



NORMAS REGULADORAS
DO CAMPEONATO NACIONAL MULTIPLI - Versão Online
Revisão decorrente da conjuntura Covid-19
Edição 2020

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 cujos direitos de propriedade pertencem à empresa portuguesa AL&RT, Lda apresentada no mercado nacional e internacional com a marca Alfiii (www.alfiii.com).
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 Politécnico de Leiria e pela Alfiii.
4. Perante o constrangimento atual gerado pela Covid-19, que suspendeu totalmente a deslocação física às Escolas dos alunos dos **3.º, 4.º, 5.º e 6.º anos do Ensino Básico**, a 3.ª edição do Campeonato Nacional Multipli foi repensada e idealizada para ainda ser realizada ao abrigo da frequência dos alunos no ano letivo 2019/2020, mas de forma 100% *online*. Esta edição é composta pelas seguintes provas:
 - a) **Semifinais Regionais**,
a realizar uma por cada uma das 7 Regiões, obedecendo aos critérios de denominação NUT II (Algarve, Alentejo, Área Metropolitana de Lisboa, Centro e Norte, Região Autónoma da Madeira e Região Autónoma dos Açores). Toda a informação das provas das Semifinais Regionais (acesso à plataforma *online*, datas de cada prova e horários, ...) é disponibilizada no *site* do campeonato campeonato.multipli.pt;
 - b) **Grande Final**,
a realizar exclusivamente com os alunos apurados nas provas Semifinais Regionais referidas na alínea anterior.
5. O campeonato tem periodicidade anual.



6. 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

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 (incluindo os alunos que se encontrem abrangidos pelo ensino individual ou doméstico).

Artigo 4.º

Seleção dos candidatos e inscrição

1. O **Encarregado de Educação do aluno**, ou **qualquer Professor**, ou qualquer outro elemento designado pela **Escola**, deve ficar responsável por efetuar a inscrição de cada um dos alunos que pretenda participar no campeonato *online*.
2. A **inscrição dos alunos é gratuita** em todas as provas do campeonato e deverá ser efetuada no *site* do campeonato em campeonato.multipli.pt a partir do dia **18 de junho de 2020**.
3. As inscrições obedecem aos seguintes critérios:
 - a) Nas **Semifinais Regionais**, poderão inscrever-se na respetiva Semifinal Regional (critério NUT II) alunos com **morada da Escola de frequência do ano letivo de 2019/2020** que esteja inserida na mesma região (critério NUT II) dessa prova;
 - b) No máximo são aceites as inscrições de 50 alunos por cada ano de escolaridade, em cada Semifinal Regional, num total máximo de 200 alunos participantes;



- c) O critério de aceitação consiste na validação dos primeiros 50 alunos devidamente inscritos de cada ano de escolaridade, por região, cujo formulário de inscrição esteja preenchido de forma correta e completa, com informação válida.
- d) **Os primeiros 50 alunos com inscrição validada, pela Comissão Organizadora do Campeonato, para cada ano de escolaridade, para cada prova, de cada Região,** recebem, até 2 dias antes da respetiva prova, no respetivo endereço de email registado na ficha de inscrição do aluno, uma confirmação da aceitação da sua inscrição e as **respetivas credenciais** - Nome de utilizador (*Username*) e *palavra-chave* (*Password*) - para **entrarem na plataforma online App “Multipli Minute”** e poderem jogar na prova para a qual estão inscritos.
- e) Os alunos que participem nas **Semifinais Regionais** e que fiquem classificados nos **primeiros 7 lugares do seu ano de escolaridade** ficam automaticamente selecionados e inscritos para jogar na **Grande Final**.
- f) Na **Grande Final**, participam exclusivamente os alunos que ficarem apurados nos 7 primeiros lugares de cada ano de escolaridade de cada prova das **Semifinais Regionais**, nomeadamente:
- Os alunos posicionados no ranking, nos primeiros 7 lugares de cada ano de escolaridade, de **cada prova, em cada Região**, cujo critério de classificação é dado pelos alunos que consigam mais respostas certas e no período de tempo mais rápido até às milésimas de segundo.
 - Serão aceites 49 alunos por cada ano de escolaridade, oriundos das 7 regiões (critério NUT II), totalizando 196 alunos dos 4 anos de escolaridade a jogar na Grande Final.
4. Os meios de cada aluno para participar na prova, na sua respetiva casa, deverão ser assegurados pelo respetivo Encarregado de Educação, ou responsável por cada aluno inscrito, nomeadamente o **acesso online, via internet num Smartphone, Tablet ou Computador, à plataforma online App “Multipli Minute”**, na modalidade Campeonato Nacional Multipli.
5. A Comissão Organizadora do Campeonato não se responsabiliza por eventuais falhas de serviços de internet, *software* ou equipamentos usados pelos alunos ou responsáveis pela sua inscrição, no acesso à **plataforma online do jogo App “Multipli Minute”**, para validar o processo de credenciação para jogar, realizar treinos ou provas.



