

GEODESAFIO 2019

Regulamento



Organização:



Apoio:



Patrocínio:



REGULAMENTO GEODESAFIO 2019

1. Regras Gerais e Regulamento

1.1. Quem pode se inscrever

- a. A competição está aberta a alunos de graduação e pós-graduação (mestrado e doutorado) de qualquer universidade do Estado do Rio de Janeiro, prioritariamente, e convidados.
- b. A competição dar-se-á em duas categorias: uma para alunos que estejam cursando a graduação e a outra para alunos que estejam cursando pós-graduação (mestrado e doutorado).
- c. Cada universidade só poderá inscrever uma equipe por categoria.
- d. Excepcionalmente serão aceitas equipes compostas por alunos de mais de uma universidade do país, a critério da comissão organizadora.
- e. Cada equipe será constituída por 4 alunos (3 titulares e 1 suplente).
- f. Todas as equipes interessadas devem enviar a ficha de inscrição preenchida e os demais documentos necessários, até o dia **30/11/2019**, para a comissão organizadora do evento através do seguinte endereço eletrônico: geodesafio.abms@gmail.com
- g. Para fazer a inscrição no **GEODESAFIO 2019** é necessário que todos os alunos estejam inscritos no GEOCARIOCA 2019.

1.2. Número de Equipes e Como se Dará o Torneio

- a. Na categoria graduação serão aceitas inscrições de até 8 (oito) equipes (valendo a ordem cronológica da inscrição).
- b. Na categoria graduação o **GEODESAFIO 2019** ocorrerá em duas fases. Na fase inicial as equipes jogarão duas a duas sendo eliminadas aquelas que perderem a disputa. Esta fase acontecerá fazendo com que o número de equipes seja reduzido a quatro ou três.
- c. Na segunda fase todas as equipes jogarão entre si (o que dará um número máximo de 6 jogos).
- d. Na categoria pós-graduação, como o número de universidades que oferecem cursos de pós-graduação em geotecnia é menor, serão aceitas inscrições de até 4 (quatro) equipes (valendo a ordem cronológica da inscrição).
- e. Na categoria pós-graduação, o **GEODESAFIO 2019** ocorrerá com cada equipe jogando com todas as demais (o que dá um número máximo de 6 jogos).

- f. Tanto na categoria pós-graduação quanto na segunda fase da categoria graduação, a competição ocorrerá segundo a Figura 1.

