



Regulamento Chess Challenge III - ICEV 2026

O Chess Challenge III é um evento que desafia os conhecimentos computacionais dos alunos, incentivando-os a desenvolver programas de computador para jogar xadrez. O principal objetivo é proporcionar aos participantes um desafio computacional, demonstrando como a tecnologia evoluiu nos últimos anos.

Data

- Data do Evento: 06 de novembro de 2026.
- Formato: Presencial.
- Local: Espaço Cev Kennedy.

Público-Alvo

- O evento é aberto para inscrição de alunos de graduação de qualquer instituição de ensino superior ou médio.
- As inscrições devem ser feitas através de formulário próprio, a ser divulgado pela organização.
- Os participantes podem formar equipes com exatamente 3 três integrantes cada, sendo obrigatório que pelo menos um deles seja aluno do ICEV.

Torneio

- O torneio oferece 32 vagas no total. As equipes receberão um email de confirmação da sua inscrição.
- Se um mesmo aluno estiver inscrito em mais de uma equipe, ele será automaticamente retirado da inscrição mais antiga, desclassificando a equipe mais antiga.
- Não serão aceitas inscrições ou mudanças na equipe depois do dia 03 de novembro de 2026.
- Cada equipe é composta por exatamente 3 integrantes, sendo obrigatório que pelo menos um deles seja aluno do ICEV.
- O torneio será composto por 5 quatro rodadas, seguidas de oitavas de final, quartas de final, semifinal e final.
- As partidas serão pareadas em cada rodada, e os vencedores receberão 3 três pontos, enquanto empates concede 1 ponto a cada equipe.
- O ranqueamento utilizará o modelo ELO de classificação.





- Em caso de empate na classificação final, uma partida adicional será concedida às equipes empatadas.

Fases Finais

- As 8 melhores equipes após as rodadas iniciais participarão das Semifinais e da Final.
- As partidas de Semifinal e Final seguirão o formato melhor de 3 trê.

Requisitos de Software

- Não é obrigatório que o programa de xadrez seja inédito; modelos de inteligência artificial pré-existentes podem ser utilizados.
 - A equipe deve, no entanto, realizar modificações ou melhorias significativas nos algoritmos utilizados.
- A organização do torneio pode solicitar a apresentação do código Git do software a qualquer momento, para verificação das modificações realizadas.
- Não serão permitidos softwares online para a disputa, tampouco comunicação com APIs externas durante as partidas.
- O software deve ser capaz de decidir jogadas de xadrez e de replicar as jogadas da equipe adversária.
- No dia 04 de novembro de 2026, todos os softwares deverão ser enviados via Git à organização do torneio, através do email icev@somosicev.com. Na ocasião, os códigos serão validados.
- Caso o código não seja enviado via Git ou não seja validado, a equipe estará automaticamente desclassificada.
- Softwares de equipes que sejam apenas cópias de modelos já existentes na internet, sem modificações relevantes, estarão automaticamente desclassificados.

Regras do Torneio

- As partidas seguirão o tempo de 25 minutos para cada jogador, como no xadrez convencional.
- O controle do tempo é realizado pelos jogadores
- Cada partida possui um tabuleiro físico que representa a partida
- É responsabilidade dos jogadores movimentarem as peças do tabuleiro físico





- Se o tempo se esgotar, a equipe que ultrapassou o limite será considerada derrotada na partida.
- Se o software travar ou falhar durante a partida, a equipe será considerada derrotada naquela partida.

Composição das Equipes

- Cada equipe pode ter exatamente 3 três alunos de graduação, sendo obrigatório que pelo menos um dos membros seja aluno do ICEV.

Premiação

- 1º R\$ 5.000,00
- 2º R\$ 2.000,00
- 3º R\$ 900,00
- 4º R\$ 600,00

Todas as Equipes Participantes:

- Receberão 1,0 um ponto extra em uma das avaliações P2.

Cronograma Previsto

- 14h : Abertura e Credenciamento
- 14h30: Primeira rodada.
- 15h05: Segunda rodada.
- 15h40: Terceira rodada.
- 16h15: Quarta rodada.
- 16h50: Quinta rodada.
- 16h50 ~ 17h20 - Intervalo
- 17h20: Oitavas de Final
- 17h55: Quartas de Final
- 18h30: Semifinal
- 19h30: Final

Dúvidas

- Casos omissos serão resolvidos pela organização do evento.
- Quaisquer dúvidas devem ser encaminhadas para coordenacao.engsoftware@somosicev.com.

