

REGULAMENTO OFICIAL

XADREZ ON-LINE



JEVILLE 2022



CAPÍTULO I – DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES	3
CAPÍTULO II - DA FORMA DE DISPUTA	4
CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS	8
CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO	12
CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	12



CAPÍTULO I - DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

Art. 1o - O período de inscrição de atletas se encerrará no dia **17/11/2022**, às **23h59**, através do portal: [Portal do Jeville](#)

§1o - Não haverá valor de inscrição para esse campeonato.

O campeonato é destinado aos **estudantes das escolas de Joinville**, o participante deverá informar dentro do portal da **e-SporTI** o nome completo, e-mail, foto atualizada e demais dados solicitados e cumprir devidamente os dados para participação. Além disso, é necessário o anexo do comprovante de matrícula da instituição de ensino ao fazer a inscrição na competição.

§2o - A inscrição deverá ser feita pela plataforma **e-SporTI**, disponível em

<https://e-sporti.com.br/organizacao/sespor/campeonatos/2022-11-jeville-etapa-e-sports3>

§3o - Não é permitido mais de uma inscrição por jogador, ainda que utilizando-se de perfil, e-mails e contas diferentes.

Art. 2o - Cada jogador inscrito deverá preencher sua Gamertag, Nickname, Psn tag, Id/Usuário do Xadrez na área “Minha conta” (conforme definido no cadastro do Chess.com), dentro do painel **e-SporTI** bem como todos os dados mínimos solicitados. O não preenchimento dos dados completos e verdadeiros é passível de desclassificação quando analisado pela **ORGANIZAÇÃO**.

Art. 3o - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o dia **20/11/2022**.

Art. 5o - Caso o limite de vagas de jogadores seja atingido antes da data final das inscrições, a organização da competição irá adotar os seguintes critérios para seleção das equipes:

- a) data do pedido de inscrição do jogador;
- b) situação cadastral completa do jogador inscrito;
- c) sorteio.



CAPÍTULO II – DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1o – O XADREZ ON-LINE irá acontecer entre os dias **23/11/2022** e **09/12/2022**, conforme tabela que será divulgada no site oficial da COMPETIÇÃO: <https://e-sporti.com.br/organizacao/sespor/campeonatos/2022-11-jeville-etapa-e-sports3>

Art. 2o - Os jogadores se enfrentarão nos dias definidos em tabela, da seguinte forma, **em turno único somente na primeira fase:**

	Início	Término
Fase de Grupos	23/11/22	01/12/22
Quartas de final	02/12/22	05/12/22
Semifinais	07/12/22	08/12/22
Final	09/12/22	09/12/22

***As datas e informações acima podem sofrer alteração / adequação durante o torneio em função da quantidade de jogadores inscritos e do andamento dos jogos. Alterações serão devidamente registradas na plataforma de controle de partidas.**

§ 1o – É de responsabilidade dos atletas providenciar todo o equipamento necessário para a realização da partida – computador, celular, inscrição na plataforma Chess.com e devida conexão para jogos on-line. Cabe à **ORGANIZAÇÃO** apenas informar o adversário do jogador, data e prazo para a realização dos jogos.

§ 2o – É de responsabilidade dos atletas, a proposição e o agendamento das partidas utilizando o sistema de agendamento da plataforma **e-SporTI**. É importante que os jogadores utilizem tal ferramenta uma vez que somente ela será utilizada como análise e tomada de decisão por parte da **ORGANIZAÇÃO** para definição de resultados, WO simples, WO duplo, sorteio e etc.

§ 3o – Tentativas de agendamentos realizados fora da plataforma **e-SporTI**, como mensagens por WhatsApp, Facebook ou qualquer outro aplicativo, somente serão consideradas em casos especiais e que seja claro a comprovação do fato.



§ 4o – Caso existam tentativas de agendamentos feitos pelo nosso sistema e também por outro meio de comunicação, somente os agendamentos do sistema serão considerados, desde que, os mesmos sejam com pelo menos 1 dia de antecedência da partida, e não somente no último dia de prazo.

