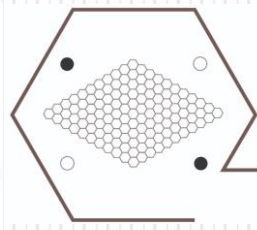
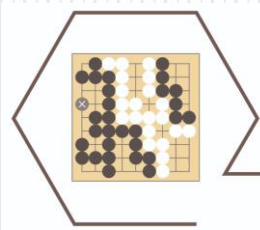
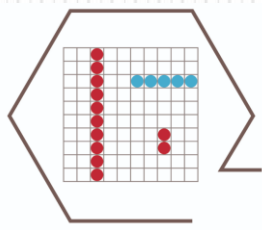
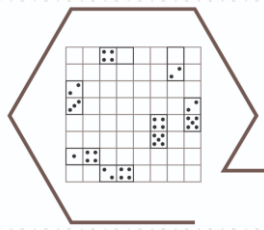


10.º CAMPEONATO REGIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS [10CRJM]



GUIÃO DA FINAL

6 DE FEVEREIRO DE 2026

PAVILHÃO GIMNODESPORTIVO LUÍS MENDES – RIBEIRA BRAVA

Guião da Final

- A **final do 10.º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (10CRJM)** realiza-se no dia 6 de fevereiro no **Pavilhão Gimnodesportivo Luís Mendes, na Ribeira Brava.**
- Nesta 10.ª edição do CRJM, estão inscritos **295** alunos de **58** escolas do 1.º, 2.º e 3.º ciclos e secundário da RAM.

PROGRAMA DO DIA DA FINAL

HORA	EVENTO
9:00 – 10:00	RECEÇÃO ÀS ESCOLAS (1.º, 2.º, 3.º CICLOS E SECUNDÁRIO)
9:30 – 12:00	REALIZAÇÃO DAS JORNADAS (1.º, 2.º E 3.º CICLOS)
10:00 – 12:00	FINAL DO 10CRJM (SECUNDÁRIO)
12:00 – 13:30	ALMOÇO
13:30 – 15:00	FINAIS DO 10CRJM (1.º, 2.º E 3.º CICLOS)
15:00 – 16:00	SESSÃO DE ENCERRAMENTO E ENTREGA DE PRÉMIOS

Na Chegada ao Pavilhão

- Ao chegar, cada **Professor Responsável** deve dirigir-se ao Portão do Pavilhão, no qual um **Porteiro** assinalará a entrada da sua escola no **10CRJM**.
- De seguida, dirige-se à **Receção** que entregará ao professor e a cada aluno o **respetivo cartão de identificação** (que o coloca ao pescoço) e os **certificados de participação**. É de extrema importância que seja corretamente colocada em cada aluno a **respetiva fita de identificação** (consoante o seu ciclo e jogo).

Na Chegada ao Pavilhão

- Os **professores acompanhantes** e os **alunos** devem colocar o seu **cartão de identificação** e mantê-lo até ao final do evento.
- Os alunos **têm de jogar com a camisola vestida** ([ver cor das camisolas](#)) e com o cartão de identificação.

Ponto de Encontro

- Os alunos devem dirigir-se ao **Ponto de Encontro** (assinalada na Planta do Pavilhão), de forma a serem agrupados por ciclo de ensino para realizarem uma Jornada.
- Solicitamos que todo este processo seja feito o mais cedo possível, para que se cumpram os horários previstos.

Funcionamento das Jornadas

Cada aluno, de acordo com o Ciclo de ensino que se encontra, irá jogar uma Jornada, a seguir definida:

- **Jornada de 1.º, 2.º e 3.º Ciclos** - conjunto de 4 partidas efetuadas por um grupo de alunos de um Ciclo inscritos no mesmo jogo.
- **Ponto de Encontro** – local, no recinto, onde estão concentrados alunos por ciclo de ensino, com o intuito de realizar uma Jornada.

Funcionamento da Final

Os **três primeiros** classificados em cada **Grupo de pelo menos 7 alunos do 1.º, 2.º e 3.º Ciclos**, ficarão apurados para a final. Nos restantes grupos passa um ou dois alunos.

Após cada Jornada

- Após terem realizado a Jornada, os alunos serão encaminhados por um **colaborador** para o Espaço Lúdico (ver planta) e só poderão abandonar este local na companhia do seu **professor responsável**.
- No caso de algum **aluno se perder** no recinto, deve **dirigir-se** a um dos colaboradores (**camisola preta**) e será encaminhado para o professor responsável.

