**IX OLIMPÍADA DE RACIOCÍNIO MENTEINOVADORA – MIND LAB**

(alunos de 4º ao 7º ano)

**VIII OLIMPÍADA DE RACIOCÍNIO MENTEINOVADORA DE JOVENS**

(alunos de 8º e 9º ano)

A cada ano, o Grupo Mind Lab organiza um torneio olímpico internacional. A fase internacional das Olimpíadas (*The Mind Olympics*) ocorre todos os anos no mês de junho, sempre em um país diferente. Participam deste torneio alunos de 4º ao 7º anos (**que estejam com até 13 anos de idade em 30 de junho de 2017)**. A Mind Lab no Brasil realizará a *“IX Olimpíada de Raciocínio MenteInovadora”* para selecionar a equipe que representará o Brasil na Olimpíada Internacional de 2017.

Para os alunos de 8º e 9º anos, estamos promovendo a *“VIII Olimpíada de Jovens”*, que revelará a equipe campeã brasileira entre os jovens adolescentes*.*

As Olimpíadas são uma oportunidade de vivenciar valores que incluem: respeito mútuo, aceitar o oponente, honestidade e jogo limpo, obediência às regras e respeito da autoridade de um árbitro.

Observação: as “Regras e Regulamentos” aqui expostos são válidos para as duas categorias olímpicas.

REGRAS E REGULAMENTOS

**OLIMPÍADAS DE RACIOCÍNIO PROGRAMA MENTEINOVADORA**

**MIND LAB**

**1 – Geral**

* 1. Estas são as regras oficiais do Grupo Mind Lab e obrigatórias para este torneio.
	2. As **regras dos jogos** que constam no material da Mind Lab (Livro Raciocínio Avançado) são oficiais para todas as categorias, podendo haver variações em função da fase das Olimpíadas de Raciocínio. As devidas variações estarão descritas na respectiva Fase. Os critérios de desempate estão descritos no item 4 deste regulamento.
	3. A equipe campeã da Olimpíada de Raciocínio MenteInovadora da categoria 4º ao 7º ano representará o Brasil na Olimpíada Internacional. No caso de qualquer eventual impedimento, o segundo colocado assumirá seu lugar na competição. Por questão de força maior, fica a critério da organização alterar o local da disputa mediante aviso prévio;
	4. **Idade para participação na Olimpíada Internacional (4º ao 7ºano). Poderão participar da Mind Olympic alunos que estejam com até 13 anos de idade em 30 de junho de 2017. Os alunos ou equipes que não cumprirem esse requisito devem ser substituídos antes de iniciar a Fase Digital Online – Classificatória.**

**2 - Organização do torneio e suas fases:**

**2.1. Fase Classificatória Digital – Online -> (Classificatória para a Fase Nacional):**

2.1.1. Poderão participar equipes de 8º e 9º ano e de 4º a 7º ano. Os jogadores das equipes de 4º a 7º ano devem respeitar o limite de idade até 13 anos em 30 de junho de 2017;

2.1.2. Os 4 alunos de cada equipe devem estar cadastrados no portal Mind Lab.net e devidamente vinculados a uma escola para acesso ao **Sistema das Olimpíadas** – Jogos Olímpicos Mind Lab. O professor responsável e a equipe deverão ter efetuado a inscrição para a Fase Digital – Online através de formulário próprio enviado pela organização do evento;

2.1.3. Cada equipe de 4 alunos deverá possuir um professor responsável para ser o ponto focal do time. No dia das partidas, o mesmo deverá possuir computador com acesso a internet para comunicação com a organização das Olimpíadas. Será enviado um link para acesso ao sistema para o e-mail do responsável;

2.1.4. A escola será responsável por disponibilizar a estrutura adequada aos jogadores e ao professor responsável no dia das partidas, incluindo computadores com acesso internet (mínimo 2Mb de velocidade). Sugere-se que testes sejam realizados com antecedência mínima de 1 dia;

2.1.5. Para participar desta fase, os alunos devem possuir um usuário no Portal Mind Lab.net ([www.mindlab.net](http://www.mindlab.net)) com o e-mail informado no formulário de inscrição. **Caso contrário, o aluno não poderá participar do torneio.**

2.1.6. A Fase Classificatória é composta por 2 etapas, divididas por disputa por subgrupo e depois pelo grupo. Cada subgrupo é constituído por uma quantidade de escolas devidamente agrupadas. Cada Grupo contém até 2 Subgrupos. As duas etapas, juntas, podem durar até 4 horas a partir do início das partidas e se dá da seguinte maneira:

