

# REGULAMENTO ESPECÍFICO



# JOER

Jogos Escolares de Rondônia

## INFANTIL

## 2023

**ERRATAS  
E  
ADENDOS**

14.06.2023

### **Adendo 001 – JOER 2023**

Regulamento Específico – Atletismo Infantil:

**Art. 12...**

**Parágrafo Único** - As provas de Lançamento de Dardo, de Disco e Arremesso de Peso, terão as seguintes pesagens por categoria e gênero:

<b>Categoria</b>	<b>Gênero</b>	<b>Lanç. de Dardo</b>	<b>Lanç. de Disco</b>	<b>Arr. de Peso</b>
Infantil	Feminino	500 gramas	750 g Kg	3 Kg
Infantil	Masculino	600 gramas	1 Kg	4 Kg

A prova de Salto em Altura iniciará com o sarrafo nas seguintes alturas:

<b>SALTO EM ALTURA</b>		
<b>CATEGORIA</b>	<b>GÊNERO</b>	<b>ALTURA INICIAL</b>
Infantil	Feminino	1,15m
Infantil	Masculino	1,25m

### **Errata 001 – JOER 2023**

ONDE SE LÊ:

**Art. 15** do Regulamento Específico – FUTSAL Infantil/JOER 2023:

<b>Entre duas equipes</b>	<b>Entre três ou mais equipes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• confronto direto;</li> <li>• maior saldo de gols average em todos os jogos;</li> <li>• maior saldo de gols em toda a fase;</li> <li>• menor número de gols sofridos em toda a fase;</li> <li>• maior número de gols a favor em toda a fase;</li> <li>• sorteio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• maior número de vitórias;</li> <li>• maior saldo average entre as equipes empatas;</li> <li>• maior saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;</li> <li>• menor número de gols sofridos em todos os jogos da fase;</li> <li>• maior número de gols a favor em todos os jogos da fase;</li> <li>• Sorteio</li> </ul>

LEIA-SE:

**Art. 15** do Regulamento Específico – FUTSAL Infantil/JOER 2023:

<b>Entre duas equipes</b>	<b>Entre três ou mais equipes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 2 (duas) equipes);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• maior número de vitórias;</li> <li>• maior saldo average entre as equipes empatas;</li> <li>• maior saldo de gols nos jogos entre as</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maior quociente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase;</li> <li>• Maior número de gols pró-apurado em todos os jogos do grupo na fase;</li> <li>• Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;</li> <li>• Sorteio.</li> </ul>	<p>equipes empatadas;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• maior número de gols marcados em todos os jogos da fase;</li> <li>• menor número de gols sofridos em todos os jogos da fase;</li> <li>• Sorteio</li> </ul>
--	---

## ERRATAS 002 – JOER 2023

ONDE SE LÊ:

### Art. 15 do Regulamento Específico – FUTSAL Infantil/JOER 2023:

Entre duas equipes	Entre três ou mais equipes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• confronto direto;</li> <li>• maior saldo de gols average em todos os jogos;</li> <li>• maior saldo de gols em toda a fase;</li> <li>• menor número de gols sofridos em toda a fase;</li> <li>• maior número de gols a favor em toda a fase;</li> <li>• sorteio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• maior número de vitórias;</li> <li>• maior saldo average entre as equipes empatas;</li> <li>• maior saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;</li> <li>• menor número de gols sofridos em todos os jogos da fase;</li> <li>• maior número de gols a favor em todos os jogos da fase;</li> <li>• Sorteio</li> </ul>

LEIA-SE:

### Art. 15 do Regulamento Específico – FUTSAL Infantil/JOER 2023:

Entre duas equipes	Entre três ou mais equipes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 2 (duas) equipes);</li> <li>• Maior quociente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase;</li> <li>• Maior número de gols pró-apurado em todos os jogos do grupo na fase;</li> <li>• Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;</li> <li>• Sorteio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• maior número de vitórias;</li> <li>• maior saldo average entre as equipes empatas;</li> <li>• maior saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;</li> <li>• maior número de gols marcados em todos os jogos da fase;</li> <li>• menor número de gols sofridos em todos os jogos da fase;</li> <li>• Sorteio</li> </ul>