Refeições

- Os alunos podem lanchar na Bancada de Professores/Alunos.
- **É expressamente proibido:** mascar pastilha elástica, comer e/ou beber dentro do espaço da Zona de Jogo, bem como no Espaço Lúdico, nem deixar lixo fora dos recipientes/sacos disponíveis para o efeito.
- Existirá uma máquina de café no Pavilhão.

Resultados Finais

- Os **resultados** das finais serão divulgados junto à Zona de Jogo.
- Na **Final** serão anunciados o **1.º**, o **2.º** e o **3.º** classificados de cada jogo por Ciclo.

Cores das T-shirts

- A cada jogo está associada uma cor.
- Todos os jogadores deverão trazer uma t-shirt vestida de acordo com o jogo que irão jogar.

GATOS & CÃES

DOMINÓRIO

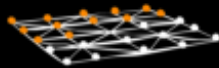
QUELHAS

PRODUTO

ATARI Go

NEX

**COMISSÃO
ORGANIZADORA**



COLABORADOR

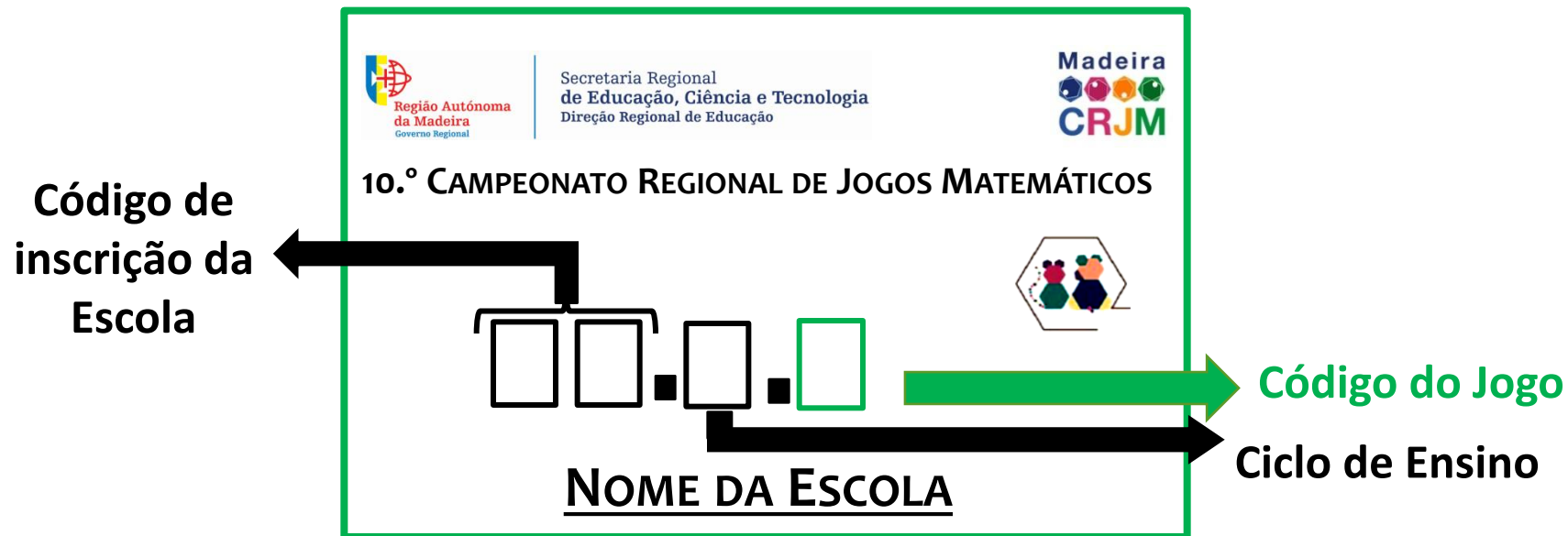


Código do Cartão do Aluno

- Os alunos são identificados por números de **quatro** dígitos.
- Este número indica três informações:
 - Os primeiros 2 dígitos são o **código da inscrição da Escola**.
 - O terceiro dígito indica o **ciclo de ensino**:
1 - 1.º ciclo; **2** – 2.º ciclo; **3** – 3.º ciclo; **4** – secundário
 - O quarto dígito indica o **jogo**:
 - **1 – Gatos & cães**
 - **2 – Dominório**
 - **3 – Quelhas**
 - **4 – Produto**
 - **5 – Atari Go**
 - **6 – Nex**

