



***e*-JEMG**

JOGOS ESCOLARES DE MINAS GERAIS

**REGULAMENTO  
XADREZ ONLINE - 2021**

## ÍNDICE

|  |   |
|--|---|
| Capítulo I - Das Disposições Preliminares                          | 3 |
| Capítulo II - Da Organização e Execução                            | 3 |
| Capítulo III - Do Período de Realização e Divulgação               | 3 |
| Capítulo IV - Da Inscrição da Escola e do Estudante-Atleta         | 4 |
| Capítulo V - Da Faixa Etária e Participação                        | 4 |
| Capítulo VI - Das Regras Oficiais                                  | 5 |
| Capítulo VII - Do Ritmo de Jogo, Emparceiramento e Desempate       | 5 |
| Capítulo VIII - Dos Procedimentos e Deveres dos Estudantes-Atletas | 6 |
| Capítulo IX - Da Premiação   | 7 |
| Capítulo X - Da Comissão Organizadora e Resolução de Conflitos     | 8 |

## Capítulo I

### Das Disposições Preliminares

**Art. 1º** - A competição de Xadrez Online é um evento intercolegial, que tem por objetivo incentivar a prática desportiva eletrônica no meio estudantil, valorizando os benefícios educacionais e comportamentais inerentes ao esporte como amizade, cooperação, disciplina, ética, inclusão, integração, participação, respeito mútuo, solidariedade e superação. A competição será destinada aos estudantes-atletas das escolas públicas e privadas de Minas Gerais.

## Capítulo II

### Da Organização e Execução:

**Art. 2º** - A competição de Xadrez Online é uma ação realizada pela Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social (SEDESE), por meio da Subsecretaria de Esportes, e pela Secretaria de Estado de Educação (SEE). A execução é de responsabilidade da Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais - FEEMG.

**Art. 3º** - A competição será realizada em etapa única, abrangendo o Estado de Minas Gerais.

## Capítulo III

### Do Período de Realização e Divulgação:

**Art. 4º** - A competição de Xadrez Online ocorrerá no mês de setembro de 2021. Caberá a cada estudante-atleta e instituição de ensino adaptar-se à programação previamente estabelecida e divulgada por meio das redes sociais dos Jogos Escolares de Minas Gerais e do site: [jogoscolares.esportes.mg.gov.br](http://jogoscolares.esportes.mg.gov.br).

## Capítulo IV

### Da Inscrição da Escola e do Estudante-Atleta

**Art. 5º** - A inscrição dos estudantes-atletas será de responsabilidade do professor responsável da escola e ocorrerá por meio de formulário próprio, disponível no site do JEMG ou pelo link: [b.link/ejemgxadrez](https://b.link/ejemgxadrez). O prazo de inscrição termina no dia 29 de agosto de 2021.

§1º - A partir do ato da inscrição, os pais e/ou responsáveis autorizam a participação dos seus respectivos estudantes-atletas nessa competição.

§2º - No ato da inscrição do estudante-atleta, o professor responsável da escola deverá estar com os dados da conta do Chess.com (Nickname) de cada estudante-atleta.

## Capítulo V

### Da Faixa Etária e Participação

**Art. 6º** - A competição de Xadrez Online será disputada pelos estudantes-atletas das escolas públicas e privadas do estado de Minas Gerais, nos módulos I e II, naipes feminino e masculino, correspondentes aos seguintes grupos etários:

**Módulo I** - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2009, 2008 e 2007.

**Módulo II** - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2006, 2005 e 2004.

**Parágrafo único** - Cada instituição de ensino poderá participar com número ilimitado de estudantes-atletas, desde que estejam devidamente matriculados em curso regular do Ensino Fundamental ou Médio no Estado de Minas Gerais.

## Capítulo VI

### Das Regras Oficiais

**Art. 7º** - A competição será regida pelas Regras da Federação Internacional de Xadrez, bem como por suas diretrizes, onde houver aplicabilidade, sobrepostas pelas adaptações gerais da plataforma de jogos online para o xadrez padrão, salvaguardadas as disposições do presente Regulamento.

**Art. 8º** - As partidas serão realizadas on-line na plataforma Chess.com, e o gerenciamento da competição estará condicionado aos recursos e ferramentas da plataforma.

## Capítulo VII

### Do Ritmo de Jogo, Sistema de Disputa e Critério de Desempate

**Art. 9º** - A competição de Xadrez Online será disputada em partidas Blitzes, sendo que cada estudante-atleta terá 4 minutos mais 2 segundos de bônus a partir do primeiro lance (4 | 2).

**Art. 10** - Será adotado o Sistema Suíço de Emparceiramento e o número de rodadas será correspondente ao número de inscritos em cada módulo e naipes, sendo:

- **4 rodadas** para 8 e 9 estudantes-atletas;
- **5 rodadas** para número igual ou superior a 10 estudantes-atletas;
- **6 rodadas** para número superior a 32 estudantes-atletas;
- **7 rodadas** para número superior a 64 estudantes-atletas;
- **8 rodadas** para número superior a 128 estudantes-atletas;
- **9 rodadas** para número superior a 256 estudantes-atletas.

**Parágrafo único** - Caso haja número inferior a 8 estudantes-atletas, a Comissão Organizadora decidirá, em tempo hábil, sobre o formato da competição.

**Art. 11** - O critério de desempate geral a ser utilizado será o Sonneborn-Berger (Neustadtl score): soma dos pontos totais dos adversários vencidos mais a metade dos pontos totais dos adversários com os quais houve empates.

**Parágrafo único** - Após a aplicação do Sonneborn-Berger, caso permaneça o empate para a definição dos 3 (três) primeiros lugares, exclusivamente, serão utilizados dois outros critérios na seguinte ordem: Confronto Direto e FIDE (somatória dos escores acumulados).