* Etapa 1. Disputa nos subgrupos – Todos jogam contra todos (no mesmo jogo), com partidas de 15 minutos e intervalos de até 10 minutos entre as partidas. Ganha aquele que fizer a maior pontuação acumulada e em caso de empate, adota-se o critério descrito no item **2.1.20. Critérios de desempate**.
* Etapa 2 – Final: Disputa entre os vencedores dos subgrupos - Acontecerá imediatamente após o fim das partidas da Etapa 1. A pontuação da Etapa 1 nos subgrupos será zerada. Haverá 1 (uma) partida para definir o ganhador. Em caso de empate haverá outra partida até que haja um vencedor - **2.1.20. Critérios de desempate**.
* Será considerado que:
	+ O 1º Lugar será do vencedor da disputa entre os vencedores dos subgrupos e que o habilitará a passar para a Fase Nacional;
	+ O 2º Lugar será do perdedor da disputa entre os vencedores dos subgrupos;
	+ O 3º Lugar será compartilhado entre os 2os lugares dos subgrupos

2.1.7. As datas e horários pré-definidos para as partidas são imutáveis e devem ser respeitados. Os jogadores devem estar preparados com até 30 minutos de antecedência ao horário da partida para evitar imprevistos.

2.1.8. As rodadas e o modelo de disputa dependerão da quantidade de equipes (jogadores) inscritas e serão organizadas pelo **Sistema das Olimpíadas** em **Grupos** e **Subgrupos**.

2.1.9. A quantidade de equipes nos Grupos e Subgrupos será definida pelo **Sistema das Olimpíadas** com vistas a melhor organização do torneio. A equipe vencedora do Grupo será aquela que avançará para a próxima fase;

2.1.10. Os jogadores das suas respectivas equipes deverão acessar o sistema por acesso internet. Será adotado o sistema de disputa “Liga”, onde todas as equipes jogam entre si no nível dos Subgrupos. Os vencedores dos Subgrupos terão sua pontuação “zerada” e disputarão uma partida eliminatória entre si, em até 30 minutos após o encerramento da Etapa 1. O ganhador entre a disputa dos Subgrupos será considerado o vencedor do Grupo;

2.1.11. O vencedor do Grupo será divulgado pela Organização das Olimpíadas no dia da realização das partidas;

2.1.12. As datas e horários da competição serão divulgados para todas as equipes de acordo com o calendário previamente estabelecido. **Independente de causa,** **a não participação da equipe no horário estipulado de uma determinada partida implicará na pontuação de valor 0 (zero) (WO)**, **bem como** **a não participação de um ou mais jogadores da equipe no horário estipulado implicará na pontuação 0 (zero) para o jogador ausente**. As escolas devem cuidar para que o sistema de acesso à internet esteja disponível.

2.1.13. Na fase **Classificatória Digital** não haverá disputa no modelo “melhor de 3” para nenhum dos jogos (Abalone, Damas, Octi e Quoridor);

2.1.14. Uma vez definida o horário de início da partida, haverá um período de tolerância de 5 (cinco) minutos para que os jogadores se posicionem (aceitar o convite do **Sistema das Olimpíadas**);

2.1.15. Cada rodada será gerenciada por um formador Mind Lab chamado de Diretor de Torneio

 (DT);

2.1.16. O DT age como árbitro e tem total autoridade para julgar as partidas.

2.1.17. O DT é responsável por:

* Acompanhar a execução das rodadas no Sistema das Olimpíadas;
* Determinar por meio de julgamento, com base no critério de avaliação das estratégias e critérios de desempate, os jogos que não tiverem terminado ao final do tempo estipulado (15 minutos);
* No caso de aplicar o critério de desempate o DT deverá apontar o vencedor no final de cada partida (ao final de 15 min) de acordo com o **item 4. – Critérios de Desempate – Guia para o Diretor de Torneio**
* Ponderar as diferenças de opinião entre os competidores, fazendo valer as regras de conduta estabelecidas pela MIND LAB. Podendo definir a penalidade até a desclassificação do torneio da equipe ou jogador que não agir de maneira ética
* Na disputa dos vencedores dos Subgrupos, deverá preencher a planilha onde serão anotados os resultados e as somas de pontos para definição do vencedor do Grupo.

