

3ª Olimpíada Escolar de Jogos Lógicos de Tabuleiro

Escola Municipal Ensino Básico Dr. Liberato Salzano Vieira da Cunha, RS

29 de novembro de 2016.

Apresentação

Esta é a terceira edição da Olimpíada de Jogos Lógicos de Tabuleiro promovida pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), dentro do escopo do Programa de Extensão da UFRGS denominado LoBoGames (www.inf.ufrgs.br/lobogames), desta vez em parceria com a Escola Municipal Ensino Básico Dr. Liberato Salzano Vieira da Cunha, Porto Alegre, RS.

O formato procura valorizar o aspecto da disputa em equipes ao invés de individualizar a participação dos estudantes. São disputas entre turmas (equipes) através das modalidades de jogos de mesa, gigante e vivo (ou humano). Duas equipes entram em um campo de disputa onde há 4 mesas, 1 jogo gigante e 1 jogo vivo. A equipe é escalada previamente para 3 jogadores ocuparem as mesas específicas, uma dupla participará do jogo gigante e um grupo (4 ou 5 integrantes, dependendo da categoria) disputará o jogo vivo. Nos jogos de mesa há 4 pontos em disputa, no gigante são 2 pontos e no vivo 4 pontos. A pontuação de cada equipe representa o seu escore do resultado, e a equipe que tiver o maior escore vence então a disputa.

Serão 3 equipes, divididas da seguinte forma:

Equipe 1:
- 2 alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 3º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 4º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 5º Ano do Ensino Fundamental

Equipe 2:
- 2 alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 3º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 4º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 5º Ano do Ensino Fundamental

Equipe 3:
- 2 alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 3º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 4º Ano do Ensino Fundamental
- 2 alunos do 5º Ano do Ensino Fundamental

Formato da Olimpíada:

1. Serão disputas entre três equipes nas 3 modalidades de jogo (mesa, gigante e vivo), simultaneamente.
2. A disputa ocorrerá em um cenário (campo) onde haverá 4 mesas para os jogos individuais, 1 tabuleiro gigante para o jogo em duplas e 1 tabuleiro para o jogo vivo em equipe.
3. As equipes escalarão previamente os alunos em cada um dos jogos de uma mesma disputa, não podendo o mesmo aluno participar de dois jogos ao mesmo tempo.
4. Os jogos de mesa valerão 1 ponto cada, totalizando 4 pontos nesta modalidade, o jogo gigante somará o total de 2 pontos e o jogo vivo de 4 pontos. A equipe que somar a maior pontuação (score) vencerá a disputa.
5. Nos jogos de mesa será apenas uma partida devido ao tempo necessário para esta, enquanto que nos jogos gigante e vivo serão sempre duas disputas, cada vez uma das equipes iniciando a partida.
6. O cenário a ser usado na disputa entre duas equipes será escolhido por sorteio no momento da definição da tabela dos jogos (disputas).
7. O formato da tabela de jogos será decidido a posteriori de acordo com o número de equipes inscritas.
8. Para o desempate para fins de classificação final do torneio, serão utilizados os seguintes critérios, nesta ordem de prioridade:
 - a. Saldo final dos scores;
 - b. Confronto direto entre as equipes empatadas;
 - c. Pontos obtidos na modalidade Vivo em todas as disputas;
 - d. Pontos obtidos na modalidade Gigante em todas as disputas.
9. Casos não previstos neste Regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora composta por 1 representante de cada escola mais 1 representante da Equipe de Arbitragem, valendo a decisão da maioria simples.

