

CHESS OPEN GAMBITO DO SETE ORELHAS, BLITZ ONLINE

SÃO BENTO ABADE - MG

Este projeto promovido pelo Treinador e Criador da Equipe de Xadrez de São Bento Abade, Gabriel Frogeri em Parceria com comércio e empresas locais, juntamente com a Secretaria Municipal de Esportes, Turismo e Lazer tem por objetivo promover o Primeiro Chess Open Gambito Do Sete Orelhas, Blitz Online São Bento Abade MG. Diante do quadro da Pandemia do Coronavírus, A Prefeitura Municipal utilizará as ferramentas digitais para promover este grande evento de integração social.

O XADREZ

O xadrez é um dos jogos mais antigos do mundo datando de mais de 1500 anos. O jogo de xadrez evoluiu à medida que se espalhou em volta do globo para o jogo que nós jogamos hoje em dia. Como resultado, este percurso tem unido pessoas de culturas, idades, e experiências diferentes por meio de uma ligação e paixão comuns pelo jogo.

Incluir o xadrez na escola tem sido uma prática cada vez mais comum das instituições de ensino. Os jogos, de modo geral, possuem uma forte influência no aprendizado das crianças. Eles fazem parte do planejamento pedagógico das escolas e proporcionam diversas contribuições, como desenvolvimento motor, social, cultural, entre eles

Raciocínio e concentração, o xadrez é um jogo que exige bastante atenção dos jogadores, tanto nos momentos de suas jogadas quanto dos adversários. É fundamental ter concentração para planejar as estratégias e encontrar os melhores movimentos para as peças. O jogo é conhecido por exigir total concentração dos jogadores e por levar os participantes a tentar prever a jogada do outro, o que favorece o desenvolvimento do raciocínio.

Estimula a paciência, inseridos em um mundo altamente tecnológico, as crianças estão cada vez mais acostumadas a ter acesso a diferentes aparelhos e jogos ao mesmo tempo. No xadrez, é necessário ter paciência para analisar o jogo, as ações e movimentos do adversário. Por isso, é importante ter paciência para se concentrar no jogo.

Exercita a mente, como comentamos, o jogo exige análise de diversas possibilidades de movimentações das peças com o intuito de alcançar o xeque-mate no rei adversário. Além de prestar atenção em suas próprias jogadas, é fundamental tentar descobrir as ações do adversário. Esse tipo de exercício possibilita ampliar o raciocínio analítico e expandir o potencial da mente.

Lidar com o sentimento de perda: no xadrez há vencedores e derrotados. Lidar com ambas situações faz parte do desenvolvimento do ser humano. Isso não impede que seja mantido um ambiente de cordialidade nas partidas, o que contribui para que a derrota seja assimilada com mais facilidade pelos alunos.

Aumento do rendimento escolar, com as habilidades desenvolvidas por meio do jogo, os alunos passam a ter mais facilidade para lidar com os conteúdos em sala de aula, contribuindo para o aumento do rendimento escolar. Como trabalham a concentração e raciocínio, as crianças que jogam xadrez passam a ter esse comportamento durante as aulas e apresentam notas melhores no boletim escolar.

Conforme Mikhail Tal (1961), “o xadrez é a primeira de todas as artes”. É, portanto, uma arte bela e apresenta inúmeras possibilidades de ser exercida. Fator este que grandes nomes da história se renderam a essa façanha, dentre eles: Napoleão, Einstein, Voltaire, Montesquieu, Benjamin Franklin, Victor Hugo, Machado de Assis, Monteiro Lobato. Outro importante fator, é que se trata de um esporte que além de ser jogado pessoalmente, pode ser jogado pelo computador, unindo jogadores de diversas partes do globo terrestre – característica que faz do jogo o esporte do novo milênio. Rev. Educ., v. 8, n.25, p.63-69, 2015 67 SANTOS, A.M.; MELO, A.S.A.S.