2.1.18. Critérios de pontuação:

* Serão adotados os seguintes critérios de pontuação por partida:
	+ **Para chaves com quantidade de equipes pares:**
		- **Vitória = 1 ponto para o jogador;**
		- **Empate = 0,5 ponto para cada jogador;**
		- **Derrota = 0 ponto para o jogador;**
		- **Ausência = 0 ponto e Oponente Presente = 1 ponto.**
* Opções de **“Abandono”** ou **“Solicitação de Empate”**:
	+ Durante as partidas, um dos competidores poderá optar por abandonar o jogo ou propor empate ao oponente, nessa situação:
		- **Abandono = 0 ponto para quem solicita e 1 ponto para o oponente;**
		- **Empate = Caso o oponente concorde. = 0,5 ponto para cada jogador.**

2.1.19. Critérios de desempate:

* Durante as Partidas – Disputas nos Jogos
	+ Em não havendo um vencedor ao final dos 15 minutos de partida, o DT aplicará os critérios de desempate constantes no **item 4. – Critérios de Desempate – Guia para o Diretor de Torneio**
* Pontuação Geral da equipe no Subgrupo – Disputa pela liderança do Subgrupo
	+ 1º - Maior número de pontos ganhos
	+ 2º - Maior número de vitórias
	+ 3º - Vencedor dos confrontos diretos
	+ 4º - Maior soma dos pontos dos oponentes
	+ 5º - Persistindo o empate, haverá uma nova disputa entre as duas equipes.
* Disputa pela liderança do Grupo
	+ Em caso de empate haverá outra partida até que haja um vencedor

2.1.20. A Organização das Olimpíadas disponibiliza para eventuais dúvidas, contato por pelo e-mail olimpíadas@mindlab.com.br ou pelo telefone (11) 3474-1777 (opção 1).

2.1.21. Eventuais motivos de força maior, que independam da Mind Lab e que justifiquem o adiamento do torneio, ficam a critério da Organização das Olimpíadas. Em tais situações, serão divulgadas novas datas para realização das partidas.

**2.2. Fase Classificatória Nacional – Presencial -> (Classificatória para a Fase Internacional para jogadores de 4º ao 7º):**

2.2.1. Participarão os alunos das equipes vencedoras dos Grupos na fase Classificatória Digital em local (São Paulo – Espaço Pernambucanas) e data (06 de maio de 2017) a serem definidos e comunicados com prévia antecedência pela organização das Olimpíadas;

2.2.2. Por limite de tempo e de participantes ocorrerão no máximo 7 rodadas por Grupo. O modelo de disputa em cada grupo dependerá da quantidade de equipes (jogadores) inscritas e serão configuradas pela organização das Olimpíada, como segue:

* Para grupos que contenham até 8 equipes, será utilizado o sistema “Round Robin” (todas equipes jogam entre si) para definição da pontuação;
* Para grupos que contenham mais do que 8 equipes, será utilizado o sistema de pareamento “Swiss Perfect” para definição das disputas e pontuação.

2.2.3. **Premiação** - Serão premiadas as equipes (Professor Responsável e Alunos) segundo o critério abaixo:

* Categoria de 4º a 7º
	+ 1º Lugar – Participação na Fase Internacional
	+ 2º Lugar e 3º Lugar – Prêmios a critério da organização
* Categoria de 8º e 9º
	+ 1º, 2º Lugar e 3º Lugar – Prêmios a critério da organização
* Todos os participantes receberão troféus, medalhas e certificados de participação.

2.2.4. As datas e horários da competição serão divulgados para todas as equipes de acordo com o calendário previamente estabelecido. A não participação da equipe no horário estipulado de uma determinada partida implicará na pontuação de valor 0 (zero) (WO) para todos da equipe. A não participação de um ou mais jogadores da equipe no horário estipulado implicará na pontuação 0 (zero) para o jogador ausente;

2.2.5. Na fase **Classificatória Nacional Presencial** as partidas dos jogos Octi e Quoridor acontecerão em “melhor de 3”;

2.2.6. Uma vez definido o horário de início do torneio, haverá um período de 10 (dez) minutos para que o jogador se apresente na mesa de jogo, caso contrário será considerado ausente.

