

REGULAMENTO

Game de Comercialização MCP

Versão 1

Data: 27/03/24

REGULAMENTO DO GAME DE COMERCIALIZAÇÃO MCP

CAPÍTULO I

Das disposições gerais

Art. 1º. O objetivo deste regulamento é viabilizar a execução adequada e harmoniosa do Game de Comercialização do MCP - Mercado de Curto Prazo (game), desenvolvido e mantido pela CCEE - Câmara de Comercialização de Energia Elétrica.

Art. 2º. O game tem por finalidade promover a capacitação dos interessados em conhecer a dinâmica de comercialização de energia elétrica no mercado brasileiro.

Art. 3º. O controle e operacionalização do game está sob a responsabilidade da Gerência de Capacitação (GCAP), com apoio das áreas de tecnologia da CCEE.

CAPÍTULO II

Da Organização

Art. 4º. Será formado um comitê organizador para a execução do game, designado como responsável pela execução da competição, com o objetivo de realizar a curadoria de desenvolvimento de todo o regulamento da competição, além da função de julgar, imparcialmente, casos extraordinários inerentes a regras contraditórias ou que não tenham sido tratadas neste regulamento, inclusive com total autoridade em substituir ou adicionar novas regras no decorrer da competição.

Art. 5º. As decisões do comitê organizador deverão ser respeitadas sem nenhum tipo de objeções por parte dos jogadores participantes.

Art. 6º O comitê organizador será composto por membros da Gerência Executiva de Regulação e Capacitação (GERCP), em número ímpar, de ao menos 3 (três) integrantes.

Art. 7º. O comitê organizador do game terá como função avaliar todas as demandas e necessidades de arbitragem em relação a qualquer ponto ou assunto relacionado às execuções, sendo que a interpretação do comitê é irrevogável, durante ou após o término da execução do game.

Art. 8º. Todas as etapas do game serão realizadas remotamente, ou seja, por meio de sistema computacional disponibilizado pela CCEE, com URL disponibilizada aos jogadores inscritos que participarem da aula de introdução a ser realizada no primeiro dia da competição.

Art. 9º. Para a participação na sala de aula e nas partidas cada jogador inscrito deverá utilizar dispositivo com capacidade de acesso à internet por meio de navegador web: Google Chrome, Apple Safari ou Microsoft Edge.

CAPÍTULO III

Do game

Art. 10º. Todos convidados a participar do game deverão participar e seguir todas as orientações passadas na aula de introdução que antecederá o início da execução das partidas.

Art. 11º. A execução do game se dará em cinco dias consecutivos com as partidas tendo a duração de 24 horas, se iniciando às 20h e finalizando às 20h do dia posterior.

Art. 12º. No primeiro dia do game, haverá duas salas de aula virtuais disponíveis aos jogadores inscritos, onde será realizada a apresentação da estrutura e dinâmica do game.

Art. 13º. Cada jogador inscrito deverá realizar a participação em ao menos uma das aulas de aula, a sua escolha, para obter as orientações e chave de acesso necessárias para a participação no game. Também será disponibilizado, além deste regulamento, material didático auxiliar para a preparação dos jogadores.

Art. 14º. Nos 3 (três) dias consecutivos serão executadas as partidas do game, cada uma com duração aproximada de 24 horas. Cada partida corresponderá à publicação da relação do PLD (Preço de Liquidação das Diferenças), período de negociações, contabilização e divulgação dos resultados da contabilização.

Art. 15º. No quinto dia será realizado o fechamento do evento com a apresentação dos 2 (dois) jogadores mais bem colocados em cada uma das 3 (três) categorias.

Art. 16º. A participação de cada jogador se dará através da aplicação rodando em navegador web, e a integração entre os participantes e equipe de suporte da GCAP ocorrerá através de sala de aula virtual no aplicativo Microsoft Teams.

Art. 17º. Caso aconteça algum imprevisto relacionado à plataforma de execução do game, que inviabilize o adequado andamento das partidas, o jogo será interrompido e poderá ser retomado assim que o sistema for reestabelecido, e caso não seja possível, as partidas serão suspensas e reiniciadas no dia seguinte.

