



**REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS
ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
ETAPA INTERCAMPI - 2022**

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES
FEDERAIS
– Fase Institucional - IFPB–**



2022

**REGULAMENTO ESPECÍFICO
XADREZ ARENA**



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

2

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, caso seja solicitado pela comissão organizadora

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

Art. 3º - As inscrições no Xadrez Arena serão individuais, com limite de participação por campus, e deve ser realizada pelo Responsável Legal do campus, através de formulário próprio de inscrição, disponível no site do evento;

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

DA ARBITRAGEM

Art. 5º - Durante esta competição poderão ser 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 três etapas, todas com a duração de uma hora

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

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 emparelhado 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).

Art. 15º - Para participar das partidas, o estudante-atleta deverá acessar o link do evento





REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS ETAPA INTERCAMPI - 2022

3

disponibilizado via e-mail até uma hora antes do início da etapa.

§1º Poderá ser utilizado o zoom para reunião com estudantes-atletas com link e orientações divulgados previamente por e-mail.

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 16º - A classificação final será feita considerando a soma total dos pontos obtidos no Lichess pelo estudante-atleta em cada uma das três etapas.

Art. 17º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

§1º 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. 18º - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que obtiverem a maior somatória de pontos nas três etapas.

Art. 19º - 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.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 21º - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na Página Oficial do Evento.

Art. 22º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Documento aprovado pela Comissão Organizadora local dos e-JIFPB - 2022

SILVIO ROMERO DE ARAÚJO FARIAS

Diretor da DEFE

