** REGULAMENTO GERAL DO SUPER CIRCUITO ON-LINE DE XADREZ CLÁSSICO DA FESMAX**

1 - A Competição de Xadrez será realizada no ritmo de xadrez clássico de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), e utilizando a plataforma digital on-line do site/aplicativo Lichess.org e diretrizes do estabelecido neste Regulamento;

* 1. - As Leis do Xadrez (Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez [FIDE]) estarão disponíveis em arquivo PDF, para que os jogadores interessados possam consultar;
	2. - As inscrições serão feitas respeitando a data e horário limite, informações que serão divulgadas via site oficial da FESMAX (www.fesmax.org), redes socias e grupos de whats app;
	3. - O aplicativo/site oficial do torneio é o Lichess (Lichess.org); se for usado outro aplicativo/site o árbitro deverá ser comunicado com antecedência;
	4. - As partidas deverão ser jogadas em modo “valendo pontos” no Lichess (Lichess.org); se for no modo “amigável” o jogo será anulado e os jogadores deverão jogar no modo correto, caso insistam em jogar no amigável, receberão 0pt;
	5. – Após o emparceiramento da rodada, os jogadores devem aguardar a que o administrador do torneio crie as “mesas” (grupos de whats app com os dois adversários e um árbitro) e os coloquem cada qual em sua mesa respectiva;
	6. – Os jogadores devem respeitar a ordem de cores em cada rodada, na mesa (grupo) será colocado pelo administrador as regras pertinentes, entre elas, a cor de cada jogador. Caso joguem a partida com as cores trocadas, a partida será anulada e os jogadores receberão 0pt;

**SISTEMA DE JOGO, RITMO**

1. - O Circuito terá seu emparceiramento feito com o software Swiss Manager, e as partidas pelo lichess.org, será publicado também no site chess-results com os pgns;
	1. – Serão, ao todo, 05 (cinco) etapas (podendo sofrer alteração no número de etapas se anunciado com no mínimo 15 dias antes pela organização).
	2. Rodadas e ritmo de cada etapa:

1ª. Etapa: 5 rodadas ritmo 30min. + 30seg. de acréscimos.

2ª. Etapa: 6 rodadas ritmos 60min. + 30seg. de acréscimos.

3ª. Etapa:

4ª. Etapa:

5ª. Etapa:

Sempre no sistema suíço. Qualquer outro ritmo de jogo será penalizado com a anulação da partida e com 0pt. para os jogadores;

* 1. Não é permitido a utilização do “bersek” nas partidas do circuito;
	2. - A competição não será dividida por gênero, ou seja, é uma competição no molde absoluto, sem limite de idade.
	3. – A condição necessária para participar e pontuar no circuito é de que o jogador seja nascido ou residente no estado de Mato Grosso do Sul, jogadores fora desta diretriz podem participar a título de convidados, porém não pontuam no circuito e não recebem premiação;
	4. – A inscrição deverá ser feita pelo site da FESMAX, no formulário próprio – on-line, e deve fornecer no ato de inscrição, nome completo, nick no Lichess (que vai usar e não pode mudar depois), cidade e UF, número de celular com DDD e que tenha o aplicativo whats app;
	5. O valor da inscrição é de no mínimo R$ 30,00 por etapa (o valor pode ser maior se for do desejo do participante, visto que é beneficente ao árbitro do torneio) aos que puderem pagar. Não é obrigatório caso não possua condições. Basta avisar a organização.
	6. – Não há limite para número de jogadores, desde que respeitado o prazo para inscrições;
	7. – Será utilizado para fins de classificação inicial na lista de emparceiramento da primeira rodada do sistema suíço, na ordem, primeiro o rating oficial da FIDE CLÁSSICO do mês de JULHO 2020 depois o rating do site/app Lichess no ritmo RÁPIDO capturado no momento da inscrição. E quem não possuir rating no sistema da FIDE Clássico, ingressará com 0 de rating e será ordenado por ordem do rating do lichess e depois por ordem alfabética para a primeira rodada;

**PREMIAÇÃO**

2.8.1 – A premiação: 1°, 2° , 3°, 4°, 5° e 6° lugares do Absoluto e os primeiros lugares nas categorias Sub 08,10, 12, 14, 16, 18 nos naipes masculino e feminino e Over 50,60,70 no masculino, receberão um certificado digital em formato PDF (caso a organização consiga um patrocínio no decorrer do campeonato, a premiação poderá ser incrementada, e será anunciado aos jogadores).

