

# 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		
	07/06/2021 (Segunda-feira)				
	RASTROS		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.