



# VIII HUMAN CHESS TOURNAMENT HCT SWISS

## RESUMO

TORNEIO SUÍÇO  
TEMPO DE REFLEXÃO: 15'+10" em modo RANQUEADO  
7 RODADAS, 1 POR SEMANA  
PLATAFORMA LICHESS.ORG

### 1 - DO OBJETIVO DO TORNEIO

O **VIII Human Chess Tournament** visa a troca de experiências entre enxadristas, dentro e fora do tabuleiro. O intuito é a diversão, fazer novas amizades e evoluir juntos. Para tanto, **EXIGE-SE responsabilidade, respeito entre as pessoas**, disponibilidade de horários para as partidas e o **bom planejamento e organização** de todos. **Não serão aceitos comportamentos inadequados, linguagem inapropriada, auxílio externo ou qualquer outra ação que fira a ética e o respeito que nosso cordial esporte exige.**

### 2 - DAS RODADAS E PARTIDAS

- 2.1** O VIII HCT SWISS será disputado no sistema suíço em 7 rodadas.
- 2.2** A rodada inicial será divulgada até o dia **30/03/2025**.
- 2.3** Todas as partidas deverão ser jogadas dentro da plataforma e site ***lichess.org***. Não serão aceitas partidas em outra plataforma.
- 2.4** A comissão organizadora disponibilizará uma tabela com a relação de participantes e os respectivos nomes de usuário e contatos de *whatsapp* no início do torneio **(a divulgação da mesma sem prévia autorização para quaisquer fins constituirá em banimento do torneio, bem como eventuais medidas legais)**.
- 2.5** Para participar do torneio é necessário ter uma conta válida no ***lichess.org***, que deverá obrigatoriamente ser a mesma e ter o mesmo *nick (username)* em todas as partidas até o final da competição.

- 2.6** Não serão aceitas contas que estejam marcadas pela plataforma como **violação dos termos de serviço** do *lichess.org*.
- 2.7** **NÃO SERÃO ACEITAS** contas no *lichess.org* marcadas com rating provisório (?) no ritmo de jogo exigido pelo torneio (RÁPIDAS). Utilizem os dias anteriores à inscrição para estabilizá-lo.
- 2.8** A cada rodada, a comissão organizadora disponibilizará nos grupos de *whatsapp* do torneio, um resumo com a pontuação individual atualizada e a rodada atual do torneio.
- 2.9** O empareiramento dos jogos será realizado sempre até às 12h de segunda-feira, respeitando o final da rodada. A divulgação da tabela de jogos e classificação parcial do torneio será feita até às 18h de segunda-feira.
- 2.10** O nome que estiver à esquerda na tabela dos jogos é sempre o jogador de brancas.
- 2.11** As rodadas iniciam-se a partir do momento em que o empareiramento for divulgado, e se encerram no domingo seguinte, às 21:59, ou ao término da última partida da mesma.
- 2.12** As partidas deverão ser jogadas obrigatoriamente em modo “**Ranqueado**” e variante “**Padrão**”. Não serão aceitas outras variantes.
- 2.13** As partidas deverão ser jogadas com o tempo de reflexão de 15’+10” (**quinze minutos para cada jogador com 10 segundos de acréscimo por lance**). Qualquer outro ritmo de jogo acarretará em anulação e repetição da partida.
- 2.14** A plataforma *lichess.org* é soberana sobre o andamento e o resultado dos jogos, e a organização deste torneio utilizará como resultado final da partida (caso haja alguma dúvida ou divergência) o mesmo apontado pelo *lichess.org*, de acordo com as suas regras.
- 2.15** **Não é permitido** o uso de **Takeback** (voltar lance).
- 2.16** **Não é permitido** adicionar **tempo extra** para o adversário.
- 2.17** **Não é permitido empate por comum acordo antes do 25º lance** (de cada jogador). Se ocorrer antes dos 25 lances, por motivo forçado da posição, a comissão organizadora analisará o caso individualmente.
- 2.18** Se a conexão de um dos jogadores cair no meio da partida, o outro jogador deverá aguardar até que o seu adversário retorne ou até que acabe o tempo dele. **Não clique no botão declarar vitória até que o relógio do seu adversário esteja zerado.**



- 2.19** A qualidade da internet para a realização dos jogos é de responsabilidade de cada jogador. Sugere-se que o mesmo tenha uma alternativa “b” em caso de falhas de conexão durante a realização da partida. A sugestão da comissão organizadora é que todos tenham o aplicativo *lichess.org* em seu celular para que possa continuar uma partida em caso de queda da conexão principal (via rede móvel).

