



# I CIRCUITO FLUCHESS DE XADREZ ONLINE 2025



<b>Realização:</b>	<b>Departamento de Xadrez do Fluminense FC</b>
<b>Diretor do torneio:</b>	<b>Rogério Felix</b>
<b>Arbitragem:</b>	<b>AF Carlos Carvalho (carev@carevchess.com.br)</b>
<b>Objetivos:</b>	Estimular a prática do xadrez rápido online; Apontar o campeão do torneio; Promover a confraternização dos associados e amigos do FluChess.
<b>Data:</b>	<b>Emparceiramento e início em 09 de fevereiro de 2025.</b>
<b>Local:</b>	<b>Plataforma Lichess.org - será divulgado o link do torneio no site Chess-Results.com.</b>
<b>Participação:</b>	Poderão participar enxadristas filiados ao FFC, amigos e convidados.
<b>Taxa de inscrição:</b>	<b>Torneio gratuito, não haverá cobrança de taxa de inscrição.</b>
<b>Prazo de inscrição:</b>	Preferencialmente até às 22h00 do dia 08/02/2025.
<b>Como se inscrever:</b>	As inscrições deverão ser solicitadas pelo grupo de WhatsApp "Xadrez FFC Oficial". O jogador deverá apresentar nome e sobrenome, data de nascimento e o <b>username</b> que irá utilizar para as partidas no Lichess.
<b>Sistema de jogo:</b>	<b>Suíço em 6 rodadas</b> , com o gerenciamento feito pelo programa Swiss Manager; ou, dependendo do número total de inscritos, sistema Schüring (Round-Robin).
<b>Programação:</b>	<b>09/02/25</b> - Emparceiramento da 1ª rodada <b>1ª rodada: prazo final para entrega dos resultados: 22h00 do dia 11/02/25</b> <b>12/02/25</b> - Emparceiramento da 2ª rodada <b>2ª rodada: prazo final para entrega dos resultados: 22h00 do dia 14/02/25</b> <b>16/02/25</b> - Emparceiramento da 3ª rodada <b>3ª rodada: prazo final para entrega dos resultados: 22h00 do dia 18/02/25</b> <b>19/02/25</b> - Emparceiramento da 4ª rodada <b>4ª rodada: prazo final para entrega dos resultados: 22h00 do dia 21/02/25</b> <b>23/02/25</b> - Emparceiramento da 5ª rodada <b>5ª rodada: prazo final para entrega dos resultados: 22h00 do dia 25/02/25</b> <b>26/02/25</b> - Emparceiramento da 6ª rodada <b>6ª rodada: prazo final para entrega dos resultados: 22h00 do dia 28/02/25</b>
<b>Tempo de reflexão:</b>	O ritmo de jogo será de <b>15 minutos + 5 segundos</b> por jogador, desde o primeiro lance.
<b>Tolerância:</b>	O tempo de tolerância será o determinado pela plataforma Lichess.org.
<b>Critérios de desempate:</b>	<b>Caso seja utilizado o Sistema Suíço:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Confronto direto;</li><li>2. Buchholz com corte do pior resultado;</li><li>3. Buchholz totais corrigidos;</li><li>4. Sonneborn-Berger;</li><li>5. Número de vitórias.</li></ol>

## Caso seja utilizado o Sistema Schüring:

1. Confronto direto;
2. Sonneborn-Berger;
3. Koya;
4. Número de vitórias ;
5. Armagedom.



**Premiação:**                   **Certificados digitais aos 3 primeiros colocados.**

## Observações:

- Não será aceito mudanças de nick (username) após o início do torneio, se durante uma partida o jogador utilizar um nick que não é o que foi inscrito no torneio, o mesmo será eliminado do torneio, a partida será cancelada e declarada vitória para. para o seu adversário.
- Cabe ao árbitro:  
Lançar no grupo uma lista de contatos na qual estará o nome, Nick e telefone de cada jogador para que todos possam ter facilidade em encontrar seus adversários.  
Postar a tabela de empareiramento em cada rodada.  
Postar a classificação parcial após término de cada rodada.  
Resolver quaisquer problemas que surgirem nas questões referentes ao andamento do classificatório.
- .Cabe ao jogador:  
Ler o regulamento antes do início do torneio e tirar possíveis dúvidas com a administração, Evita do equívocos e descumprimento das regras nele contidas. Não serão, portanto, aceitas reclamações embasadas por declaração de desconhecimento das regras contidas neste regulamento.  
Marcar as partidas de acordo com as regras descritas.  
Realizar as partidas dentro dos prazos estabelecidos conforme a programação.  
Realizar as partidas de acordo com as regras descritas.  
Agir de acordo com os princípios dos bons costumes estabelecidos e aceitos pelo grupo descritos no item conduta dos jogadores.
- .Alguns procedimentos:  
Após o anuncio do empareiramento da rodada, procurar na lista de contato ou no grupo o seu adversário, entrar em contato com ele pelo privado do WhatsApp, ou pelo site [www.Lichess.org](http://www.Lichess.org) para acertar o melhor horário para ambos marcando dia e horário para acontecimento dos jogos dentro do prazo.  
Marcar as partidas com base no horário oficial de Brasília e preferencialmente para o período da noite, contudo qualquer outro período pode ser estabelecido desde que haja acordo entre os jogadores.  
O jogador que por motivo de força maior não puder comparecer no horário combinado deve com antecedência, comunicar à organização e ao adversário, justificando a falta para reagendar a partida para um novo horário dentro do prazo estabelecido.  
Para ambos os jogadores que não se colocarem disponíveis. (WO duplo)  
Para aquele que não se colocar disponível para a partida da rodada. (WO)  
Será concedida a vitória para quem se colocar disponível desde que sejam enviados os prints dos diálogos que evidenciem a disposição/disponibilidade em realizar a partida antes do fim da rodada.  
Em caso de um imprevisto de ambas as partes e realmente o jogo não puder acontecer dentro do prazo previsto para a rodada, os jogadores devem informar ao Árbitro os motivos da impossibilidade de realizar a partida agendada para ser computado o duplo wo.  
Em caso de esgotamento do prazo para realização da partida e o adversário não retornar o contato pelo privado do Whatsapp os jogadores prejudicados devem enviar o print da conversa ao árbitro para que possamos avaliar o caso e aplicar w.o.

