

# REGULAMENTO DO 1º CAMPEONATO REGIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS – MADEIRA [1CRJM | M]

**2016/2017**

## Disposições gerais

1. O Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (CRJM) é uma competição dirigida aos alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, com o apoio da Direção Regional de Educação da Madeira (DRE), dinamizada pela Comissão Organizadora do Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (COCRJM).
2. É constituído por três jogos para o 1.º ciclo do ensino básico.
3. Haverá apenas uma final regional.

## Organização

4. A competição consta de 3 jogos, designadamente: **Semáforo, Gatos & Cães e Rastros.**
5. As descrições e as regras destes jogos estão disponíveis na página do CRJM: <http://crjmram.wixsite.com/crjmram>
6. Todas as Escolas do 1.º ciclo do ensino básico podem se inscrever no CRJM. A inscrição das Escolas deve ser feita até uma data a fixar pela COCRJM.
7. Cada escola pode inscrever um aluno por jogo.
8. Um aluno pode inscrever-se apenas num jogo.

## Campeonato Regional

9. O Campeonato Regional decorre no dia 26 de maio de 2017, em local a designar.
10. A COCRJM é responsável pela classificação das competições, assegurando que as pontuações são atribuídas equitativamente e de acordo com os regulamentos.
11. Aos vencedores são atribuídas diplomas e prémios.
12. Todos os participantes na final recebem certificados de participação.

**13.** A declaração dos vencedores e a entrega dos prémios são efetuadas no final do campeonato por representantes e convidados da COCRJM.

## **Regulamento da Prova**

### **Aspetos sobre a arbitragem:**

**14.** 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).

**15.** Os árbitros têm o dever de intervir sempre que observarem irregularidades no decorrer dos jogos.

**16.** 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 adotar uma atitude pedagógica face à situação.

**17.** Caso a irregularidade pareça ser intencional, os árbitros deverão ter uma conduta punitiva que poderá ir desde a simples advertência até à decisão de dar por terminado o jogo com derrota para o infrator.

**18.** 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.

**19.** É expressamente proibido a intervenção de pessoas alheias no decorrer de qualquer um dos jogos. Os árbitros deverão fazer respeitar esta regra.

**20.** Depois de um jogador completar uma jogada já não pode voltar atrás. Repare-se que esta regra não é igual à famosa regra do xadrez “peça tocada peça jogada”.

**21.** 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 prolonguem por demasiado tempo.

### **Aspetos sobre a prova e sobre os empareiramentos:**

**22.** Os desempates que decidam lugares com direito a prémio serão feitos da seguinte maneira:

- a) Sistema Buchholz;
- b) Sistema Progressivo;
- c) Sistema Buchholz corrigido;
- d) Jogo de desempate.

### **Disposições Finais**

**23.** A COCRJM divulgará na página web do CRJM e/ou por outros meios que considere apropriados, todos os aspetos relevantes acerca da competição, entre os quais, obrigatoriamente, uma lista com os nomes dos vencedores.

**24.** Qualquer questão resultante de omissão ou dúvidas de interpretação do presente regulamento será resolvida pela COCRJM.