

# REGRAS CAMPEONATOS ESCOLARES SUPERTMATIK 2021/22

**OBJETIVOS:** Fomentar o interesse pela aprendizagem; contribuir para a aquisição, consolidação e ampliação de competências e conhecimentos; reforçar a componente lúdica no processo de ensino-aprendizagem; promover o convívio entre alunos, professores e restante comunidade escolar.



**DESTINATÁRIOS:** As competições destinam-se a alunos que frequentem escolas públicas ou privadas que se enquadrem nos escalões previstos na Tabela 1 (página 3).

## Etapa 1: INSCRIÇÕES (até 31 de janeiro de 2022)

Cada escola, representada por um professor coordenador, deverá inscrever-se em [www.eudactica.com](http://www.eudactica.com), separador "Competição" preenchendo o formulário de forma completa e rigorosa.

Após a submissão do pedido de inscrição será enviado automaticamente pelo sistema um comprovativo de inscrição para os endereços de email fornecidos. Se não o receber, verifique a caixa "spam" e inclua o domínio eudactica.com na lista de remetentes seguros.

## Etapa 2: SELEÇÃO DE FINALISTAS (até 31 de março de 2022)

Na presente edição dos Campeonatos Escolares SUPERTMATIK as escolas poderão optar por dois modelos de seleção de finalistas:

### Opção A – Usando a APP SUPERTMATIK ONLINE

**Treinos** - Os alunos deverão registar-se em [www.supertmatik.net](http://www.supertmatik.net) e realizar um conjunto de sessões de treino (a definir pelos professores responsáveis pela atividade) de modo a ficarem ambientados ao tipo de desafios que vão encontrar. Ao longo de toda a competição, os alunos deverão fazer sempre login antes de iniciarem os jogos (os jogos realizados como "utilizador convidado" não ficarão registados). No final de cada sessão os alunos deverão fechar a sessão carregando no botão "exit". Os resultados dos jogos ficarão disponíveis na área pessoal de aluno (PERFIL).

Para ensinar os alunos a jogar SUPERTMATIK online recomenda-se a visualização dos vídeos:

Modo vs ROBOT: <https://www.youtube.com/watch?v=vAyGzEi8Kmc>

Modo SOLITÁRIO: <https://www.youtube.com/watch?v=LGP21z2VYC8>

**Eliminatória 1** - Em ambiente reservado (sala de informática, biblioteca, sala de aula, etc.), sob supervisão de um professor e utilizando meios próprios ou do estabelecimento de ensino, os alunos, individualmente e devidamente registados, têm a oportunidade de, durante 15 minutos, tentarem obter no modo solitário da aplicação, um registo igual ou inferior ao tempo que dá acesso à fase seguinte (55 segundos). Ao consegui-lo, os alunos devem manter o ecrã de jogo ativo (ecrã que surge após a conclusão do jogo e que mostra o tempo conseguido e o nível de jogo), levantar o braço e aguardar que o professor se aproxime para verificar o resultado obtido. Confirmando-se a obtenção do resultado, o professor regista o nome do aluno apurado.

**Eliminatória 2** - Mantendo-se as condições de realização anteriores, nomeadamente quanto à reserva de espaço, supervisão e duração da sessão (15 minutos) os alunos apurados para esta fase disputam um lugar na Grande Final Online jogando contra um dos nossos robots: durante a sessão, os alunos têm como objetivo alcançar uma vitória contra o robot "YURA", para progredirem para a fase final. Caso o consigam, devem manter o ecrã de jogo ativo (ecrã que surge após a conclusão do jogo e onde se deve ler "VENCEU", o nível de jogo e o nome do robot defrontado) e chamar o professor para que o resultado seja validado. O professor verifica então a vitória obtida, o nome do robot (YURA) e o nível de jogo. Deve de seguida registar o nome do aluno apurado que progride para a Grande Final Online. Não existe limite mínimo nem máximo de alunos a inscrever.

Os alunos apurados deverão ser inscritos na Grande Final Online até 31 de março 2022 através do envio do formulário de inscrição de finalistas disponível em [www.eudactica.com](http://www.eudactica.com) - separador "Competição". Depois de preenchido, o formulário deverá ser enviado para [dep.cultural@eudactica.com](mailto:dep.cultural@eudactica.com), juntamente com o comprovativo de pagamento das taxas de inscrição no valor de €3 por cada aluno finalista (EUDACTICA, IBAN: PT50 0010 0000 3967 6720 00150 ou Paypal: [sales.global@eudactica.com](mailto:sales.global@eudactica.com)). Caso a escola opte por solicitar aos Encarregados de Educação o pagamento da taxa de inscrição dos finalistas, por favor requerer minuta via email.

## Etapa 2: SELEÇÃO DE FINALISTAS (até 31 de março de 2022) – continuação

### Opção B – Usando os baralhos de cartas SUPERTMATIK

**Treinos:** as regras do jogo de cartas SUPERTMATIK deverão primeiramente ser explicadas aos alunos. Posteriormente deverá realizar-se um conjunto de sessões de treino (a definir pelos professores responsáveis pela atividade) de modo a que os alunos fiquem ambientados ao tipo de desafios que vão encontrar.

