



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

- Fase Institucional - IFPR | Edição 2023 -

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional - eJIFPR - 2023



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 conta no aplicativo Zoom.

§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 “eJIFPR 2023” do Lichess. Poderá jogar apenas o atleta que constar dessa equipe.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

- Fase Institucional - IFPR | Edição 2023 -

2

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 cinco etapas, todas com a duração de uma hora, conforme o cronograma a seguir:

- I - Etapa 1: 19/06/2023 (Segunda-feira) - 20h
- II - Etapa 2: 20/06/2023 (Terça-feira) - 19h
- III - Etapa 3: 21/06/2023 (Quarta-feira) - 19h
- IV - Etapa 4: 22/06/2023 (Quinta-feira) - 19h
- V - Etapa 5: 23/06/2023 (Sexta-feira) - 19h
- VI - Etapa desempate (se houver) - 23/06/2023 (Sexta-feira) - 20h30



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

- Fase Institucional - IFPR | Edição 2023 -

3

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 empareirado 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).

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 cinco 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 cinco 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



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ ARENA

- Fase Institucional - IFPR | Edição 2023 -

4

dois estudantes-atletas com a mesma pontuação, será feito um torneio de desempate de 30 minutos.

DA REUNIÃO PELO ZOOM

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

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

Art. 21º 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) 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 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.

Comissão de Organização do eJIFPR 2023, 16 de maio de 2023.