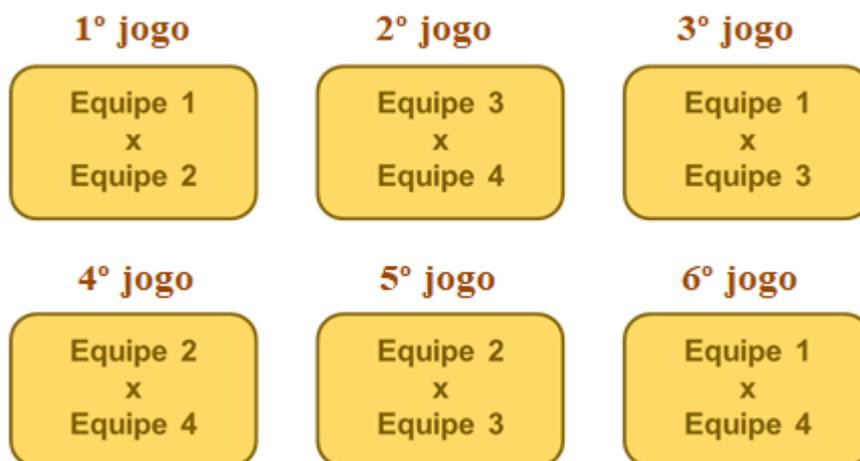


Figura 1. Configuração dos jogos do **GEODESAFIO 2019**

1.3. Dos Jogos Entre Duas Equipes

- A definição dos pares de equipes adversárias em cada jogo (disputa entre 2 equipes) será feita por sorteio.
- Para cada categoria haverá um caderno composto de 10 “pacotes” de questões. Ao início de cada jogo será sorteado um pacote de perguntas a serem usadas naquele jogo, pacote este que não será mais utilizado no restante do torneio.
- Em cada jogo será projetada numa tela visível a todos (equipes e assistência) uma pergunta sobre geotecnia. Aquela equipe que primeiro apertar o botão existente em sua mesa terá o direito a responder (ver esquema figura 2). Caso a equipe que estiver respondendo acertar a resposta, terá direito a responder uma questão bônus. Caso a equipe que apertou o botão antes erre a resposta, será dado à outra equipe o direito de responder à pergunta e caso esta a acerte, terá também direito a responder à questão bônus.

1.4. Comunicação

- Toda a comunicação e divulgação de regras antes e durante o jogo será realizada exclusivamente em Português.
- Quaisquer esclarecimentos em relação às regras do **GEODESAFIO 2019** devem ser solicitados por e-mail até o dia **30/11/2019**, através do seguinte endereço eletrônico: geodesafio.abms@gmail.com
- Acompanhe anúncios e notícias sobre a competição na página do GEOCARIOCA 2019 (www.geocarioca2019.com.br) e no Facebook: <https://www.facebook.com/abmsrio/>