Ilustração das modalidades

Jogo na Mesa



Jogo Gigante

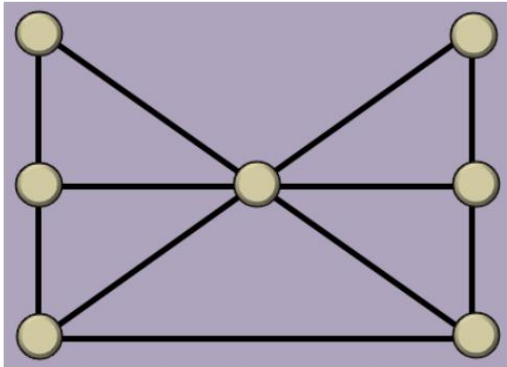


Jogo Vivo

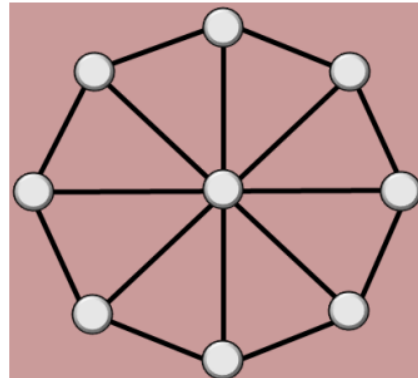


Cenários das Disputas

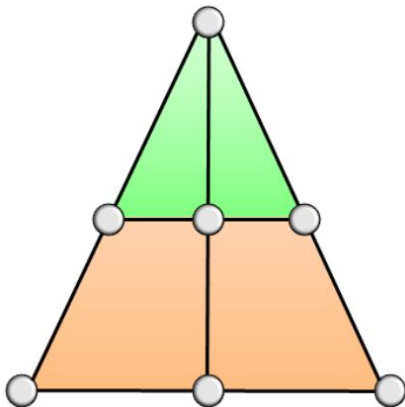
Jogos de Mesa



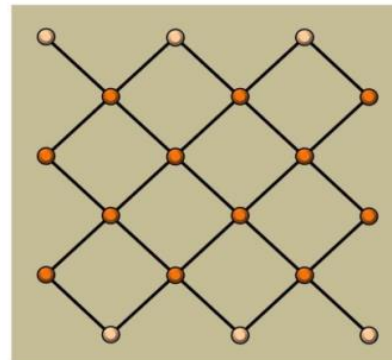
Madelinete



Mu Torere

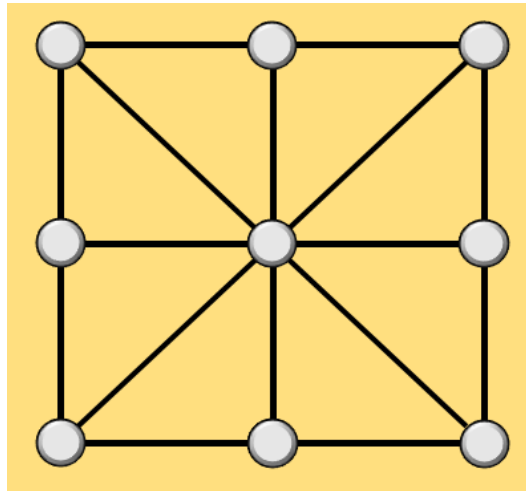


Tsoro Yematatu



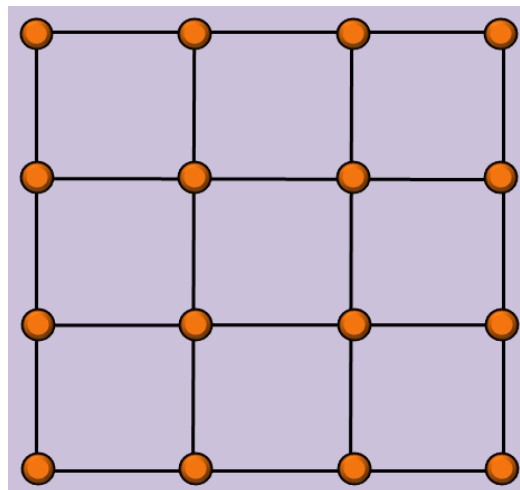
Corrida ao Destino

Jogo Gigante



Tapatan

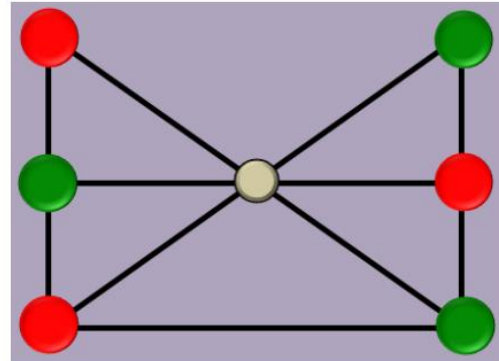
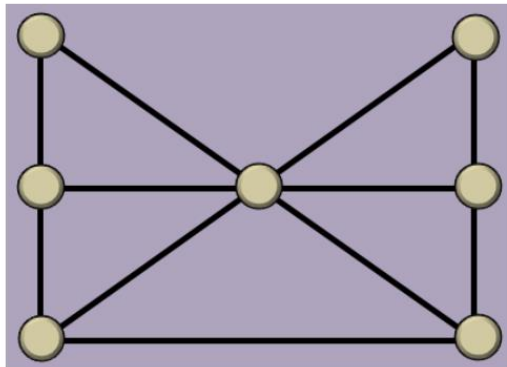
Jogo Vivo