Artigo 5.º

Local, datas e organização

1. As 7 Semifinais Regionais realizam-se na plataforma *online* **App “Multipli Minute”**, cujo acesso será disponibilizado, sem custos, na primeira página do *site* oficial do campeonato campeonato.multipli.pt, **entre 4 de julho e 12 de julho**. O dia e horário específico de cada uma das provas, para cada ano de escolaridade serão publicados no *site*.
2. A Grande Final realiza-se *online* a **18 de julho**, na plataforma *online* **App “Multipli Minute”** cujo acesso será disponibilizado sem custos. O horário específico de cada uma das provas, de cada ano de escolaridade será publicado no *site*.
3. A plataforma *online* **App “Multipli Minute”** estará disponível na web e os links de acesso à mesma estarão publicados na primeira página do *site* oficial do campeonato campeonato.multipli.pt.
4. 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 Politécnico de Leiria, da Alfii e suportada em termos tecnológicos pela empresa Caixa Mágica, uma *software house* nacional.

Artigo 6.º

Descrição e regras do jogo online

1. O Multipli nesta modalidade *online* é um jogo disputado nas **Semifinais Regionais** entre os 50 jogadores com inscrição válida, do mesmo ano de escolaridade, da respetiva Região (critério NUT II) e na **Grande Final**, pelos jogadores que foram apurados nos primeiros 7 lugares de cada ano de escolaridade, de cada Região (critério NUT II).
2. O jogo *online* **“Multipli Minute”** é constituído pelo seguinte:
 - 36 “Cartas Pedido” com produtos das tabuadas do 3 ao 10, apresentados aleatoriamente no centro do ecrã. E algumas destas “Cartas Pedido” contêm uma “Carta Resposta Proibida”.
 - 32 “Cartas Resposta” com os números 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 que são visíveis na parte de baixo do ecrã.



3. O objetivo é determinar, no menor tempo possível, os fatores de uma multiplicação cujo produto é o valor apresentado na Carta Pedido, que é exibido no centro da aplicação do jogo *online*, selecionando as Cartas Resposta e desta forma, ganhando esta Carta Pedido.
4. Para dar a resposta certa o jogador deverá obrigatoriamente selecionar as respostas certas que pretende dar e poderá fazê-lo de diferentes formas, conforme o dispositivo que está a usar, nomeadamente:
 - a) Num Computador, sem ecrã *touch*, deverá carregar em duas das teclas numeradas 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 0 (aqui em representação da resposta com o número 10) que considera representar os fatores de multiplicação certos, ou clicar com o Rato, nas respetivas Cartas Resposta que estão visíveis no ecrã e que considera serem as certas;
 - b) No caso de estar a jogar num *Tablet* ou *Smartphone* deverá tocar com os dedos nas duas respostas que considera certas;
 - c) Para dar uma resposta completa precisa de selecionar sempre duas Cartas Resposta, sabendo que a App não é *multitouch*, não permite arrastar em simultâneo as duas Cartas Resposta, mas permite mover uma seguida imediatamente da outra, sendo a rapidez com que o jogador o faz valorizada para efeitos de classificação no ranking final.
5. O objetivo principal do jogo é dar o máximo de respostas certas, no mais curto espaço de tempo.
6. Há Cartas Pedido que identificam uma Resposta Proibida assinalada para essa jogada. Neste caso o jogador tem de procurar a resposta certa alternativa.
7. O tempo máximo que o jogador tem para dar a resposta certa é no total de 16 segundos, considerando que tem os primeiros 8 segundos para movimentar a 1.ª Carta Resposta e os seguintes 8 segundos para movimentar a 2.ª carta Resposta, e se não responder dentro deste período de tempo ou responder mal, a plataforma *online App "Multipli Minute"* mostrará ao jogador qual é a resposta correta e apresentará de imediato uma nova Carta Pedido.
8. Em cada jogada, os jogadores **não têm** a possibilidade de trocar as suas Cartas Resposta, caso se enganem.
9. O jogo termina quando o jogador tiver terminado de responder a todas as Cartas Pedido ou quando tiver esgotado o **tempo máximo, que é de 70 minutos, em todas as provas.**
10. Vencem os jogadores que tiverem dado mais respostas certas no período de tempo mais rápido.



