



***e*-JEMG**

JOGOS ESCOLARES DE MINAS GERAIS

# REGULAMENTO XADREZ ONLINE

## ÍNDICE

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

## Capítulo I

### 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 para os estudantes-atletas das escolas públicas e privadas de Minas Gerais.

## Capítulo II

### Da realização 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** - Caberá a cada estudante-atleta adaptar-se à programação previamente estabelecida e divulgada por meio das redes sociais dos Jogos Escolares de Minas Gerais e do sites: [jogoscolares.esportes.mg.gov.br](http://jogoscolares.esportes.mg.gov.br) e <https://e-sporti.com.br/organizacao/e-jemg>.

## 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 do link: <https://e-sporti.com.br/organizacao/e-jemg/campeonatos/2022-11-xadrez-e-jemg>.

§1º - Além de corretamente preenchidas, as inscrições deverão ser conferidas pelo diretor (a) da escola, indicando que o mesmo concorda com as condições gerais e está ciente das disposições dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022, autorizando a participação dos estudantes-atletas da instituição de ensino que dirige.

§2º - A partir do ato da inscrição, os pais e/ou responsáveis autorizam a participação dos seus respectivos estudantes-atletas nesta competição.

## Capítulo V

### Da Faixa Etária e Participação

**Art. 6º** - A competição de xadrez online será disputada pelas 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 2010, 2009 e 2008.

**Módulo II** - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2007, 2006 e 2005.

**Art. 7º** - 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 do Estado de Minas Gerais.

§1º - É responsabilidade dos estudantes-atletas providenciar todo o equipamento necessário para a realização da partida – computador, celular, inscrição na plataforma Chess.com a devida conexão para jogos on-line.

§2º - É de responsabilidade dos estudantes-atletas a proposição e o agendamento das partidas utilizando o sistema de agendamento da plataforma e-SporTI. É importante que os jogadores utilizem tal ferramenta, uma vez que somente ela será utilizada como análise e tomada de decisão.

§3º - Tentativas de agendamentos realizados fora da plataforma **e-SporTI**, como mensagens por WhatsApp, Facebook ou qualquer outro aplicativo, serão consideradas somente em casos especiais e que seja claro a comprovação do fato.

§4º - É de responsabilidade dos estudantes-atletas, quando agendadas partidas online, a busca pela informação da Gamertag, Nickname, Psn tag e apelido do adversário.

§5º - Os estudantes-atletas deverão seguir o passo a passo abaixo para competir:

- Os jogadores deverão acessar a plataforma [www.chess.com](http://www.chess.com), efetuar o cadastro e informar, na plataforma SporTI, o nome de usuário utilizado para que seu adversário possa convidá-lo para as partidas marcadas, além de preencher essa informação no campo Id/Usuário do Xadrez, na plataforma SporTI;

- Para tal, acesse a plataforma SporTI, vá em minha conta e preencha o campo Id/Usuário do Xadrez;

- O cadastro e uso da plataforma [www.chess.com](http://www.chess.com) são gratuitos.

**Para realizar o cadastro na plataforma Chess.com:**

- Clique em Sign Up;

- Preencha os dados solicitados como username, e-mail válido, senha e nível no xadrez;

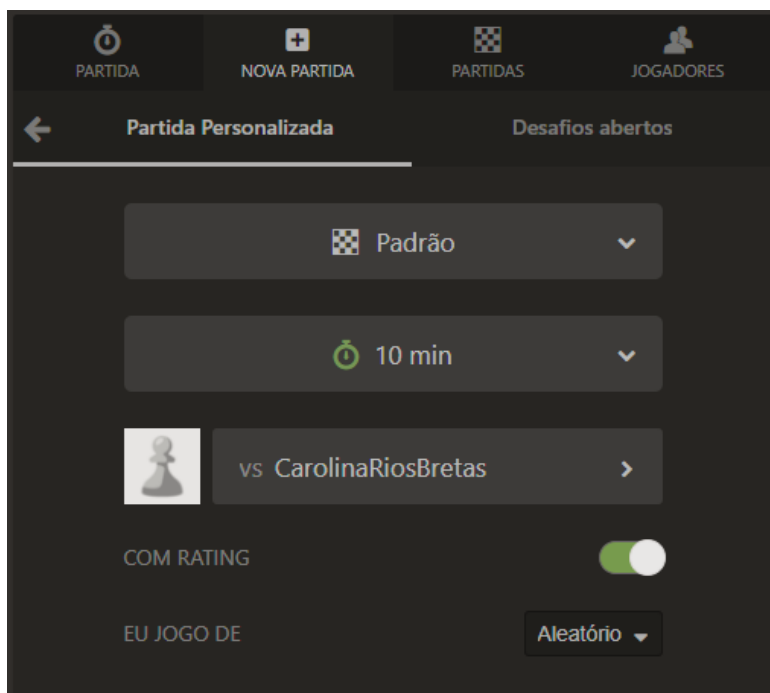
- Clique em create your Free Account e valide a sua conta no e-mail enviado à você.

