

REGULAMENTO DO 5.º CAMPEONATO REGIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS – MADEIRA [5CRJM]

2020/2021

Disposições gerais

1. O 5.º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (5CRJM) é uma competição dirigida aos alunos do 1.º, 2.º e 3.º Ciclos do Ensino Básico, por iniciativa da Direção Regional de Educação da Madeira (DRE), coordenada pela Comissão Organizadora do Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (COCRJM).
2. É constituído por três jogos para cada um dos ciclos.
3. Haverá apenas uma final regional.

Organização

4. A competição consta de 5 jogos, designadamente: Semáforo, Gatos & Cães e Rastros para o 1.º ciclo, Gatos & Cães, Rastros e Produto para o 2.º ciclo e Rastros, Produto e Dominório para o 3.º ciclo.
5. As descrições e as regras destes jogos estão disponíveis no site do CRJM: <https://www.madeira.gov.pt/dre/crjmram>
6. Todas as Escolas do 1.º, 2.º e 3.º ciclos do ensino básico (públicas e privadas) podem inscrever-se no CRJM. A inscrição das Escolas deve ser feita até o dia 20 de novembro de 2020. A inscrição dos alunos deve ser feita no site do CRJM.
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 na sala de sessões da Escola Básica e Secundária Dr. Ângelo Augusto da Silva – Funchal, de acordo com a seguinte tabela:

FINAL FASEADA DO 5CRJM (POR JOGO E POR NÍVEL DE ENSINO)

LOCAL: Sala de Sessões da ESCOLA BÁSICA E SECUNDÁRIA DR. ÂNGELO AUGUSTO DA SILVA – FUNCHAL

ELIMINATÓRIAS						
(CADA GRUPO É COMPOSTO POR 8 A 10 ALUNOS)						
1.º CICLO	SEMÁFORO	10/05/2021 (Segunda-feira)		13/05/2021 (Quinta-feira)		
		Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	Grupo 4	Das 9:00 às 10:00	
		Grupo 2	Das 10:15 às 11:15	Grupo 5	Das 10:15 às 11:15	
		Grupo 3	Das 11:30 às 12:30	Grupo 6	Das 11:30 às 12:30	
		17/05/2021 (Segunda-feira)		20/05/2021 (Quinta-feira)		
		Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	Grupo 4	Das 9:00 às 10:00	
	Grupo 2	Das 10:15 às 11:15	Grupo 5	Das 10:15 às 11:15		
	Grupo 3	Das 11:30 às 12:30	Grupo 6	Das 11:30 às 12:30		
	GATOS & CÃES	24/05/2021 (Segunda-feira)		27/05/2021 (Quinta-feira)		
		Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	Grupo 4	Das 9:00 às 10:00	
		Grupo 2	Das 10:15 às 11:15	Grupo 5	Das 10:15 às 11:15	
		Grupo 3	Das 11:30 às 12:30	Grupo 6	Das 11:30 às 12:30	
24/05/2021 (Segunda-feira)		27/05/2021 (Quinta-feira)				
Grupo 1		Das 9:00 às 10:00	Grupo 4	Das 9:00 às 10:00		
Grupo 2	Das 10:15 às 11:15	Grupo 5	Das 10:15 às 11:15			
Grupo 3	Das 11:30 às 12:30	Grupo 6	Das 11:30 às 12:30			
RASTROS	24/05/2021 (Segunda-feira)		27/05/2021 (Quinta-feira)			
	Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	Grupo 4	Das 9:00 às 10:00		
	Grupo 2	Das 10:15 às 11:15	Grupo 5	Das 10:15 às 11:15		
	Grupo 3	Das 11:30 às 12:30	Grupo 6	Das 11:30 às 12:30		
	24/05/2021 (Segunda-feira)		27/05/2021 (Quinta-feira)			
	Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	Grupo 4	Das 9:00 às 10:00		
Grupo 2	Das 10:15 às 11:15	Grupo 5	Das 10:15 às 11:15			
Grupo 3	Das 11:30 às 12:30	Grupo 6	Das 11:30 às 12:30			
FINAL 1.º CICLO DO 5CRJM – 31/05/2021						
SEMÁFORO		GATOS & CÃES		RASTROS		
9:00 às 10:00		10:00 às 11:00		11:00 às 12:00		
2.º CICLO	GATOS & CÃES	21/06/2021 (Segunda-feira)				
		Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	FINAL 2.º CICLO – GATOS & CÃES 11:30 às 12:30		
		Grupo 2	Das 10:15 às 11:15			
		24/06/2021 (Quinta-feira)				
	RASTROS	Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	FINAL 2.º CICLO – RASTROS 11:30 às 12:30		
		Grupo 2	Das 10:15 às 11:15			
	28/06/2021 (Segunda-feira)					
	PRODUTO	Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	FINAL 2.º CICLO – PRODUTO 11:30 às 12:30		
		Grupo 2	Das 10:15 às 11:15			
	3.º CICLO	RASTROS	07/06/2021 (Segunda-feira)			
			Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	FINAL 3.º CICLO – RASTROS 11:30 às 12:30	
			Grupo 2	Das 10:15 às 11:15		
14/06/2021 (Segunda-feira)						
PRODUTO		Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	FINAL 3.º CICLO – PRODUTO 11:30 às 12:30		
		Grupo 2	Das 10:15 às 11:15			
17/06/2021 (Quinta-feira)						
DOMINÓRIO		Grupo 1	Das 9:00 às 10:00	FINAL 3.º CICLO – DOMINÓRIO 11:30 às 12:30		
	Grupo 2	Das 10:15 às 11:15				

NOTA: Datas e horários sujeitos a alterações.

10. Cada Escola será informada do grupo a que pertence, o qual será constituído pela COCRJM de acordo com uma seleção aleatória efetuada na aplicação *Wheel of Names*, bem como do dia e da hora que os respetivos alunos irão participar nas finais do 5CRJM.

11. À entrada cada aluno e professor acompanhante deverá desinfetar as mãos, bem como usar máscara.

12. Os alunos finalistas não tocarão nas peças devido à pandemia, assim um colaborador irá movimentar as peças de acordo com as indicações de cada jogador.

13. A COCRJM é responsável pela classificação das competições, assegurando que as pontuações são atribuídas equitativamente e de acordo com os regulamentos.

14. Aos vencedores são atribuídas certificados e prémios.

15. Todos os participantes na final recebem certificados de participação.

16. A declaração dos vencedores e a entrega dos prémios são efetuadas nas finais faseadas do campeonato de acordo com a calendarização da tabela anterior.

Regulamento da Prova

Aspetos sobre a arbitragem:

17. 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).

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

19. 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.

20. 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.

21. 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.

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

23. 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”.

24. 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:

25. 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

26. 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 códigos dos alunos vencedores.

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