

REGULAMENTO DO 6.º CAMPEONATO REGIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS – MADEIRA [6CRJM]

2021/2022

Disposições gerais

1. O 6.º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (6CRJM) é uma competição dirigida aos alunos do 1.º, 2.º e 3.º Ciclos do Ensino Básico e Ensino Secundário, 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 6 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 e Produto, Dominório e Atari-Go para o secundário.
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 e ensino secundário (públicas e privadas) podem inscrever-se no CRJM. A inscrição das Escolas deve ser feita até o dia 29 de outubro de 2021 no seguinte link: <https://url.gratis/0puWtl> ou no site do CRJM: <https://www.madeira.gov.pt/dre/crjm.ram>. A inscrição dos alunos deve ser feita no site do CRJM de 1 de novembro de 2021 até 28 de janeiro de 2022.
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 auditório do Centro Cultural John dos Passos – Ponta do Sol, de acordo com a seguinte tabela:

ELIMINATÓRIAS				
(CADA GRUPO É COMPOSTO POR 8 A 10 ALUNOS)				
09/02/2022 (QUARTA-FEIRA)				
1.º CICLO	SEMÁFORO	GATOS & CÃES	RASTROS	HORÁRIO
	GRUPO S1	GRUPO G1	GRUPO R1	9:30 às 10:00
	GRUPO S2	GRUPO G2	GRUPO R2	10:00 às 10:30
	INTERVALO (10:30 às 11:00)			
	GRUPO S3	GRUPO G3	GRUPO R3	11:00 às 11:30
	GRUPO S4	GRUPO G4	GRUPO R4	11:30 às 12:00
	GRUPO S5	GRUPO G5	GRUPO R5	12:00 às 12:30
	GRUPO S6	GRUPO G6	GRUPO R6	12:30 às 13:00
14/02/2022 (SEGUNDA-FEIRA)				
2.º CICLO	GATOS & CÃES	RASTROS	PRODUTO	HORÁRIO
	GRUPO G1	GRUPO R1	GRUPO P1	10:00 às 10:30
	GRUPO G2	GRUPO R2	GRUPO P2	10:30 às 11:00
INTERVALO (11:00 às 11:30)				
3.º CICLO	RASTROS	PRODUTO	DOMINÓRIO	HORÁRIO
	GRUPO R1	GRUPO P1	GRUPO D1	11:30 às 12:00
	GRUPO R2	GRUPO P2	GRUPO D2	12:00 às 12:30

PROGRAMA DO DIA DA FINAL (18/02/2022)

HORA	EVENTO
9:30 – 10:00	Final – Secundário
10:00 – 10:30	Final – 3.º Ciclo
10:30 – 11:00	Intervalo
11:00 – 11:30	Final – 2.º Ciclo
11:30 – 12:00	Final – 1.º Ciclo
12:30 – 13:00	Sessão de encerramento e entrega de prémios

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 6CRJM.
- 11.** À entrada cada aluno e professor acompanhante deverão 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 de todos os ciclos de ensino e a entrega dos respetivos prémios serão efetuadas no dia 18 de fevereiro de 2022.

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.