



REGULAMENTO

- 1.** O Torneio de Puzzles integra as atividades a desenvolver pelo Projeto Ginásio da Matemática, no ano letivo de 2022/23 e visa promover o trabalho colaborativo, a concentração, a motricidade fina e desenvolver a inteligência lógico-matemática.
- 2.** O torneio é destinado a todos os alunos da Escola Secundária Afonso Lopes Vieira.
- 3.** O campeonato realiza-se nos dias 7, 9, 12, 13, 14 e 15 de dezembro de 2022 no Biblioteca Escolar da ESALV.

REGRAS

- 4.** Os puzzles são todos iguais compostos por 200 peças regulares, tendo cada eliminatória a duração de 1 hora e trinta minutos.
- 5.** O puzzle é executado por equipas de, no máximo, 3 alunos da mesma turma, onde as equipas competem entre si montando um puzzle igual. São permitidos 3 elementos suplentes por equipa que a poderão integrar em caso de ausência de elementos efetivos ou em caso de necessidade de substituição, no decorrer da eliminatória.
- 6.** Na primeira fase, cada eliminatória é composta por uma única equipa de cada turma, do mesmo ano de escolaridade. No ensino secundário, decorrerão eliminatórias distintas para turmas do ensino regular e do ensino profissional.
- 7.** A classificação é por tempo de execução do puzzle. A equipa que completar o puzzle em menos tempo, em cada eliminatória, passa à segunda fase. Caso nenhuma equipa consiga montar pelo menos 50% do puzzle, nenhuma passará à fase seguinte.
- 8.** Caso não estejam presentes, pelo menos, duas equipas em alguma eliminatória, essa eliminatória não se realizará.
- 9.** A segunda fase é composta por uma única eliminatória onde competem as equipas vencedoras de cada uma das eliminatórias anteriores. Vence o Torneio a equipa vencedora desta última eliminatória.
- 10.** O puzzle é revelado quando o torneio começar oficialmente.
- 11.** Quando uma equipa completar o puzzle, o responsável pelo evento registará o tempo de execução, confirmando também que o puzzle está completo.

- 12.** O tempo limite para a execução do puzzle é de 1 hora e trinta minutos. Se no tempo limite a equipa não tiver concluído o puzzle, serão contadas as peças corretamente colocadas. Apenas serão válidas as ligações com o mínimo de 3 peças interligadas corretamente. As equipas nesta situação são classificadas pelo maior número de peças colocadas. Em caso de empate entre algumas das equipas, serão consideradas as ligações de 2 peças.
- 13.** As caixas do puzzle são colocadas viradas para baixo, em cima da mesa e ao sinal do início da competição, cada equipa abre a caixa do puzzle e coloca todas as peças dentro da contracapa, utilizando a capa como referência para executar o puzzle.
- 14.** Não são permitidos dispositivos ou assistência externa durante o evento.
- 15.** Os elementos das equipas não se podem aproximar das mesas das outras equipas enquanto a competição estiver a decorrer.

HORÁRIO

- 16.** As equipas deverão comparecer 10 minutos antes da data fixada.

	12/12/2022	13/12/2022	14/12/2022	15/12/2022
10h35	10º ano (regular)	11º ano (regular)	12º ano (regular)	Eliminatória final
14h30	10º ano (profissional) e 7º ano	11º ano (profissional) e 8º ano	12º ano (profissional) e 9º ano	

PRÉMIO

- 17.** A equipa vencedora do Campeonato recebe um prémio surpresa.

INSCRIÇÃO

- 18.** As inscrições devem feitas na Biblioteca Escolar da ESALV até ao dia 6 de dezembro de 2022. Cada equipa deverá fazer constar a turma, o número e o nome completo de cada um dos 3 elementos efetivos como também de cada um dos três elementos suplentes permitidos, se previstos.