



CAMPEONATO NACIONAL MULTIPLI 2018

REGULAMENTO – 1.ª Edição

Artigo 1.º

Âmbito

1. O presente regulamento estabelece as bases normativas do funcionamento do Campeonato Nacional Multipli.
2. O campeonato é uma competição baseada no jogo de cartas sobre a tabuada denominado MULTIPLI.
3. O Campeonato Nacional Multipli é promovido pela Escola Superior de Tecnologia e Gestão (ESTG) e pela Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (ESECS) do Instituto Politécnico de Leiria (IPLeiria) e pela Alfiii.
4. O campeonato tem periodicidade anual.
5. Podem associar-se ao campeonato outras entidades.

Artigo 2.º

Objetivos

1. O campeonato tem como objetivos potenciar o desenvolvimento do pensamento lógico e dos conhecimentos relativos à tabuada, fomentar o interesse dos alunos pela Matemática e estimular a componente lúdica ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Artigo 3.º

Destinatários

1. O campeonato destina-se a alunos dos **3.º, 4.º, 5.º e 6.º anos do Ensino Básico**, de qualquer escola nacional pública ou privada.



Artigo 4.º

Seleção dos candidatos e inscrição

1. Em cada escola, um professor do grupo de Matemática, ou qualquer outro elemento designado pela escola, deve ficar responsável por organizar todo o processo de seleção dos alunos que venham a participar no campeonato.
2. De cada escola, serão aceites no máximo 4 alunos por cada um dos 4 anos de escolaridade.
3. Após a seleção, o elemento responsável de cada escola deverá proceder à **inscrição online** dos alunos.
4. A inscrição dos alunos no campeonato é gratuita e deverá ser efetuada **até ao dia estipulado na calendarização**, disponível em cada edição no *site* do campeonato em www.campeonato.multipli.pt.
5. Todas as despesas de participação deverão ser asseguradas pelas escolas ou pelos próprios participantes.

Artigo 5.º

Local, data e organização

1. Na **1.ª Edição**, o campeonato realiza-se nas instalações da ESECS do IPLeiria no dia **14 de junho de 2018**, com início **às 14 horas**.
2. A organização do concurso é da responsabilidade da Comissão Organizadora constituída por docentes do Departamento de Matemática da ESTG, do Departamento de Matemática e Ciências da Natureza da ESECS do IPLeiria e da Alfiii.



Artigo 6.º

Descrição e regras do jogo

1. O MULTIPLI é um jogo disputado entre dois jogadores e acompanhado por um árbitro.
2. O jogo é constituído pelo seguinte material:
 - 32 “Cartas Resposta” com os números 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 (quatro de cada);
 - 36 “Cartas Pedido” com produtos das tabuadas do 3 ao 10;
 - 1 cartão com as soluções das tabuadas do 3 ao 10;
 - 4 bases retangulares de madeira, para suporte das cartas de cada jogador.
3. O objetivo de cada jogada é determinar, no menor tempo possível, os fatores de uma multiplicação cujo produto é o valor apresentado na Carta Pedido exibida pelo árbitro, e desta forma, ganhar a Carta Pedido.
4. O objetivo principal do jogo é ganhar o maior número de Cartas Pedido.
5. Cada mesa é constituída por 3 elementos: 1 árbitro (da responsabilidade da Comissão Organizadora) e 2 jogadores que deverão sentar-se frente a frente.
6. Cada jogador tem 16 Cartas Resposta (duas de cada, desde o número 3 ao número 10) dispostas em 2 bases de madeira previamente colocadas lado a lado uma da outra de modo que os números estejam ordenados por ordem crescente da esquerda para a direita.
7. O árbitro tem 35 Cartas Pedido (exclui-se o pedido com o número 9) e o cartão com soluções. Antes de iniciar o jogo, o árbitro baralha aleatoriamente as cartas.
8. Em cada jogada, o árbitro lança uma Carta Pedido para o meio da mesa de modo a que esta fique em igual posição para ambos os jogadores. O árbitro deve enunciar o pedido e, quando necessário, alertar para a Carta Resposta proibida nessa jogada.