## NOVO REGULAMENTO ESPECÍFICO

### XADREZ – INFANTIL



#### CAPÍTULO I

#### Da Participação

**Art. 1º** - A competição de xadrez dos **Jogos Escolares de Rondônia – JOER - 2023**, obedecerá às Regras Oficiais da *International Chess Federation - FIDE Laws of Chess*, adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, observando - se as adaptações deste Regulamento.

**Art. 2º** - Cada delegação participará com no máximo 2 (dois) estudantes-atletas no sexo feminino, 2 (dois) estudantes-atletas no naipes masculino e 1 (um) professor/técnico para ambos os gêneros. Nas fases municipais cada município cria seu regulamento próprio para classificar seus 02 representantes por sexo e categoria.

**Art. 3º** - A competição será realizada para os estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos na categoria Infantil: 2009, 2010 e 2011.

**Art. 4º** - A reunião técnica da modalidade, de participação obrigatória para os representantes, será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

**Art. 5º** - O estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, portando sua credencial para que tenha condições de participação, devendo permanecer com a mesma durante toda a partida. Para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.

§ 1º - Os alunos/atletas deverão estar uniformizados com camisa/camiseta (uniforme da escola ou camiseta modalidade), bermuda/calça, meia e tênis ou sapato. Não serão permitidas participações de chinelo ou sandália.

§ 2º - Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas e camisetas) o nome da instituição de ensino, cidade e sigla da unidade da federação (O aluno/atleta poderá usar a camiseta de uniforme da sua escola).

§ 3º - Aqueles estudantes-atletas que estiverem com os uniformes fora dos padrões estabelecidos anteriormente neste Regulamento e nas Regras Oficiais, não serão impedidos de participar no seu primeiro dia de competição e terão relatórios encaminhados à Comissão Organizadora. A partir do segundo dia, os estudantes-atletas que não adequarem seus uniformes serão impedidos de competir.

## CAPÍTULO II

### Das Normas Técnicas

**Art. 6º** - Durante a partida, é expressamente proibido ao estudante-atleta portar qualquer dispositivo eletrônico no ambiente de jogo.

**Parágrafo único** - Em caso de descumprimento, o estudante-atleta perderá a partida.

**Art. 7º** - Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

**Art. 8º** - O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

a) É proibido manter a mão sobre o pino do relógio ou pairar sobre ele.

b) Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio será penalizado de acordo com o estabelecido no Art. 13.4 da Lei de xadrez da FIDE.

c) O término do tempo da partida será declarado pela observação do árbitro ou pela reclamação de um dos jogadores envolvidos na partida.

d) Se as duas setas do Relógio Analógico estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu anteriormente, considera-se que a partida terminou empatada.

e) Quando o tempo do Relógio Digital de ambos os lados se encontrar zerado e nenhum dos jogadores reclamar e o árbitro também não perceber qual o lado que zerou primeiro, considera-se que a partida terminou empatada.

**Art. 9º** - Nesta competição, será realizado 1 (um) torneio para cada uma das seguintes modalidades:

#### 1- Torneio Individual



- PENSADO: Masculino Juvenil e Feminino Juvenil (classificatório para fase seguinte);

- BLITZ (Misto Juvenil)

## **2- Torneio Por Equipes**

- RÁPIDO: Masculino Juvenil e Feminino Juvenil.

**Art. 10** - Haverá **tolerância** de atraso do estudante-atleta contados a partir da autorização da Coordenação para o início de cada rodada, seguindo critérios a seguir:

§ 1º - TORNEIO PENSADO: 45 MINUTOS;

§ 2º - TORNEIOS RÁPIDO E BLITZ até zerarem os relógios.

§ 3º - No caso comprovado de atraso no sistema de transporte dos Jogos, a partida só iniciará na chegada das delegações.

