

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA**

- Fase Nacional | Edição 2022 -

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS
INSTITUIÇÕES FEDERAIS
- Fase Nacional -**



2022

REGULAMENTO ESPECÍFICO

XADREZ ARENA



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ ARENA

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - A competição de Xadrez Arena será realizada integralmente online, de acordo com este Regulamento. Todos(as) os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações. Ao participar da competição todos os estudantes-atletas concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

Art. 2º - Os estudantes-atletas devem:

§1º - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

§2º - Possuir uma conta no Lichess.org em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

§3º - Possuir conta no aplicativo Zoom.

§4º - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art. 3º - Os estudantes-atletas que tiverem suas inscrições homologadas deverão preencher o cadastro que será enviado aos Chefes de Delegação posteriormente.

Art. 4º - O estudante-atleta que tiver inscrição homologada deve juntar-se à equipe “eJIF Fase Nacional 2022” do Lichess. Poderá jogar apenas o atleta que constar dessa equipe.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

DA ARBITRAGEM

Art. 5º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

Art. 6º - O uso de computador ou outro equipamento para cálculo de lances é vedado pelo Lichess, que pune automaticamente o infrator com a eliminação dos pontos e banimento do usuário.

Art. 7º - Ficará a critério da Coordenação de Modalidade aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

DA COMPETIÇÃO

Art. 8º - O evento será composto por cinco etapas, todas com a duração de uma hora, conforme o cronograma a seguir:

- I - Etapa 1: 22/08/2022 (Segunda-feira) - 20h
- II - Etapa 2: 23/08/2022 (Terça-feira) - 19h
- III - Etapa 3: 24/08/2022 (Quarta-feira) - 19h
- IV - Etapa 4: 25/08/2022 (Quinta-feira) - 19h
- V - Etapa 5: 26/08/2022 (Sexta-feira) - 19h
- VI - Etapa desempate (se houver) - 26/08/2022 (Sexta-feira) - 20h30

Art. 9º - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

Art. 10º - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado no Zoom e deixe a câmera aberta. Caso a arbitragem solicite, deverá ligar o microfone.

Art. 11º - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 12º - Serão obedecidas as regras da plataforma <https://lichess.org/> para questões de arbitragens.

Art. 13º - Na modalidade Arena o atleta é empareirado com quem estiver disponível. Por isso pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma etapa.

Art. 14º - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 15º - A classificação final será feita considerando a soma total dos pontos obtidos no Lichess pelo estudante-atleta em cada uma das cinco etapas.

Art. 16º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 17º - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que obtiverem a maior somatória de pontos nas cinco etapas.

Art. 18º - Em caso de empate na classificação final do evento, será jogada uma série de três partidas para definir os seis primeiros colocados. Caso tenham mais de dois estudantes-atletas com a mesma pontuação, será feito um torneio de desempate de 30 minutos.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

DA REUNIÃO PELO ZOOM

Art. 19º - Para participar da competição o estudante-atleta deverá estar logado no aplicativo Zoom, com câmera e microfone habilitados;

Art. 20º - A conta no aplicativo Zoom pode ser criada gratuitamente em <https://zoom.us/pt-pt/freesignup.html>;

Art. 21º - Na reunião Zoom o árbitro divulgará o enlace (link) para a etapa e prestará as demais orientações, a partir de 30 minutos antes do início da etapa.

§1º - Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://zoom.us/download>.

§2º - O enlace para o salão de jogos (reunião Zoom) e senha serão enviados para os técnicos e também para o endereço eletrônico dos estudantes-atletas registrados no cadastro citado no Art. 3º deste regulamento.

§3º - Todos os estudantes-atletas deverão participar da reunião.

§4º - O nome de usuário no Zoom deverá ser o nome completo do participante.

§5º - Os canais de vídeo e voz serão gravados e poderão ser consultados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

Documento aprovado pela Comissão Organizadora dos Jogos das Instituições Federais de Educação, em reunião realizada em São José do Rio Preto no dia 17 de março de 2022.