§ 5o – É de **responsabilidade dos atletas**, quando agendadas partidas online, a busca pela informação da Gamertag, Nickname, Psn tag, Apelido e etc. do adversário para que os jogadores possam buscar seus corretos adversários dentro do sistema do jogo

§ 6o – Os jogadores deverão seguir o **passo a passo abaixo para competir**.

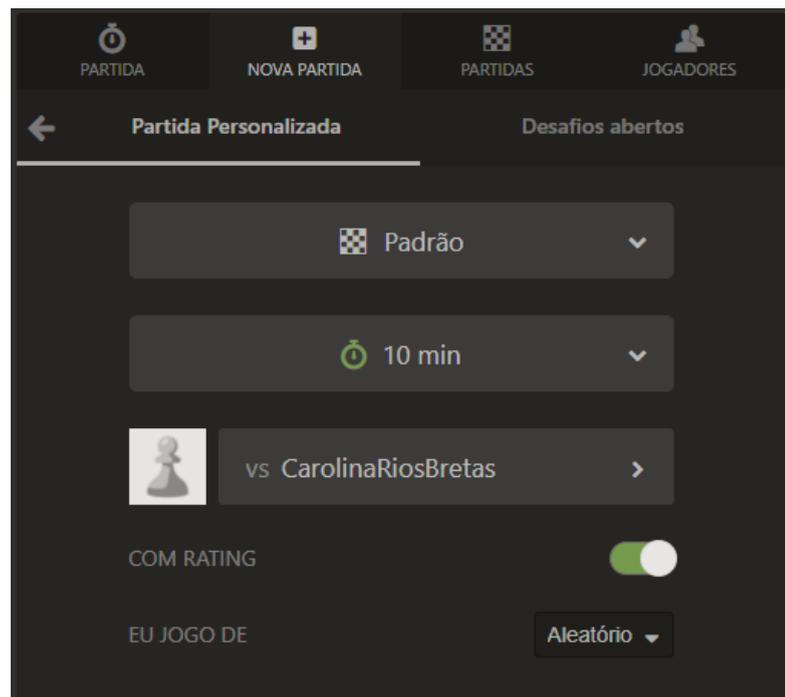
- Os jogadores deverão acessar a plataforma <https://www.chess.com>, efetuar o cadastro e informar, no **menu “Minha conta”** na plataforma SporTI, o **nome de usuário utilizado** para que seu adversário possa convidar para as partidas marcadas.
- Para tal, acesse a plataforma SporTI, vá em **MINHA CONTA** e preencha o campo **Id/Usuário do Xadrez**;
- O CADASTRO E USO DA PLATAFORMA CHESS.COM é gratuito. **Pedimos a TODOS os jogadores o cadastro prévio na plataforma para que não atrasem os jogos agendados conforme horário;**

Para realizar o seu cadastro na plataforma Chess.com:

- Clique em Sign Up;
- Preencha os dados solicitados como username, e-mail válido, senha e nível no xadrez;
- Clique em CREATE your Free Account e valide a sua conta no e-mail enviado à você;

Para convidar um adversário para a partida:

- Clique em Jogar, depois clique em Jogue com um amigo
- Selecione o tempo de 10min.
- Clique em buscar amigo; insira o nome Usuário de seu adversário informado na plataforma SporTI.



Para verificação de usuários ativos, a plataforma considera 1min para as duas primeiras jogadas de cada jogador. Portanto, fiquem atentos ao tempo.

§ 7o – Todos os horários de agendamentos de jogos ou demais horários citados no nosso sistema, sempre serão com base ao horário de Brasília, inclusive considerando períodos que haja horário de verão.

§ 8o – É de responsabilidade de cada atleta (independente do resultado), quando da realização da partida, o acesso ao painel da competição na plataforma <https://painel.e-sporti.com.br> e realizar a correta marcação ou verificação do resultado de sua partida acompanhado, preferencialmente, de uma foto da tela de jogo que contenha o resultado.

