

Caso 10

Versão: “Mini” (5.º e 6.º anos)
15 de abril de 2025

Torneio de xadrez



O clube de Matemática da escola do AgentX organizou um torneio de xadrez, para celebrar o Dia Internacional da Matemática.

Depois de receber todas as inscrições, o clube estabeleceu as regras do torneio.

- Em cada ronda, cada jogador joga um jogo contra um outro jogador e o vencedor passa à ronda seguinte.
- Se, numa ronda, há um número ímpar de jogadores, um deles passa, automaticamente, à ronda seguinte.
- Na última ronda, para se apurar o vencedor, acontece o seguinte:
 - se restarem apenas **dois jogadores**, eles disputarão o jogo final;
 - se restarem **três jogadores**, cada um jogará contra cada um dos outros dois, não havendo mais nenhum jogo.

No dia 14 de março, dia do torneio, realizaram-se os 24 jogos para apurar o vencedor e o AgentX reparou que o número de jogos seria exatamente o mesmo caso ele não tivesse participado.

Quantos alunos participaram no torneio de Xadrez?

Explica todas as tuas conclusões.

*Envia a tua investigação até dia **30** de abril de 2025*