2.2.7. Cada rodada será gerenciada por um formador Mind Lab chamado de Diretor de Torneio

 (DT);

2.2.8. O DT age como árbitro e tem total autoridade para julgar as partidas.

2.2.9. O DT é responsável por:

* Acompanhar a execução das rodadas presencialmente;
* Cronometrar a duração de cada rodada (15 min.)
* Determinar por meio de julgamento, com base no critério de avaliação das estratégias e critérios de desempate, os jogos que não tiverem terminado ao final do tempo estipulado (15 minutos);
* No caso de aplicar o critério de desempate o DT deverá apontar o vencedor no final de cada partida;
* Ponderar as diferenças de opinião entre os competidores, fazendo valer as regras de conduta estabelecidas pela MIND LAB. Podendo definir a penalidade até a desclassificação do torneio da equipe ou jogador que não agir de maneira ética;
* Organizar e preencher a planilha onde serão anotados os resultados e as somas de pontos acumulados em todos os jogos a cada partida;
* As planilhas serão preenchidas pelo DT com a devida identificação e rubricadas pelos jogadores participantes;
* O conteúdo das planilhas será validado por um auditor antes de ser inserido no sistema de pontuação;
* Os resultados parciais poderão ser exibidos no decorrer do torneio;
* O resultado final será divulgado no momento da premiação.

2.2.10. Critérios de pontuação:

* Serão adotados os seguintes critérios de pontuação por partida:
	+ **Para chaves com quantidade de equipes pares:**
		- **Vitória = 1 ponto para o jogador;**
		- **Empate = 0,5 ponto para cada jogador;**
		- **Derrota = 0 ponto para o jogador;**
		- **Ausência = 0 ponto e Oponente Presente = 1 ponto.**
	+ **Para chaves com quantidade de equipes impares (idem acima) e a equipe em espera:**
		- **Espera = Não haverá pontuação para o sistema “Round Robin”;**
		- **Espera = 1 ponto para o jogador em espera para o sistema “Swiss System”.**

2.2.11. Critérios de desempate:

* Durante as Partidas
	+ Em não havendo um vencedor ao final dos 15 minutos de partida, o DT aplicará os critérios de desempate constantes no **item 4. – Critérios de Desempate – Guia para o Diretor de Torneio**
* Classificação – Desempate de Pontuação (equipe em seu grupo):
	+ 1º - Maior número de vitórias;
	+ 2º - Vencedor dos confrontos diretos;
	+ 3º - Maior soma dos pontos dos oponentes;
	+ 4º - Vencedor no confronto direto dos seguintes jogos na seguinte ordem: Octi, Quoridor, Damas e Abalone.

**3 - Regras de conduta e papel do Diretor de Torneio**

*Vencer é uma condição essencial, mas não é o critério exclusivo para seguir no torneio. Quem desrespeitar as regras pode ser desclassificado.*

3.1. As regras de conduta devem ser respeitadas em todas as etapas do torneio, sendo responsabilidade de cada escola divulgá-las aos participantes.

3.2. É responsabilidade do DT garantirem um comportamento digno e respeitoso, conforme as regras de conduta, tanto dos competidores quanto das respectivas torcidas.

* Os competidores devem aceitar jogar contra o oponente que for sorteado, sem discussão.
* Os competidores devem cumprimentar-se no início e no final de cada rodada.
* Todo maltrato verbal ou físico é terminantemente proibido (e quem estiver envolvido em conduta desleal poderá ser desclassificado do torneio).

3.3. Cada DT deve certificar-se que os alunos competidores conhecem todas as regras dos jogos de suas respectivas categorias, assim como quem deve iniciar a partida. A regra do “toque na peça” se aplica a todos os jogos do torneio (se o jogador tocou na peça, deve movimentá-la).

3.4. Uma jogada ilegal deve ser corrigida imediatamente.

3.5. O resultado de uma partida que não terminar no tempo regulamentar (15 minutos) será decidido pelo DT seguindo os critérios de desempate de cada jogo. O DT deve atuar de maneira objetiva e profissional, evitando comentários que possam ser interpretados como postura parcial.

3.6. Qualquer solicitação ou dúvida, mesmo a comunicação da vitória de um competidor, deve ser sinalizada ao DT erguendo a mão. Não é permitido conversar durante a partida, nem levantar do lugar. Ao término da partida o jogador deve retirar-se da mesa de jogo da competição.

3.7. Espectadores e convidados devem permanecer em áreas específicas, designadas no início do torneio. Ninguém pode entrar nas áreas de jogos, nem conversar com os jogadores no decorrer das partidas. Qualquer interferência poderá ser punida com a derrota do competidor.

3.8. Professores dos alunos competidores também são considerados como “torcida” e não podem circular entre as mesas durante os jogos, a não ser que tenham sido designados como DT antes do torneio. A quantidade de DTs por torneio varia conforme a necessidade.

**4 - Critérios de desempate – Guia para o Diretor de Torneio**

Terminado o tempo regulamentar de 15 minutos por rodada, será permitida uma jogada a mais para cada competidor. Caso ainda não haja um vencedor declarado, serão aplicados os critérios descritos abaixo.

