

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS
INSTITUIÇÕES FEDERAIS
– Etapa Estadual São Paulo –**



**REGULAMENTO ESPECÍFICO
XADREZ ARENA**



Regulamento Xadrez Arena

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - A competição de Xadrez Arena será realizada integralmente online, de acordo com este Regulamento. Todos, Chefe de Delegação, Técnico e Estudantes-Atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações e, ao participar da competição, concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

Art. 2º - Os(As) 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(As) estudantes-atletas que tiverem suas inscrições homologadas deverão preencher o cadastro que será enviado aos(às) Chefes de Delegação posteriormente.

Art. 4º - O(A) estudante-atleta que tiver inscrição homologada deve juntar-se à equipe “eJIF 2023 - IFSP” do Lichess. Poderá jogar apenas o(a) atleta que constar dessa equipe.



Regulamento Xadrez Arena

DA ARBITRAGEM

Art. 5º - Durante esta competição será utilizada a arbitragem da plataforma Lichess.

PARÁGRAFO ÚNICO - Se necessário, um representante da Comissão Técnica poderá intervir na arbitragem a qualquer momento e instituir penalidades a qualquer estudante-atleta.

Art. 6º - O uso de computador ou outro equipamento para cálculo de lances é vedado pelo Lichess, que pune automaticamente o(a) infrator(a) 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 até cinco etapas, todas com a duração de uma hora, conforme o cronograma a ser apresentado na reunião técnica e disponibilizado no site oficial do evento:

PARÁGRAFO ÚNICO - Se houver necessidade, poderá ser realizada etapa de desempate.

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

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



Regulamento Xadrez Arena

- 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(a) estudante-atleta em cada uma das cinco etapas.
- Art. 16º** - A classificação (e contagem de pontos) será separada em três categorias: Masculino, Feminino e Câmpus.
- §1º** - Classificam-se para a Etapa Nacional os quatro primeiros colocados da modalidade Masculino;
- §2º** - Classificam-se para a Etapa Nacional as quatro primeiras colocadas da modalidade Feminino;
- Art. 17º** - Os(As) campeões(ãs) do circuito serão os(as) 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



Regulamento Xadrez Arena

mais de dois estudantes-atletas com a mesma pontuação, será feito um torneio de desempate de 30 minutos.

DA REUNIÃO PELO ZOOM

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

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

Art. 21º - A Comissão Técnica enviará ao Chefe de Delegação e Técnico de Modalidade de cada câmpus participante o link para a reunião Zoom da etapa. Através da reunião no Zoom, a Comissão prestará as demais orientações, a partir de 30 minutos antes do início da etapa.

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

§2º - Todos(as) os(as) estudantes-atletas deverão participar da reunião.

§3º - O nome de usuário no Zoom deverá ser o nome completo do(da) participante.

§4º - Os canais de vídeo e voz serão gravados e poderão ser consultados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

Art. 22º - Os casos omissos no presente Regulamento serão analisados pela Comissão Técnica, com anuência da Comissão Central Organizadora.



Regulamento Xadrez Arena

Documento elaborado pela Comissão Organizadora do eJIF 2023 - Etapa Estadual São Paulo, instituída pela Portaria IFSP.Nº1811/2023 e aprovado pela Pró-Reitoria de Extensão do IFSP em reunião realizada no dia 02/05/2023.

Original assinado no SUAP.