Artigo 7.º

Provas do campeonato online

1. No total jogam um máximo de 50 jogadores em **cada prova, de cada ano de escolaridade**, nas Semifinais Regionais e 49 jogadores na Grande Final.
2. O **dia e hora de início de cada prova** são publicados no **site oficial** e a App ficará disponível, exclusivamente para cada prova.
3. Para cada ano de escolaridade, em cada prova, o número de rondas é estabelecido pela Comissão Organizadora, **num total de 5 Rondas para as Semifinais Regionais e de 8 Rondas na Grande Final**.
4. As diferentes provas do campeonato decorrem por rondas, com 36 pedidos cada, nas quais os jogadores competem apenas contra jogadores do mesmo ano de escolaridade.
5. Todas as rondas apresentam 36 Cartas Pedido, que serão apresentadas **de forma completamente aleatória** pela plataforma *online*, obedecendo a critérios de randomização programados no software.
6. A plataforma *online* **App “Multipli Minute”** fica disponível para jogar cada prova um tempo máximo de **70 minutos**, começando o tempo a contar desde que o jogador entra na plataforma com as suas credenciais. Ao minuto 70, findo o tempo, a plataforma *online* **App “Multipli Minute”** encerra a Prova para todos os jogadores. Este tempo permite que haja uma folga temporal para o jogador poder estar tranquilo, entrar na plataforma e fazer a autenticação com as suas credenciais, dar respostas erradas, se for o caso e observar a resposta certa que a App apresenta, ou fazer uma pequena pausa para satisfazer uma necessidade básica.
7. Cada jogador joga com um Nome de Utilizador (*Username*), atribuído de acordo com ordem de inscrição, ano de escolaridade e região, para poder participar na respetiva prova, no respetivo dia e hora publicados no *site* oficial do campeonato. Este Nome de Utilizador (*Username*) é enviado previamente, junto com a Palavra-chave (*Password*), para o endereço de email indicado na ficha de inscrição de cada aluno, conforme já referido em ponto anterior deste regulamento.
8. A gestão de rondas é efetuada pelo *software* de acordo com os seguintes pontos:
 - a) Quando o jogador inicia a prova, o tempo de cada ronda começa a contar, e deverá ter presente que **para ser apurado nos primeiros lugares** tem de obrigatoriamente jogar as 5



ou 8 rondas completas (com 36 Pedidos), conforme a prova, dando o máximo de respostas corretas, no mínimo tempo possível.

- b) Em cada ronda, cada jogador vai alcançar um número de respostas certas e um tempo total acumulado de duração da sua ronda. Sabendo que o tempo limite para dar as respostas certas para cada pedido é de 16 segundos, salienta-se que:
- nas provas das Semifinais Regionais o tempo máximo de duração de cada ronda é 9,6 minutos e se as 5 rondas forem jogadas todas de seguida, sem intervalo, a prova demorará cerca de 48 minutos.
 - na prova da Grande Final o tempo máximo de duração de cada ronda é igualmente de 9,6 minutos, **todavia o jogador não deverá ultrapassar 8,75 minutos em cada ronda, de modo a completar todas as rondas dentro dos 70 minutos. Desta forma, quanto mais rápido for o jogador, mais hipótese terá de vir a ser classificado nos primeiros lugares, uma vez que a Grande Final mantém a duração de 70 minutos para a realização da totalidade da prova composta por 8 rondas** (mais 3 rondas que as provas semifinais Regionais).
- c) Caso o jogador não consiga completar as 5 ou 8 Rondas no tempo limite da respetiva Prova, não será desclassificado, mas ficará classificado no ranking de acordo com os resultados obtidos.
- d) Para efeitos de cálculo de resultados apresentados no ranking, **o tempo total contabilizado refere-se apenas ao tempo que o jogador usou para terminar cada uma das rondas**, os intervalos entre rondas não são contabilizados. O jogador **nunca deve assim interromper o jogo a meio de uma ronda**. Contudo, o jogador pode fazer uma pausa entre rondas, sem ser prejudicado, caso esteja consciente e a controlar o tempo que precisa para jogar as rondas que ainda lhe faltam.
- e) No final de cada ronda os jogadores podem observar os resultados obtidos nessa ronda e no final da totalidade das rondas, os jogadores são ordenados num **ranking por ordem decrescente** tendo em conta os resultados e demais critérios aplicáveis consoante o previsto no ponto seguinte deste artigo.



