



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ

**JOGOS ELETRÔNICOS DO IFC
e-JIFC/2023**

BLUMENAU, 2023



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:

I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral do e-JIFC 2023;

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

III - Possuir uma Google Conta.

IV - Apresentar comportamento compatível com os regulamentos Geral e Específico da modalidade.

DA COMPETIÇÃO

Art. 3º A competição será realizada em rodadas (de três a cinco), com a duração de até uma hora.

Parágrafo único. A quantidade de rodadas e sua duração serão informadas aos participantes após o término do período de inscrições.

Art. 4º Não é permitido ao estudante-atleta o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.

Parágrafo único. O uso de auxílio computacional, caso seja identificado pelo Lichess, será punido com a eliminação da competição e banimento pelo aplicativo.

Art. 5º Será obrigatório que o estudante-atleta esteja logado na reunião da competição no Google Meet e deixe a câmera aberta com o microfone ligado durante toda a rodada.

Art. 6º O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.

Art. 7º Serão obedecidas as regras da plataforma < <https://lichess.org/> > para questões de arbitragem. Em caso de desconexão do adversário, o estudante-atleta deverá esperar o tempo de seu oponente chegar a zero para obter a vitória.



Art. 8º Na modalidade Arena o atleta é empareceado com quem estiver disponível. Por isso, pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma rodada.

Art. 9º Não será habilitado o *Berserk* (troca de tempo por bônus na pontuação).

Art. 10 Ficará a critério da organização do evento aplicar punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 11 A pontuação obtida pelos participantes em cada rodada seguirá o disposto na tabela abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	15 pontos
2º lugar	12 pontos
3º lugar	10 pontos
4º lugar	8 pontos
5º lugar	7 pontos
6º lugar	6 pontos
7º lugar	5 pontos
8º lugar	4 pontos
9º lugar	3 pontos
10º lugar	1 ponto

Art. 12 A classificação (e contagem de pontos) será separada em duas categorias: masculina e feminina.

Art. 13 Em caso de empate entre dois estudantes atletas na classificação final do evento, será jogada uma série de três partidas entre ambos para definir a classificação.

§1º Caso haja mais de dois estudantes-atletas com a mesma pontuação, será feito um



torneio de desempate de 30 minutos entre os estudantes empatados.

§2º O desempate somente ocorrerá para definir a classificação até a 6ª colocação. Empates a partir da 7ª colocação não acarretarão em disputas de desempate.

Art. 14 Os campeões do circuito serão os estudantes-atletas que tiverem a maior somatória de pontos, contabilizando-se todas as rodadas.

Parágrafo único. Os quatro primeiros colocados em cada uma das categorias (masculina e feminina) estarão automaticamente classificados para representar o IFC na etapa nacional (eJIF 2023).

DA CLASSIFICAÇÃO POR CAMPUS

Art. 15 Para a classificação geral por *campus*, serão somados os pontos dos estudantes-atletas na classificação final, masculino e feminino, conforme disposto na tabela abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	15 pontos
2º lugar	12 pontos
3º lugar	10 pontos
4º lugar	8 pontos
5º lugar	7 pontos
6º lugar	6 pontos
7º lugar	5 pontos
8º lugar	4 pontos
9º lugar	3 pontos
10º lugar	1 ponto



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

§1º Em caso de empates a partir da 7ª colocação, serão somadas a pontuação da colocação em que os estudantes-atletas estiverem empatados e a pontuação de cada colocação subsequente, de acordo com o número de atletas empatados. O resultado dessa soma será dividido pelo número de atletas empatados, e o resultado final da divisão será a pontuação final de cada atleta empatado, conforme exposto na fórmula abaixo, que simula, a título de ilustração, um empate entre três atletas na 7ª colocação:

$$\begin{aligned}PF &= (P7 + P8 + P9) / 3 \\PF &= (5 + 4 + 3) / 3 \\PF &= 12 / 3 \\PF &= 4\end{aligned}$$

***PF** – pontuação final dos atletas empatados
***P7 + P8 + P9** – pontuação da 7ª, da 8ª e da 9ª colocação, respectivamente.

§2º Após o desempate, os estudantes-atletas ocuparão a posição inicial de empate e as posições subsequentes, de acordo com o total de atletas empatados, reajustando, automaticamente, todas as colocações em sequência.

DAS REUNIÕES

Art. 16 Cada rodada da competição será acompanhada por uma reunião, a ser realizada no Google Meet < <https://meet.google.com/> >.

§1º O link para acesso à reunião será informado aos estudantes-atletas por meio do e-mail cadastrado no formulário de inscrição.

§2º Para participar das reuniões, o estudante-atleta deverá possuir uma Google Conta.

§3º O nome de usuário na reunião deverá ser o nome completo do estudante-atleta.

§4º É obrigatória a participação de todos os estudantes-atletas nas reuniões das rodadas em que estiverem participando.

§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.

Art. 17 Durante a reunião, os organizadores divulgarão o link de acesso à rodada no



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal Catarinense

Lichess, a partir de 30 minutos antes do início da disputa.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 18 Os casos omissos serão resolvidos pela organização do evento, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.