



16. Dama on-line | Regras

16.1. Para participar, é imprescindível ter um celular Android ou iOS com acesso a internet e ter baixado o jogo Dama na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamovation.quickcheckers> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/us/app/checkers-on-line-offline/id1490271170>.

16.2. Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.

16.3. Dama com captura: Se em sua diagonal houver uma outra peça, sendo essa da cor adversária, a captura só pode ser efetuada se houver uma ou mais casas vazias após a peça adversária, a captura é obrigatória. A dama não é obrigada a ficar em uma casa após a peça capturada.

16.4. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

16.5. Dama on-line | Formato

16.5.1. Formato: 1 vs 1 (um jogador contra um jogador);

16.5.2. Estrutura: tabela mata-mata;

16.5.3. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge;

16.5.4. Partidas: Melhor de 3 (MD3). Significa que os competidores jogarão 3 partidas e é declarado vencedor o jogador que vencer duas partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 finalistas;

16.5.5. Em caso de empate de pontuação, os jogadores devem jogar uma nova partida para se ter o desempate;

16.5.6. Criação de partidas: A Organização informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, que será informado através do grupo de whatsapp e site do torneio.





- 16.5.6.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, será aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.
- 16.5.6.2.** Em caso de os jogadores terem combinado um horário para o confronto e um jogador descumprir este horário, será aplicado o W.O, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.
- 16.5.6.3.** A comprovação dos itens 16.5.6.1 e 16.5.6.2 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 16.5.6.4.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 16.5.7.** Ao final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a Organização o print ou uma foto da tela final como comprovação, como no exemplo abaixo:

