



**JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS**  
**REGULAMENTO ESPECÍFICO – XADREZ ARENA**  
- FASE ESTADUAL | Edição 2022 -

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS  
INSTITUIÇÕES FEDERAIS**  
**– Fase Estadual - SE –**



**2022**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO**  
**XADREZ ARENA**



## **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 acesso ao aplicativo Google Meet (usando a conta do Google Acadêmico).

**§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 que será enviado aos Chefes de Delegação posteriormente.

**Art. 4º** - O estudante-atleta que tiver inscrição homologada deve juntar-se à equipe “eJIFS Fase Estadual 2022” do Lichess. Poderá jogar apenas o atleta que



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## REGULAMENTO ESPECÍFICO – XADREZ ARENA

### - FASE ESTADUAL | Edição 2022 -

2

constar dessa 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.

**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, conforme o cronograma publicado no site:

**Parágrafo único** - Em caso de empate, poderá ser realizada uma rodada adicional.

**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 Google Meet e deixar 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 empareirado com quem estiver



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## REGULAMENTO ESPECÍFICO – XADREZ ARENA

### - FASE ESTADUAL | Edição 2022 -

3

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) e nem bonificação por sequências de vitórias.

#### **DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL**

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

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

**Art. 17º** - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que obtiverem a maior somatória de pontos nas três 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 mais de dois estudantes-atletas com a mesma pontuação, será feito um torneio de desempate de 30 minutos.

#### **DA REUNIÃO PELO GOOGLE 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 deve ser utilizada com o e-mail acadêmico (@academico.ifs.edu.br).



# JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

## REGULAMENTO ESPECÍFICO – XADREZ ARENA

### - FASE ESTADUAL | Edição 2022 -

4

**Art. 21º** - Na reunião o árbitro divulgará o enlace (link) para a etapa e prestará as demais orientações, a partir de 30 minutos antes do início da etapa.

**§2º** - O enlace para o salão de jogos (reunião do Meet) 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 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.

**Documento aprovado pela Comissão Organizadora dos Jogos do Instituto Federal de Sergipe.**