* 1. - Os administradores do torneio, serão os membros da comissão criada pela diretoria da FESMAX e terá o AF Danny Dávalos como árbitro principal;

**DA REALIZAÇÃO DAS PARTIDAS – PRAZOS**

* 1. – Serão realizadas duas partidas por semana. Os prazos para marcar a partida e jogar será informado aos jogadores nas “mesas”; o início do campeonato será no dia 20 de julho, segunda-feira, às 08h da manhã, quando começarão a serem criadas as “mesas” e os jogadores que irão se enfrentar colocados nelas; e o prazo para jogar na primeira rodada será até às 23:59h de quarta-feira, a segunda rodada terá início às 08h da manhã de quinta-feira, com prazo de 04h para marcar a partida e o prazo para jogar será até 23:59h de sábado; os dias de domingo serão de “folga”, e seguindo sempre esses horários e dias da semana para o restante das rodadas até completar o número de 06(seis);
	2. – A criação das “mesas” do torneio pode ocasionar pequena diferença de horário (atraso) ao horário anunciado para início das rodadas, entre um grupo determinado de mesas a cargo dos administradores se houver algum problema nesta tarefa;
	3. O jogador é responsável por cuidar e acompanhar o grupo de whats app do torneio (o “xadrezMS”), onde será publicado também o horário de início da rodada, e outros avisos e comunicados da organização; assim como cuidar e acompanhar o momento em que for adicionado à sua respectiva “mesa” (grupo de whats app);

**PROCEDIMENTOS DO CAMPEONATO:**

* 1. – A forma de realizar a inscrição será através de ACESSO ao site da Fesmax e preenchimento do formulário de inscrição, APÓS isso, deverá realizar o depósito ou transferência bancária do valor desejado para a inscrição (mínimo R$ 30,00 trinta reais e máximo de acordo com o desejo de colaboração)em uma das contas disponíveis abaixo:
	2. CONTA BANCO NU BANK código 260

Nu Pagamentos S.A.

Agência 0001

Conta: 82488891-0

Danny Ramirez Dávalos

CPF 489.521.331-53

CONTA POUPANÇA CEF CAIXA ECONÔMICA FEDERAL

Agência 0017

Operação 013

Conta: 00209967-0

Luciene de Matos dos Santos

CPF 970.622.601-00

Enviando o comprovante via msg de whats: 67.99152.5357

1. – A data e horário limite para realizar a inscrição no torneio será no máximo dia 19/07/2020 23h (horário de MS);
	1. - Os jogadores inscritos serão CONFIRMADOS pelo site chessresults e link divulgado no grupo de whats xadrezms. Depois de findado o prazo de inscrições, será feito o emparceiramento da primeira rodada e divulgado aos participantes através deste grupo e no site do chess-results assim que possível e antes do dia e horário de início da etapa;

4.3 – Após feito e divulgado o emparceiramento, o administrador irá começar a colocar os jogadores em suas respectivas mesas (grupos de whats especificados com “Mesa N° ...” do Super Circuito Online de Xadrez Clássico da FESMAX);

4.4 – Nas “mesas” (grupos) de cada rodada, após adicionar os jogadores, o adm irá colocar as regras específicas que devem ser seguidas pelos jogadores, como os prazos a serem cumpridos para marcar partidas e jogar as partidas (Lembre-se que serão duas partidas por semana);

4.5 – Nas mesas (grupos) estarão presentes os dois jogadores escalados no emparceiramento e um administrador. Toda comunicação deve ser feita na mesa (grupo). Marcar partidas em privado entre eles (jogadores) SEM AVISAR AO ÁRBITRO com prints da conversa, invalida a partida e será dado 0pt. aos dois.

4.6 – O jogador deverá se manifestar na mesa (grupo) o mais rápido possível e dentro do prazo estipulado, e conversar com seu adversário para marcar a partida.

