



1. FORMATO

1.1 O Circuito FEXPAR de Xadrez Online é um conjunto de 9 (nove) etapas de Equipes de Xadrez Online disputadas entre equipes de xadrez do Paraná no lichess.org

2. EQUIPES PARTICIPANTES

As 10 equipes que participaram do primeiro circuito terão prioridades no convite caso tenha uma demanda maior que as 10 equipes será criada uma série prata.

3. CRONOGRAMA

Toda quinta-feira as 21:00

4. CRIAÇÃO DA ETAPA E DO CONVITE

4.1 - Fica a cargo de um responsável indicado pela FEXPAR a criação e o acompanhamento da etapa.

Hora de Início: 21h00 de Brasília

Ritmo: 3+0

Duração: 1h00

4.2 - A mensagem de convite deve ser enviado com antecedência de mínima de 1 dias do evento.

5. PARAMENTOS DE CRIAÇÃO DO TORNEIO

Fica a cargo de um responsável indicado pela FEXPAR a criação e o acompanhamento da etapa,

6. CRITÉRIO DE PONTUAÇÃO

6.1 O desempenho das equipes do Circuito FEXPAR de xadrez online será registrado em sistema de circuito fechado com pontuação cumulativa, observando o seguinte critério:

CRITÉRIO DE PONTUAÇÃO

1º Colocado: 15 pontos;

2º Colocado: 12 pontos;

3º Colocado: 10 pontos;

4º Colocado: 8 pontos;

5º Colocado: 7 pontos;

6º Colocado: 6 pontos;

7º Colocado: 5 pontos;

8º Colocado: 4 pontos;

9º Colocado: 3 pontos; e

10º Colocado: 2 pontos.

7.DA PREMIAÇÃO

A premiação será de troféus para as melhores equipes ao fim do circuito.

8. LIBERDADE DOS JOGADORES

8.1 Será vedada a participação de um jogador em mais de uma equipe mesmo que em eventos diferentes, caso isso ocorra a pontuação do jogador não será contabilizada para a pontuação da equipe.

9. PROIBIÇÃO UTILIZAÇÃO DE ENGINE / CHEATER / TRAPAÇA

9.1 – É terminantemente proibido aos jogadores participantes utilizar auxílio de programa de computador (engine) ou qualquer outro meio de consulta nas Batalhas. O sistema Lichess possui o "cheat detected" que acusa a utilização de programas, cheats, etc. O jogador nessa situação será denunciado e sofrerá as penalidades cabíveis.

9.2 Para garantia dos cumprimento do item 8.1 os líderes das equipes devem adotar medidas para identificação e banimento de jogadores nessa situação, inclusive adotando configuração da política de entrada na equipe com necessidade de confirmação para entrar.

.