) agredir verbal ou fisicamente outro enxadrista, membro da arbitragem ou direção da competição. O enxadrista que descumprir este item, será punido com a eliminação da competição, conforme disposto no Art. 12, item 12.9.9 das Leis do Xadrez da FIDE;

11.1.b) descumprir qualquer determinação dos árbitros;

11.1.c) distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira, aí incluídos oferecimento de empate repetidas vezes e reclamações sem cabimento. (Observar o disposto no Art. 11, item 11.5 das Leis do Xadrez da FIDE).

11.1.d) solicitar ao seu adversário, permissão para voltar lance no tabuleiro digital do Lichess. A punição para descumprimento deste item será com a perda da partida.

11.2. Todas as partidas serão realizadas no modo “Valendo Pontos” no Lichess.

11.3. Nickname

11.3.1 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.

11.3.1.1 O nickname do jogador não poderá conter palavras obscenas, insultos, incitação à violência, símbolos de ódio. Qualquer atitude em desacordo a este item do regulamento poderá inviabilizar a participação na competição.

11.3.2 Caso o jogador queira utilizar novo nickname ou alterá-lo, deverá informar previamente ao árbitro.

11.3.3 Se o jogador alterar seu nickname sem a prévia comunicação à arbitragem, o jogador será excluído da competição.

11.4. Engine / Cheating

11.4.1 O jogador que for acusado do uso de programas 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.

Obs: O resultado será apurado em até 7 dias, por isso só será considerado o resultado oficial do evento após 7 dias.

11.5. Quedas de Conexão

11.5.1 Não serão aceitas vitórias e empates declarados por queda de conexão.

11.5.1.1 Se a conexão de um dos jogadores cair, o outro deverá continuar na partida até o que jogador adversário retorne ou que acabe o tempo de seu oponente.

11.5.1.2 Nessas hipóteses, poderão ocorrer:

i – Vitória por queda de tempo

ii – empate, com base nos elementos material x tempo

11.5.1.3 O resultado descrito no item 11.5.1.2 será dado automaticamente pelo lichess.org ao esgotar o tempo do jogador que ficou sem conexão;

11.5.2 O jogador que declarar empate ou vitória por queda de conexão perderá automaticamente a partida.

11.6. 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.

11.7. Todo enxadrista ao realizar sua inscrição, admite ter lido na íntegra este regulamento, entendido todo seu conteúdo e, concorda com todos os itens nele constantes, bem como, ter lido na íntegra as Leis do Xadrez da FIDE.

APÊNDICE A – FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

NOME DA ESCOLA				
CATEGMUNIORIA	MUNICIPAL ()	ESTADUAL ()	FEDERAL ()	PRIVADA ()
CNPJ			INEP	
ENDEREÇO	RUA			
	BAIRRO		CIDADE	
	CEP		TELEFONE	
EMAIL				
GESTOR(A)				
PROFESSOR(A)				
TELEFONE				
EMAIL				
INFORMAÇÕES SOBRE O RESPONSÁVEL E SOBRE O ESTUDANTE				
ESTUDANTE			NICKNAME DO ESTUDANTE	
DATA NASC.		RG		
EMAIL				
TELEFONE RES		CELULAR		
RESPONSÁVEL			TELEFONE	
EMAIL				



FEDERAÇÃO BAIANA DE ESPORTE ESCOLAR



APÊNDICE B – CHAVEAMENTO DA 2º FASE