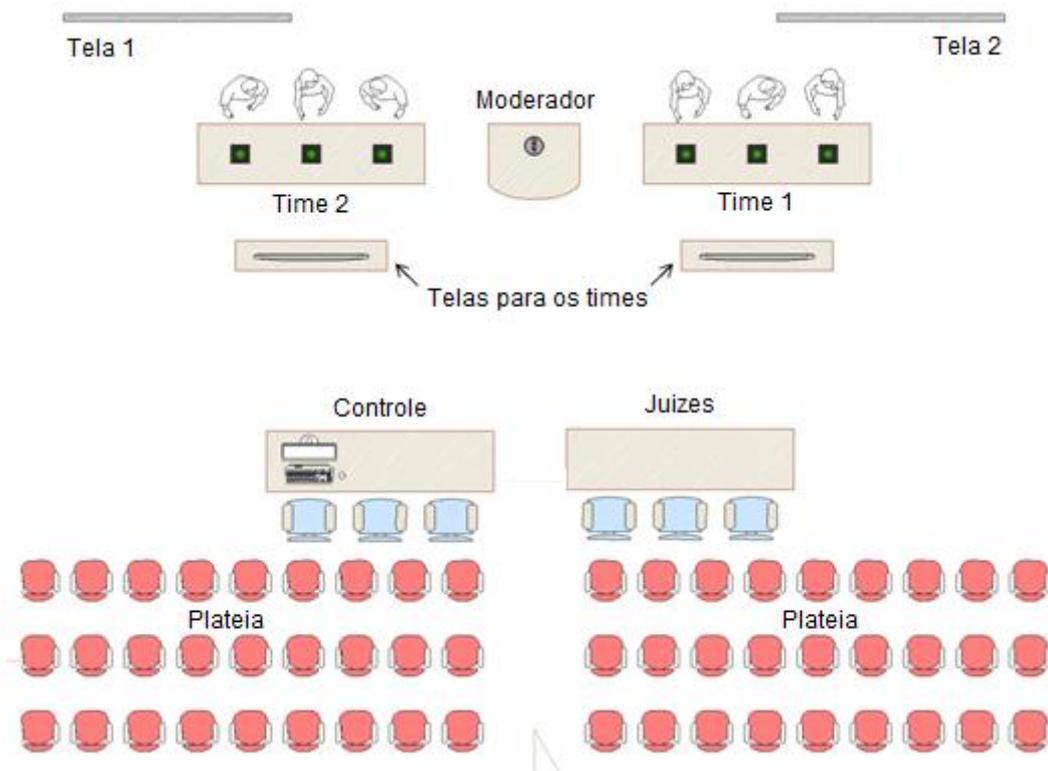


Figura 2. Disposição idealizada do ambiente **GEODESAFIO 2019**

1.5. Regras Complementares

- a. Em caso de não comparecimento de uma equipe na data e no horário agendado, a equipe será desclassificada e removida da grade de competição e as equipes restantes serão reajustadas.
- b. Caso uma equipe não compareça ao jogo, a equipe adversária vence a partida, contabilizando a pontuação igual a média da pontuação da equipe em todas as outras partidas disputadas (antes e após).
- c. A equipe vencedora de cada jogo será aquela que somar o maior número de pontos no jogo. Caso o número de pontos das equipes seja o mesmo ao final do jogo, ocorrerá empate. Após cada jogo, serão atribuídos “créditos” às equipes, conforme abaixo:
 - 1) Equipe vencedora: 3 (três) créditos;
 - 2) Equipe perdedora: 0 (zero) crédito;
 - 3) Empate: 1 (um) crédito para cada equipe.
- d. Nos jogos eliminatórios o desempate será decidido a favor da equipe que acertar a primeira pergunta extra. Não havendo decisão após 3 (três) perguntas extras o desempate será feito por sorteio. As perguntas extras não valem pontos, servindo apenas para o desempate.

- e. A equipe campeã de sua categoria será aquela que somar o maior número de créditos ao final do torneio. Após concluídos todos os jogos, o *software* do jogo fornece, também, o somatório de pontos de cada equipe, que será comparado com os dados registrados na mesa de controle.
- f. Caso haja empate entre duas ou mais equipes após todos os jogos, a equipe campeã de sua categoria será definida de acordo com os critérios abaixo:
 - 1) Número absoluto de pontos obtidos;
 - 2) Equipe vencedora do confronto direto entre as equipes que estiverem empatadas;
 - 3) Sorteio.

1.6. Prêmios

- a. Serão concedidos prêmios para a equipe campeã de cada categoria (graduação e pós-graduação).

1.7. Oficiais do torneio

- a. Juízes: cada disputa deverá ter 3 (três) juízes, que serão escolhidos pela comissão organizadora. Todas as decisões tomadas pelos juízes serão consideradas como decisões finais.
- b. Moderador: o moderador lê as questões, consulta os juízes quando necessário para avaliar se as respostas estão corretas, concede e deduz pontos, e reforça as regras da competição.

1.8. Equipamentos

- a. Em todos os jogos, cada jogador terá um botão em sua frente, o qual consiste de um dispositivo eletrônico instalado na bancada com a função de determinar qual jogador acionou o botão primeiro para responder a questão.
 - 1) Cada participante é responsável por verificar o funcionamento de seu botão antes do jogo;
- b. O tempo do jogo será controlado por cronômetro claramente visível para as duas equipes.
- c. Calculadoras, materiais de referência e quaisquer dispositivos eletrônicos não serão permitidos. Não haverá perguntas envolvendo cálculos.
- d. A contagem de pontos por equipe será realizada automaticamente pelo *software* responsável pelo gerenciamento do jogo. O *software* também controlará o tempo limite para as respostas.

1.9. Participantes

- a. A troca de jogadores de uma equipe (titular por suplente) pode ser realizada apenas entre jogos, nunca durante o andamento do jogo.
- b. Uma equipe consiste de até 4 (quatro) participantes que atendam aos requerimentos de elegibilidade. A equipe é composta por uma equipe principal de 3 (três) participantes, os quais participarão da disputa, e 1 (um) integrante suplente (opcional). O número mínimo de participantes inscritos por equipe deverá ser 3 (três).
 - 1) As equipes podem jogar de forma reduzida, com um mínimo de 2 (dois) jogadores.
 - 2) Cada equipe deve designar um capitão, o qual será responsável pelo envio dos documentos de inscrição da equipe e por toda a comunicação com a comissão organizadora do torneio.