§ 9o – Partidas realizadas dentro do prazo cujos resultados das partidas não tenham sido inseridos no painel da competição na plataforma <https://painel.e-sporti.com.br> até a data final estipulada para a realização das partidas serão analisados mediante as solicitações de agendamento, confirmação e aceite de agendamento e dados disponíveis na plataforma para que a **ORGANIZAÇÃO** possa avaliar o resultado final a ser empregado no jogo – WO simples, WO duplo ou sorteio.



§ 3o – Em caso de empate entre dois ou mais jogadores que impossibilite determinar os jogadores classificados para as fases de mata-mata, o seguinte critério será obedecido: N° de vitórias; confronto direto; sorteio.

Art. 4º - Os confrontos do mata-mata serão definidos por sorteio.

Art. 5o - **Os jogadores jogarão em confrontos de MD1, somente 1 partida.** É considerado vencedor do confronto o jogador que vencer a partida.

Art. 6o - **A organização do campeonato reserva-se no direito de alterar a fórmula de disputa e/ou quantidade de equipes participantes até 2 (duas) horas antes da data do início em função de eventual necessidade de readequar a fórmula de disputa à quantidade de jogadores inscritos.**



CAPÍTULO III - DAS PARTIDAS

Art. 1o - As partidas serão regidas de acordo com as regras praticadas nas pela Federação Internacional de Xadrez, bem como por suas diretrizes, onde houver aplicabilidade, sobrepostas pelas adaptações gerais da plataforma SporTI, valendo as disposições do presente Regulamento.

§1o – A plataforma utilizada será o **Chess.com** e o gerenciamento da competição será realizado na plataforma SporTI.

Art. 2o - As partidas deverão seguir as seguintes configurações: **Tempo de 10 minutos por jogador.**

§ 1o – Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigidas, deve-se tirar uma foto e print imediatamente e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

§ 2o – Caso seu adversário não proceda como devido, clique no botão AJUDA imediatamente e entre em contato com a administração do site, informando o problema e anexando junto ao chamado, a foto e ou print de prova do ocorrido.

§ 3o – Deverá ser enviado o convite da partida, sempre pelo jogador mandante na tabela de classificação de cada campeonato. Caso o confronto seja de ida e volta, cada jogador deverá fazer um convite para os jogos.

§ 4o – Caso ultrapasse dos 15 minutos de jogo, reclamações não serão aceitas.

§ 2o – O jogador que se desconectar por má fé e for reincidente em tal ato será penalizado pela ORGANIZAÇÃO do Campeonato. Para tal, contamos com a colaboração dos usuários no reporte de tais ocorrências.

Art. 6o - Para que seja comprovado algum tipo de trapaça ou reclamação, o jogador deve procurar imediatamente a **ORGANIZAÇÃO** via o chat da plataforma ou via whatsapp do suporte do torneio: (31) 98478-2205.

§ 1o – Durante as partidas, o estudante-jogador se compromete em valorizar



o fair play e adotar as seguintes diretrizes durante a competição de Xadrez On-line:

- não utilizar softwares de análises ou módulos de finais;
- não receber auxílio de outro ou deixar que outro jogue a partida;
- não dirigir, a qualquer momento, palavras grosseiras ao adversário.
- se detectado o uso de algum software e/ou cheating, o jogador poderá ser desclassificado da competição.

Art. 7o - Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se clicar no botão AJUDA, para entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido. Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido da seguinte forma:

Na Fase Mata-Mata: Será aplicado um sorteio, para decidir se o resultado ficará por empate de 0x0, ou uma vitória de 2x0 para qualquer um dos players, nos dois jogos da fase.

ATENÇÃO: Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer **aplicações de WO** na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

Art. 8o - SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM CONFERIR E LANÇAR RESULTADOS DE WO. Caso o próprio jogador poste o resultado sem ter realizado a partida, o mesmo poderá ser punido, ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.

