

JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ

– 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 os 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 - A inscrição deverá ser feita por intermédio de um servidor do IFPR.

§1º - O estudante-atleta deverá apresentar ao servidor que fará a inscrição os seguintes documentos: autorização do pai ou responsável legal (se for menor de idade), termo de compromisso e cessão de imagem (se for maior de idade) e comprovante de matrícula (obtido no SIGAA);

§2º - O estudante atleta deverá ter respondido ao Formulário de Pesquisa eJIF 2021 - Fase Institucional (documento solicitado pela COJIF), disponível no link <https://forms.gle/pQutwJMPjCm9k6Ta9>;

§3º - Apenas servidores do IFPR terão acesso ao link de inscrição.

DA ARBITRAGEM

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

Art. 5º - O uso de computador (engines) para encontrar melhores lances, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.



Art. 6º - Ficarà a critério da Comissão da 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.

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 a pontuação será distribuída da seguinte forma:

PONTUAÇÃO	
1º Colocado	15
2º Colocado	12
3º Colocado	10
4º Colocado	8
5º Colocado	7
6º Colocado	6
7º Colocado	5
8º Colocado	4
9º Colocado	3
10º Colocado	1

Art. 15º - A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 16º - Os campeões do eJIFPR 2021 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 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. 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.



REGULAMENTO ESPECÍFICO - eJIFPR - XADREZ ARENA - Edição 2021 -

§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/meeting/register/tZ0rf-mrqjooG9eKz-PW3D2Ep6Lwca3jC>
2 e

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

Instituto Federal do Paraná, 21 de maio de 2021

Valério Brusamolin
Presidente da Comissão Técnica e Disciplinar do Xadrez Arena