1.10. Tempo

- a. Atrasos em relação ao horário agendado resultarão na desclassificação da equipe.
- b. Os jogos terão no máximo 20 (vinte) perguntas, sem intervalo (incluindo perguntas gerais e bônus).
- c. O jogador terá 5 (cinco) segundos para começar a responder a questão geral após apertar o botão.
- d. A equipe terá 30 (trinta) segundos para começar a responder a questão bônus após a leitura da pergunta pelo moderador.

1.11. Questões

- a. Cada jogo utiliza dois tipos de questão: questões gerais, valendo 10 pontos cada, e questões bônus valendo 10 pontos cada.
 - 1) A equipe recebe uma questão bônus para cada resposta correta de uma questão geral.
- b. As questões são selecionadas a partir de um banco de dados previamente elaborado.
- c. Não haverá perguntas envolvendo cálculos.
- d. As questões visam explorar conhecimentos gerais em geotecnia.
- e. Segue uma lista de temas sugeridos como fonte de questões:
 - 1) Mecânica dos solos básica;
 - 2) Caracterização e classificação dos solos;
 - 3) Ensaios de campo e de laboratório;
 - 4) Introdução à geologia;

- 5) Introdução à mecânica das rochas;
- 6) Estabilidade de taludes;
- 7) Obras de arrimo;
- 8) Fundações.

1.12. Questões gerais

- a. Cada jogo terá 7 questões gerais, podendo se estender até 10 questões.
- b. O jogador pode acionar o botão para responder a questão a qualquer momento após o moderador ter iniciado a pergunta. **É proibida qualquer forma de comunicação entre jogadores da equipe** ou com a plateia durante as questões gerais. A violação da regra de comunicação implica na perda do direito de responder a pergunta. Repetidas violações podem resultar em desqualificação da equipe, conforme item de Ética e Conduta.
- c. Os integrantes da equipe não podem se comunicar entre si mesmo que a questão esteja sendo respondida pela equipe adversária.
- d. Uma vez que o jogador aperta o botão, o sistema do jogo informará o nome do jogador para que o mesmo possa respondê-la. Caso o jogador inicie a resposta antes de ser reconhecido pelo sistema, pode perder o direito à resposta e o direito de resposta passa para a outra equipe.
- e. Se um jogador apertar o botão antes do moderador concluir a leitura da questão, a leitura será interrompida e o jogador deverá iniciar a resposta. Caso o jogador não acerte a resposta, o direito de resposta passa para a equipe adversária, o moderador lê a pergunta novamente e um dos integrantes da equipe deverá acionar o botão caso queira responder.
- f. O jogador tem até 5 segundos para começar a responder a questão depois de reconhecido o acionamento do botão. Uma resposta iniciada após o sistema informar tempo esgotado não será considerada.
- g. Caso não haja o acionamento do botão após 10 segundos do término da leitura da pergunta, o moderador passa a ler a próxima pergunta.

1.13. Questões bônus

- a. Os integrantes da equipe podem se comunicar durante o período de resposta das questões bônus.
- b. Apenas um jogador pode dar a resposta acordada pela equipe.

- c. A equipe tem 30 segundos para iniciar a resposta após a conclusão da leitura da pergunta pelo moderador.
- d. Caso a equipe erre ou não responda a questão bônus, esta questão não passa para a equipe adversária.

1.14. Respostas corretas

- a. Apenas a primeira resposta dada por um jogador será aceita.
- b. Se uma pergunta demandar múltiplas respostas, elas serão aceitas em qualquer ordem. Se alguma das partes estiver errada, a resposta será dada como errada.
- c. A decisão do moderador é absoluta em consonância com o texto do caderno de respostas e seu julgamento próprio, quando necessário.
- d. Em caso de dúvida sobre a validade da resposta, o moderador solicitará a análise dos juízes, cuja decisão será soberana.

