



NORMAS REGULADORAS

DO CAMPEONATO NACIONAL MULTIPLI - Versão Presencial

Edição 2026

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) e pela Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (ESECS) do Instituto Politécnico de Leiria e pela Alfiii.
4. A 7.ª edição do Campeonato Nacional Multipli é realizada exclusivamente em modo presencial e é composta por uma única prova, a Final em Leiria, a 11 de junho de 2026.
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 e aprendizagem.

Artigo 3.º

Destinatários

O campeonato destina-se a alunos dos **3.º, 4.º, 5.º e 6.º anos de escolaridade**, 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. Em cada Escola, um **Professor** ou qualquer outro elemento designado pela Escola, deve ficar responsável por organizar todo o processo de seleção e inscrição dos alunos que venham a participar no campeonato.
2. A **inscrição dos alunos** no campeonato **é gratuita** e deverá ser efetuada **durante os períodos estipulados na calendarização (1.ª fase: até 25 de março de 2026; 2.ª fase até 22 de abril de 2026)**, no *site* do campeonato em campeonato.multipli.pt.
3. As inscrições obedecem aos seguintes critérios:
 - a) Poderão inscrever-se alunos com **morada da Escola de frequência do ano letivo de 2025/2026** que esteja inserida numa das 7 Regiões, obedecendo aos critérios de denominação NUT II vigente até 2023 (Algarve, Alentejo, Área Metropolitana de Lisboa, Centro e Norte, Região



Autónoma da Madeira e Região Autónoma dos Açores). Toda a informação da prova (incluindo indicações para preenchimento de formulário de inscrição e envio de declaração) é disponibilizada no *site* do campeonato campeonato.multipli.pt.

- b) No máximo são aceites as inscrições de 56 alunos por cada ano de escolaridade, num total máximo de **224 alunos** participantes, oriundos das 7 regiões (critério NUT II vigente até 2023), de acordo com a ordem de inscrição e nos moldes seguintes:

Cada Escola de Portugal (Continental e Insular) poderá inscrever, na 1.ª fase, no máximo:

- 2 alunos para o 3.º ano de escolaridade e 2 alunos para o 4.º ano de escolaridade;
- 4 alunos para o 5.º ano de escolaridade e 4 alunos para o 6.º ano de escolaridade.

- c) Numa 1.ª fase de inscrições, o critério de aceitação consiste na validação dos primeiros 32 alunos devidamente inscritos (por ordem de chegada) de cada umas das 7 regiões, 8 por cada ano de escolaridade, cujo formulário de inscrição esteja preenchido de forma correta e completa, com informação válida.

- d) Terminada a 1.ª fase de inscrições, as escolas terão a possibilidade de inscrever um número adicional de alunos numa 2.ª fase de inscrições, de acordo com as vagas sobranes da 1.ª fase, e pela ordem de chegada das mesmas, até esgotar o número de vagas.

4. Todas as despesas de participação deverão ser asseguradas pelas escolas ou pelos próprios participantes.

Artigo 5.º

Local, data e organização

1. A 7.ª Edição do campeonato realiza-se nas instalações da ESECS do IPLeiria no dia **11 de junho de 2026**, 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 e do Departamento de Matemática e Ciências da Natureza da ESECS, do Instituto Politécnico de Leiria 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;
 - 2 conjuntos de 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, selecionando as Cartas Resposta e desta forma, poder ganhar a Carta Pedido.
4. O objetivo principal do jogo é dar o máximo de respostas certas, no mais curto espaço de tempo, ganhando o jogador que no final tiver conseguido obter o maior número de Cartas Pedido.
5. Cada mesa é constituída por 3 elementos: 1 árbitro (um elemento do Instituto Politécnico de Leiria, 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 acertarem 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, que 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 simbólicos 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 campeonato.multipli.pt.
4. A lista de todos os resultados será devidamente disponibilizada para consulta e afixada nas instalações da entidade onde decorrerá o campeonato.
5. Os prémios serão divulgados oportunamente.
6. 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 são tratados pelo Instituto Politécnico de Leiria de acordo com as regras da “Política de Privacidade e Tratamento de Dados Pessoais do Instituto 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. Qualquer dúvida deverá ser enviada para um dos seguintes endereços de correio eletrónico:
info@campeonato.multipli.pt ou campeonatomultipli@ipleiria.pt

Leiria, 05 de janeiro de 2026

A Comissão Organizadora:

Fernando Sebastião (ESTG - Instituto Politécnico de Leiria) – Responsável do Campeonato

Ana Oliveira (ESECS - Instituto Politécnico de Leiria)

Ana la Féria (Alfiii)

Rita Teixeira (Alfiii)