4.7 – Esta conversa deve ter um mínimo de coerência e boa vontade dos jogadores, a manifestação não será válida se apenas colocado um “oi” ou “bom dia”. Deve existir o bom-senso entre os jogadores e a conversa ser proveitosa para o fim a que se destina;

4.8 – Devem na conversa, descobrir se tem o mesmo fuso horário, para não ter confusões depois. A exigência do torneio é que marquem sempre suas partidas tendo o horário oficial de MS como referência. Atenção, pois, pode ter fusos diferentes em regiões diferentes do Brasil;

4.9 – Marcar partidas quer dizer que os dois jogadores devem se manifestar na mesa (grupo), conversar entre si e chegar a um acordo

para o horário específico (atenção: “depois” de tal hora não é específico; específico é como por exemplo: “vamos jogar às 14h”) que irão realizar a partida deles;

5. – Jogar partidas quer dizer que no dia e horário específico, devem os dois jogadores se manifestar na mesa (grupo) e anunciar que está disponível para jogar. Recomendamos que isto seja feito alguns poucos minutos antes do horário previsto. Uma hora antes, por exemplo, não vale como presença no horário marcado;

5.1 - Os jogadores deverão estar presentes e se manifestar nas suas respectivas mesas no horário combinado para jogarem, sendo tolerado até 5 (cinco) minutos de atraso; a manifestação deve ser bem explícita, algo como “ estou disponível para a partida” é válido, já algo como “oi” não será válido;

5.2 - Caso apenas um dos jogadores se manifeste no dia e horário marcado, este poderá solicitar W.O. ao adm, na mesa (grupo) explicando o pedido. Em caso bem visível (pode-se perceber a simples vista na conversa da mesa (grupo)) o adm poderá ele só tomar a decisão e decretar o W.O. sem necessidade do pedido do jogador presente. Se o adm não decretar por si só o W.O., e o jogador presente quiser o ponto por W.O. deverá solicitar o mesmo, na mesa (grupo) após o vencimento do prazo de espera;

5.3 – Caso nenhum dos dois jogadores se manifeste na mesa (grupo) após o prazo de 5min. (tempo de espera) do horário marcado, o adm irá TENTAR se comunicar com os jogadores e propor novo horário (se ainda estiver dentro do prazo máximo) e em caso de não conseguir ou não houver concordância dos jogadores, irá decretar 0pt. aos dois e encerrará a mesa;

5.4 – Um atraso após o horário marcado por parte de um dos jogadores, incita ao pedido de w.o. do adversário, mas, se for pequeno o atraso e houver fair-play do jogador presente e este concordar em jogar mesmo assim, a partida poderá ser realizada e será válida. Isto não é uma obrigação; o jogador pode fazer valer o regulamento e solicitar o W.O. sem precisar dar nenhuma desculpa ou explicação;

5.5 – Caso um jogador queira remarcar sua partida por algum motivo pessoal, deverá solicitar ao seu adversário dentro do prazo para jogar partidas, e se o adversário concordar fica valendo o novo horário. Caso o adversário não concorde, continua valendo o horário previamente marcado;

6. - Para jogar a partida, os jogadores devem entrar em acordo se qual deles irá desafiar o outro no aplicativo Lichess, criando a mesa seguindo as regras de ritmo sem acréscimos, modo e cores. Após criar a mesa, o jogador deve avisar o outro que a mesa está criada e incitar a que aceite o desafio;

6.1 – Outra forma de convidar o adversário é através do link da mesa no lichess criada, e postada na mesa (grupo) de jogo;

6.2 - A situação de queda de conexão (independente da justificativa) dará vitória ao jogador que se manteve conectado na partida;

6.3 - Serão aceitos empates de comum acordo, sem necessidade de jogarem a partida;

6.4 – Ao terminar a partida, o jogador que venceu a partida deve copiar o PGN da partida ou o link da partida, na sua mesa (grupo). Em caso de empate, os dois jogadores tem a obrigação de colocar o pgn, a não ser que entrem em acordo e um deles aceitar colocar, liberando o outro desta tarefa;

6.5 – Caso não copiem o PGN da partida na mesa, o adm pode se quiser, procurar a partida no lichess, caso não queira/possa procurar, irá decretar empate na partida (após o prazo citado mais adiante) mesmo que o resultado tenha sido outro. O prazo para colocar o PGN na mesa é de até 1h após a realização da partida;

6.6 – Os jogadores fazem o cadastro para jogar o torneio informando os seus dados, entre eles, o nick utilizado no lichess. Este nick não pode ser alterado no decorrer do torneio. Em caso de que o jogador utilize outro nick (diferente do informado no ato do cadastro) em alguma partida do torneio (sem a permissão do árbitro), este jogador será desclassificado e retirado do torneio, com seus pontos/resultados anteriores permanecendo no torneio nas partidas em que utilizou o nick correto e alterados com a vitória ao adversário nas partidas onde utilizou o nick errado/novo;