**Para convidar um adversário para a partida:**

- Clique em jogar, depois clique em jogue com um amigo;

- Selecione o tempo de 10 minutos;

- Clique em buscar amigo, insira o nome de usuário de seu adversário informado na plataforma SporTI.



Para verificação de usuários ativos, a plataforma considera 1 minuto para as duas primeiras jogadas de cada jogador.

§6º - É de responsabilidade de cada atleta (independente do resultado), quando da realização da partida, o acesso ao painel da competição na plataforma [e-sporti.com.br](http://e-sporti.com.br), realizando a correta marcação ou verificação do resultado de sua partida acompanhado uma foto da tela de jogo que contenha o resultado.

§7º - Partidas realizadas dentro do prazo, cujos resultados das partidas, não tenham sido inseridos no painel da competição na plataforma [e-sporti.com.br](http://e-sporti.com.br) até a data final estipulada para a realização das partidas serão analisados mediante as solicitações de agendamento, confirmação e aceite de agendamento e dados disponíveis na plataforma.

## Capítulo VI

### Das Regras Gerais

**Art. 8º** - 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. 9º** - 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 e Sistema de Disputa

**Art. 10** - A competição será realizada no sistema de eliminatória. Serão realizadas duas partidas sequenciais com peças alternadas. Em caso de empate, será realizada a 3ª partida.

**§1º** - O tempo da partida será de 10 minutos por jogador.

**§2º** - É necessário no mínimo 3 horas de antecedência do horário marcado para um agendamento ocorrer. Para aceitar um agendamento ou confirmá-lo na data e horário proposto pelo seu adversário, será exigido um prazo mínimo de 2 horas antes do evento.

**§3º** - Deverá ser enviado o convite da partida, sempre pelo jogador mandante na tabela de classificação de cada campeonato.

**§4º** - O jogador que mais buscar a realização das partidas e tiver feito agendamentos com seus adversários (de forma considerável), no fim do prazo, caso a partida não seja realizada, poderá receber o resultado de wxo a seu favor, sempre com análise da administração do site. Caso nenhum dos dois jogadores tenha realizado o agendamento, poderá ocorrer um wxo duplo.

§5º - Caso existam dificuldades de realizar partidas com seus adversários, ou problemas de desconexão, deve-se entrar em contato com a administração da plataforma, clicando no botão ajuda, dentro do prazo estabelecido para cada fase.

§6º - Caso seu adversário não proceda como devido, clique no botão ajuda imediatamente e entre em contato com a administração do site, informando o problema e anexando junto ao chamado, a foto e ou print de prova do ocorrido.

§7º - Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigidas, deve-se tirar uma foto e print imediatamente e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

## Capítulo VIII

### Dos Procedimentos e Deveres dos Estudantes-atletas

**Art. 11** - 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.

**Parágrafo único** - O estudante-atleta, cujo oponente não fizer o lance inicial, não poderá “abortar” o jogo e deverá aguardar o encerramento automático da partida, que será realizado pelo próprio servidor.

**Art. 12** - O estudante-atleta que se retirar da competição, caracterizando abandono de torneio, deverá apresentar justificativa à Comissão Organizadora que, após avaliação, poderá aplicar ou não sanções cabíveis. A justificativa poderá ser enviada pelo e-mail: [coordenacaotecnicageral@feemg.com.br](mailto:coordenacaotecnicageral@feemg.com.br).

**Art. 13** - Durante as partidas, o estudante-atleta se comprometerá em valorizar o *fair play* e adotar as seguintes diretrizes durante a competição de xadrez Online:

- não utilizar softwares de análises ou módulos de finais;
- não receber auxílio de outro ou deixar que outro jogue a partida;
- não dirigir, a qualquer momento, palavras grosseiras ao adversário.



§ 1º - Caso seja detectado o uso de algum software e/ou cheating, o estudante-atleta poderá ser desclassificado da competição.

## Capítulo IX

### Da Premiação

**Art. 14** - Serão distribuídos medalhas e troféus para os três primeiros colocados por módulo e naipes.

## Capítulo X

### Da Comissão Organizadora e Resolução de Conflitos

**Art. 15** - 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: [coordenacaotecnicageral@feemg.com.br](mailto:coordenacaotecnicageral@feemg.com.br), sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.

**Art. 16** - Um protesto somente poderá ser apresentado pelo estudante-atleta no fim do torneio de sua categoria e, sempre que possível, o reivindicante deverá apresentar registros de imagens que justifiquem o protesto.

**Parágrafo único** - 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 a suspensão ou exclusão de outros eventos.

**Art. 17** - 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. 18** - 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: sitesjogos escolares.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 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

**Art. 19** - Todas as questões serão avaliadas segundo os critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora e os participantes renunciam expressamente, ao aceitarem as regras desta Competição, a qualquer questionamento sobre os critérios/regras adotados.

**Art. 20** - 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. 21** - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Responsáveis técnicos:

Prof. Guilherme Yankous Cicarini  
CREF6 N° 018.269-G/MG  
Coordenador Técnico-Geral

Prof. Rodrigo Tavares Moreira  
CREF6 N° 036.086-G/MG  
Coordenador-Geral