



JOGOS MATEMÁTICOS

16º CAMPEONATO NACIONAL

REGULAMENTO

REGULAMENTO DO 16.º CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2022/2023

DISPOSIÇÕES GERAIS

1. O 16.º Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (2022/2023) é uma competição dirigida essencialmente aos estudantes dos ensinos básico e secundário e estruturada e realizada por uma Comissão Organizadora Local (Fábrica Centro Ciência Viva de Aveiro, Departamento de Matemática da Universidade de Aveiro e Projeto Matemática Ensino da UA) em colaboração com a Associação Ludus, a Associação de Professores de Matemática, a Sociedade Portuguesa de Matemática e a Ciência Viva.
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 há apenas uma final nacional.

ORGANIZAÇÃO

4. A competição consta de 6 jogos: Semáforo, Gatos & Cães, Rastros, Produto, Dominório e Atari Go. As descrições e as regras destes jogos estão disponíveis na página <https://www.ua.pt/pt/fabrica/cnjm16>.
5. A distribuição dos jogos pelos níveis de ensino será a seguinte:
 - a. primeira categoria (primeiro ciclo): Semáforo, Gatos & Cães, Rastros;
 - b. segunda categoria (segundo ciclo): Gatos & Cães, Rastros, Produto;
 - c. terceira categoria (terceiro ciclo): Rastros, Produto, Dominório;
 - d. quarta categoria (secundário): Produto, Dominório, Atari Go.
6. A inscrição das Escolas deverá ser feita até 6 de janeiro de 2023. As informações relevantes estão em <https://www.ua.pt/pt/fabrica/cnjm16>.
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). A inscrição correta (nível de ensino e escola de cada aluno) no campeonato é da responsabilidade do(s) professor(e)s acompanhante(s); no caso de dúvidas, podem vir a ser solicitados comprovativos, para confirmar a veracidade das informações facultadas.

FINAL NACIONAL

8. A Final Nacional decorrerá na Universidade de Aveiro, no dia 24 de março de 2023.
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 efetuadas numa sessão especialmente organizada para o efeito.

REGULAMENTO DA PROVA

Aspetos sobre a arbitragem

12. Dois tipos 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 ou atrasar propositadamente o desenrolar da partida).
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 ou até mesmo a sua desclassificação do torneio;
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. É expressamente proibido usar telemóveis, auriculares ou qualquer tipo de dispositivo no decorrer do jogo.

Aspectos sobre a prova e sobre os empareiramentos

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 empareiramento.
24. Os desempates que decidam apuramentos ou lugares com direito a prémio serão feitos da seguinte maneira:
 - a. Sistema Buchholz
 - b. Sistema Progressivo
 - c. Sistema Buchholz Corrigido
 - d. Partida de Desempate (caso a organização pense ser adequado)
 - e. Sorteio
25. O sistema Buchholz é um sistema de desempate baseado na soma das pontuações dos adversários enfrentados ao longo do torneio. O sistema progressivo é baseado na soma dos pontos que, no final de cada sessão, o jogador totaliza. Se, antes de calcularmos o Buchholz, excluirmos o adversário com menos pontos estamos a calcular o chamado Buchholz Corrigido.

Resumo do sistema suíço de empareiramento:

A ideia básica deste sistema consiste em empareirar 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 empareiramentos.

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

26. As organizações patrocinadoras divulgarão, na internet e/ou por outros meios que considerarem apropriados, todos os aspetos relevantes acerca da competição, entre os quais, obrigatoriamente, um relatório da Comissão Organizadora e os nomes dos vencedores.
27. No caso de incumprimento de alguma das regras, o professor responsável será chamado e o incidente será reportado à escola.
28. Qualquer questão resultante de omissão ou dúvidas de interpretação do presente regulamento será resolvida pela Comissão Organizadora.

 JOGOS
MATEMÁTICOS
16º CAMPEONATO NACIONAL

COMISSÃO LOCAL

FÁBRICA
CENTRO CIÊNCIA VIVA
aveiro



dmate
universidade de aveiro
departamento de matemática



pmate
universidade de aveiro
projeto matemática ensino

COMISSÃO NACIONAL



Ludus



APM
Associação de Professores
de Matemática

spm
SOCIEDADE PORTUGUESA DE MATEMÁTICA

CIÊNCIA VIVA