



NORMAS REGULADORAS DO CAMPEONATO NACIONAL MULTIPLI

Edição 2019

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), 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

O campeonato tem como principais 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 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 será aceite, no máximo, 1 aluno por cada um dos 4 anos de escolaridade. Nesta edição serão aceites cerca de **240 alunos**, 60 por cada ano de escolaridade, de acordo com a ordem de inscrição.
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 **durante o período estipulado na calendarização (1 de abril a 13 de maio de 2019)**, disponível em cada edição, no *site* do campeonato em 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. A **2.ª Edição** do campeonato realiza-se nas instalações da ESECS do IPLeia no dia **14 de junho de 2019**, com início às **14 horas**.
2. A organização do campeonato 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 IPLeia 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 (um elemento do IPLeiria, 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. Para cada ano de escolaridade, o número de rondas é estabelecido pela Comissão Organizadora em função do número de jogadores inscritos, tendo por base o Sistema Suíço.
3. Na ronda inicial o árbitro tem 35 Cartas Pedido. Contudo em rondas posteriores, o número de Cartas Pedido poderá ser reduzido, mediante decisão da Comissão Organizadora, atendendo a imperativos de gestão do tempo.



4. A gestão de rondas é efetuada através de um *software* selecionado pela Comissão Organizadora, o qual se baseia no Sistema Suíço de acordo com os seguintes pontos:
 - a) A cada jogador é atribuído um número de participante.
 - b) Na primeira ronda, a seleção de grupos de dois jogadores é feita por sorteio com base nos números de participante.
 - c) 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.
 - d) Em cada ronda, cada jogador vai acumulando pontos: 0 pontos por cada derrota e 1 ponto por cada vitória.
 - e) A partir da primeira ronda, os jogadores são ordenados por ordem decrescente do número de pontos acumulados.
 - f) Em cada ronda, caso o número total de jogadores seja ímpar, é selecionado aleatoriamente um dos jogadores com menor pontuação, e que ainda não tenha ficado desemparelhado noutra ronda, para passar automaticamente à ronda seguinte. A este jogador será atribuído um ponto.
 - g) Em cada ronda, jogadores com os mesmos pontos acumulados jogam entre si, sendo a seleção de grupos de dois jogadores com os mesmos pontos feita novamente por sorteio com base nos números de participante.
Caso o número de jogadores com o mesmo número de pontos acumulados seja um número ímpar, 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.
5. No final de todas as rondas serão apurados os três jogadores que obtiverem mais pontos (1.º, 2.º e 3.º lugares).
6. Decorridas todas as rondas estabelecidas inicialmente, e caso não seja possível apurar o 1.º ou o 2.º ou o 3.º lugares, apenas com base na pontuação acumulada,



os desempates serão feitos com base nos seguintes critérios de desempate, pela ordem indicada:

- a) Buchholz
- b) Progressivo
- c) Buchholz mediano
- d) Sorteio ou rondas extra, de acordo com decisão da Comissão Organizadora.

Artigo 8.º

Vencedores e prémios

1. Serão atribuídos prémios aos 1.º, 2.º e 3.º vencedores de cada ano de escolaridade do campeonato.
2. Serão atribuídos certificados de participação a todos os alunos participantes.
3. Os nomes dos concorrentes premiados serão publicados no *site* do campeonato.
4. A lista de todos os resultados será devidamente disponibilizada para consulta e afixada nas instalações da entidade onde decorrerá o campeonato.
5. A entrega de prémios realizar-se-á, no final do dia, na sessão de encerramento do campeonato.

Artigo 9.º

Proteção de dados

Os dados recolhidos no processo de inscrição e participação no campeonato serão tratados pelo Instituto Politécnico de Leiria de acordo com as regras da “Política de Privacidade e Tratamento de Dados Pessoais do Politécnico de Leiria” e ainda de acordo com a “Garantia de Privacidade” associada ao evento e publicitada no respetivo *site*.



Artigo 10.º

Informações

1. Todas as informações relativas ao campeonato podem ser consultadas no respetivo *site*: *campeonato.multipli.pt*.
2. As semi finais que venham a ocorrer nas Regiões Autónomas da Madeira e dos Açores regem-se pelas normas previstas neste regulamento, sendo que as informações específicas deverão ser consultadas no site do campeonato.
3. Qualquer dúvida deverá ser enviada para um dos seguintes endereços de correio eletrónico: *info@campeonato.multipli.pt* ou *campeonatomultipli@ipleiria.pt*.

Leiria, 30 de abril de 2019

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)



ANEXO - PRÉMIOS

DA FINAL DO CAMPEONATO NACIONAL MULTIPLI

Edição 2019

O presente anexo ao regulamento identifica alguns dos prémios que serão atribuídos na Final do Campeonato Nacional Multipli (CNM), no Instituto Politécnico de Leiria, dia 14 de junho de 2019, às 14h.

Os seguintes Prémios da Final do CNM têm o patrocínio do Grupo Crédito Agrícola (CA).

- 4 Viagens à Disneyland® de Paris para os **1.ºs lugares**, oferta CA;
- 4 Computadores portáteis para os **2.ºs lugares**, oferta CA Vida;
- 4 Tablets para os **3.ºs lugares**, oferta CA;
- 12 kits Multipli para as 12 Escolas, cujos alunos, de todos os anos escolares abrangidos (3.º, 4.º, 5.º e 6.º) fiquem nos primeiros três lugares, oferta CA;
- 240 Mochilas para todos os participantes na Final, oferta CA Seguros;
- Outros prémios de participação para todos os finalistas e árbitros da Final do CNM, oferta CA.

Serão também atribuídos outros prémios aos vencedores e lembranças a todos os participantes oferecidos por outras instituições e empresas parceiras do CNM.

Serão ainda atribuídos certificados de participação escritos com o nome de todos os alunos e árbitros participantes.

A Comissão Organizadora