### 3 - DA FORMA DE AGENDAMENTO DAS PARTIDAS

- 3.1** Os agendamentos de partidas devem ser realizados entre os jogadores, conforme disponibilidade de horário de cada um.
- 3.2** As partidas devem ser combinadas entre os jogadores no grupo do torneio, ou no particular (preferencialmente), sempre via *whatsapp*.
- 3.3** Recomenda-se que cada jogador disponibilize ao seu adversário **pelo menos 3 horários/datas diferentes para a realização da partida.**
- 3.4** O agendamento da partida deve ocorrer até a **QUINTA-FEIRA** posterior à divulgação da rodada. **A NÃO OBSERVÂNCIA DO PRAZO PODERÁ ACARRETAR EM W.O. DUPLO.**
- 3.5** Caso haja, por parte de algum jogador, alguma dificuldade em marcar as partidas, procure, em particular, a comissão organizadora do torneio.
- 3.6** Evitem marcar jogos para o último dia da rodada vigente. Imprevistos acontecem.
- 3.7** O horário padrão para a marcação das partidas deverá ser o **Horário Oficial de Brasília (GMT -3).**
- 3.8** Ao contatar o seu adversário pelo *whatsapp*, procure sempre ser direto e sucinto. Aguarde o retorno do mesmo para o agendamento da partida.

Sugestão de como deve ser o contato:

*“Bom dia*

*Temos uma partida para realizar pelo torneio **VIII Human Chess Tournament.***

*Meu nome é “nome do jogador” e meu nick no Lichess é “usuário do jogador”.*

*Quais os dias e horários que você tem disponibilidade?*

*Como sugestão tenho disponibilidade Segunda, Quarta e Sexta entre 20:00 e 21:00 horas.*

*Aguardo seu retorno para agendarmos.”*

- 3.9** Visando um maior entretenimento entre os participantes, **solicita-se que o jogador que estiver de brancas, informe no grupo de whatsapp o dia e horário**

**de agendamento da partida e coloque no grupo o link da partida um pouco antes do seu início.** Assim, os demais jogadores poderão acompanhar a partida ao vivo.

- 3.10** Antes do início da partida, verifique se está jogando com as **cores corretas, tempo correto (15'+10''), modo padrão e rankeado**. A não observância de algum dos itens acima pode acarretar no cancelamento da partida.
- 3.11** Solicitamos que o vencedor do confronto disponibilize no grupo de *whatsapp* o resultado final da partida (*link lichess.org*). Em caso de empate, o jogador de brancas ou ambos os jogadores devem fazer a postagem.

#### **4 - DO REAGENDAMENTO DE PARTIDAS E SOLICITAÇÃO DE VITÓRIA POR W.O.**

- 4.1** O HCT tem o maior interesse na realização de 100% das partidas. Portanto, busque de todas as formas realizá-la, prestigiando seu adversário e a todos.
- 4.2** O jogador que por algum motivo não puder jogar durante a semana terá computado W.O. e vitória a favor do seu adversário.
- 4.3** Em caso de impossibilidade de realizar a partida em um horário agendado, faça contato com o seu oponente **antecipadamente**, sugerindo a remarcação da partida para uma nova data. Serão permitidos, no máximo, **2 reagendamentos**.
- 4.4** Não deixe o seu adversário esperando sem resposta caso não possa comparecer a uma partida, sob pena de ser solicitada a vitória por W.O. pelo seu adversário.
- 4.5** Para a solicitação de vitória por W.O. por não comparecimento do adversário na data e horário agendados, o jogador deverá **aguardar 20 minutos do horário estipulado para o início da partida**, e após esse período, **informar o ocorrido a qualquer membro da comissão organizadora**. Para reivindicar o W.O por falta de interesse do oponente, o jogador deve demonstrar à comissão que tentou contato e não obteve resposta.
- 4.6** Resultados de partidas não realizadas (em caso da falta de acordo, por exemplo) serão julgados **individualmente pela comissão do torneio** e poderão ser considerados W.O. duplos, sendo atribuídos **0 (zero) pontos** para ambos os jogadores.
- 4.7** Cabe ao jogador que se sentir prejudicado, procurar a comissão e demonstrar (através de prints de tela, por exemplo), que houve interesse na realização da partida e que buscou a realização da mesma em mais de uma oportunidade.



- 4.8** Em caso de **falta de interesse** na sequência do torneio por parte de um jogador, o mesmo fica **automaticamente excluído após o 3º W.O.**, tendo, entretanto, a pontuação até o momento computada para fins de critérios de desempate.

## **5 - DO AUXÍLIO EXTERNO DURANTE AS PARTIDAS**

- 5.1** Não é permitido qualquer uso de auxílio externo durante a realização das partidas.
- 5.2** CONSIDERA-SE AUXÍLIO EXTERNO QUALQUER INTERVENÇÃO QUE AJUDE O JOGADOR a melhorar o seu desempenho durante a realização da partida seja na sua totalidade ou em situações específicas. Exemplos de auxílio não permitidos:
- Dicas de outros jogadores durante a partida;
  - Emprestar o usuário para outros jogadores;
  - Uso de *softwares* que indiquem as melhores jogadas.
- 5.3** Caso a conta do jogador seja **banida, bloqueada ou sofrer qualquer sanção** da plataforma *lichess.org* durante o decorrer do torneio, este estará **automaticamente excluído e banido permanentemente dos torneios HCT**.
- 5.4** Toda e qualquer partida do torneio estará sujeita a análise por parte da **comissão organizadora**. Qualquer suspeita de ilegalidade e/ou uso de meios ilícitos, deve ser encaminhada imediatamente (e em particular) aos membros da comissão organizadora para análise detalhada.
- 5.5** Nunca expor no grupo qualquer dúvida com relação ao uso de auxílio por algum participante. Lembramos que a suspeita em si não constitui necessariamente fraude. A análise envolve uma série de questões e variáveis antes de ser efetivamente comprovada.
- 5.6** Se após análise da Comissão, houver **confirmação de auxílio externo**, o jogador será **automaticamente excluído e banido** dos torneios HCT.

