

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
RONDÔNIA

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
eJIFRO – Fase Estadual



REGULAMENTO ESPECÍFICO – XADREZ ARENA

Porto Velho, Edição 2021



DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Xadrez Arena da competição intitulada **eJIFRO GAMES 2021**, que acontecerá de forma remota – online – em Rondônia e será organizada pela Comissão Central Organizadora e Comissão Técnica - Coordenação da modalidade Xadrez Arena.

Art. 2º - O que está estipulado neste documento será denominado como regras oficiais, as quais se aplicam a todas as equipes participantes. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

§1º - Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

§2º - Os estudantes-atletas devem:

I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

II - Possuir uma conta no Lichess.org em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

III - Possuir conta no aplicativo Zoom.

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

DA ARBITRAGEM

Art. 3º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas.

Art. 4º - O uso de computador, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

Art. 5º - 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. 6º - O evento será composto por cinco etapas, todas com a duração de uma hora.

Art. 7º - Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art. 8º - Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado no Zoom e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada.



Art. 9º - O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 10º - 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. 11º - 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. 12º - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 13º - 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. 14º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 15º - Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que tiverem a maior somatória de pontos nas seis etapas.

Art. 16º - 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. 17º - 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 ZOOM

Art. 18º - Para participar da competição o estudante-atleta deverá estar logado no aplicativo Zoom, com câmera e microfone habilitados;

Art. 19º - A conta no aplicativo Zoom pode ser criada gratuitamente em <https://zoom.us/pt-pt/freesignup.html>



Art. 20º - Na reunião Zoom 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 <https://zoom.us/download>.

§2º - O enlace para o salão de jogos (reunião Zoom) será <https://us02web.zoom.us/j/86416912374?pwd=OFJ4a2JHaWU3enFEWEFMVEFRaHVGQT09>

I - A senha de acesso à reunião Zoom será disponibilizada por e-mail, enviada para o endereço eletrônico do Chefe da Delegação.

§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.