**4.1. ABALONE**

Para o DT declarar o resultado de uma partida não terminada de Abalone, deve seguir os seguintes critérios:

1. O número de esferas que cada jogador ainda possui no tabuleiro;
2. O potencial relativo de cada jogador na formação das suas esferas para empurrar as do oponente para fora do tabuleiro;
3. O número de esferas do oponente que precisam ser empurradas para que o jogador vença;
4. O jogador com ***3 (três) esferas de vantagem*** é declarado vencedor.

Na maioria dos casos, uma ***vantagem de 2 (duas) esferas*** deve ser suficiente para declarar o vencedor, mas nesse caso a disposição de esferas no tabuleiro deve ser levada em consideração. Pode haver casos em que o jogador, mesmo com 2 (duas) esferas de vantagem, não tenha chances claras por causa de uma disposição fraca das outras esferas no tabuleiro.

***Uma esfera de vantagem*** não é suficiente para declarar um vencedor, a menos que o jogador em vantagem precise empurrar apenas uma esfera do adversário para vencer e é visível que este movimento estava próximo de acontecer.

Quando os dois competidores possuírem um ***número igual de esferas***, o DT declara o jogo empatado, exceto em casos extraordinários em que é visível que um dos jogadores faria a próxima jogada para vencer.

**4.2. QUORIDOR**

É raro que seja necessário declarar o resultado de uma partida não terminada de Quoridor, uma vez que costumam terminar no tempo estipulado. Se, entretanto, for necessária a intervenção do DT, esta será baseada na avaliação das táticas apresentadas pela posição das peças no tabuleiro.

Um jogo de Quoridor que necessite da intervenção do DT está provavelmente perto do fim, sendo provavelmente visível qual dos jogadores tem mais chances de vencer. A vantagem se mostra quando um dos jogadores está perto da última fila ou com maior número de barreiras disponíveis para serem posicionadas.

Às vezes, uma jogada adicional seria suficiente para haver um vencedor. Neste caso, o DT pode pedir uma jogada extra para o competidor demonstrar como faria para vencer.

**4.3. OCTI**

A necessidade de declarar o resultado de um jogo de Octi é rara, pois este é um jogo de movimentos rápidos que costuma terminar antes dos outros jogos do torneio. Se a partida não terminar, é declarado vencedor o jogador com vantagem de peças, se não houver nenhum problema de posicionamento irregular.

Em qualquer caso, o DT decide baseado em seu conhecimento do jogo, determinando se um dos jogadores tem vantagem material e de posicionamento.

Algumas vezes é visível, no tabuleiro, o movimento necessário para um dos jogadores vencer a partida. Neste caso, o DT pode pedir ao jogador que demonstre como faria a sua próxima jogada.

**4.4. DAMAS OLÍMPICAS**

Declarar o resultado de um jogo não terminado de Damas é uma situação bem comum, mas não costuma ser simples. A posição mais frequente ocorre quando um dos jogadores tem uma Dama e o outro, duas Damas ou mais. É altamente recomendado pedir aos jogadores que continuem a jogar por mais alguns movimentos. Isso facilitará a decisão do DT, que poderá observar e perceber se o jogador com vantagem sabe realmente explorá-la.

4.4.1. ***Nenhuma Dama***

Se não há nenhuma Dama em jogo, DT deve declarar o vencedor (ou o empate) conforme sua avaliação das possibilidades de jogadas que cada um dos jogadores teria para vencer o jogo.

4.4.2. ***Uma Dama vs. Nenhuma Dama***

Nessa situação, a vitória é declarada ao jogador com a Dama. **Exceção:** Nas vezes em que o oponente em desvantagem claramente demonstra que faria uma Dama na sua próxima jogada.

**Quando os dois jogadores têm SOMENTE Damas no tabuleiro:**

4.4.3. ***Uma Dama vs. Duas Damas***

Nessa situação, é declarado empate. Não é possível ganhar de um jogador que tem apenas uma Dama, pois este pode posicionar-se na diagonal e mover-se de ponta a ponta tornando todas as jogadas inúteis.

4.4.4. ***Uma Dama vs. Três Damas***

Na maioria das vezes é declarado o empate. Entretanto, é importante dar ao jogador em vantagem a oportunidade de tentar vencer e perceber se o outro jogador sabe se defender. Se o jogador em vantagem não puder explicar como venceria, é declarado o empate.

4.4.5 ***Uma Dama vs. Quatro Damas (ou mais)***

Nesse caso, o jogador com mais Damas é declarado vencedor por causa da vantagem que conseguiu adquirir no decorrer do jogo.