JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
– Fase Institucional –

REGULAMENTO ESPECÍFICO
XADREZ ARENA
Edição 2021

CONIF
CONSELHO NACIONAL DAS INSTITUIÇÕES DA REDE FEDERAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL, CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

COJIF's
COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS DE EDUCAÇÃO

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 gmail para acessar o google meet;

§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 no link https://forms.gle/KZWbkJMDuuBoXGnC9

DA ARBITRAGEM

Art. 4º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

Art. 5º - O uso de computador, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

Art. 6º - 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. 7º - A competição ocorrerá por meio da aplicativo LICHESS, que pode ser baixado no smartphone na loja de aplicativos playstore para android ou applestore para IOS. Será composta por cinco etapas, todas com a duração de uma hora.

Art. 8º - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art. 9º - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado gmail, numa sala do google meet a ser enviado o link por e-mail, e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada.

Art. 10º - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 11º - Serão obedecidas as regras da plataforma **https://lichess.org/** para questões de arbitragens. Em caso de desconexão do adversário, o estudante-atleta deverá esperar o tempo de seu oponente chegar a zero para obter a vitória.

Art. 12º - 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. 13º - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 14º - Em cada etapa o campeão receberá 15 pontos para o circuito. O segundo lugar 12 pontos, o terceiro 10, o quarto 8, o quinto 7, o sexto 6, o sétimo 5, o oitavo 4 , o nono 3 e o décimo, um ponto.

Art. 15º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 16º - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que tiverem a maior somatória de pontos nas cinco etapas.

Art. 17º - 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 CLASSIFICAÇÃO POR CAMPUS

Art. 18º - Para a classificação geral por campus, serão somados os pontos dos estudantes-atletas na classificação final, masculino e feminino, sendo 15 pontos para um estudantes-atletas campeão, 12 pontos para um segundo lugar, 10 para um terceiro, 8 para o quarto, 7 para o quinto, 6 para o sexto, 5 para o sétimo, 4 para o oitavo, 3 para o nono e um ponto para o décimo.

DA REUNIÃO PELO GOOOGLE MEET

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

Art. 20º - A conta no aplicativo google meet pode ser criada gratuitamente em: https://accounts.google.com/signup/v2/webcreateaccount?hl=en&flowName=GlifWebSignIn&flowEntry=SignUp

Art. 21º - Na reunião do google meet 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 da loja de aplicativos para android e/ou IOS do seu smartphone;

§2º - O enlace (link) para o salão de jogos (reunião google meet) será disponibilizado por e-mail depois de homologadas as inscrições e a contabilização da quantitdade de atletas inscritos na modalidade.

I – O link de acesso à reunião google meet será disponibilizada por e-mail, enviada para o endereço eletrônico registrado no cadastro citado no Art. 3º deste regulamento.

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

§4º - O nome de usuário no google meet 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.