

Regulamento

Regulamento do 2º Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (2005/2006)

Disposições gerais

1. O Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (2005/2006) é uma competição dirigida essencialmente aos estudantes dos ensinos básico e secundário e estruturada e realizada por uma Comissão Organizadora em colaboração com APM, Museu de Ciência da Universidade de Lisboa, Ciência Viva Aveiro, SPM.
2. É disputado em quatro categorias correspondentes aos três ciclos do ensino básico (primeira, segunda e terceira categorias) e ao ensino secundário (quarta categoria), e regime aberto.
3. Em todas as categorias haverá apenas uma final nacional.

Organização

4. A competição consta de 6 jogos: Semáforo, Amazonas, Hex, Ouri, Go, Pontos e Quadrados. As descrições e as regras destes jogos estão disponíveis na página <http://ludicum.org>.
5. A distribuição dos jogos pelos níveis de ensino será assim feita:
 - a. primeira categoria (primeiro ciclo): Semáforo, Pontos e Quadrados, Ouri;
 - b. segunda categoria (segundo ciclo): Semáforo, Ouri, Hex;
 - c. terceira categoria (terceiro ciclo): Amazonas, Ouri, Hex;
 - d. quarta categoria (secundário): Amazonas, Hex, Go.
6. A inscrição das Escolas deverá ser feita até uma data a fixar pela Comissão Organizadora.
7. Cada escola poderá inscrever somente um aluno por jogo e por nível de ensino (categoria). A Comissão

Organizadora poderá impor um número limite de inscrições (concorrentes e/ou escolas).

Final Nacional

8. A Final Nacional decorrerá em Aveiro, no dia 10 de Março de 2005.
9. A Comissão Organizadora é responsável pela classificação das competições, assegurando que as pontuações são atribuídas equitativamente e de acordo com os regulamentos.
10. Aos vencedores serão atribuídos prémios a divulgar oportunamente. Todos os participantes na final receberão diplomas de participação. A tabela completa de prémios será divulgada pela Comissão Organizadora.
11. A declaração dos vencedores e a entrega dos prémios serão efectuadas numa sessão especialmente organizada para o efeito.

Regulamento da Prova

Aspectos sobre a arbitragem

12. Dois tipos básicos de irregularidades podem decorrer durante um jogo:
Não respeitar as regras do jogo (por exemplo, efectuar lances ilegais); Irregularidades de conduta (por exemplo, gritar durante o jogo).
13. Os árbitros têm o dever de intervir sempre que observarem irregularidades no decorrer dos jogos.
14. Caso a irregularidade não pareça ser intencional, a conduta dos árbitros deverá ser tentar recolocar a situação de jogo tal como estava antes da dita irregularidade e ter uma atitude pedagógica face à situação;
15. Caso a irregularidade pareça ser intencional, os árbitros deverão ter uma conduta mais punitiva que poderá ir desde a simples advertência até à decisão de dar por terminado o jogo com derrota para o infractor;
16. Se um árbitro for chamado para intervir face a uma hipotética irregularidade que não observou, deverá agir

consoante a percepção que tenha dos depoimentos e comportamentos de jogadores e testemunhas;

17. É expressamente proibido pessoas alheias a determinado jogo (sem ser os árbitros) terem interferência no dito jogo, a não ser se questionadas pelos árbitros sobre qualquer questão. É vital os árbitros intervirem no sentido de fazer respeitar esta regra.
18. Depois de um jogador completar uma jogada já não poderá voltar atrás. Repare-se que esta regra não é igual à famosa regra do xadrez “peça tocada peça jogada”.
19. Os jogos são feitos sem relógio. Sendo assim, cabe aos árbitros intervir no sentido de se jogar num ritmo aceitável de forma a impedir que certos jogos se eternizem. Sendo assim, se se observar que certo jogador não joga de propósito ou, se pensa demasiado, o árbitro tem o poder de lhe pedir para jogar.

Aspectos sobre a prova e sobre os emparceiramentos

20. Os campeonatos das diversas categorias terão uma fase preliminar de apuramento e uma fase final.
21. O número de apurados nas fases preliminares será decidido na ocasião pela Comissão Organizadora em função do número de participantes.
22. O número de jogos efectuados em cada fase será decidido na ocasião pela Comissão Organizadora em função do número de participantes.
23. Ambas as fases serão organizadas tendo por base o sistema suíço de emparceiramento.
24. Os desempates que decidam apuramentos ou lugares com direito a prémio serão feitos da seguinte maneira (por esta ordem):
 - a. Sistema Progressivo
 - b. Sistema Buchholz
 - c. Sorteio

a. SISTEMA ACUMULATIVO OU PROGRESSIVO

O cálculo é feito somando a pontuação do jogador em questão, em cada ronda.

Por exemplo: Imaginemos que um jogador tem num percurso de quatro rondas a sequência seguinte:

Vitória, Derrota, Vitória e Derrota, a sua pontuação progressiva será 1, 1, 2 e 2, e o seu desempate progressivo será a soma que é igual a 6.

Outro exemplo: se um jogador tem num percurso de quatro rondas a sequência

Derrota, Vitória, Vitória e Derrota,

a sua pontuação progressiva será 0, 1, 2 e 2, e o seu desempate progressivo será a soma que é igual a 5.

b. SISTEMA BUCHHOLZ

O sistema Buchholz é um sistema de desempate em que se somam as pontuações dos adversários enfrentados ao longo do torneio.

Por exemplo: Imaginemos que um jogador tem num percurso de quatro rondas a seguinte sequência de adversários:

João (que acabou com 3 pontos)

Jorge (que acabou com 2 pontos)

José (que acabou com 0 pontos)

Jacinto (que acabou com 1 ponto)

o seu Buchholz será a soma que é igual a 6.

Resumo do sistema suíço de emparelamento:

A ideia básica deste sistema consiste em emparelhar jogadores que tenham pontuações idênticas no decorrer das jornadas do campeonato.

É um pouco complicado descrever aqui o sistema em todos os seus pontos, pode consultar-se

<http://www.fide.com/official/handbook.asp>

Normalmente as organizações recorrem a software próprio para efectuar os emparceiramentos. Em resumo, o sistema suíço funciona ordenando os jogadores com os mesmos pontos pelo seu rating e emparceirando o jogador com maior rating do grupo com o o jogador com maior rating da segunda metade do grupo. Em seguida, o segundo jogador com maior rating é emparceirado com o segundo jogador com maior rating da metade de baixo, etc. Se houver um número ímpar de jogadores com os mesmos pontos, o jogador com menos rating será emparceirado com o jogador de maior rating do grupo de jogadores imediatamente abaixo. Nunca dois jogadores podem jogar duas vezes no mesmo torneio. São feitos esforços para que os jogadores alterem de cores no decorrer do torneio.

NOTA: Neste campeonato, os jogadores não obedecem a nenhum rating padronizado. Sendo assim, a lista inicial será ordenada pela ordem de chegada dos jogadores.

Disposições finais

25. As organizações patrocinadoras divulgarão, na www e/ou por outros meios que considerarem apropriados, todos os aspectos relevantes acerca da competição, entre os quais, obrigatoriamente, um relatório da Comissão Organizadora e os nomes dos vencedores.
26. Qualquer questão resultante de omissão ou dúvidas de interpretação do presente regulamento será resolvida pela Comissão Organizadora.