9. O jogador que lançar mais rápido, para a mesa, duas Cartas Resposta correspondentes aos fatores do pedido em jogo, vence a jogada e ganha a Carta Pedido. Os jogadores repõem as Cartas Resposta nas bases de madeira para a jogada seguinte.
10. No caso dos jogadores empatarem (lançamento simultâneo das Cartas Resposta), o árbitro recolhe a Carta Pedido para o meio do baralho e esta será lançada posteriormente.
11. Quando os dois jogadores não souberem a resposta de uma Carta Pedido, o árbitro dirá qual é a solução e recolhe a Carta Pedido para o meio do baralho, a qual será lançada posteriormente.
12. Em cada jogada, os jogadores têm a possibilidade de trocar as suas Cartas Resposta, caso se apercebam atempadamente que se enganaram, desde que fiquem na mesa apenas duas cartas por jogador.
13. O jogo termina quando o árbitro já não tiver mais Cartas Pedido.
14. Vence o jogador que tiver em seu poder mais Cartas Pedido.

Artigo 7.º

Rondas do campeonato

1. O campeonato decorre por rondas, nas quais os jogadores competem apenas contra jogadores do mesmo ano de escolaridade.
2. O número de rondas é estabelecido pela Comissão Organizadora em função do número de jogadores inscritos em cada ano de escolaridade.
3. Em cada ronda, cada jogador vai acumulando pontos: 0 pontos por cada derrota e 1 ponto por cada vitória.
4. A cada jogador é atribuído um número de participante. Na primeira ronda, a seleção de grupos de dois jogadores é feita por sorteio de forma pseudoaleatória com base nos números de participante, garantindo que não começam a jogar entre si alunos da mesma escola, sempre que possível.



5. Caso o número total de participantes seja ímpar é selecionado aleatoriamente um participante, entre todos, o qual passa automaticamente à ronda seguinte. A este participante será atribuído um ponto.
6. A partir da primeira ronda, os jogadores são ordenados por ordem decrescente do número de pontos acumulados. Entre participantes com os mesmos pontos, a seleção de grupos de dois jogadores é feita novamente por sorteio de forma pseudoaleatória com base nos números de participante.
7. Em cada ronda, jogadores com os mesmos pontos jogam entre si, exceto se forem em número ímpar. Neste caso, é sorteado um destes jogadores para integrar o grupo dos jogadores da categoria de pontos inferior. Por exemplo, se houver 5 jogadores com 2 pontos, é sorteado um destes jogadores para jogar com um outro jogador que tenha 1 ponto.
8. Depois de apurados os elementos das rondas de acordo com o estabelecido no ponto 7, caso o número total de jogadores seja ímpar, é selecionado aleatoriamente um dos jogadores com menor pontuação para passar automaticamente à ronda seguinte. A este jogador será atribuído um ponto.
9. No final serão apurados os dois jogadores que obtiverem mais pontos (1.º e 2.º lugares).
10. Decorridas todas as rondas estabelecidas inicialmente, e caso não seja possível apurar o 1.º e o 2.º lugares, os jogadores com as melhores pontuações obtidas terão de disputar novas rondas, repetindo o processo descrito do ponto 6 ao ponto 8 deste artigo.

Artigo 8.º

Vencedores e prémios

1. Serão atribuídos prémios ao 1.º e ao 2.º vencedores de cada ano de escolaridade do campeonato.
2. Serão atribuídos certificados de participação a todos os alunos participantes.



3. A Comissão Organizadora publicará no *site* do campeonato a lista dos alunos vencedores.
4. A entrega de prémios realizar-se-á, no final do dia, na sessão de encerramento do campeonato.
5. Durante a realização do Campeonato Nacional Multipli e na sessão de encerramento será feito o registo fotográfico do evento. Caso algum dos participantes se oponha à captura de imagens, deverá indicá-lo por escrito através do e-mail *info@campeonato.multipli.pt* até 31 de maio de 2018.

Artigo 9.º

Informações

1. Todas as informações relativas ao campeonato podem ser consultadas no respetivo *site*: *www.campeonato.multipli.pt*.
2. Qualquer dúvida deverá ser enviada para o seguinte endereço de correio eletrónico: *info@campeonato.multipli.pt*.

Leiria, 05 de abril de 2018

A Comissão Organizadora:

Dina Tavares (ESECS - IPLeiria)

Eunice Oliveira (ESTG - IPLeiria)

Fernando Sebastião (ESTG - IPLeiria)

Hugo Menino (ESECS - IPLeiria)

Ana la Féria (Alfiii)

Rita Teixeira (Alfiii)