



O Campeonato de jogos matemáticos é um concurso integrado no Plano Anual de Atividades do Agrupamento de Escolas Marquês de Marialva – Cantanhede e é dinamizado pelo Grupo disciplinar de Matemática (3º Ciclo) da Escola Básica Marquês de Marialva. Tem como objetivos fundamentais:

- Incentivar e desenvolver o gosto pela matemática.
- Atrair os alunos para a disciplina de Matemática, permitindo que descubram o lado lúdico da mesma.
- Desenvolver o raciocínio lógico matemático.

Regulamento

- 1.** O campeonato realiza-se no dia 26 de fevereiro a partir das 14h:30m. A esta atividade podem concorrer todos os alunos do 3º Ciclo.
- 2.** O campeonato consta de 3 jogos: avanço, rastros e hex.
- 3.** Cada aluno deverá inscrever-se junto do seu professor de matemática até ao dia 24 de fevereiro. Poderá inscrever-se em um, dois ou três dos jogos do campeonato.
- 4.** Para cada jogo, a competição é disputada por eliminatórias.
- 5.** Os alunos inscritos, em cada jogo, serão agrupados dois a dois aleatoriamente. Os vencedores da primeira eliminatória passam à eliminatória seguinte e assim sucessivamente.
- 6.** Para cada jogo, o vencedor irá representar a escola no dia 14 de Março no Fundão. Caso o vencedor não possa representar a escola no Fundão, irá o aluno que ficou na posição seguinte.
- 7.** Durante a realização das eliminatórias estarão sempre professores do grupo de matemática do 3º ciclo para arbitrar e supervisionar os jogos e agrupar os alunos para a eliminatória seguinte.

8. Relativamente às regras, estas são as que constam do regulamento do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos. A saber:

- Dois tipos 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 ou atrasar propositadamente o desenrolar da partida).

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

- 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 ter uma atitude pedagógica face à situação.

- Caso a irregularidade pareça ser intencional, os árbitros deverão ter uma conduta mais punitiva que poderá ir desde a simples advertência até à decisão de dar por terminado o jogo com derrota para o infrator ou até mesmo a sua desclassificação do torneio.

- 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.

- É expressamente proibido pessoas alheias a determinado jogo (sem ser os árbitros) terem interferência no dito jogo, a não ser se questionadas pelos árbitros sobre qualquer questão. É vital os árbitros intervirem no sentido de fazer respeitar esta regra.

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

9. Qualquer questão resultante de omissão ou dúvidas de interpretação do presente regulamento será resolvida pelos elementos do grupo de matemática do 3º ciclo.

O grupo de matemática do 3º ciclo.