



## Conteúdo

REGRAS DA PIRÂMIDE: .....	1
DISPOSIÇÕES GERAIS.....	1
INGRESSO NA PIRAMIDE .....	1
DESAFIOS .....	1
AUSÊNCIAS .....	2
PARTIDAS .....	2
RESERVA DE DESAFIO PARA POSIÇÃO.....	2
INSTRUÇÕES DA RESERVA DO DESAFIO.....	3

## REGRAS DA PIRÂMIDE:

### DISPOSIÇÕES GERAIS

Os jogadores que desejam participar da Pirâmide devem ser membros regulares do CXV. O ingresso no CXV e a participação em todos os seus eventos é gratuita! Para informações de ingresso, por favor, preencha com seu e-mail na página inicial do CXV a caixa Participe do grupo CXV - Clube de Xadrez Virtual e envie o seu pedido de ingresso no CXV.

A disputa pela posição é feita com uma partida. Todos os jogadores devem estar disponíveis para a disputa.

Quando se corresponder com o diretor da Pirâmide, em qualquer caso, informe a sua posição na Pirâmide, se já fizer parte do torneio.

### INGRESSO NA PIRAMIDE

Os novos membros que ingressam na Pirâmide ocupam a última posição no ranking.

Após o ingresso na Pirâmide, os desafios poderão ser feitos contra outro membro da pirâmide que estiver até dez posições acima da posição do desafiante.

### DESAFIOS

Os desafios são enviados ao diretor da Pirâmide, sempre contendo o número de sócio do desafiante, sua posição no ranking, o número de sócio e a posição no ranking do jogador desafiado. O Diretor do torneio verificará se o desafio está em conformidade com as regras da Pirâmide antes de enviar. Por esta razão, solicitamos aos jogadores desconsiderarem desafios que não são enviados diretamente pelo Diretor do torneio Pirâmide.

O jogador só pode desafiar outro que esteja até dez posições acima da sua posição atual. Por exemplo, um jogador que ocupe a posição 20 pode desafiar alguém acima dele até a posição 10 e pode ser desafiado por alguém que detenha até a posição 30 da Pirâmide.

Não se pode desafiar um jogador que já esteja jogando defendendo sua posição, deve-se esperar até que a disputa da posição termine. Observe na página do torneio Pirâmide e verifique a disponibilidade do jogador.

Para enviar um desafio, você deve informar ao diretor do torneio o seu nome, número de sócio, posição no ranking da Pirâmide, nome do desafiado, número de sócio e posição.

O ranking da Pirâmide muda freqüentemente é aconselhável que os desafios sejam enviados com alternativas em ordem de prioridade, uma vez que sua primeira opção pode não mais estar disponível no momento em que o diretor receber o seu desafio. Se desejar, você pode solicitar ao Diretor da Pirâmide que indique seu adversário.

É esperado do jogador melhor posicionado que ele aceite qualquer desafio que receber, caso contrário ele permutará de posição com o desafiante como se ele tivesse aceito o desafio e perdido. De qualquer modo,

por certas e válidas razões um jogador pode rejeitar um desafio sem penalidade. A validade do motivo de declinar um desafio será considerada em bases individuais.

Não serão considerados válidos os desafios rejeitados com as seguintes alegações:

- a) Não quer correr o risco de ser movido para posição inferior;
- b) Sentir que a diferença entre o rating do desafiado e a do desafiante é muito grande. Espera-se do desafiado defender a sua posição ante todos os desafiantes legítimos, a despeito dos ratings; e
- c) Estar disputando partida como desafiante e não querer jogar um segundo jogo. Espera-se dos jogadores disputarem duas partidas ao mesmo tempo.

Se um jogador com posição mais alta informa ao diretor do torneio que ele não deseja aceitar o desafio sem uma razão válida, a posição de ambos jogadores na Pirâmide é invertida.

Se um jogador não responde a um desafio, ele será excluído da lista da Pirâmide.

