



REGULAMENTO



REGULAMENTO

1º CAMPEONATO NACIONAL MATEMATIGAME

Para sanar dúvidas sobre o Evolua
Matemática entre contato com a equipe de
Sucesso do Cliente

Telefone : (16) 3951-7200



REGULAMENTO - 1º Campeonato Matematigame

1- DO OBJETO

Trata-se do I Campeonato Nacional Matematigame organizado pela empresa Evolua Educação LTDA EPP, inscrita no CNPJ nº 67.205.518/0001-32 – IE 279.011.984.119, inscrição municipal nº 3658, Rua 15 de novembro, 430, centro, Cravinhos, SP, CEP 14140-000. O campeonato nacional acontecerá no endereço eletrônico www.matematigame.com.br e tem por objetivo estimular o desenvolvimento de aspectos sociais e impulsionará o desejo pelo aprendizado da matemática.

2- DAS CARACTERÍSTICAS DO CAMPEONATO

- 2.1. O campeonato nacional será realizado entre os dias 15 de Agosto de 2016 e 20 de dezembro de 2016, a partir das 08h no site matematigame.com.br.
- 2.2. O sistema de disputa será entre grupos de participantes, o grupo com melhor classificação ao final do campeonato será premiado.
- 2.3. O participante poderá escolher qualquer grupo do jogo ou criar sua própria equipe. Há a possibilidade de sair de uma equipe para entrar em outra.
- 2.4. Não é permitida a entrada em duas equipes ao mesmo tempo.
- 2.5. O participante deverá cursar o Evolua Matemática em escola licenciada Evolua para acumular pontos e utilizar o portal Matematigame para aumentar sua pontuação individual e de sua equipe.

3- DAS REGRAS E OPÇÕES DO JOGO

- 3.1. Para fazer o login o participante precisará dos dados cadastrados pela secretaria da escola no ato da matrícula.
- 3.2. O participante pode ou não participar de uma equipe para competir no game. O participante pode participar de apenas uma equipe de cada vez. Ele pode sair da sua turma atual e criar a sua ou entrar em outra. O criador da equipe pode adicionar ou excluir participantes do grupo.



3.3. Podem participar no máximo 8 participantes em cada grupo.

3.4. O participante pode convidar amigos no painel de controle inserindo dados como nome, telefone e email.

3.5. O participante pode utilizar benefícios na escola apenas da faixa de pontos na qual se encontra, de acordo com a escolha da escola.

4- COMO GANHAR PONTOS

4.1. Através da porcentagem de aproveitamento em missões, o participante ganhará as seguintes pontuações:

<i>Porcentagem</i>	<i>Pontuação</i>
10,00%	0
20,00%	0
30,00%	0
40,00%	0
50,00%	0
60,00%	0
70,00%	100
80,00%	200
90,00%	300
100,00%	1.000

4.2. Ao completar desafios bônus o participante recebe o dobro da pontuação referente ao aproveitamento da missão. São estes:

<i>Mundo</i>	<i>Desafios Bônus</i>
Serginho	Missão 24 – Expressões Numéricas Com Adição, Subtração E Multiplicação – Parte II
Serginho	Missão 70 – Expressões Numéricas – Parte II
Serginho	Missão 84 – Triângulos – Parte II
Serginho	Missão 107 – Representando Informações Na Forma De Gráficos
Fred e Lu	Missão 14 – Radiciação De Números Inteiros – Parte II



