

---

## REGULAMENTO 2018

### Objetivo

As regras dos jogos estão no site do IRM Instituto Rubens Meneghetti ([www.irm.org.br/tabuleiro](http://www.irm.org.br/tabuleiro))

Incentivar a prática dos jogos de Damas, Gamão e Xadrez, entre os estudantes do 6º ao 9º ano do ensino público dos municípios convidados.

---

### Desafios

1. As olimpíadas ocorrerão no segundo semestre, através de jogos entre classes do mesmo município e série.
2. Cada classe deverá enfrentar todas as demais da mesma série no mesmo município em três oportunidades: na primeira as classes jogarão Damas, na segunda Gamão e na terceira Xadrez.
  - 2.1. Nos casos em que o enfrentamento de todas as séries do mesmo município não for possível, a Secretária de Educação deverá apresentar uma proposta alternativa ao IRM, antes da inscrição das classes.
  - 2.2. Existindo diferença na quantidade de alunos entre as classes da mesma série, os jogos poderão ser repetidos pelos alunos que jogaram anteriormente, para que não fiquem alunos sem jogar.
  - 2.3. Para que a partida tenha os efeitos desejados na formação do aluno, recomenda-se que os professores orientem suas crianças para pensarem bastante antes de cada jogada. Agindo dessa forma, o tempo de cada partida não deverá ser inferior a 10 ou 15 minutos.
3. Cada Secretaria ou Coordenadoria de Educação dos municípios participantes deverá destacar um representante que ficará responsável pelas seguintes atividades:
  - 3.1. Receber as inscrições dos professores participantes e encaminhá-las ao IRM;
  - 3.2. Verificar a quantidade de tabuleiros ou conjunto de peças necessárias;
  - 3.3. Desenvolver o calendário dos jogos, divulgá-lo entre os professores participantes e tomar as providências necessárias para a realização dos jogos;
  - 3.4. Esclarecer as dúvidas das classes participantes;

- 3.5. Entregar ao IRM, ao final de sua realização, as tabelas e súmulas dos jogos assinada pelos professores que inscreveram nas classes.
4. O jogo não realizado por falta de jogador, terá seu resultado considerado como vitória do jogador que compareceu.
5. A classificação de cada classe será determinada pela Média de Pontos Ganhos em todos os jogos disputados pela classe, a ser obtida através da divisão do total dos pontos ganhos pela quantidade de jogos realizados, que não poderá ser inferior a 90% da quantidade de alunos inscritos.
6. Pontuação
- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| a) Xadrez ou Damas  | b) Gamão            |
| - Vitória: 3 pontos | - Vitória: 3 pontos |
| - Empate: 1 ponto   | - Derrota: 0 ponto  |
| - Derrota: 0 ponto  |                     |

## Premiação

7. A classe com a maior média de pontos em cada Município será premiada com uma viagem, à sua escolha, para um dos seguintes parques: Hopi Hari, Wet'n Wild, Castelo Park aquático ou Thermas Walter Park (São Pedro) (1).

(1) A relação dos parques poderá sofrer alterações sem aviso prévio.

8. O prêmio supra mencionado inclui:

8.1. ônibus (ida e volta); e

8.2. entradas para os parques em quantidade igual ao número de alunos da classe, conforme relação entregue no momento da inscrição, acrescida do professor que inscreveu a classe e dos monitores.

8.3. Guloseimas (bolacha, salgadinhos e refrigerante) para a viagem.

9. Será de responsabilidade do professor que inscreveu a classe:

9.1. a obtenção da autorização de viagem junto aos pais ou responsáveis dos alunos; e

9.2. o monitoramento dos alunos que participarão da viagem.

10. O professor responsável da classe premiada receberá o prêmio de R\$ 1.750,00, caso ele não deixe de dar aula por qualquer motivo, por mais de 04 dias letivos no semestre.

10.1. Para computo das ausências será considerado o período compreendido entre o início das aulas no 2º semestre e o dia 23/11/2018.

10.2. O pagamento do prêmio será realizado através de depósito na conta corrente indicada pelo professor.

#### 11. Desempate

Havendo empate na pontuação, será vencedora a classe com a menor diferença entre a pontuação, em todos os jogos, do aluno que mais pontuou e a quantidade de pontos do aluno que menos pontuou considerando as três modalidades. Não sendo possível o desempate, será concedida a premiação para ambas as classes, e o prêmio do professor será dividido entre eles.

### Inscrições

12. As inscrições deverão ser feitas junto ao representante destacado pela Secretaria ou Coordenadoria de Educação do município, através de um dos professores da classe, mediante:

12.1. a entrega da relação dos alunos matriculados; e

12.2. indicação da quantidade de monitores que acompanharão a classe, caso ela seja a vencedora; e

12.3. informação da data e o local da viagem escolhida pela classe, caso ela seja a vencedora.

13. Terá sua inscrição cancelada, a critério do Instituto:

13.1. A classe que não comparecer a uma ou mais partidas; ou

13.2. Não entregar as tabelas e súmulas preenchidas corretamente; ou

13.3. 1Desrespeitar, a critério do IRM, as regras de conduta durante a realização dos jogos.

## Prazos

### 14. O Cronograma para a realização das olimpíadas:

Atividade	Prazo
Data limite para que o IRM receba a confirmação dos professores inscritos mediante a entrega das listas de chamada	13/08/2018
Data limite para a solicitação de tabuleiros ou peças	13/08/2018
Data limite para entrega ao IRM da tabela dos jogos	13/08/2018
Período para treinamento e realização dos jogos	17/08 à 26/10/2018
Entrega das tabelas e súmulas preenchidas corretamente	31/10/2018
Divulgação dos vencedores	09/11/2018
Viagem da classe vencedora	19/11 à 07/12/18