



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

**REGULAMENTO
TORNEIO DE XADREZ – II JIFP's**

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - O torneio de xadrez dos I Jogos Internos Federais Pauxis – 2024 será realizado totalmente online através da plataforma Lichess.org, de acordo com este regulamento. Os competidores devem estar cientes do presente regulamento, programação e formato da competição e, ao prosseguirem no torneio, declaram que CONCORDAM com o presente regulamento.

Art. 2º - Para participação no referido torneio, os competidores deverão:

- I. Apresentar-se no Laboratório de informática da sala 7 com, no máximo, 15 minutos de antecedência do início dos torneios;
- II. Estar trajando devidamente o uniforme de competidor, conforme especificações do regulamento geral do JIFPs;
- III. Estar com uma conta ativa no Lichess, com o nick de identificação conforme especificado no regulamento e sem histórico de uso;
- IV. Demonstrar comportamento compatível com o regimento disciplinar discente e/ou código de ética do servidor público federal.

ARBITRAGEM

Art. 3º - O árbitro da partida será um servidor integrante da comissão organizadora dos JIFPs.

Art. 4º - Ao árbitro da partida compete:

- I. Iniciar e encerrar as etapas do torneio;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

- II. Averiguar a presença de todos os participantes, sendo responsável por declarar W.O aos atletas que não se apresentarem no prazo determinado no presente regulamento;
- III. Fiscalizar os jogadores e equipamentos utilizados, aplicando a pena de desclassificação aos atletas que cometerem infrações especificadas neste regulamento;
- IV. Deliberar sobre conflitos que ocorrerem entre os atletas, aplicando as diligências necessárias.

DA COMPETIÇÃO

Art. 5º - O torneio de Xadrez ocorrerá no laboratório de informática da sala 7 do IFPA Campus Óbidos, conforme programação divulgada pela comissão.

Art. 6º - O torneio será dividido em 3 rounds:

- I. Rounds I e II – Terão a duração de 1h00, com a participação de todos os jogadores em partidas de 5 minutos, com acréscimo de 5 segundos por jogada.
- II. Round final – Terá a duração de 30 minutos, com a participação dos quatro participantes melhor classificados nos rounds I e II

Art. 7º - A classificação geral para o round final será dada pela média aritmética da pontuação obtida nos rounds I e II.

Art. 8º - Em caso de empate na classificação dos Rounds I e II, será adotado o seguinte sistema de desempate:

- I. Maior tempo no relógio nas vitórias;
- II. Maior quantidade de vitórias;
- III. Quantidade de vitória de pretas;
- IV. Quantidade de vitórias por tempo;
- V. Quantidade de vitórias por abandono adversário.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

Art. 9º - Em caso de empate na classificação do Round Final, os participantes disputarão torneio adicional de 20 minutos, com partidas de 3 minutos com 2 segundos de acréscimo, com os mesmos critérios de desempate dos rounds I e II.

DAS CONTAS

Art. 10º - Para participação no torneio, os atletas deverão criar conta na plataforma Lichess.org nas seguintes especificações:

- I. O nick da conta deverá observar o seguinte padrão de identificação:
IIJIFPS_Primeiro nome do competidor_CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO+Número da série. Ex: O jogador Edilson, do 2º ano do curso técnico em Florestas deverá criar seu nick como **IIJIFPS_EDILSON_TFLO2**
- II. Os códigos de identificação a serem usados são:
 - a. TAGR – Técnico em Agroecologia
 - b. TDES – Técnico em Desenvolvimento de Sistemas
 - c. TFLO – Técnico em Florestas
 - d. TINF – Técnico em Informática
 - e. TMAM – Técnico em Meio Ambiente
 - f. TADS – Graduação em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
 - g. SERV – Servidores
 - h. COLB – Colaboradores
 - . ESPE - Especialização
- III. As contas não podem ter qualquer histórico de uso prévio, sob pena de desclassificação do titular da conta;

DA CONDUTA

Art. 11º - Durante os rounds, é vedado aos competidores:

- I. Conversar entre si verbalmente, devendo usar o chat do Lichess para interação;
- II. Produzir ruídos de forma a prejudicar a concentração dos demais participantes;
- III. Consultar meios externos, utilizar engine ou recorrer a auxílio de qualquer espécie durante as partidas;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

- IV. Xingar, ofender, tratar com desrespeito e descortesia os participantes e o árbitro da partida;
- V. Danificar os equipamentos que estiver utilizando.

Art. 12º - O participante que incidir em uma das infrações será imediatamente desclassificado do torneio.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 13º - Fica a comissão organizadora dos JIFPs responsável por dirimir qualquer omissão do presente regulamento, bem como qualquer recurso contra o torneio, regulamento e procedimentos de arbitragem.