Fred e Lu	Missão 37 – Equações Algébricas Do 1º Grau
Fred e Lu	Missão 51 – Sistema De Equação Do 1º Grau: Método Da Comparação
Fred e Lu	Missão 82 – Calculando A Área De Polígonos Planos – Parte II
Marcão	Missão 20 – Produtos Notáveis Com Três Fatores: Cubo Da Soma De Dois Termos
Marcão	Missão 34 – Equações Algébricas Fracionárias
Marcão	Missão 57 – Soma Das Medidas Dos Ângulos Dos Polígonos
Marcão	Missão 62 – Congruência Dos Triângulos
Lipe e Ju	Missão 16 – Operações Com Notação Científica: Multiplicação E Divisão
Lipe e Ju	Missão 32 – Problemas Do 2º Grau
Lipe e Ju	Missão 42 – Inequações – Parte II
Lipe e Ju	Missão 51 – Uso Das Relações Trigonométricas Em Polígonos Regulares Inscritos Em Uma Circunferência

4.3. O participante recebe 100 pontos ao convidar um amigo; 250 pontos por cada amigo que entrar na equipe na qual está inserido; 250 pontos ao criar sua equipe; 250 ao criar seu avatar; 15 a cada dia que acessar o portal;

4.4. O participante recebe 1000 pontos ao subir de Patente, que são:

<i>Patentes</i>	<i>Fase</i>
Capitão	Fase 23
Piloto	Fase 21
Piloto Jr	Fase 18
Co-piloto	Fase 14
Co-piloto Jr	Fase 10
Navegador	Fase 6
Navegador Jr	Fase 3
Aspirante	Fase 1

4.5. Os pontos de equipe são a soma dos pontos de todos os participantes da equipe.



5 – COMO PERDER PONTOS

5.1. Os participantes não perdem pontos, pois o aproveitamento mínimo para passar de missões é 70%. Logo, se esta porcentagem não for atingida, o mesmo terá que refazê-la.

5.2. Do mesmo jeito que a equipe ganha os pontos ao adicionar participantes, ela também perde a quantidade de pontuação destes ao saírem do grupo.

6 – CRITÉRIOS DE DESEMPATE

6.1. Entre grupos, pela média de pontos por integrante da equipe e a soma das patentes dos participantes.

6.2. Entre participantes, pela soma das patentes dos participantes e pela Missão/Fase atual. O participante que estiver em fases ou missões mais avançadas em relação a outro fica na frente.

7- DAS CONDUTAS DOS JOGADORES E ESPECTADORES

7.1. Os participantes devem se comportar de uma maneira sociável, mantendo uma conduta amigável perante os competidores.

7.2. Os jogadores deverão conter o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro do portal. Não é permitido dirigir palavras, desafios, ironias gestos e afins ao adversário. Essa conduta pode ser penalizada com desclassificação automática do participante, sem direito a qualquer tipo de reclamação.

8- DAS INSCRIÇÕES

8.1. O campeonato nacional está aberto exclusivamente para participantes que estiverem matriculados no Evolua Matemática.

8.2. As inscrições poderão ser feitas no ato da matrícula, através de preenchimento de dados nas secretarias das escolas licenciadas da Evolua.

8.3. A inscrição do participante significa total concordância com as regras oficiais deste regulamento.



9- DA PREMIAÇÃO

9.1. A equipe que ficar em 1º lugar será premiada com:

1 Xbox One: para o participante com mais pontos entre a equipe vencedora.

Descrição: Modelo Microsoft Xbox One 5C6-00114 - 500GB - HDMI-In e Out - Portas USB - Wifi embutido ou similar.

7 Tablets Samsung Galaxy Tab entre os outros participantes da equipe vencedora.

Descrição: Modelo Tablet Samsung Galaxy Tab T116 - 8GB Wi-Fi/3G Tela 7" Android 4.4 Processador Quad Core 1.3Ghz – Preto ou similar.

10- COMISSÃO ORGANIZADORA

10.1. Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela empresa Evolua, criadora do campeonato nacional, cujas definições serão finais e definitivas.

10.2. A empresa Evolua se reserva o direito de proceder com alterações nas regras sem aviso prévio, caso essas sejam necessárias para o bom andamento da disputa.

10.3. As decisões da empresa sobre o campeonato nacional são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.

Cravinhos, 28 de Julho de 2016.