JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
– Etapa Institucional –

IF GOIANO 2026

REGULAMENTO ESPECÍFICO
XADREZ ARENA

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade League of Legends da competição intitulada **eJIF-IFGoiano 2026**, que acontecerá de forma remota (*online*) no Brasil, organizada pela Comissão Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade Xadrez Arena do IF Goiano.

Art. 2º - 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. 3º - 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 e GoogleMeet (será avaliada qual melhor plataforma de acordo com a quantidade de inscritos).

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

Art. 4º - O estudante-atleta que tiver inscrição homologada deve juntar-se à equipe "eJIF IF Goiano 2026" do Lichess. Poderá jogar apenas o atleta que constar dessa equipe;

§1º - A senha de acesso para ingresso na equipe será disponibilizada exclusivamente ao Chefe de Delegação do respectivo campus.

§2º - Compete ao estudante-atleta procurar o Chefe de Delegação de seu campus para obter a senha de acesso e realizar sua inclusão na equipe.

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.

§1º - O banimento pela plataforma é registrado como desqualificação do campeonato automaticamente;

§2º - Caso seja observado o uso de outro dispositivo ou recebimento de auxílio de terceiro para obtenção de vantagem durante a competição, o estudante-atleta terá os pontos da rodada na qual foi registrada a infração zerados.

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 rodadas, todas com a duração de uma hora, conforme o cronograma a ser disponibilizado no sítio do evento

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

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

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

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

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

Art. 14 - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação) nem a pontuação extra por sequência de vitórias.

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

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

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

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

Art. 18 - 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.

DA REUNIÃO PELO ZOOM

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

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

Art. 21 - Na reunião Zoom o árbitro divulgará o 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 link 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.