

Champions Chess IFMA – Regulamento Oficial

1. Objetivo e Abrangência

Este regulamento define o formato, as regras, os critérios de classificação e as premiações do torneio **Champions Chess IFMA**, garantindo disputa justa, organização e transparência.

2. Formato

- · Jogadores divididos em 2 grupos de.
- Todos jogam entre si dentro do próprio grupo (rodada única).
- Os 2 melhores de cada grupo avançam ao mata-mata (G2).
- Se o número de inscritos mudar, a organização poderá ajustar a quantidade de grupos e a distribuição mantendo o espírito competitivo.

3. Inscrições e Elegibilidade

- A inscrição é individual e confirmada mediante cadastro no formulário oficial e inclusão no grupo de comunicação.
- · Idade mínima e demais requisitos poderão ser definidos pela organização a cada edição.
- Jogadores com comportamento antidesportivo em edições anteriores podem ter a inscrição recusada.

4. Calendário, Tabelas e Agendamento de Partidas

- As datas das rodadas serão publicadas previamente nos canais oficiais do próprio site.
 Cada rodada terá uma janela de realização.
- As tabelas de confrontos (pares de jogadores por rodada) serão disponibilizadas em comunicado próprio; este regulamento descreve apenas como funcionam as tabelas, sem exibir datas ou confrontos específicos.
- Os organizadores são responsáveis por agendar as partidas dentro da janela da rodada, informando o horário no canal oficial antes de iniciar.

5. Pontuação – Fase de Grupos

· Vitória: 3 pontos

Empate: 1 ponto

· Derrota: 0 ponto





6. Classificação e Critérios de Desempate

Avançam ao G2 (mata-mata) o 1º e o 2º colocados de cada grupo. Em caso de igualdade de pontos na fase de grupos, aplicam-se os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

- Confronto direto
- · Maior número de vitórias
- Sorteio

7. Mata-Mata (Semifinais e Final)

- Semifinal 1: 1º do Grupo A × 2º do Grupo B; Semifinal 2: 1º do Grupo B × 2º do Grupo A.
- · Cada confronto do mata-mata é decidido por uma única partida!
- Haverá Final e disputa de 3º lugar.
- Não há pontuação de desempenho específica nas semifinais/final vale apenas o resultado do confronto.

8. Monitoramento e Homologação de Resultados

- Toda partida deve ser **anunciada** no grupo antes de iniciar.
- O resultado só é válido mediante print da tela final ou confirmação de monitor.
- A comissão organizadora é responsável por registrar e homologar os placares.

9. Regras de Conduta e Fair Play

- Respeito entre jogadores, organização e público; proibidas ofensas, linguagem discriminatória ou assédio.
- É **terminantemente proibido** o uso de motores (engines) de xadrez, assistência externa ou consulta em tempo real.
- Durante a partida, evite distrações, conversas paralelas e atrasos injustificados.
- Cumprir horários. Atraso superior a 2 dias pode acarretar WO a critério da organização.

10. Penalidades

- · Advertência verbal ou escrita.
- Derrota por WO na rodada.
- Desclassificação do torneio em caso de fraude ou reincidência grave.





11. Premiações

- Campeão: arte comemorativa exclusiva gerada por IA (imagem digital em alta resolução), certificado personalizado (design via IA, formato PDF), entrada/atualização no Ranking Champions Chess IFMA.
- · Vice-campeão: certificado personalizado (IA) e menção honrosa
- 3º lugar: certificado personalizado (IA) e menção honrosa
- Menções honrosas: apenas uma mensagem de parabenização do jogador que a recebeu

12. Direitos de Imagem e Uso de Arte Gerada por IA

- Ao se inscrever, o jogador autoriza o uso de nome em materiais de divulgação do torneio.
- As artes e certificados gerados por IA são para fins comemorativos e institucionais; a organização detém os direitos de uso para divulgação.

13. Comunicação Oficial

- Comunicados, tabelas, datas e resultados serão divulgados no grupo oficial e/ou painel do torneio (site).
- Dúvidas devem ser encaminhadas aos organizadores pelo canal oficial.

14. Disposições Finais

- · Casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.
- Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação (14/09/2025) e poderá sofrer ajustes para melhor execução do evento.

