

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



REGULAMENTO ESPECÍFICO

XADREZ ARENA

Edição 2021

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 (SOMENTE PARA A FASE NACIONAL).

§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 (link será enviado aos chefes de delegações).

DA ARBITRAGEM

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

Art. 5º - O uso de computador(engine), 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 - O evento será composto 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 no Zoom e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada. (SOMENTE PARA A FASE NACIONAL)

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 empareirado 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 estudante-atleta 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 ZOOM/GOOGLE MEET

Art. 19º - Para participar da competição o estudante-atleta deverá estar logado no aplicativo Zoom, com câmera e microfone habilitados (SOMENTE PARA A FAZE NACIONAL);

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

Art. 21º - Na reunião via 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 - O enlace para o salão de jogos (reunião via Google Meet) será enviado aos chefes de delegações.

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

§3º - O nome de usuário no Google Meet deverá ser o nome completo do participante.

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