

# REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO GEOBOWL 2017

## 1. REGRAS GERAIS E REGULAMENTO

### 1.1. ELEGIBILIDADE

- a. Só será permitida a participação de alunos de graduação na competição, independente da universidade.
- b. É **obrigatório** que os candidatos tenham concluído as disciplinas básicas de mecânica dos solos.
- c. É **recomendado**, não obrigatório, que os candidatos também já tenham concluído, ou estejam cursando, disciplinas que contemplem os seguintes tópicos.
  - Fundações;
  - Obras de Terra;
  - Estruturas de contenção ( estabilidade de taludes);
  - Ensaios geotécnicos de campo e laboratório;
  - Geotecnia Ambiental;
- d. Todos os alunos participantes devem obrigatoriamente enviar a ficha de inscrição preenchida juntamente com os comprovantes de matrícula do semestre vigente.
- e. Os membros das equipes não podem ter mais do que 30 anos.
- f. Cada uma das equipes deve ter um professor responsável, o Tutor.
- g. A documentação deverá ser enviada a comissão organizadora entre os dias **07/03/2017** e **13/04/2015**, através do email **bruno@fgs.eng.br**
- h. Os alunos que atenderem aos critérios de elegibilidade e participarem do concurso GeoBowl estarão **isentos** da taxa de inscrição do congresso;

### 1.2. COMUNICAÇÃO

- a. Quaisquer esclarecimentos em relação às regras do GeoBowl devem ser solicitados por e-mail até o dia **23 de abril de 2017**, através do seguinte endereço eletrônico:  
[bruno@fgs.eng.br](mailto:bruno@fgs.eng.br)
- i. Acompanhe anúncios e notícias sobre a competição na página do GEORS.

<https://www.ucs.br/site/eventos/geors2017/>

### 1.3. PRÊMIOS

- a. Cada um dos membros da equipe vencedora receberá duas anuidades da ABMS do ano, referentes aos anos de 2017 e 2018. Os prêmios serão entregues exclusivamente aos participantes premiados.\*
- j. Cada membro da equipe vice-campeã receberá uma anuidade da ABMS do ano de 2017. Os prêmios serão entregues exclusivamente aos participantes premiados.\*
- k. O participante com o melhor desempenho na competição receberá um 1 tablet. O prêmio será entregue exclusivamente ao melhor jogador.\*

\* A definição dos prêmios poderá sofrer alterações, que serão imediatamente comunicadas aos participantes do jogo.

## 2. MUDANÇAS NAS REGRAS

- a. As regras da competição estão sujeitas a mudanças que se façam necessárias, desde que aprovadas pela comissão organizadora do jogo.
- l. A comissão organizadora tem o direito de cancelar o jogo a qualquer momento até o dia 24/04/2017.
- m. Quaisquer mudanças nas regras, esclarecimentos, adendos e/ou o cancelamento do jogo serão anunciados:  
  
por e-mail para todas as equipes participantes.  
  
no site do GEORS (<https://www.ucs.br/site/eventos/geors2017/>).
- n. na abertura da competição.

## 3. DIRETRIZES DE REGISTRO

- a. Chamadas para participação no GeoBowl serão divulgadas aos professores das universidades vinculadas a ABMS e no *website* do congresso. Caso haja interesse em participar, a equipe deverá entrar em contato por e-mail com a comissão organizadora, através do e-mail [bruno@fgs.eng.br](mailto:bruno@fgs.eng.br)
- o. Durante o período de inscrições, a comissão organizadora do GeoBowl entrará em contato com as equipes por e-mail.
- p. Cada equipe deve definir **um** capitão, sendo este o responsável pelo envio das informações para a inscrição da equipe;
- q. O formulário será disponibilizado no site do GEORS na ocasião da abertura das inscrições e fornecido via email aos professores.

- r. Cada grupo deve enviar, no mínimo, 10 perguntas sobre mecânica das solas, conforme modelo de formulário disponibilizado no site do evento junto ao material de inscrição.
- s. A inscrição consiste no envio de todos os documentos listados abaixo:
  - formulário de inscrição devidamente preenchido por todos os participantes da equipe;
  - comprovante de matrícula (do período corrente) de todos os participantes da equipe;
  - foto de rosto de cada participante (proporção 3x4);
  - logotipo da universidade ou da equipe;
  - formulário de questões preenchido;
- t. As fichas de inscrição e os demais documentos devem ser enviados para o endereço [bruno@fgs.eng.br](mailto:bruno@fgs.eng.br)
- u. As equipes selecionadas serão comunicadas via email do período de inscrição.
- v. As equipes que não cumprirem todas as regras mencionadas neste item serão automaticamente desclassificadas.

