



17. Xadrez on-line | Regras

- 17.1.** Para participar, é imprescindível ter um celular/tablet ou PC/notebook com acesso a internet e ter baixado o jogo Xadrez - Jogar e Aprender na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chess> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/us/app/chess-play-learn/id329218549> ou acesse pelo PC através do link: <https://www.chess.com/pt-BR>.
- 17.2.** 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.
- 17.3.** Usaremos as regras da plataforma Chess.com que podem ser acessadas através do link: <https://www.chess.com/pt/regras-do-xadrez>.
- 17.4.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

17.5. Xadrez on-line | Formato

- 17.5.1. Formato:** 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).
- 17.5.2. Estrutura:** Tabela mata-mata com chaveamento de 16 posições.
- 17.5.3. Tabela:** A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.
- 17.5.4. 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.
- 17.5.5.** Em caso de empate de pontuação, os jogadores devem jogar uma nova partida para se ter o desempate.
- 17.5.6. 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.





- 17.5.6.1.** 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.
- 17.5.6.2.** 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.
- 17.5.6.3.** A comprovação dos itens 17.5.6.1 e 17.5.6.2 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 17.5.6.4.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 17.5.6.5.** 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:

