

Circuito Online Arena UNIRIO

2018

Regulamento

1. O Circuito Online Arena 2018 da UNIRIO consiste de 7 torneios, ou etapas, disputados na plataforma online Lichess. A organização do circuito é de responsabilidade dos coordenadores e monitores do Clube de Xadrez da UNIRIO.
2. As inscrições em cada etapa são independentes e facultativas. Somente poderão participar de uma etapa aqueles que, com uma hora de antecedência para o início da etapa, forem membros do Clube de Xadrez da UNIRIO e possuírem rating Lichess estabilizado na modalidade rápido.
 - a. Para efeitos deste circuito, será considerado membro da UNIRIO qualquer pessoa, independente de vínculo formal com a UNIRIO, que tenha sido aceita ou solicitado inclusão na equipe "Clube de Xadrez da UNIRIO" informando seu nome completo.
 - b. Para possuir um rating Lichess estabilizado, um jogador precisa haver disputado ao menos 15 partidas valendo rating Lichess na modalidade em questão na plataforma Lichess.
3. Cada etapa consiste em um torneio com duração de duas horas, a ser iniciado em data indicada no calendário abaixo, com horário de início às 16h (horário de Brasília).
 - a. Datas das etapas: 10 de junho, 15 de julho, 12 de agosto, 16 de setembro, 14 de outubro, 18 de novembro e 16 de dezembro de 2018.
4. Em cada etapa, o torneio será disputado no formato arena Lichess, com o link de acesso para o torneio sendo divulgado através dos meios de comunicação oficiais do Clube de Xadrez da UNIRIO com, pelo menos, meia hora de antecedência. A inscrição em uma etapa é efetivada quando o jogador entra no torneio através do link disponibilizado.
 - a. Em cada etapa, serão respeitadas as regras vigentes para o formato arena conforme disponibilizadas na plataforma Lichess. Em caso de alterações nestas regras antes de alguma etapa, serão consideradas as regras mais atuais. Para efeito de referência, as regras vigentes em tempo de redação deste regulamento são apresentadas no Apêndice I.
 - b. Caso um jogador se inscreva em uma etapa mas não participe de nenhuma partida, sua participação será revogada e ele será considerado ausente da etapa em questão.
5. As partidas em todas as etapas seguirão o formato rápido com controle de tempo 10+0 (dez minutos para cada jogador, sem incremento por lance), e valerão rating Lichess para os jogadores envolvidos.



6. Ao final de cada etapa, os participantes acumularão pontos no circuito de acordo com sua classificação na etapa, da seguinte forma:
 - a. Campeão da etapa: 15 pontos
 - b. Vice-campeão da etapa: 12 pontos
 - c. 3º colocado: 9 pontos
 - d. 4º colocado: 7 pontos
 - e. 5º colocado: 5 pontos
 - f. 6º colocado: 3 pontos
 - g. 7º colocado: 2 pontos
 - h. 8º colocado em diante: 1 ponto

Em caso de empate em alguma colocação, as pontuações associadas serão somadas e distribuídas igualmente aos jogadores envolvidos.

7. Ao final do circuito, a pontuação de um jogador consiste no somatório das pontuações acumuladas ao longo das etapas conforme o item anterior. Classificações parciais poderão ser disponibilizadas no decorrer do circuito, após cada etapa. O campeão do circuito será o jogador que tiver obtido a maior pontuação.
 - a. Em caso de empate pela primeira colocação, serão utilizados como critérios de desempate, em ordem: (i) quantidade de etapas comparecidas; (ii) quantidade de etapas vencidas; (iii) média do rating de desempenho em todas as etapas.
 - b. Caso, após aplicação dos critérios do item (a), persista um empate envolvendo precisamente dois jogadores, será disputado um match de 4 partidas entre os jogadores empatados, com controle de tempo 5+0 e alternância de cores, através da plataforma Lichess, em data a ser definida pela organização, sendo declarado vencedor o jogador que obtiver o maior número de pontos no match. Jogadores que não estejam disponíveis através da plataforma Lichess nesta ocasião serão considerados desistentes e desqualificados do desempate. O link para o match deverá ser disponibilizado pelos jogadores para a organização e demais membros do Clube de Xadrez da UNIRIO. Caso o match termine empatado, deverão ser realizadas partidas adicionais entre os dois jogadores, tantas quantas forem necessárias, com seleção de cores aleatória, sendo declarado vencedor o primeiro jogador a obter uma vitória nas partidas adicionais.
 - c. Caso, após aplicação dos critérios do item (a), persista um empate envolvendo mais de um jogador, será disputado um torneio desempate no formato todos-contra-todos em turno e retorno com alternância de cores, com controle de tempo 5+0, através da plataforma Lichess, em data a ser definida pela organização. Jogadores que não estejam disponíveis através da plataforma Lichess nesta ocasião serão considerados desistentes e desqualificados do desempate. Os links para todas as partidas deverão ser disponibilizados pelos jogadores para a organização e demais membros do Clube de Xadrez da UNIRIO. Neste torneio, serão utilizados como critérios de desempate, em ordem: (i) pontuação obtida nas partidas entre os jogadores empatados; (ii) número total de vitórias; (iii) pontuação Sonneborn-Berger. Caso persista um empate entre três ou mais jogadores, este procedimento

- deverá ser repetido. Caso persista um empate entre dois jogadores, deverá se suceder o procedimento do item (b).
8. Durante a realização de qualquer etapa do circuito, os jogadores deverão se portar de forma cortês e amistosa perante a organização e os demais jogadores, prezar pelo espírito e pela reputação do xadrez, e respeitar os termos de serviço, conduta e jogo limpo da plataforma Lichess.
 9. A organização do Circuito Online Arena 2018 deve zelar pelo cumprimento deste Regulamento, podendo, com este fim e a seu critério, aplicar sanções aos participantes do circuito, incluindo mas não restrito a: advertências, perda de pontos em etapas, desqualificação de etapas, suspensão por uma ou mais etapas, e/ou desqualificação do circuito.
 10. Casos omissos não cobertos por este regulamento deverão ser apresentados à organização do Circuito Online Arena 2018, que irá deliberar a respeito e cujas decisões deverão ser acatadas por todos os participantes.

APÊNDICE I - Regras do formato arena (18 de maio de 2018, fonte: lichess.org)

1. Uma vitória vale 2 pontos, um empate, 1 ponto e uma derrota não valerá ponto algum. Se você conseguir ganhar 2 jogos em seguida, iniciará uma sequência de 2 pontos, representada por um ícone de chama 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 valendo nenhum ponto. Por exemplo, 2 vitórias seguidas por um empate valerão 6 pontos: $2 + 2 + (2 \times 1)$.
2. 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 (a exceção é 2+1, que ficará 1+0). 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.
3. O(s) jogador(es) com mais pontos no fim da duração do torneio é(são) declarado(s) vencedor(es).
4. No início do torneio, os jogadores serão empareirados baseando-se nos seus ratings. Assim que terminar a sua partida, você voltará a aguardar o empareiramento com um jogador de rating próximo ao seu. Terminando a sua partida logo, você poderá jogar mais vezes e, acumular mais pontos do que seus adversários.
5. O torneio tem um relógio de contagem regressiva. Quando ele chega a 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.
6. Você é obrigado a fazer seu primeiro movimento nos 20 segundos iniciais de sua vez. Se você falhar em fazer um movimento nesse momento, perderá a partida automaticamente. Empatar o jogo dentre os primeiros 10 movimentos resultará em nenhum ponto para ambos os jogadores.