#### **4. QUALIFICAÇÃO**

- a. Serão qualificadas no máximo 8 (oito) equipes para participar do torneio, sendo preferencialmente 1 equipe por universidade.
- b. Caso até a data de **10/04/2017** as 8 vagas não foram preenchidas por equipes de universidades distintas, o número máximo de equipes inscritas por universidade será igual a 2 (dois).
- w. A qualificação ocorrerá por ordem de inscrição. Caso duas ou mais equipes da mesma universidade se inscrevam, a primeira a se inscrever é automaticamente qualificada e as demais permanecem em fila de espera, honrando a ordem de inscrição.
- x. A disponibilização de vagas na competição para as equipes em fila de espera poderá ocorrer em caso de desistência de alguma das equipes previamente qualificadas, ou no caso de não haver 8 (oito) equipes classificadas automaticamente, conforme o item 4.w.

#### **5. DATAS IMPORTANTES**

- a. A data inicial do período de inscrições das equipes será **07 de março de 2017**.
- y. A data final do período de inscrições das equipes será **13 de abril de 2017**.

- z. Desistências devem ser informadas até **20 de abril de 2017**, possibilitando a chamada de novas equipes da fila de espera, bem como ajuste das rodadas.
- aa. Os jogos ocorrerão no campus da UCS entre os dias **27 e 28 de abril**. Os jogos serão realizados entre as 13:00 e 14:45, no salão principal. Os horários e o local podem sofrer alterações, que serão devidamente comunicadas assim que realizadas.

## 6. REGRAS DA COMPETIÇÃO

### 1.4. FORMATO DO JOGO E REGRAS GERAIS DURANTE A COMPETIÇÃO

- a. Poderão se inscrever na competição no máximo 8 (oito) equipes, conforme estabelecido no item 4 deste regulamento. O sistema de concorrência durante o jogo é por eliminação simples, ou seja, a cada jogo uma equipe é eliminada.
- bb. Caso o número de equipes inscritas seja inferior a 8 (oito), ajustes às regras serão realizados e divulgados através de adendos ao regulamento.
- cc. Definição dos *rounds*: os pares das equipes adversárias em cada *round* da fase classificatória serão definidos por sorteio, a ser realizado na presença das equipes.
- dd. Em caso de não comparecimento de uma equipe na data e no horário do sorteio das chaves, a equipe será desclassificada e removida da grade de competição e as equipes restantes serão reajustadas.
- ee. Caso uma equipe não compareça ao jogo após o sorteio das chaves, a equipe adversária passa para a próxima fase automaticamente.
- ff. O sorteio dos conjuntos de perguntas para cada *round* será realizado no início de cada jogo.
- gg. O esquema de chaves da competição está ilustrado na Figura 1.