Tic Tackle

Regras dos Jogos

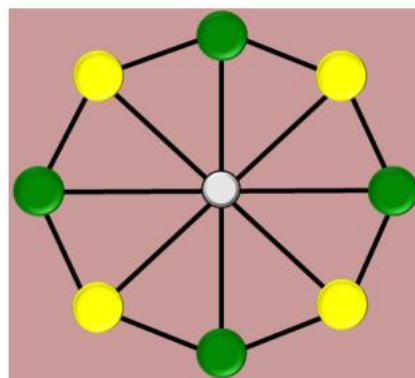
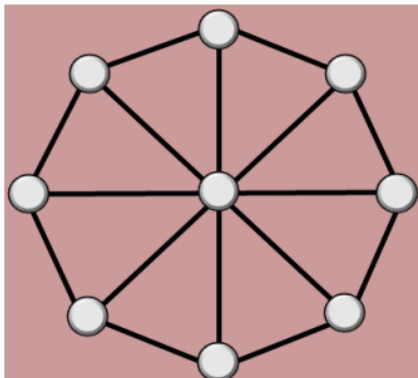
Madelinete



- 1) A posição inicial do Madelinette apresenta as peças intercaladas no entorno do tabuleiro.
- 2) Cada jogador, por vez, movimenta uma de suas peças, seguindo as linhas do tabuleiro, para a posição livre. Aquele que não puder realizar tal movimento com nenhuma de suas peças, ou seja, encontra-se bloqueado, perde o jogo.
- 3) O posicionamento inicial pode servir como critério para determinar o empate do jogo, caso esta situação aconteça três vezes durante o jogo.

Regras dos Jogos

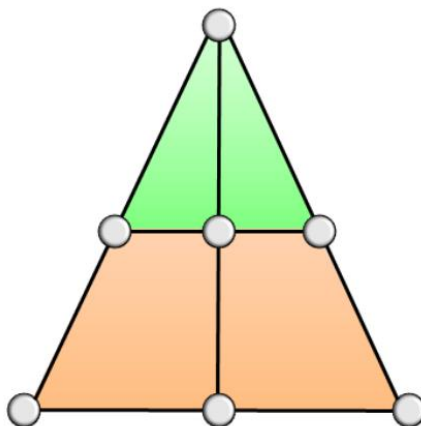
Mu Torere



- 1)O jogo inicia com as quatro peças de cada jogador posicionadas no entorno do tabuleiro e dispostas de forma intercalada.
- 2)Cada jogador movimenta uma de suas peças por vez para a posição adjacente livre procurando bloquear o movimento das peças adversárias.
- 3)Situação de empate para evitar um jogo muito demorado pode ser determinada com o acontecimento do posicionamento inicial (peças intercaladas nas bordas do tabuleiro) por duas ou três vezes durante a partida.

Regras dos Jogos

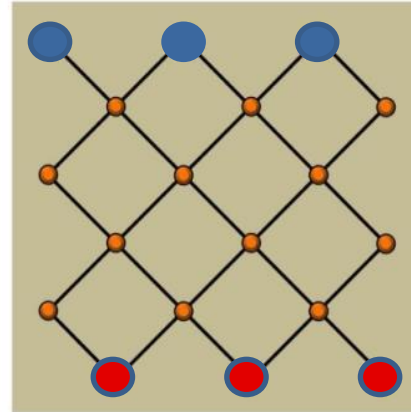
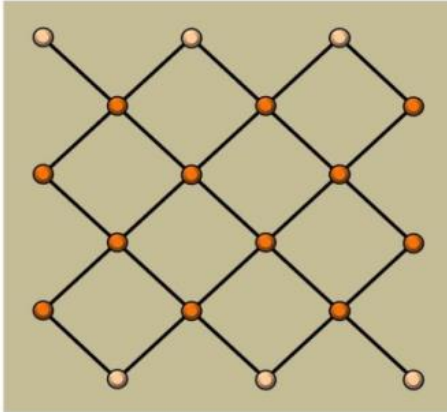
Tsoro Yematatu



- 1) Cada jogador possui três peças. Inicia-se colocando as peças no tabuleiro tentando alinhá-las, como no Jogo-da-Velha.
- 2) Se nenhum jogador conseguir alinhar suas peças na etapa de entrada então o jogo continua agora com o movimento livre das peças sobre o tabuleiro. Cada jogador, na sua vez, pode mudar qualquer uma de suas peças para a posição livre do tabuleiro, sem a necessidade de respeitar as linhas deste nem a vizinhança das posições.
- 3) O jogo termina quando alguém conseguir formar o alinhamento de suas peças.