6.7 – Antes de iniciar a primeira rodada, o jogador que quiser ou tiver que mudar de nick pode fazê-lo, desde que avise a algum adm do torneio sobre a mudança. Após iniciar o torneio, não será aceita nenhuma troca, por nenhum motivo alegado;

6.8 - Jogadores ausentes (que levaram W.O.) deverão avisar algum adm do torneio se tem a intenção de continuar o torneio, pois o adm automaticamente irá retirar o jogador do emparceiramento para a próxima rodada.

Caso o jogador não comunique o adm do torneio, não poderá reclamar depois de não ter sido emparceirado na próxima rodada. Poderá sim, se quiser, e avisar, participar do emparceiramento da rodada subsequente (se houver). Em rodadas que não for emparceirado, o jogador recebe 0pt.;

6.9 – Jogadores ausentes (que perderam por W.O.) por duas rodadas consecutivas, serão excluídos do torneio automaticamente. Independente das desculpas apresentadas, se houverem;

7 - Contagem dos pontos nas partidas: Vitória: 1,0 ponto; Empate: 0,5 ponto; Derrota: 0 ponto; Vitória por W.O.: + (equivalente a 01 ponto, diferença nos critérios de desempate);

8 - Para apuração do vencedor, depois de apurados todos os resultados, o jogador vencedor será aquele que obtiver o maior número de pontos ao final de todas as rodadas;

**DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

9 – Em caso de empate em número de pontos na classificação final, serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate no software de emparceiramento:

a - Confronto Direto;

b - Buchholz com um corte; (soma dos pontos dos adversários, excluindo o menor)

c –Buchholz-Totais (Milésimos Totais); (soma dos pontos dos adversários, sem excluir nada)

d - Sonnenborn-Berger; (soma dos pontos dos adversários que foram vencidos e da metade dos pontos dos adversários em que o resultado foi empate)

e – Número de vitórias.

10. – É de responsabilidade do jogador conferir a cada rodada se o seu ponto foi corretamente lançado no software, usando para isso a lista de resultados lançados no grupo ou a tabela de resultados colocado pelo adm no grupo do torneio. Em caso de inconsistência ou erro, deve o jogador comunicar a algum adm do torneio antes de ser realizado o emparceiramento da próxima rodada. Caso não o faça a tempo, o emparceiramento não será mudado. Podendo se for o caso, apenas ser feita a correção do ponto da rodada anterior;

11 - O respeito deve ser sempre priorizado, ofensas e desrespeitos podem gerar punições e até mesmo a exclusão do torneio;

12 - Jogadores que forem flagrados utilizando engine para prevalecerem sobre as partidas da competição, serão expulsos do torneio e impedidos de participarem em outras edições. Se a plataforma Lichess acusar no perfil do jogador que ele faz uso de computador, o jogador será excluído do torneio e os pontos devolvidos a todos seus adversários, em todas as rodadas já jogadas;

12.1 – Caso algum jogador desconfie de uso de engine pelo seu adversário, ele deverá fazer a denúncia com a justificativa e com o pgn da ou das partidas, ao próprio site do lichess.org e se este marcar o jogador depois disso, deve avisar a organização do circuito para devidas providências;

13. – Não é permitido o uso de tabuleiros físicos como auxílio no momento da partida, tampouco computador ou tablet, nenhuma forma de ajuda durante a partida, isso inclui conversas com amigos de alguma maneira.

14. – Não é permitido aos jogadores solicitar ou aceitar o “voltar lance” que o lichess permite, sendo isso punido com a perca da partida ao jogador infrator. Não importa o motivo que ocasionou o pedido ou a aceitação.

15. – Caso algum jogador queira transmitir a sua partida de alguma forma (youtube, facebook, twitch, etc.) e o adversário concordar, deve saber que problemas na conexão ou de alguma forma falha técnica da plataforma escolhida não justificam remarcar a partida, adiar ou pausar. Devendo o jogador continuar jogando pelo lichess ou perderá por ausência.

16 - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pelos administradores do torneio.

DIRETORIA FESMAX – COMISSÃO DO CIRCUITO CLÁSSICO ON-LINE