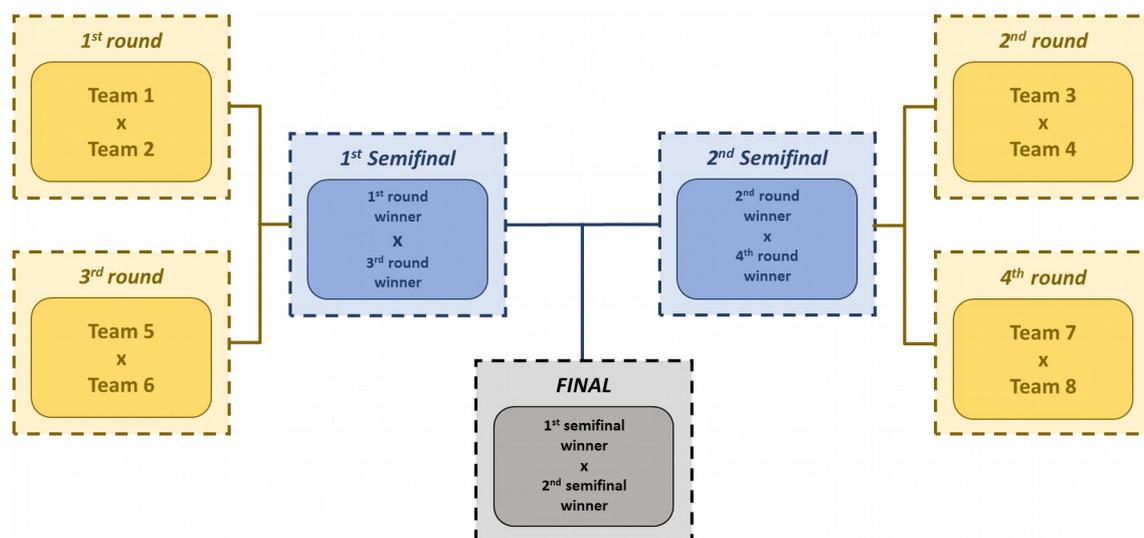


Figura 1. Configuração das chaves do GeoBowl 2015

hh. A disposição idealizada dos times, moderador, juizes e oficiais do jogo (controle), bem como dos dispositivos de visualização para equipes e plateia, pode ser observada na Figura 2.

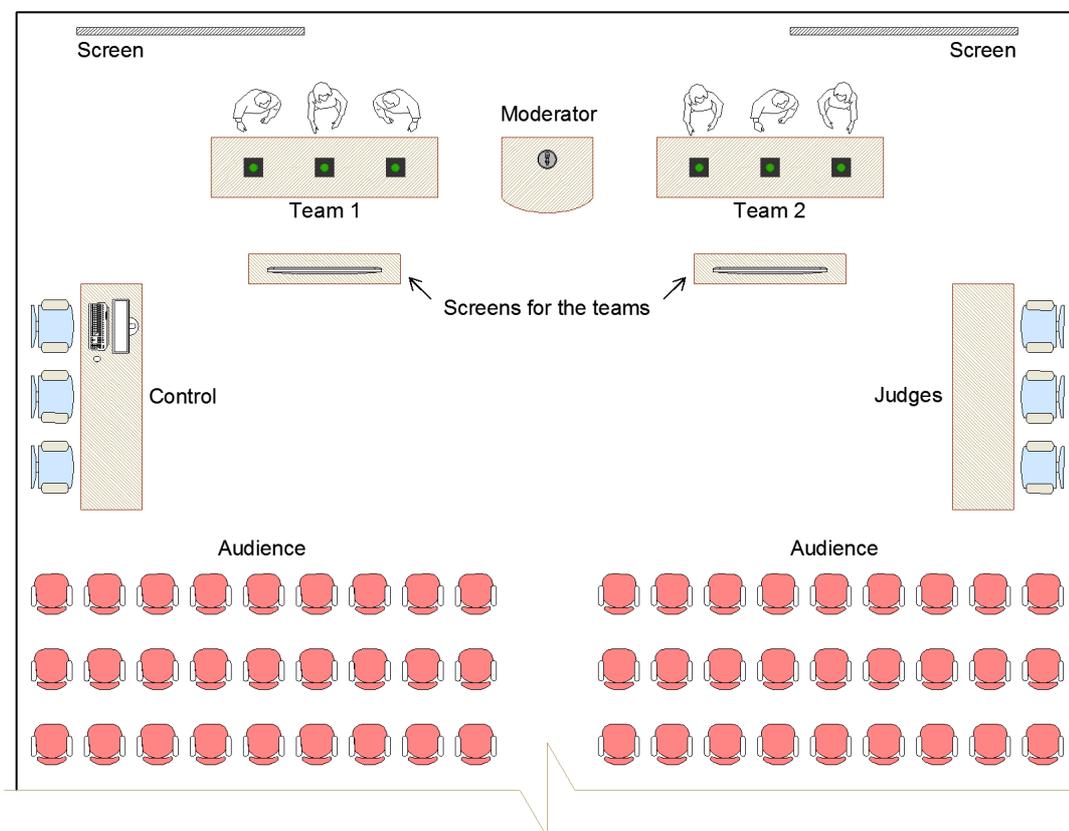


Figura 2. Disposição idealizada do ambiente GeoBowl 2015

### 1.5. OFICIAIS DO TORNEIO

- a. Juizes: cada disputa deverá ter 3 (três) juizes sem vínculos com as equipes inscritas. Todas as decisões tomadas pelos juizes serão consideradas como decisões finais.
- ii. Moderador: o moderador lê as questões, consulta os juizes quando necessário para avaliar se as respostas estão corretas, concede e deduz pontos, e reforça as regras da competição.
- jj. Fiscais de jogo: haverá um fiscal para cada equipe durante cada rodada, de forma a garantir que as regras sejam cumpridas, e eventuais infrações sejam relatadas pelo moderador.