§ 1o – Para diminuir os riscos de haver WO's os jogadores devem agendar seus jogos pelo painel da **e-SporTI**.

§ 3o – O prazo limite de espera dos jogos agendados é de **30 minutos**.

§ 4o – Caso um dos jogadores não concorde com o resultado lançado de uma partida deve procurar imediatamente a **ORGANIZAÇÃO** via o chat da plataforma ou via whatsapp do suporte do torneio: (31) 98478-2205.



Art. 9o – Jogadores que confirmarem um agendamento de jogo pelo sistema e não comparecerem à partida on-line, irão receber WO na partida agendada (**sempre com análise dos administradores**). Se os jogos forem de ida e volta, será aplicado o WO nas duas partidas, mesmo que ainda haja prazo para a realização dos jogos da fase existente. Caso a organização entenda que algum jogador esteja agindo de má fé, decisões diferentes poderão ser tomadas para um bom andamento da competição.

Art. 10o - O jogador que mais buscar a realização das partidas e tiver feito agendamentos com seus adversários (de forma considerável), no fim do prazo, caso a partida não seja realizada, poderá receber o resultado de WO a seu favor, sempre com análise da administração do site no fim do prazo de cada fase.

Art. 11o - Jogos não realizados dentro do prazo estabelecido da fase do torneio e que nenhum dos dois jogadores tenham efetuado o agendamento dentro do nosso sistema:

§ 1o - Na fase de mata-mata, os dois poderão ser desclassificados, ocorrendo WO duplo. Por isso, use sempre o agendamento de jogos do nosso sistema.

Art. 12o - Tentativas de agendamentos de jogos somente no último dia de prazo, não terão peso na decisão de aplicação de WO. As tentativas de agendamentos que vão realmente pesar na decisão para uma possível aplicação de WO, sempre serão de maior relevância, aquelas que forem realizadas dentro de um prazo hábil para o agendamento. Agende suas partidas com antecedência e não deixe para última hora.

Art. 13o - Para agendar uma partida, algumas regras são previamente definidas pelo sistema. É necessário no mínimo, 2 horas de antecedência do horário marcado para um agendamento ocorrer. Para aceitar um agendamento ou confirmá-lo na data e horário proposto pelo seu adversário, um prazo de mínimo de 2 horas antes do evento marcado, será exigido

Art. 14o - A decisão de aplicação de WO é sempre uma decisão final dos administradores do campeonato. Portanto, não deixe seus jogos para última hora e se mostre sempre presente, tentando marcar as suas partidas. Qualquer análise que esteja fora do contexto das regras aqui explícitas, serão analisadas e dada a decisão final em cima de provas enviadas pelos envolvidos.

Art. 15o - Caso existam dificuldades de realizar partidas com seus adversários, ou problemas de desconexão, deve-se entrar em contato com a administração do site, clicando no botão AJUDA, dentro do prazo estabelecido para cada fase.



Art. 16o - Reclamações sobre os jogos da fase de grupos e mata-mata, somente serão aceitas até 8h após a data limite de encerramento da fase.



CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO

Art. 1o - A competição oferece premiação para os 3 primeiros colocados. Os mesmos serão premiados com medalhas no final da competição.

CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1o - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

Art. 2o - A Sesporte/SporTI não se responsabilizará por acidentes, quebra de controle ou danos em consoles ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos. Em caso de ação deliberada que estrague qualquer equipamento, o atleta causador do dano será responsabilizado.

Art. 3o - Todos os jogadores devem manter seus adversários na lista de amigos até o fim do torneio, **pois a administração, a qualquer momento, poderá solicitar provas (print/foto) do histórico dos amistosos online entre os jogadores. Caso haja a exclusão do adversário da lista de amigos, e isso impeça ou atrapalhe a apuração daquela fase, o responsável pela exclusão poderá ser punido com o WO.**

Art. 4o - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.