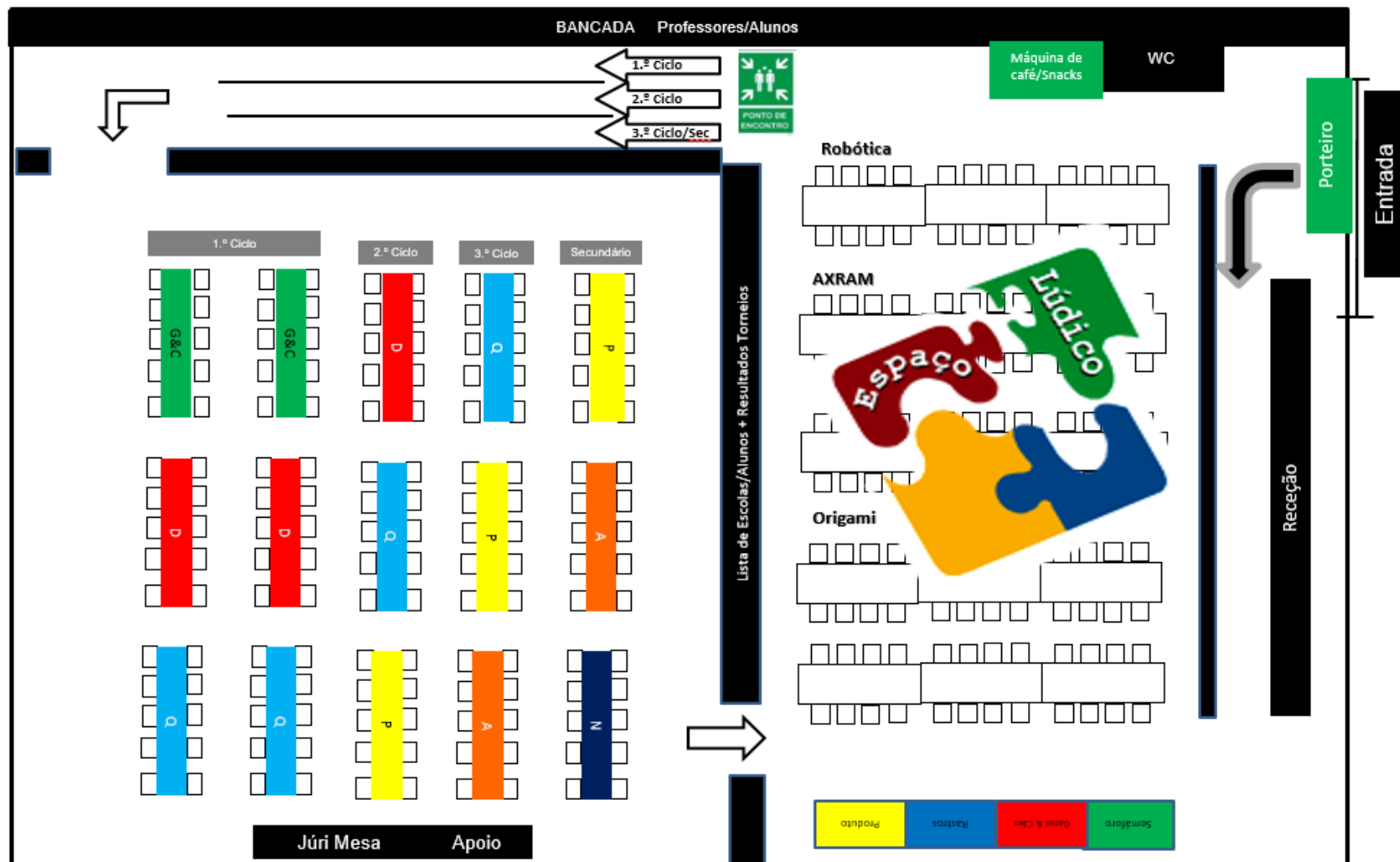
Código do Cartão do Aluno

- Todos os alunos receberão um **cartão de identificação** de acordo com o esquema seguinte:



Planta do Espaço do 10CRJM

Pavilhão Gimnodesportivo Luís Mendes – Ribeira Brava



Contactos e endereços importantes

- Em caso de dúvidas contactar a Comissão Organizadora do 10CRJM (Professores Henriques Flores e Márcia Temtem):
 - E-mail: crjm@edu.madeira.gov.pt
 - Site do 10CRJM: <https://projetosdre.madeira.gov.pt/crjmram/>

Organização



Secretaria Regional
de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação

Entidades Promotoras Nacionais



Apoios



MUNICÍPIO DA
PONTA DO SOL



AXRAM
Xadrez Madeira
16 de Junho de 2021



PLAZA
MADEIRA



Teleféricos
da Madeira S.A.



Nota final

- A Comissão Organizadora agradece o empenho e a colaboração de todos, espera que este seja um dia memorável e que o 10CRJM vá de encontro às suas melhores expectativas.

A Comissão Organizadora do 10CRJM