1.15. Ética e conduta

- a. Espera-se que jogadores mantenham durante o jogo uma conduta que esteja de acordo com o espírito da competição, que é o de congraçamento, aprendizado e respeito. Tentativas de burlar as regras com objetivo de obter vantagens, detectadas pelos oficiais do jogo, implicarão em desclassificação sumária.
- b. Todos os jogadores e plateia estão sujeitos ao código de conduta e de comportamento de maneira responsável e ética.
- c. As equipes estão proibidas de realizar marketing de ocasião durante o evento. Entende-se como marketing de ocasião atitudes que possam ser julgadas como busca de vantagens imediatas e oportunidades por outras marcas que não sejam patrocinadoras do evento. Caso os juízes avaliem que ocorreu má fé da equipe durante o jogo, a mesma será desclassificada.
- d. Infrações cometidas e/ou repetidas podem resultar em desclassificação sumária da equipe, a critério dos oficiais do torneio.

2. Mudanças nas regras

- 2.1. As regras da competição estarão sujeitas às mudanças que se façam necessárias, desde que aprovadas pela comissão organizadora do jogo.
- 2.2. A comissão organizadora tem o direito de cancelar o **GEODESAFIO 2019** a qualquer momento até o dia 30/11/2019.
- 2.3. Quaisquer mudanças nas regras, esclarecimentos, adendos e/ou o cancelamento do evento serão anunciados:

- a. Por e-mail para todas as equipes participantes;
 - b. Na página do evento (www.geocarioca2019.com.br);
 - c. Na abertura da competição.
- 2.4. Ao fazerem as suas inscrições, todos os participantes aceitam automaticamente as regras aqui estabelecidas.

3. Diretrizes Para Inscrição das Equipes

- 3.1. Caso haja interesse em participar, a equipe deverá entrar em contato por e-mail com a comissão organizadora, através do e-mail geodesafio.abms@gmail.com
- 3.2. Durante o período de inscrições, a comissão organizadora do **GEODESAFIO 2019** entrará em contato com as equipes por e-mail.
- 3.3. O formulário será disponibilizado na página do evento na ocasião da abertura das inscrições.
- 3.4. A inscrição consiste no envio (por e-mail) de todos os documentos listados abaixo:
 - a. Formulário de inscrição devidamente preenchido por todos os participantes da equipe;
 - b. Comprovante de matrícula (do período corrente) de todos os participantes da equipe;
 - c. Foto de rosto de cada participante (proporção 3x4);
 - d. Nome da equipe;
 - e. Universidade da qual a equipe é oriunda.
- 3.5. As fichas de inscrição e os demais documentos devem ser enviados para o endereço geodesafio.abms@gmail.com
- 3.6. As equipes selecionadas serão publicadas na página do GEOCARIOCA **2019** (www.geocarioca2019.com.br) ao final do período de inscrição.
- 3.7. As equipes que não cumprirem todas as regras mencionadas neste item serão automaticamente desclassificadas.

4. Datas Importantes

- 4.1. A data inicial do período de inscrições das equipes será **30 de outubro de 2019**.

- 4.2. A data final do período de inscrições das equipes será **30 de novembro de 2019**.
- 4.3. A divulgação das equipes inscritas será realizada no dia **02 de dezembro de 2019**.
- 4.4. Desistências devem ser informadas até **30 de novembro de 2019**, possibilitando a chamada de novas equipes da fila de espera, bem como ajuste das rodadas.

5. Local do GEODESAFIO 2019

Os jogos ocorrerão no dia **06 de dezembro de 2019**, a partir das **14h00**, no mesmo local do GEOCARIOCA 2019, auditório do Departamento de Estradas de Rodagem do Rio de Janeiro – DER-RJ. Av. Pres. Vargas, 1100 - Centro, Rio de Janeiro – RJ.
