

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



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

Art.3º - As inscrições no Xadrez Arena serão individuais, com limite de participação por campus de 20 estudantes-atletas (10 no masculino e 10 no feminino), e deve ser realizada pelo Chefe de Delegação do campus, através de formulário próprio de inscrição, disponível no site do evento. Cada estudante-atleta deverá informar seu nome completo e respectivo Nickname do lichess.org.

Art.4º - O estudante-atleta que tiver inscrição homologada deve juntar-se à equipe “e-JIF Fase IFRR 2022” do Lichess. Poderá jogar apenas o atleta que constar nesta 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 oitenta minutos, conforme o cronograma a seguir:

I - Etapa 1: 19/07/2022 (Terça-feira) – 09h00.

II - Etapa 2: 20/07/2022 (Quarta-feira) - 09h00.

III - Etapa 3: 21/07/2022 (Quinta-feira) - 09h00.

Art.9º -..... Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Art.10 -..... Cada campus será responsável por disponibilizar uma sala de jogos com computadores e internet para que os estudantes-atletas possam participar da competição. Em todas as etapas, será obrigatório que a arbitragem do campus esteja logada no Zoom e deixe a câmera aberta.

Art.11 -..... O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

§1º-..... Cada partida afetará o rating do Nickname de cada atleta-estudante.

Art.12 -..... Serão obedecidas as regras da plataforma <https://lichess.org/> para questões de arbitragens.

Art.13 -..... Na modalidade Arena o atleta é emparelhado com quem estiver disponível. Por isso pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma etapa. Para mais informações consulte as regras do Xadrez Arena em

Art.14 -..... Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

Art.15 -..... Para participar de cada etapa, o estudante-atleta deverá acessar o link do evento disponibilizado via e-mail até uma hora antes do início da etapa.

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art.16 -..... A classificação final será feita considerando a soma total dos pontos obtidos no Lichess pelo estudante-atleta em cada uma das três etapas.

Art.17 -..... A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art.18 -..... Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que obtiverem a maior somatória de pontos nas três etapas.

Art.19 -..... 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.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 20 -..... Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na Página Oficial do Evento.

Art.21 -..... Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência d Comissão Geral Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

OBSERVAÇÕES QUANTO AO XADREZ ARENA NO LICHESS

1) Como os pontos são calculados?

Uma vitória vale 2 pontos, um empate, 1 ponto, e uma derrota não valerá ponto algum. Se você conseguir ganhar 2 jogos em seguida, iniciará uma sequência de pontos em dobro,

representado por um ícone de chamas na sua pontuação. Os jogos seguintes valerão o dobro de pontos até que você perca uma partida. Ou seja, uma vitória valerá 4 pontos, um empate 2 pontos e uma derrota continuará valendo nenhum ponto. Por exemplo, 2 vitórias seguidas por um empate valerão 6 pontos: $2+2+(2 \times 1)$.

2) Como se decide o vencedor do torneio?

O(s) jogador(es) com mais pontos no fim da duração do torneio é(são) declarado(s) vencedor(es).

3) Como o empareiramento funciona?

No início do torneio, os jogadores serão empareirados baseando-se nos seus ratings. Assim que terminar a sua partida, clique em "*Voltar ao torneio*" e você voltará a aguardar o empareiramento com um jogador de rating próximo ao seu. Terminando a sua partida logo, você poderá jogar mais vezes e, acumular mais pontos que seus adversários.

4) Como o torneio termina?

O torneio tem um relógio de *contagem regressiva*. Quando ele chega a zero, as classificações do torneio são congeladas, e o vencedor é anunciado. Jogos em andamentos devem ser finalizados, no entanto, eles não contam para o torneio.

5) Outras regras importantes:

Existe um tempo limite para a sua primeira jogada. Não realizá-la no período determinado significará uma vitória para o seu oponente. Empatar o jogo *nos primeiros 10 lances* não dará ponto a nenhum dos jogadores. Sequências de empates: Quando um jogador empatar consecutivos jogos em uma arena, *apenas o primeiro empate será pontuado*, ou empates que durarem mais que 30 movimentos. A sequência de empates pode ser quebrada somente por uma vitória, não por uma derrota ou outro empate.

6) Dica: Acesse o link <https://lichess.org/tournament> e participe de torneios aleatórios para ganhar experiência e se dar bem na Fase Institucional.