**Art. 11** - Toda e qualquer solicitação de substituição de estudantes-atletas inscritos na competição deverá obedecer ao Regulamento Geral.

**Art. 12** - O estudante-atleta que faltar a determinada rodada e não apresentar justificativa à Coordenação, até o fim da mesma, terá seu nome excluído do próximo emparelamento. Caso a justificativa não seja apresentada durante duas rodadas consecutivas, o estudante-atleta será excluído do torneio.

## **CAPÍTULO III**

### **Do Sistema de Disputa**

**Art. 13** - O sistema de disputa obedecerá o seguinte critério:

- I. Emparelamento feito no programa Swiss Manager;
- II. A ordem da **listagem inicial dos jogadores** para os torneios será pela ordem: **Rating FIDE, Rating CBX e Alfabética** para os que não possuírem ranqueamento.

### **Seção I**

#### **Torneio Pensado Individual**

**Art. 14** - O tempo de jogo será de **60 (sessenta) minutos com acréscimo de 10 (dez) segundos** por lance para cada jogador.

**Art. 15** - O torneio com 10 ou mais estudantes/atletas será realizado no Sistema Suíço Individual de emparelamento em 5 (cinco) rodadas nos naipes feminino e masculino, separadamente.

**Parágrafo único** - Quando houver de 7 (sete) a 9 (nove) estudantes-atletas, o torneio será realizado no Sistema Suíço Individual em 4 (quatro) rodadas e, quando houver menos de 6 (seis) estudantes-atletas, será realizado no Sistema Round-Robin.

**Art. 16** - Os jogadores deverão anotar os seus próprios lances e os lances do adversário na planilha prescrita para a competição, de maneira legível e em algébrico.

## Seção II

### Torneio Blitz Individual

**Art. 17** - O tempo de jogo será de **3 (três) minutos com acréscimo de 2 (dois) segundos** por lance para cada jogador.

**Art. 18** - Este torneio com 10 ou mais estudantes/atletas será realizado no Sistema Suíço Individual de empareiramento em 6 (seis) rodadas de forma MISTA (masculino e feminino juntos).

**Parágrafo único - Parágrafo único** - Quando houver de 7 (sete) a 9 (nove) estudantes-atletas, o torneio será realizado no Sistema Suíço Individual em 4 (quatro) rodadas e, quando houver menos de 6 (seis) estudantes-atletas, será realizado no Sistema Round-Robin.

## Seção III

### Torneio Rápido Por Equipes

**Art. 19** - O tempo de jogo será de **10 (dez) minutos com acréscimo de 5 (cinco) segundos** por lance para cada jogador.

**Art. 20** - Este torneio por equipes será realizado no Sistema Schuring (todos contra todos), nos naipes Feminino e Masculino, separadamente.

**Parágrafo único** - A ordem dos tabuleiros será definida de acordo com a pontuação obtida nos 2 (dois) torneios individuais, conforme Art.20.

**Art. 21** - A pontuação para classificação das equipes nas séries será o somatório das pontuações dos estudantes/atletas de cada Unidades Federativas nos Torneios Individuais, conforme pontuações abaixo:

- a) Torneio **Pensado** Individual: Somatório dos pontos dos estudantes-atletas dos naipes masculino e feminino, sendo vitória (2 pontos), empate (1 ponto) e derrota (0 ponto);
- b) Torneio **Blitz** Misto: Somatório dos pontos dos estudantes-atletas dos naipes masculino e feminino, sendo vitória (1 ponto), empate (0,5 ponto) e derrota (0 ponto);

c) Caso duas equipes empatem em pontos, o critério de desempate, para definir a ordem de classificação será a favor da equipe que possuir o melhor estudante-atleta classificado no Torneio Pensado Individual.