O SETE ORELHAS

A incrível saga do Sete Orelhas, lendário vingador mineiro, faz parte da história e da Identidade de São Bento Abade.

Nossa história começa em um tempo em que Minas era capitania e a Justiça estava a léguas de distância dos arraiais – quando estava! –, o bárbaro assassinato de um fazendeiro desencadeou a morte igualmente sangrenta de sete irmãos. Amarrado a uma

figueira, João Garcia Leal, de 43 anos, foi despelado vivo, sem a menor chance de defesa, depois da disputa com um vizinho pela demarcação de terras.

Sedento de vingança e sem apoio das autoridades coloniais, o irmão da vítima, Januário Garcia Leal (1761 –1808), considerado um homem bom e trabalhador, jurou vingança e seguiu os criminosos território mineiro afora, eliminando um a um. Para finalizar o ato, cortava a orelha do homem “justiçado”, salgava e enfiava num cordão. Não demorou muito para ser conhecido como Sete Orelhas.

A história, que completa 210 anos e já foi tema de inúmeras obras literárias, teria se passado onde é hoje uma propriedade particular em São Bento Abade, a 256 quilômetros de Belo Horizonte, no Sul do estado. O local é tombado pelo município e a saga do justiceiro está a caminho de ganhar registro como patrimônio imaterial.

Regulamento do Campeonato Digital Xadrez

Art. 1º- A Competição Chess Open Gambito Do Sete Orelhas, Blitz Online São Bento Abade MG, obedecerá às regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez. - FIDE, na modalidade Blitz – Apêndice “A.4” do Código da FIDE, observadas as adaptações deste Regulamento.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º Serão realizadas somente no site da Prefeitura Municipal de São Bento Abade até durar o período de inscrição.

I- O Jogador deverá criar uma conta na plataforma do Lichess.

II – Disponível no link: <https://lichess.org/signup>, depois disponibilizar seu nickname (nome de cadastro no Lichess)

III – Poderão participar jogadores de todas as idades. Participantes menores de 18 anos deverão apresentar um termo livre e esclarecido devidamente assinados pelos pais ou responsáveis.

DA COMPETIÇÃO

Art. 2º - A competição de xadrez acontecerá online na plataforma Lichess.

I - Até 10 minutos antes da hora marcada para o início da competição, o atleta deverá se apresentar logado no link disponibilizado pela equipe organizadora do projeto.

II - O atleta poderá usar celular, tablet, computador, notebook ou qualquer outro meio digital que lhe proporcione o jogo online.

III – As partidas poderão ser transmitidas online na página da Prefeitura Municipal, por onde todos os pais poderão torcer por seus filhos, amigos ou vizinhos.

IV- É extremamente proibido o uso de Programas de Computador/ Engines- não pode utilizar quaisquer programas de computador para analisar jogos em andamento. Isto inclui o Chessmaster, Fritz, Komodo, Houdini, Stockfish, Bases de Dados de Xadrez com um UCI ativo, ficando assim vedado consultar um programa de computador/ engine, ou outro humano para opinar sobre bases de dados de aberturas, tabelas de finais, auto - preparação ou análise que sejam relacionadas a uma partida em andamento no Lichess.com. No Xadrez ao Vivo, NENHUM tipo de assistência externa é permitido.

Se por algum motivo o jogador for pego ou houver indícios de utilização de Engines o jogador será eliminado do Torneio sem qualquer reembolso.

Das Categorias

I - Homens e Mulheres disputarão na mesma categoria, não haverá separação, da mesma forma não haverá separação das idades. Somente haverá separação na hora de premiar, mais qualquer um pode ganhar o prêmio máximo.

DA ARBITRAGEM

Art. 3º Os árbitros estabelecidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção da competição.

DOS EMPARCEIRAMENTOS

Art. 4º - Do sistema de empareiramento: será adotado o programa Swiss Perfect 98.

I - A Lista do empareirados serão públicas na Página da Prefeitura Municipal no Facebook, e também os resultados de cada partida.