- f) No término de todas as rondas de cada prova, a plataforma *online* entra em modo de contabilização para apresentar os resultados finais, com a posição no *ranking*, da totalidade dos jogadores, através da listagem de *Usernames*.
9. No final das 5 ou 8 rondas estabelecidas em cada tipo de prova, e caso não seja possível apurar os primeiros 7 lugares, de cada ano de escolaridade, nas Semifinais Regionais, ou o 1.º ou o 2.º ou o 3.º lugares, de cada ano de escolaridade, na Grande Final, com base nos resultados (mais respostas certas e menor tempo acumulado), os critérios para o desempate são:
- 1.º critério - o menor tempo conseguido, entre todas as rondas da respetiva prova;
 - 2.º critério (aplicável na Grande Final) - o menor tempo obtido na Semifinal Regional em que participou;
 - 3.º critério (aplicável na Grande Final) - o menor tempo conseguido, entre todas as rondas da Semifinal Regional em que participou;
 - d) Caso persista o empate a Comissão Organizadora estabelece como critério a ordem de inscrição do aluno, considerando o aluno que se inscreveu mais cedo.
10. **Quaisquer falhas técnicas** de acesso à internet, *software* ou avarias dos dispositivos usados pelos alunos, a Comissão Organizadora do Campeonato Nacional Multipli não assume qualquer tipo de responsabilidade, nem aceita qualquer justificação para rever resultados obtidos pelos alunos nas respetivas provas.
11. Serão enviados por email os certificados de participação a todos os alunos participantes, em cada Prova.

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 **somente na prova da Grande Final**.
2. A lista de todos os resultados estará disponível para consulta na plataforma *online* **App “Multipli Minute”** e no *site* oficial do campeonato campeonato.multipli.pt.
3. Os Prémios da Grande Final têm o patrocínio do Grupo Crédito Agrícola (CA) e são os seguintes:
 - 4 Pacotes de Férias em família nas regiões de Portugal, para os 1.ºs lugares;
 - 4 Computadores portáteis para os 2.ºs lugares;



- 4 Câmaras *Go Pro* para os 3.ºs lugares;
 - 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.
4. A cada jogador premiado será enviado um email, no prazo de 1 semana após a Grande Final, com a identificação do respetivo prémio a que tem direito, do local e das condições para o poder receber. Desta forma, cada aluno premiado deverá apresentar-se, presencialmente, acompanhado pelo respetivo Encarregado de Educação, munido do Certificado de Frequência do Aluno, passado pela respetiva Escola, referente ao ano letivo 2019/2020 e os respetivos documentos de identificação.
 5. A entrega do prémio a cada aluno vencedor, realizar-se-á numa das Agências do patrocinador dos prémios – **Caixa de Crédito Agrícola**, localizada na região (critério NUT II) e que tenha a morada mais próxima da morada da Escola do respetivo aluno vencedor.

Artigo 9.º

Proteção de dados

Os dados recolhidos no processo de inscrição e participação no campeonato são tratados pelo 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 Semifinais Regionais e a Grande Final regem-se pelas normas previstas neste regulamento, sendo que outras 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, 19 de junho de 2020

A Comissão Organizadora:

Dina Tavares (ESECS – Politécnico de Leiria)

Eunice Oliveira (ESTG - Politécnico de Leiria)

Fernando Sebastião (ESTG - Politécnico de Leiria)

Hugo Menino (ESECS - Politécnico de Leiria)

Ana la Féria (Alfii)

Rita Teixeira (Alfii)