## CAPÍTULO IV

### Dos Critérios de Desempate

**Art. 22** - Para os 2 (dois) Torneios Individuais serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Buchholz mediano, com corte do pior resultado. COD. 37;
- c) Sonnerborg-Berger, sem cortes. COD. 52;
- d) Arranz Sistem (V:1/ E:0,6 N, 0,4 / B D:0) COD. 61
- e) Maior número de vitórias. COD. 12;
- f) Partida extra de xadrez rápido entre os atletas empatadas (15min x 15min).

**Parágrafo único** - Caso haja três empatados, será feito um sorteio para definir o 1º confronto. O perdedor será o 3º Lugar e o vencedor decide com outro o 2º confronto para as classificações de 1º e 2º Lugares nas posições empatadas.

**Art. 23** - Caso um torneio seja realizado no Sistema Round-Robin, esse obedecerá aos critérios de desempate na seguinte ordem:

- a) Confronto direto. - CÓD 11;
- b) Maior número de vitórias. CÓD 12;
- c) Berger sem corte CÓD 52;
- d) Arranz Sistem, (V: 1/ E: 0,6 negras, 0,4 brancas) CÓD 61;
- e) Maioria negra CÓD. 53;
- f) Partida extra de xadrez relâmpago entre os atletas empatadas (5min x 5min).

**Parágrafo único** - Caso haja três empatados, será feito um sorteio para definir o 1º confronto. O perdedor será o 3º Lugar e o vencedor decide com outro o 2º confronto para as classificações de 1º e 2º Lugares nas posições empatadas.

**Art. 24** - Para o torneio RÁPIDO por equipes será adotado, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- a) Match de 1 (uma) partida entre as equipes no ritmo Blitz;
- b) *Armageddon* entre os primeiros tabuleiros de cada equipe.



## CAPÍTULO V

### Dos Equipamentos

**Art. 25** - A Comissão Organizadora deverá dispor dos equipamentos e materiais necessários para o desenvolvimento da competição:

- a) Tabuleiros.
- b) Jogo de peças padrão oficial.
- c) Relógio digital ou analógico aprovados pela Coordenação da modalidade.
- d) Os Relógios digitais disponibilizados/aprovados pela Coordenação da modalidade ficarão sempre nas primeiras mesas de jogos.

## CAPÍTULO VI

### Da Premiação

**Art. 26** - Serão premiados com medalhas os estudantes-atletas **1º, 2º e 3º** lugares do Torneio Pensado, do Torneio Blitz e do Torneio por equipes.

**Parágrafo único:** serão premiadas as escolas com maior número de campeões, vice-campeões e 3º lugar. Caso permanece empatado nos critérios anteriores, segue a pontuação da tabela para desempate. Persistindo o empate, sorteio. Para classificação da Escola e/ou Regional a pontuação para as 08 melhores colocações das 03 (três) provas (Blitz, Convencional e Rápido), será a seguinte:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO		
	PENSADO	BLITZ	RÁPIDO
1º lugar	34,0	17,0	17,0
2º lugar	21,0	10,5	10,5
3º lugar	13,0	6,5	6,5
4º lugar	8,0	4,0	4,0
5º lugar	5,0	2,5	2,5
6º lugar	3,0	1,5	1,5
7º lugar	2,0	1,0	1,0
8º lugar	1,0	0,5	0,5

## CAPÍTULO VII

### Da programação dos torneios/jogos:

**Art. 27** – A modalidade de Xadrez será realizada seguindo o cronograma a seguir:



**JOER 2023**  
Jogos Escolares de Rondônia

- I. **FASES REGIONAIS:** MÍNIMO 02 (dois) PERIODOS (01 árbitro principal + 02 árbitros auxiliares);
- II. **FASES MACRORREGIONAIS:** MÍNIMO 03 (três) PERIODOS (01 árbitro principal + 03 árbitros auxiliares);
- III. **FASES FINAIS:** MINIMO 04 (quatro) PERIODOS (01 árbitro principal + 04 árbitros auxiliares)

## **CAPÍTULO VIII**

### **Das Considerações Gerais**

**Art. 28** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica-Geral.