## Capítulo VIII

### Dos Procedimentos e Deveres dos Estudantes-atletas

**Art. 12** - O estudante-atleta deverá criar uma conta no site Chess.com no endereço [www.chess.com](http://www.chess.com) e informar na ficha de inscrição seu *Nickname* (nome de usuário ou apelido adotado no momento da criação da conta).

**Parágrafo único** - Após a inscrição, o estudante-atleta receberá um link para se tornar membro do clube e-JEMG referente ao seu módulo e naipe, para que esteja apto a participar da competição.

**Art. 13** - De acordo com a programação definida pela Organização, o estudante-atleta deverá acessar a página do torneio, clicando no botão “entre”, somente a partir dos 60 minutos que antecederão o horário de início da primeira rodada.

**Art. 14** - Caso o estudante-atleta, antes do início da primeira rodada, não confirme sua participação, poderá se juntar à competição em sua categoria antes do início da 2ª rodada, computada a perda do ponto referente à rodada anterior.

**Art. 15** - Iniciada a rodada, todos os relógios serão acionados automaticamente. Caso um estudante-atleta não execute qualquer jogada durante o tempo de controle, a partida estará perdida.

§ 1º - O estudante-atleta, cujo oponente não fizer o lance inicial, não poderá “abortar” o jogo e deverá aguardar que o servidor faça o encerramento automático da partida e apresente o resultado.

§ 2º - O início de cada nova rodada se dará após o fim da última partida da rodada anterior e o servidor notificará o estudante-atleta com 1 minuto de antecedência.

**Art. 16** - O estudante-atleta que se retirar da competição, caracterizando abandono de torneio, deverá apresentar justificativa à Comissão Organizadora que, após avaliação, aplicará ou não sanções cabíveis. A justificativa deverá ser enviada para o e-mail: [coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br](mailto:coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br).

**Art. 17** - Durante as partidas ou ao longo da competição, conforme o momento, o estudante-atleta se comprometerá em valorizar o *fair play* e adotar as seguintes diretrizes:

Não utilizar *engine* - quaisquer *softwares* de análises ou módulos de finais;

Não receber qualquer auxílio ou deixar que outro enxadrista jogue sua partida;

Não dirigir palavras grosseiras ao adversário;

Não desacatar qualquer membro da Comissão Organizadora.

**Parágrafo único** - Caso haja suspeição, com fortes indícios, ou detecção de que um dos itens relacionados ao *caput* deste artigo não foi cumprido, durante qualquer uma de suas partidas ou ao longo da competição, o estudante-atleta poderá ser desclassificado e/ou suspenso de outros eventos.

## Capítulo IX

### Da Premiação

**Art. 18** - Serão distribuídos troféus e medalhas para os três primeiros colocados por módulo e naipes.

## Capítulo X

### Da Comissão Organizadora e Resolução de Conflitos

**Art. 19** - Recursos quanto a possíveis transgressões ao Regulamento somente serão aceitos, quando formalizados e encaminhados pelo professor responsável da escola à Organização, até 2 (duas) horas após o término do jogo, para o e-mail: [coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br](mailto:coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br), sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.

**Art. 20** - Recursos quanto à irregularidade de estudante-atleta somente serão aceitos, quando formalizados e encaminhados pelo professor responsável da escola à Organização, a qualquer tempo do ano vigente dos Jogos, para o e-mail: [coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br](mailto:coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br), sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.

§1º - É obrigatório que o competidor finalize sua partida em curso e, somente após esse prazo, será permitido o envio do recurso.

§2º - A Comissão Organizadora é soberana em suas decisões. O estudante-atleta que desacatar ou ofender a Comissão Organizadora, bem como algum adversário, poderá sofrer sanções, tais como suspensão ou exclusão de outros eventos.

**Art. 21** - A Comissão Organizadora do evento não se responsabilizará por inscrições perdidas, apresentadas fora do prazo, incompletas, inválidas, dirigidas de forma incorreta ou que se apresentem confusas. Uma vez constatadas, não serão validadas e automaticamente desqualificadas. A Comissão Organizadora também não se responsabilizará por qualquer atraso do participante, quanto ao cumprimento dos horários pré-estabelecidos da competição.



**Art. 22** - O direito de sons e/ou imagens dos estudantes-atletas e demais envolvidos na competição obtidos antes, durante e após a competição, poderá ser utilizado pela SUBESP, SEE, FEEMG e em portais e sites do Governo de Minas Gerais a título de divulgação, sem fins comerciais, nos seguintes meios: sites - jogosescolares.esportes.mg.gov.br, sedese.mg.gov.br, agenciaminas.mg.gov.br, observatorioesporte.mg.gov.br, educacao.mg.gov.br, feemg.com.br, em revista ou livros, jornais, emissoras de rádio e televisão, outdoor, campanhas publicitárias, locais de competição, Instagram, Twitter, Facebook, Youtube, Flickr, Twitch e entre outras mídias sociais a serem criadas.

**Parágrafo único** - Fica autorizada a utilização das marcas, insígnias e emblemas de todas as equipes participantes do Campeonato de Xadrez Online 2021 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

**Art. 23** - Todas as questões serão avaliadas segundo os critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora e os participantes renunciam, expressamente, ao aceitarem as regras dessa Competição, a qualquer questionamento sobre os critérios/regras adotados.

**Art. 24** - Na existência de alguma situação não prevista, se necessário, a Organização poderá adicionar ou modificar itens da regra. Dessa forma, o Regulamento e o formato da competição poderão sofrer alterações a qualquer momento e sem aviso prévio.

**Art. 25** - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Responsável técnico:

Prof. Gladston Renan de Miranda

CREF6 N° 013.459-G/MG