### 1.6. EQUIPAMENTOS

- a. Em todos os jogos, cada jogador terá um *buzzer* 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.

- kk. Cada participante é responsável por verificar o funcionamento de seu *buzzer* durante o jogo;
- ll. Se um *buzzer* apresentar problemas, apenas a questão geral corrente ou a última questão geral pode ser repetida, sujeita à análise do moderador se o mau funcionamento impactou o jogo naquela questão.
- mm. O tempo do jogo será controlado por cronômetro claramente visível para os dois times.
- nn. Calculadoras, materiais de referência e quaisquer dispositivos eletrônicos não serão permitidos. Não haverá perguntas envolvendo cálculos.
- oo. A contagem de pontos por equipe, bem como por jogador individual, será realizada automaticamente pelo *software* responsável pelo gerenciamento do jogo. O *software* também controlará o tempo limite para as respostas.

#### 1.7. PARTICIPANTES

- a. A troca de jogadores de uma equipe (titular por reserva) pode ser realizada apenas entre *rounds*, nunca durante o andamento do jogo.
- pp. Um time consiste de até 4 (quatro) participantes que atendam aos requerimentos de elegibilidade. O time é composto por uma equipe principal de 3 (três) participantes, os quais participarão da disputa, e 1 (um) integrante reserva (opcional). O número mínimo de participantes inscritos por equipe deverá ser 3 (três).
- qq. A idade máxima dos participantes é de 30 anos completos até a data do evento.
- rr. Cada time deve designar **um capitão**, o qual será **responsável** por toda a comunicação com equipe organizadora do *game*. Os documentos devem ser enviados pelo capitão, e todas as comunicações oficiais serão transmitidas somente a ele;
- ss. Cada time deve informar, no ato da inscrição, o nome do professor tutor responsável pela equipe.
- tt. Os jogadores e torcedores são responsáveis por suas condutas durante o torneio. Quaisquer atos de desonestidade ou que não estejam de acordo com o espírito da competição, detectados pelos oficiais do jogo, implicam em expulsão da disputa. Favor verificar a seção de ética e conduta.

#### 1.8. TEMPO

- a. Atrasos de mais de 10 minutos em relação ao horário agendado resultarão na desclassificação da equipe.
- uu. Os *rounds* classificatórios e as semifinais terão no máximo 20 (vinte) perguntas de duração, sem intervalo (incluindo perguntas gerais e bônus).
- vv. O *round* final terá no máximo 40 (quarenta) perguntas de duração (incluindo perguntas gerais e bônus).

- ww. O jogador terá 5 (cinco) segundos para começar a responder a questão geral após apertar o *buzzer*.
- xx. A equipe terá 25 (vinte e cinco) segundos para começar a responder a questão bônus.
- yy. A duração do *round* pode ser estendida no caso de empate, conforme o seguinte procedimento:
- zz. Haverá uma prorrogação de 3 (três) questões gerais. Questões bônus não serão utilizadas na prorrogação.
- aaa. Se o jogo permanecer empatado após as 3 (três) perguntas da prorrogação, o moderador continuará fazendo perguntas até que a contagem desempate.

#### 1.9. QUESTÕES

- a. Cada jogo utiliza dois tipos de questão: questões gerais, valendo 10 pontos cada, e questões bônus valendo 20 pontos cada.
- bbb. O time recebe uma questão bônus para cada resposta correta de uma questão geral, exceto na prorrogação.
- ccc. As questões são selecionadas a partir de um banco de dados previamente elaborado pelos participantes e pela comissão organizadora.
- ddd. Não serão aceitas perguntas de cálculo
- eee. Não serão aceitas perguntas de múltipla escolha
- fff. As questões visam explorar conhecimentos gerais em mecânica dos solos e afins, assim como conhecimentos da comunidade geotécnica aplicados aos solos. As questões podem incluir história da mecânica dos solos, assuntos gerais, eventos correntes, questões técnicas e solução de problemas.
- ggg. As questões deverão ser classificadas de acordo com a classe que fazem parte, técnica ou não técnica. Abaixo são apresentados alguns tópicos sugeridos,