## **6 - DA PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

**6.1** Para efeitos de pontuação geral, utiliza-se como critério:

Vitória: 1 ponto

Empate: ½ ponto

Derrota: 0 pontos

**6.2** O campeão será declarado após o término da 7ª rodada, sendo definido como vencedor(a) quem atingir o maior somatório de pontos.

**6.3** Em caso de empate ao final das 7 rodadas, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

- Pontuação;
- Milésimos totais (soma dos pontos dos adversários);
- Milésimos medianos (soma dos pontos dos adversários retirando o pior e melhor adversário);
- Sonnenborn-Berger (soma dos pontos dos adversários que você venceu e metade dos pontos dos adversários que empatou);
- Score progressivo (soma dos pontos rodada a rodada);
- Número de vitórias;
- Sorteio.

## **7 - DA PREMIAÇÃO**

**7.1** Ao final do torneio serão premiados com troféu os seguintes jogadores:

- O primeiro colocado geral do torneio;
- O segundo colocado geral do torneio;
- O terceiro colocado geral do torneio;
- Os dois jogadores da partida destaque, escolhida pelo grupo;
- O destaque individual do torneio, escolhido pela comissão organizadora.

**7.2** Após a conclusão de cada rodada, será disponibilizado um formulário com as 3 (três) partidas destaque, escolhidas pela comissão. Todos os jogadores do torneio poderão escolher a melhor partida de cada rodada, e poderão ao final do torneio, eleger, entre as 7 (sete) partidas selecionadas, a melhor das melhores do VIII HCT SWISS. Cada um é livre para votar na partida que considerar destaque conforme os seus próprios critérios de julgamento.



- 7.3** Para o prêmio de partida destaque do torneio, serão agraciados com troféus, ambos os jogadores, independentemente do resultado.

## **8 - DA CONDUTA DOS JOGADORES**

- 8.1** Os participantes devem agir e se comunicar de acordo com os **princípios éticos e dos bons costumes** estabelecidos e aceitos no meio esportivo do xadrez, bem como do convívio social saudável.
- 8.2** **É terminantemente proibido** agredir seu adversário, outros integrantes do torneio ou membros da comissão organizadora, direta ou indiretamente, ou de qualquer outra forma, seja durante as partidas, no chat da partida ou no grupo de *whatsapp*, **estando o agressor sujeito à exclusão do torneio.**
- 8.3** Lembrando a todos, que possuímos em nosso grupo, jogadores de diferentes níveis técnicos, de diferentes idades e de várias regiões do Brasil. Praticamos um esporte mental e de forte pressão psicológica. Cometer um erro em uma partida por parte de um jogador não deverá nunca ser motivo de depreciação ou deboche por parte de outrem. A comissão estará atenta para separar brincadeiras sadias de atitudes que possam ridicularizar ou ofender.
- 8.4** Poderá ser considerado ato **antidesportivo e passível de punição** (em caso de reincidência) se o jogador simular desconexão ao sair da partida deliberadamente sem abandonar, ou mesmo deixar o “tempo correr”, sem realizar o movimento quando perceber não haver mais chances de vitória.
- 8.5** O tempo é considerado um dos fatores que influencia o resultado e desempenho nas partidas. Apesar de poder ser considerado atitude antidesportiva por alguns, a comissão não tomará partido nos casos em que o jogador tentar continuar jogando mesmo estando em posição claramente muito inferior.
- 8.6** Recomenda-se que o contato com o adversário seja sempre realizado de forma sucinta e objetiva, pelo *whatsapp*, no privado. **Não incentivamos contato por chamadas de vídeo, ligação por voz ou de outra forma que não o estipulado neste regulamento.** Em caso de excessiva perturbação relatada por algum jogador, antes, durante ou após a realização da partida, o responsável poderá ser advertido e até excluído do torneio.

## 9 - TERMOS GERAIS

- 9.1** A decisão dessa comissão é soberana, bem como em quaisquer outros casos não previstos neste regulamento.
- 9.2** É responsabilidade dos jogadores informarem à comissão organizadora em caso de impossibilidade de cumprir com qualquer item descrito acima.
- 9.3** Ao inscrever-se no torneio, o jogador estará de acordo com todos os termos descritos neste regulamento.
- 9.4** A não observância dos termos deste regulamento, em qualquer momento dele, acarretará em punição, ou até mesmo o banimento do torneio.

Bons jogos a todos!

### Comissão Organizadora

Fernando Dias de Andrade (@xadrez960)

Eduardo Dias

José Verner Neumann

### Consultoria e Arbitragem

Tr. André Basso

