

I Torneio Interno de Xadrez On-line

Objetivos da Competição.

O I Torneio Interno de Xadrez On-line do Departamento de Esportes da Universidade Paulista (Atlética UNIP) tem como objetivo a prática desportiva em um período de distanciamento social provocado pela pandemia, além da integração entre os alunos dos diversos cursos e campi da UNIP.

Diretoria de Esportes
Atlética UNIP

Data:

- 10 de abril de 2021.

Horários:

- Confirmação de presença (através de login e senha que será encaminhada), congresso técnico e orientações através do chat: **das 16h às 17h.**
- Início da competição: **17h.**
- **Previsão de duração de 1 hora e 30 minutos.**

Inscrições:

- Até às 16h de quarta-feira, 07/04/2021.

Taxa de inscrição:

- R\$ 20,00 (Vinte reais).

Plataforma:

- **Lichess.org** (necessário cadastro antecipado no site – veja o passo a passo ao final do Regulamento).

REGULAMENTO GERAL

A inscrição é individual, válida para qualquer aluno da UNIP de cursos presenciais ou EAD e deverá ser feita até às **16h de quarta-feira, 07/04/2021,** através do procedimento abaixo:

Procedimento para inscrição com Depósito Bancário:

1º procedimento: Preencher a Ficha de Inscrição disponibilizada no site da Atlética UNIP (www.atleticaunip.com.br).

2º procedimento: Fazer o pagamento da taxa de inscrição **no ITAÚ em nome de ATLÉTICA UNIP, AGÊNCIA: 0367, CONTA CORRENTE: 00025-4 CNPJ: 08.678.392/0001-54.**

Obs: Para realizar o PIX usar o CNPJ acima.

3º procedimento: Enviar para o e-mail campeonatosinternos@atleticaunip.com.br a ficha de inscrição devidamente preenchida juntamente com o comprovante de pagamento da taxa de inscrição e o comprovante de matrícula da UNIP

O aluno só será considerado inscrito no **I Torneio Interno de Xadrez On-line da UNIP** após o envio de toda a documentação acima destacada.

Todos os alunos inscritos terão suas condições acadêmicas confirmadas pelo número do RA da ficha de inscrição.

Não haverá limite de inscritos.

Os participantes após a competição poderão solicitar um comprovante de participação visando às atividades complementares do curso.

PROGRAMAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Os atletas deverão fazer o login e confirmar a participação, no site lichess.ogr, das 16h às 17h, de sábado, 10/04/2021, mesmo prazo que teremos o congresso técnico e todas as dúvidas poderão ser tiradas via chat.

A competição terá início às 17h. Caso não esteja logado até o início da competição o atleta não poderá participar das demais rodadas.

A competição tem duração prevista de uma hora e trinta minutos.

SISTEMA DE DISPUTA

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

Assim que terminar uma partida, voltará a aguardar o empareiramento com um jogador de rating e pontuação aproximados, dentro do torneio.

Quanto antes terminada uma partida, será possível jogar mais vezes e assim acumular mais pontos do que os demais adversários.

TEMPO DE REFLEXÃO

O tempo de reflexão será de 5 (cinco) minutos – nocaute – com 5 (cinco) segundos de incremento por lance para cada jogador, aplicando-se as regras da plataforma do Lichess.

SCORE E CLASSIFICAÇÃO FINAL

Cada vitória vale 2 pontos, empate 1 ponto e derrota não valerá ponto algum.

Vencendo 2 jogos iniciará uma sequência de pontos em dobro, representada por um ícone de chamadas na sua pontuação.

Os jogos seguintes valerão o dobro de pontos até que você perca uma partida. Ou seja, uma vitória valerá 4 pontos, um empate 2 e uma derrota continuará não valendo ponto.

Por exemplo, 2 vitórias seguidas por um empate valerão 6 pontos: $2 + 2 + (2 \times 1)$.

Arena Berserk

Quando o jogador clica no botão Berserk no começo de um jogo, ele tem seu tempo reduzido pela metade. Nesse caso, uma vitória valerá um ponto a mais.

Fazendo o Berserk em jogos com controle de tempo com incremento, cancelará o mesmo.

Berserk não está disponível em jogos sem tempo inicial (0+1, 0+2).

Berserk só garante um ponto extra se você jogar pelo menos 7 movimentos na partida.

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

O torneio tem um relógio de contagem regressiva. Quando ele chega à zero, as classificações do torneio são congeladas, e o vencedor é anunciado. Jogos em andamento devem ser finalizados, no entanto, eles não contam para o torneio.

PREMIAÇÃO

Troféu aos 3 primeiros colocados no absoluto.

Medalhas individuais para os 5 primeiros colocados nos naipes masculino e feminino.

ARBITRAGEM E DIREÇÃO

A arbitragem e direção da competição ficarão a cargo do **Árbitro Internacional Mauro Amaral**.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Existe um tempo limite de 20 segundos para a sua primeira jogada. Não a realizar no período determinado significará uma vitória para o seu oponente.

Empatar o jogo nas primeiras 10 jogadas não garantirá ponto a nenhum dos jogadores.

Sequências de empates: Quando um jogador empata consecutivos jogos em uma arena, apenas o primeiro empate será pontuado, ou empates que durarem mais que 30 movimentos. A sequência de empates pode ser quebrada somente por uma vitória, não por uma derrota ou outro empate.

Este torneio vale pontos e afetarão o seu rating do Lichess.

Os casos omissos serão resolvidos pelo árbitro/diretor da competição não cabendo recurso quanto a decisão final.

NOTA: Os campeonatos realizados pela Atlético UNIP fazem parte do calendário oficial da Universidade Paulista sendo assim supervisionados pela mesma. Qualquer problema de caráter disciplinar com algum atleta será enquadrado no código de disciplina do regimento interno da Universidade.

COMO SE CADASTRAR NA PLATAFORMA LICHESS?

1º PASSO: Na barra de navegação digite lichess.org e aperte a tecla enter.

2º PASSO: Clique com o botão esquerdo do mouse em “entrar” no canto superior direito.

3º PASSO: Mova o mouse até “registrar” e clique com o botão esquerdo

4º PASSO: Preencha os campos em branco com as informações solicitadas. Não se esqueça de concordar com as condições de uso e clique em “registrar”.

5º PASSO: Valide o registro através de seu e-mail. No e-mail cadastrado você receberá uma mensagem contendo um link para habilitar sua conta.

6º PASSO: Após clicar no link do passo anterior, você receberá outra mensagem informando que sua conta foi criada com sucesso e que você já pode usar todos os recursos da plataforma!