Os participantes devem se enfrentar em uma única partida a cada rodada.

Ritmo: 15+5. (15 min. com 5 seg. de acréscimo)

Cores: Definidas pelo empareiramento.

Modo: valendo pontos.

**Todas as partidas devem ser realizadas no modelo valendo pontos, não serão aceitas partidas com outro ritmo de tempo ou em modo amistoso.** Em casos de equívocos nos ritmos ou no modo de jogo, os jogadores devem realizar uma nova partida dentro do prazo válido para a respectiva rodada.

## Da conduta dos jogadores:

Os participantes devem agir de acordo com os princípios dos bons costumes estabelecidos e aceitos pelo grupo, portanto, não poderão agredir seu adversário direta ou indiretamente, ou apresentar qualquer desvio de conduta ética e antidesportiva.

O agressor estará sujeito à punição por decisão administrativa, que pode ser a desclassificação da partida com atribuição da vitória ao adversário e/ou exclusão do torneio.

Serão consideradas faltas passíveis de punição os seguintes casos:

Faltar com o devido respeito ao adversário, usando linguagem deselegante, injuriosa de baixo calão.

Praticar atos de hostilidades contra o adversário fazendo comentários deselegantes de cunho racista, xenofóbicos, homofóbicos etc. ou tecer comentários depreciativos a respeito do nível enxadrísticos ou da qualidade dos lances dos adversários.

Caluniar o adversário ou membros da administração do torneio, atribuindo-lhe, sem a devida comprovação, fatos desonrosos ou de má conduta.

Proceder deslealmente utilizando engines.

Faltar com a verdade nas informações prestadas.

Simular desconexão ao sair da partida deliberadamente sem abandonar o jogo quando perceber não haver chances de vitória. Estará sujeito a exclusão do torneio e em caso de reincidência o jogador poderá ser excluído do grupo por atitude antidesportiva.

### **Considerações Finais:**

É de exclusiva responsabilidade dos jogadores informar ao árbitro quaisquer problemas e enviar prints de tela quando necessário antes do final de cada rodada.

Em casos de Suspeita de fraude; o jogador que se sentir prejudicado por suspeita de vitória por uso de engine deve informar apenas ao árbitro sobre sua suspeita para que seja analisada a partida e tomadas as devidas providencias caso haja confirmação de fraude. Vale a pena lembrar que suspeita em si mesma não se constitui como prova de fraude.

Após o término das rodadas não serão aceitos pedidos de vitória, de forma que qualquer jogo não realizado e sem a solicitação de vitória com prints de comprovação será atribuído w.o para ambos os jogadores.

Desclassificação por uso de Engine ou encerramento de conta.

O jogador que for acusado do uso de engines e/ou computadores para auxílio de jogo pelo LICHESS, mesmo que com um nick não oficial, mas conhecido pela administração como sendo do jogador, não poderá usar outro nick e será automaticamente desclassificado do torneio.

O jogador que tiver encerrado sua conta ou a mesma tiver sido encerrada pela plataforma lichess será automaticamente desclassificado do torneio.

### **Desclassificação por W.O.**

Os jogadores que por algum imprevisto e/ou dificuldade não realizar alguma(s) partida(s) receberá w.o. podendo o mesmo jogar as rodadas seguintes, contudo será adotado uma tolerância de no máximo 2 (duas) rodadas do torneio, onde um jogador com índice de w.o superior ao limite estabelecido será removido do torneio.

O Jogador que não comparecer a três partidas seguidas (sem justificativa) será desclassificado do torneio.

### **Vitória por Desconexão**

Deverá ser realizada uma nova partida dentro do prazo da rodada em casos de desconexão em que não tiverem sido realizado os 10 (dez) primeiros lances de cada jogador.

Após o 11º lance se a conexão de algum jogador cair, o que ficar online deve aguardar a volta do adversário para continuar o lance ou a queda do tempo, só então a partida estará encerrada e com vitória para aquele que não caiu à conexão.

A partida será declarada empatada em caso de insuficiência de material para dar mate por parte do jogador que permaneceu online nos casos de desconexão.

### **Casos Omissos**

Todos os demais casos serão analisados pelo árbitro e diretor do torneio.

### **Recursos:**

- Não serão aceitos recursos contra este regulamento após o início da primeira rodada.
- O programa de emparceiramento usado será o Swiss Manager, não cabendo recurso contra o emparceiramento realizado pelo *software*.
- Os recursos contra decisão da arbitragem deverão ser encaminhados antes do início da rodada subsequente.

### **Uso de imagem:**

A participação no torneio automaticamente autoriza o uso de seu nome, voz e imagem dos participantes exclusivamente para a divulgação do torneio em qualquer mídia impressa ou eletrônica, por prazo indeterminado e sem qualquer ônus ao organizador.