



**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.**