

Regulamento

Regulamento do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos 9 (2012/2013)

Disposições gerais

1. O Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos 9 (2012/2013) é uma competição dirigida aos estudantes dos ensinos básico e secundário estruturada e realizada por uma Comissão Organizadora constituída pela Associação Ludus, Associação dos Professores de Matemática e Sociedade Portuguesa de Matemática e com o apoio da 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), em regime aberto.
3. Em todas as categorias haverá apenas uma final nacional.

Organização

4. A competição consta de 6 jogos: Semáforo, Gatos e Cães, Rastros, Hex, Avanço e Produto. As descrições e as regras destes jogos estão disponíveis na página <http://ludicum.org/cnjm/9/regrasCNJM9.pdf/>.
5. A distribuição dos jogos pelos níveis de ensino será assim feita:
 - a. primeira categoria (primeiro ciclo): Semáforo, Gatos e Cães, Rastros;
 - b. segunda categoria (segundo ciclo): Gatos e Cães, Rastros, Hex;
 - c. terceira categoria (terceiro ciclo): Rastros, Hex, Avanço;
 - d. quarta categoria (secundário): Hex, Avanço, Produto.
6. Todas as escolas se podem inscrever no CNJM (não são aceites inscrições de agrupamentos). 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).
8. A Comissão Organizadora é responsável pela classificação das competições, assegurando que esta está de acordo com os regulamentos.
9. Aos vencedores serão atribuídos prémios a divulgar oportunamente. Todos os participantes na final receberão diplomas de participação.
10. A declaração dos vencedores e a entrega dos prémios serão efetuadas numa sessão especialmente organizada para o efeito.
11. O CNJM9 está aberto à participação de cegos e portadores de baixa visão. Neste caso não se aplica o ponto 7. A respetiva modalidade de participação será gerida de acordo com o número de inscrições.

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, efetuar 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 infrator 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 perceção 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”.

Aspetos sobre a prova e sobre os emparceiramentos

19. Os campeonatos das diversas categorias terão uma fase preliminar de apuramento e uma fase final.
20. O número de apurados nas fases preliminares será decidido na ocasião pela Comissão Organizadora em função do número de participantes.
21. O número de jogos efetuados em cada fase será decidido na ocasião pela Comissão Organizadora em função do número de participantes.
22. Ambas as fases serão organizadas tendo por base o sistema suíço de emparceiramento.
23. 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.

24. 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 efetuar 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.

Disposição final

25. Qualquer questão resultante de omissão ou dúvidas de interpretação do presente regulamento será resolvida pela Comissão Organizadora.