



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 sobrantes 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)



ANEXO - PRÉMIOS DA FINAL DO CAMPEONATO NACIONAL MULTIPLI

7.ª Edição - 2026

O presente anexo ao regulamento identifica a lista de prémios que serão atribuídos aos alunos de cada ano de escolaridade, que fiquem posicionados nos primeiros três lugares, na Final do Campeonato Nacional Multipli (CNM), no Instituto Politécnico de Leiria, dia 11 de junho de 2026, às 14h, e às respetivas Escolas desses alunos.

Os Prémios da Final do CNM têm o patrocínio do Instituto Politécnico de Leiria e da Alfiii.

- 4 vouchers FNAC no valor de 200€ para os **1.ºs lugares**
- 4 vouchers FNAC no valor de 100€ para os **2.ºs lugares**
- 4 vouchers FNAC no valor de 50€ para os **3.ºs lugares**
- 4 kits: mochila + caderno c/caneta + porta-chaves para os **1.ºs lugares**
- 4 kits: saco pano + caderno argolas + porta-chaves para os **2.ºs lugares**
- 4 kits: saco pano + bloco/A6 + porta-chaves para os **3.ºs lugares**
- 1 medalha para cada um dos 12 vencedores
- 1 kit Multipli para cada uma das 12 Escolas/Professor responsável, cujos alunos, de todos os anos escolares abrangidos (3.º, 4.º, 5.º e 6.º) fiquem nos primeiros três lugares;
- 1 livro oferecido pela SPM para os Professores responsáveis pelos alunos vencedores.

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

Leiria, 5 de junho de 2026.

A Comissão Organizadora:

Ana Oliveira (ESECS – Instituto Politécnico de Leiria)

Fernando Sebastião (ESTG - Instituto Politécnico de Leiria)

Ana la Féria (Alfiii)

Rita Teixeira (Alfiii)