Os jogadores podem jogar até duas partidas ao mesmo tempo, uma como desafiante e outra como desafiado.

É possível que seu oponente tenha sido movido de posição no ranking da Pirâmide devido ao resultado do seu jogo. Se isto ocorrer, seu jogo continuará mesmo que seu oponente esteja em sua nova posição diferente daquela de quando o jogo começou. A disputa com seu adversário sempre será referenciada pela posição inicial do jogador desafiado.

## **AUSÊNCIAS**

É MUITO IMPORTANTE notificar ao Diretor da Pirâmide de qualquer ausência para que você não seja movimentado de posição na Pirâmide devido à falta de resposta para um desafio enquanto você estiver de ausente em período de licença. Se um jogador deseja ficar temporariamente com o status de indisponível para desafios, por favor, notifique ao Diretor do torneio. O período máximo de ausência é limitado a um mês por ano. Não serão garantidas futuras extensões desse período. Se o jogador está ainda indisponível depois do denominado período, então o jogador será retirado da pirâmide. O jogador deverá requerer para ser reincluído à pirâmide a qualquer tempo, mas ele que recomeçar da última posição.

## **PARTIDAS**

O desafiante joga de brancas.

O menor ritmo de jogo é o mesmo para todas as partidas do CXV e é o de 15 movimentos por período de 30 dias. Mais rápido é o desejável. Qualquer pessoa que não mantiver o ritmo de jogo corre o risco de perder a partida.

Problemas técnicos podem causar atrasos. Razoável, mas raramente, falhas técnicas serão toleradas com explicação ao diretor do torneio. Se o CXV perder contato com o membro, o jogador será excluído da Pirâmide.

Qualquer partida (uma vez aceita e declarada para iniciar-se) em que os jogadores tenham feito ao menos um movimento e o jogo então cessa, a disputa será definida pela Comissão de Adjudicação. O objetivo da adjudicação é retomar o jogo, se ainda for possível. Se não, a partida é declarada como perda para ambos jogadores que terão falhado em não cumprir o controle de tempo do CXV, sem uma razoável razão para isso.

Quando a partida está finalizada, o vencedor, ou as brancas, em caso de empate, devem enviar o relatório do jogo em formato PGN em língua inglesa ao diretor do torneio. Todas as partidas da pirâmide valerão ranking para CXV.

Se o desafiante vencer, os jogadores trocam de posições na pirâmide. Se o jogo termina em empate ou o desafiado vence, os jogadores não trocam de posição.

Em todos os casos, os jogadores não devem jogar duas partidas consecutivas da pirâmide contra o mesmo oponente. Antes desses "rematches" é permitido que os jogadores completem ao menos uma partida com um desafiante diferente do oponente

Por favor, informe qualquer problema ou queixa com partidas da Pirâmide ao diretor do torneio.

## **RESERVA DE DESAFIO PARA POSIÇÃO**

Em lugar de enviar o desafio, o jogador pode solicitar uma reserva. O jogador reserva o direito de desafiar qualquer pessoa em certa posição quando o jogo estiver finalizado.

## **INSTRUÇÕES DA RESERVA DO DESAFIO**

A reserva é feita para a posição, não para um jogador

O jogador que efetua a reserva de um desafio não poderá desafiar enquanto ele ou ela tiver a reserva feita. O jogador, pode é claro, jogar como desafiado.

Um jogador deve ter somente uma reserva de desafio por vez.

Cada posição da pirâmide poderá ter somente uma reserva de desafio para ela.

As regras normais dos desafios da pirâmide se aplicam às reservas e aos desafios que destas resultarem.

Se um jogador que tem uma reserva de desafio perde um jogo de desafio e perde mais de 10 posições abaixo da posição que tinha efetuado a reserva para o desafio, sua reserva é automaticamente cancelada e o jogador será notificado.

As reservas podem ser canceladas a qualquer tempo antes que o desafio de que tratou a reserva seja enviado ao desafiado.

*André de Araujo Costa*

**Diretor**