Art. 18º. O game será composto por dashboards, relatórios e telas de acesso às negociações em balcão de negociação e registro de contratos de comercialização de energia elétrica.

Art. 19º. Os participantes que não se apresentarem em uma das salas de aula de introdução serão desclassificados e poderão ser substituídos por pessoas indicadas pelo comitê organizador, não sendo possível a designação de substituto por parte do jogador inscrito faltante, ou seja, o jogador que não comparecer em ao menos uma das aulas de introdução.

Art. 20º. É solicitado aos participantes que se mantenham informados sobre os horários de execução e em relação às regras apresentadas neste regulamento.

Art. 21º. A utilização do balcão de negociação disponibilizado no game é de uso opcional, sendo que os jogadores poderão realizar livre e bilateralmente a negociação dos contratos de energia com qualquer outro participante, incluindo a possibilidade de cessão de energia por parte dos jogadores sorteados como consumidores.

CAPÍTULO IV

Dos critérios de classificação

Art. 22º. Os critérios de cálculo de rating aplicados para determinar a pontuação são os mesmos para todos os jogadores, independente da categoria de agente (geração, comercialização ou consumidor).

Art. 23º. O rating de cada jogador será obtido pela média aritmética da medida de margem e a média da medida de escala:

**O RATING É OBTIDO
A PARTIR DA MÉDIA
DE DOIS CÁLCULOS**

$$\left. \begin{array}{l} 50\% : \text{ Medida de Margem} = \frac{\text{LUCRO ou ECONOMIA}}{\text{RECEITA ou VERBA}} \\ 50\% : \text{ Medida de Escala} = \frac{\text{LUCRO ou ECONOMIA}}{\text{LUCRO ou ECONOMIA GLOBAL}} \end{array} \right\}$$

- A medida de margem é obtida através do somatório do resultado financeiro global do jogador (lucro e/ou economia obtidos) dividido pela receita de venda e/ou verba inicial disponibilizada; e

- A medida de escala é obtida através do somatório do resultado financeiro global do jogador dividido pelo somatório dos resultados financeiros globais de todos os jogadores.

Art. 24º. O ranking de cada participante, medido em estrelas, será baseado na classificação dada pelo rating individual de cada jogador, com base na tabela de conversão:

RATING > 200 then 6
RATING > 150 then 5.5
RATING > 100 then 5
RATING > 75 then 4.5
RATING > 50 then 4
RATING > 40 then 3.5
RATING > 30 then 3
RATING > 25 then 2.5
RATING > 20 then 2
RATING > 15 then 1.5
RATING > 10 then 1
RATING > 0 then 0.5

CAPÍTULO V

Dos participantes

Art. 25º. O comitê organizador será o responsável pela relação dos alunos do Portal de Aprendizado da CCEE que serão convidados, ou demais convidados pelo comitê organizador, e os jogadores participantes será definido por ordem de inscrição realizada na turma de participação criada no Portal de Aprendizado da CCEE. Após completadas as vagas disponíveis será formada uma lista de espera de jogadores, sendo que todos as convocações serão realizadas antes do início da competição.

Art. 26º. O convite e participação de cada jogador convidado é individual, e não está vinculado a eventual empresa em que este é proprietário, colaborador ou contratado (terceiro). O convite será realizado por email, encaminhado pela CCEE.

Art. 27º. O aluno convidado inscrito será a pessoa que desempenhará todas as atividades relacionadas à realização do game, desde a preparação, participação na aula de introdução e partidas a serem executadas, ou seja, ele será o competidor individual, e que não poderá ser substituído dentro da competição.

Art. 28º. Através de sorteio cada participante será designado com um usuário específico e de uso individual, com perfil de jogador para uma das 3 categorias disponíveis no game: gerador, comercializador ou consumidor livre.

CAPÍTULO VI

Da comunicação

Art. 29º. O jogador participante autoriza previamente à CCEE a divulgação do seu nome como classificado vencedor ou vice vencedor na competição, de acordo com a respectiva categoria participante.

Art. 30º. A CCEE não efetuará a divulgação da classificação geral dos participantes e não autoriza a divulgação desta classificação por parte dos jogadores participantes.

CAPÍTULO VII

Das disposições gerais

Art. 31º. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão analisados e decididos pelo comitê organizador.