II - De acordo com o número de atletas participantes será adotado o Sistema Suíço de empareiramento ou o Sistema Round-Robin de empareiramento (todos x todos).

III- Havendo um número superior a 300 jogadores, serão feitas duas chaves, sendo Chave A e chave B. Os 50 melhores jogadores de cada chave passam para a próxima fase.

Parágrafo único - Para a competição com número igual ou superior a 7 (sete) atletas, será adotado o Sistema Suíço de empareiramento em 5 (cinco) rodadas. Para número inferior a 7 (sete) atletas, será adotado o Sistema Round-Robin de empareiramento (todos x todos), cujo número de rodadas estará condicionado ao número de competidores: 5 (cinco) rodadas para 5 (cinco) ou 6 (seis) estudantes-atletas e 3 (três) rodadas para 3 (três) ou 4 (quatro) atletas.

IV - Os critérios de desempate a serem adotados serão diferenciados de acordo com o sistema de empareiramento.

V - Para o Sistema Suíço de empareiramento serão adotados os critérios de desempate, na seguinte ordem:

1º: Median Buchholz;

2º: Buchholz

3º: Progress

4º: Number of Wins

5º: Berger

V - Para o Sistema Round-Robin de empareiramento serão adotados os critérios de desempate, na seguinte ordem:

1º: Sonneborn-Berger;

2º: Número de vitórias;

3º: Sorteio.

O TEMPO DE REFLEXÃO

Art. 6º - O tempo de reflexão alocado a cada atleta será determinada pela equipe organizadora, conforme descrito abaixo:

I – O tempo de reflexão será 3+2 (3 minutos + 2 segundos de acréscimo para cada lance)

DAS RODADAS

Art. 7º – Serão ao todo 05 (cinco) rodadas. Se houver muitos empates, poderão acontecer rodadas extras.

I – Será realizada 1 (uma) rodada por dia.

II– O atleta que não se apresentar para jogar em até 10 (dez) minutos contados a partir da hora marcada pela organização para o início da rodada será considerado ausente e consequentemente, perdedor da partida e terá o ponto computado ao adversário do emparelamento.

III – O atleta que faltar a uma rodada terá o ponto computado ao adversário do emparelamento. Mas pode jogar a próxima rodada.

DOS RECURSOS

Art. 8º – Recurso de atleta contra qualquer decisão da arbitragem deverá ser entregue via e-mail, ou presencial feito por escrito entregue e assinado por meio do representante à Comissão Organizadora, no prazo máximo de até 1:00 hora após o término da rodada/prova. E-mail: campeonatodexadrezonline@gmail.com

I - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica-Geral e pela Coordenação-Geral, desde que as resoluções finais não contrariem as regras oficiais do Regulamento Específico.

Parágrafo único – A ‘Diretriz III’ do *FIDE Laws of Chess* será aplicável e a

decisão do árbitro será definitiva, não cabendo recurso.

DAS PREMIAÇÕES

Art. 9º – Serão premiados os 10 primeiros colocados, que receberão as seguintes premiações:

1º lugar, 400 reais + curso de xadrez + Livro contando a Lendária História do Sete Orelhas

2º lugar, 100 reais + curso de xadrez + Livro contando a Lendária História do Sete Orelhas

3º lugar, 50 reais + curso de xadrez + Livro contando a Lendária História do Sete Orelhas

4º ao 10º lugar, Certificado + Livro contando a Lendária História do Sete Orelhas

I – Todas as quantias em dinheiro referentes aos prêmios têm como origem o apoio dos patrocinadores deste campeonato.

II - A mulher são-bentense mais bem colocada do Campeonato ganha 50 reais para gastar no comércio de São Bento Abade.

III – A pessoa mais bem colocada de São Bento Abade, seja masculino ou feminino, ganha um Tabuleiro de Xadrez.

Responsável Técnico:

Prof. Arbitro: Gabriel Frogeri da Silva