Para ensinar os alunos a jogar SUPERTMATIK (cartas) recomenda-se a visualização do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=z-ai0EdbFKU>

**Campeonatos intra-turma\*:** eliminatórias a disputar entre alunos da mesma turma para apuramento dos alunos que participarão na fase inter-turmas (fica à consideração dos professores estabelecer previamente o número de alunos a apurar); O sorteio que determinará as partidas a realizar seguirá as orientações e mapa de sorteio disponível em [www.eudactica.com](http://www.eudactica.com) - separador "Competição".

**Campeonatos Inter-turma\*:** eliminatórias a disputar entre os apurados das várias turmas pertencentes ao mesmo ano de escolaridade para apuramento dos alunos que participarão na Grande Final Online (fica à consideração dos professores determinar e informar os alunos relativamente ao número de apurados por ano de escolaridade); Os apurados devem ser inscritos na Grande Final Online até 31 de março 2022 seguindo os mesmos procedimentos descritos na Opção A.

\*Em cada partida participarão dois alunos e um árbitro que dará as cartas e garantirá o cumprimento das regras do jogo (a função de árbitro poderá ser desempenhada por um professor ou aluno que revele conhecimento das regras e sentido de responsabilidade para a tarefa). Todas as partidas deverão ser disputadas à melhor de 5 jogos (quem vencer 3 jogos passa à próxima eliminatória).

Se houver necessidade de adquirir baralhos de cartas SUPERTMATIK, poderão contactar a Organização.

## Etapa 3: GRANDE FINAL (entre 2 e 16 maio 2022)

As escolas têm autonomia para decidir a data de realização da Grande Final, desde que seja entre 2 e 16 de maio (não é necessário comunicar a data à Organização). Para participarem na Final os alunos deverão introduzir os dados de acesso enviados previamente pela organização em [www.supertmatik.net](http://www.supertmatik.net). Depois devem editar o seu perfil (nome, nome da escola e nacionalidade) e esperar que o professor insira a senha de professor (deve ser mantida em sigilo).

A Grande Final Online consta de 3 tentativas com vista à obtenção do melhor tempo num jogo em que os alunos deverão responder corretamente a 15 questões. As 3 tentativas deverão ser realizadas na mesma data, aceitando-se um intervalo de 5 a 10 minutos entre elas. Na sala onde decorrerem as provas só deverão estar presentes os alunos apurados e o(s) professor(es) vigilante(s). O melhor resultado de cada aluno será contabilizado para efeitos de posicionamento no ranking SUPERTMATIK (em caso de empate serão tidos em conta os restantes tempos).

Recomenda-se a visualização do vídeo "Modelo prova Final" por professores e alunos finalistas, com a devida antecedência: <https://www.youtube.com/watch?v=60knllxcln0>

ESTE ESPAÇO FOI INTENCIONALMENTE DEIXADO EM BRANCO

# REGRAS CAMPEONATOS ESCOLARES SUPERTMATIK 2021/22

## PRÉMIOS

Publicação de resultados, Diplomas, Certificados e TOPs Oficiais: 2 de junho 2022 em [www.supertmatik.net](http://www.supertmatik.net)

Posição	Medalha Oficial	e-Diploma Oficial	T-shirt Oficial	e-Certificado Oficial	Vale EUR 10	Vale EUR 5	Jogos didáticos	Buddhi IQ Puzzle
1º	./	./	./				./	./
2º	./	./	./				./	./
3º	./	./	./				./	./
4º - 6º		./			./			
7º - 10º		./				./		
11º - 100º				./				



Os prémios especiais serão sorteados entre todos alunos classificados nas posições indicadas. As escolas têm autonomia para organizar as cerimónias de entrega de diplomas e prémios.

## TABELA 1 - COMPETIÇÕES, ESCALÕES E NÍVEIS DE JOGO

Campeonato	1º Ano	2º Ano	3º Ano	4º Ano	5º Ano	6º Ano	7º Ano	8º Ano	9º Ano
Cálculo Mental (ed.16 - internacional)	Nível1	Nível 1	Nível2	Nível3	Nível3	Nível4	Nível4	Nível4	Nível4
Quiz Matemática (ed.12 - ibérico)					Nível2	Nível2		Nível3	Nível3
Inglês Vocabulário (ed.15 - ibérico)			Nível1	Nível1	Nível2	Nível3	Nível3	Nível4	Nível4
Francês Vocabulário (ed.13 - CPLP)							Nível2	Nível3	Nível4
Espanhol Vocabulário (ed.10 - CPLP)							Nível3		
Quiz Língua Portuguesa (ed.14 - CPLP)				Nível1	Nível2	Nível2	Nível3	Nível3	Nível3
Quiz Ciências Naturais (ed.13 - CPLP)					Nível2	Nível2	Nível3	Nível3	Nível3
Quiz Física e Química (ed.10 - CPLP)								Nível2	Nível3
Quiz Astronomia (ed.11 - CPLP)							Nível3		
Quiz História de Portugal (ed.14 - CPLP)					Nível2	Nível2	Nível3	Nível3	Nível3
Quiz Geografia (ed.14 - CPLP)							Nível3	Nível3	Nível3
Quiz Cristianismo (ed.12 - CPLP)				Nível1	Nível2	Nível2	Nível2		
Quiz Desporto (ed.3 - CPLP)						Nível2		Nível3	