Regras dos Jogos

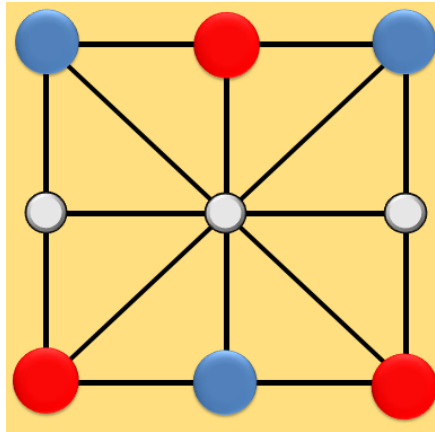
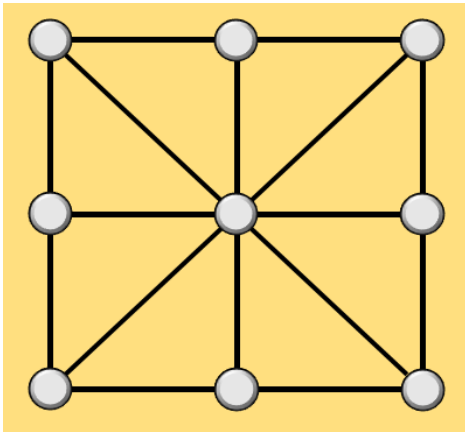
Corrida ao Destino



- 1) Cada jogador possui 3 peças já colocadas no tabuleiro.
- 2) As peças se movimentam livremente sobre o tabuleiro, em todas as direções, mas sempre para uma posição vizinha vazia conforme as linhas do tabuleiro.
- 3) O objetivo é levar suas 3 peças até as 3 posições do outro lado do tabuleiro (destino), ou deixar o adversário sem movimento, bloqueado.
- 4) Depois que saiu da sua zona de partida (casas em que iniciaram), nunca pode levar (recuar) suas peças para esta posição.
- 5) Quando uma peças atinge uma das posições de destino esta não pode mais ser movimentada.
- 6) Caso um jogador não tenha jogada válida para fazer (encontra-se bloqueado) ele perde a partida, independente de quantas peças ele já conseguiu levar até o destino.

Regras dos Jogos

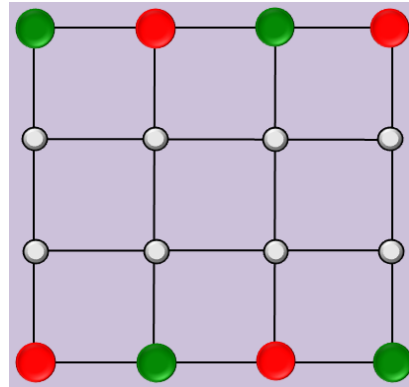
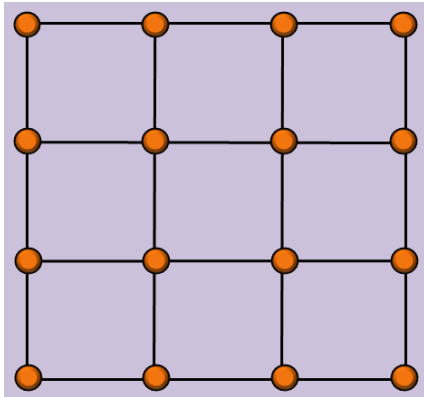
Tapatan



- 1) As peças iniciam já posicionadas no tabuleiro de forma intercalada no entorno do tabuleiro.
- 2) A movimentação ocorre sobre as linhas.
- 3) O objetivo é obter o alinhamento das suas 3 peças.

Regras dos Jogos

Tic Tackle



- 1) Cada jogador possui 4 peças já colocadas no tabuleiro.
- 2) O objetivo é alinhar ao menos 3 peças adjacentes, sem posição livre ou peça adversária entre elas.
- 3) O alinhamento para a vitória do jogo pode ser ortogonal (vertical ou horizontal) ou diagonal (mesmo não havendo linhas nesta direção).
- 4) O movimento das peças ocorre somente para posições vizinhas livres, respeitando as linhas do tabuleiro, portanto, somente de forma ortogonal.