- **Classe de perguntas TÉCNICAS :**

- ✓ Comportamento mecânico;
- ✓ Ensaio de campo e laboratório;
- ✓ Estabilidade de taludes;
- ✓ Escavações ;
- ✓ Caracterização e classificação;
- ✓ Fluxo e permeabilidade;
- ✓ Compressibilidade;

- ✓ Fundações;
- ✓ Estruturas de contenção;
- ✓ Geotecnia Ambiental;
- **Classe de perguntas NÃO TÉCNICAS:**
  - ✓ Assuntos gerais;
  - ✓ História;
  - ✓ Atualidades;
  - ✓ Estatísticas;
  - ✓ Evolução e aplicação de mecânica dos solos ao longo do tempo em civilizações diversas;
  - ✓ Eventos correntes.

#### 1.10. QUESTÕES GERAIS

a. Cada *round* terá 10 questões gerais.

hhh. O jogador pode acionar o *buzzer* 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.

iii. Os integrantes da equipe **não** devem se comunicar entre si mesmo que a questão esteja sendo respondida pela equipe adversária.

jjj. Uma vez que o jogador aperta o *buzzer*, 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 o outro time.

kkk. Se um jogador apertar o *buzzer* 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 e o moderador lê a pergunta novamente.

lll. O jogador tem 5 segundos para dar a resposta depois de reconhecido o acionamento do *buzzer*. Uma resposta iniciada após o sistema informar tempo esgotado não será considerada.

mmm. Cada questão geral vale **10 pontos**.

nnn. Caso não haja o acionamento do *buzzer* após o término da leitura da pergunta, o moderador passa a ler a próxima pergunta.

ooo. A questão geral conta pontos para o prêmio de melhor jogador.

#### 1.11. 6.8. QUESTÕES BÔNUS

a. A equipe que acertar a questão geral automaticamente ganha o direito de responder a questão bônus.

ppp. Os integrantes da equipe podem se comunicar durante o período de resposta das questões bônus.

qqq. Apenas um jogador pode dar a resposta acordada pelo time.

rrr. O time tem 25 segundos para iniciar a resposta após a conclusão da leitura da pergunta pelo moderador. Se o time solicitar que a questão seja repetida, o tempo continua contando. A resposta deve ser iniciada no máximo até 25 segundos após o final da leitura da pergunta.

sss. Cada questão bônus vale **20 pontos**.

ttt. Caso a equipe erre ou não responda a questão bônus, esta questão **não** passa para a equipe adversária.

uuu. A questão bônus **não** conta pontos para o prêmio de melhor jogador.

#### 1.12. RESPOSTAS CORRETAS

a. Apenas a primeira resposta dada por um jogador será aceita.

vvv. Se uma pergunta requer múltiplas respostas, elas serão aceitas em qualquer ordem. Se alguma das partes estiver errada, a resposta será dada como errada.

www. Em caso de dúvida sobre a validade da resposta, o moderador solicitará a análise dos juízes, cuja decisão será inquestionável.

#### 1.13. ÉTICA E CONDUTA

a. Todos os jogadores, representantes institucionais (privada ou governamental) e outras pessoas associadas a uma equipe, estão sujeitas ao código de conduta e de comportamento de maneira responsável e ética. Isto inclui:

- tratar com educação todos os participantes, organizadores e público;
- não receber ou dar "assistência" ilícita;
- não tentar enganar os colegas de equipe e oficiais do jogo;
- cumprir todas as decisões dos oficiais do torneio;
- não ser cúmplice de outra pessoa para "alterar" o resultado do jogo;
- relatar prontamente quaisquer violações de conduta aos oficiais do torneio.
- As equipes estão proibidas de realizar marketing de ocasião durante o evento<sup>(\*\*)</sup>.

xxx. Qualquer oficial do torneio pode denunciar os participantes e torcedores do jogo no caso de um comportamento não adequado durante o torneio. A má conduta inclui o comportamento inadequado, comportamento antiético ou qualquer violação do código de conduta. Os oficiais do torneio podem interpretar estas categorias a seu critério.

yyy. As principais infrações cometidas e/ou repetidas podem resultar em expulsão de um indivíduo e/ou desclassificação de uma equipe, a critério dos oficiais do torneio.

\*\* 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 seu *round*, a mesma será desclassificada.