



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).

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 básicos 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).
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 do infrator.
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 que pessoas alheias a determinado jogo (sem ser os árbitros) terem interferência no dito jogo, a não ser se questionadas pelos árbitros sobre qualquer questão.
18. É expressamente proibido o uso de telemóvel ou auscultadores no decorrer dos jogos.

19. Depois de um jogador completar uma jogada já não poderá voltar atrás.
20. 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. Se se observar que certo jogador não joga de propósito ou, se pensa demasiado, o árbitro tem o poder de o pressionar a jogar. Caso o jogador não colabore, o árbitro tem o poder de lhe atribuir derrota por falta de tempo.
21. Os campeonatos das diversas categorias terão uma fase preliminar de apuramento e uma fase final.
22. O número de apurados nas fases preliminares será decidido na ocasião pela Comissão Organizadora em função do número de participantes.
23. O número de jogos efetuados em cada fase será decidido na ocasião pela Comissão Organizadora em função do número de participantes.
24. Ambas as fases serão organizadas tendo por base o sistema suíço de empareiramento. Para saber mais sobre este método ver

<https://www.fide.com/fide/handbook.html?id=18&view=category>

Os desempates que decidam apuramentos ou lugares com direito a prémio serão feitos da seguinte maneira, pela ordem indicada:

- a. Sistema Buchholz
- b. Sistema Progressivo
- c. Sistema Buchholz modificado
- d. Sorteio ou partidas extra, de acordo com decisão dos organizadores.

DISPOSIÇÕES FINAIS

25. 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.
26. No caso de incumprimento de alguma das regras, o professor responsável será chamado e o incidente será reportado à escola.
27. 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



dmat
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