



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ - UECE

GAMESHOW SECOMP 2017

REGULAMENTO

1. Disposições preliminares

1.1. O Game Show está sujeito a regulamento exposto a seguir, e ao participar da ação, os interessados, doravante denominados “competidores” reconhecem terem lido o mesmo.

1.2. O Game Show é uma iniciativa do Programa de Educação Tutorial (PET) do curso Ciência da Computação da Universidade Estadual do Ceará, doravante denominado simplesmente “PET Computação”, e tem por principal objetivo despertar o interesse dos estudantes em adquirir conhecimento na área da computação, através de uma atividade que envolve desafio, engenhosidade e uma saudável dose de competição.

1.3. Essa competição tem caráter exclusivamente cultural e não implica em qualquer modalidade de sorteio ou de pagamento por parte dos participantes, não sendo, portanto, necessária à aquisição de nenhum produto, bem ou serviço, de acordo com o artigo 30 do Decreto Lei 70.951/72.

1.4. A competição é aberta a todos os cidadãos brasileiros (ou naturalizados brasileiros) residentes em território nacional que estejam credenciados na Semana da Computação (Secomp 2017) da UECE.

1.5. A competição será realizada na cidade de Fortaleza no dia 27 de Abril de 2017 (quinta-feira), com divulgação do vencedor no mesmo dia, no final da competição, pelo PET Computação UECE, durante a realização da Secomp 2017.

2. O prêmio consiste em 3 vale presentes da Saraiva no valor de 50 reais cada.

3. Inscrições

3.1. A inscrição deverá ser feita entre os dias 24 à 27 de Abril de 2017, no período da manhã na sala do PET Computação UECE.

3.2. Serão consideradas inscritas as equipes que:

3.2.1. Preencherem corretamente todo o formulário de inscrição.

3.2.2. Não fizerem parte da organização da competição ou do evento da SECOMP 2017.

4. Condições dos participantes

- 4.1. As equipes devem ser compostas por dois ou três integrantes.
- 4.2. Os integrantes das equipes devem estar credenciados na Secomp 2017.

5. A competição será composta de duas fases.

5.1. Fase Inicial

- 5.1.1. A fase inicial só irá ocorrer caso se inscreva mais de cinco equipes.
- 5.1.2. Será composta do número total de equipes inscritas.
- 5.1.3. Serão feitas perguntas para todas as equipes.
- 5.1.4. Serão entregues gabaritos para cada equipe. Cada pergunta terá 4 opções de resposta, sendo uma escolhida pela equipe e havendo apenas uma resposta correta.
- 5.1.5. As perguntas serão passadas de modo automático a cada trinta segundos.
- 5.1.6. A equipe ficará responsável pela leitura e resposta da questão nessa fase.
- 5.1.7. Qualquer questão que for rasurada será desconsiderada.
- 5.1.8. As ajudas da Fase Principal não serão aplicadas a esta fase.
- 5.1.9. Qualquer tipo de consulta durante esta fase do Game Show levará a eliminação da equipe mediante observação dos fiscais.

5.1.10. Em caso de empate por vaga(s):

5.1.10.1. Entre mais de cinco equipes, serão feitas mais cinco perguntas, que serão passadas de modo automático a cada 30 segundos, a equipe ficará responsável pela leitura e resposta, e deverão ser respondidas por gabarito. As equipes que se classificarem entre as vagas de desempate prosseguirão no jogo, caso persista empate entre mais de cinco equipes deverão ser feitas mais cinco perguntas.

5.1.10.2. Entre cinco ou menos equipes, será feita uma pergunta que deverá ser respondida, simultaneamente, através de placas. A equipe que errar será desclassificada. Caso todas as equipes errem ou mais de uma equipe acerte, será feita uma nova pergunta de desempate.

5.1.11. As perguntas serão compostas das seguintes áreas da computação: História da Computação, Curiosidades Tecnológicas e Raciocínio Lógico.

5.2. Fase principal

- 5.2.1. Será composta das cinco equipes classificadas pela fase inicial ou pela ordem de inscrição, caso a fase inicial não ocorra.

5.2.2. Cada equipe será nomeada com um número de 1 a 5, de acordo com sorteio ou ordem de inscrição, sendo essa a ordem de cada equipe.

5.2.3. Cada pergunta terá 4 opções de resposta, sendo apenas uma escolhida pela equipe e dada a resposta por meio de placa.

5.2.4. A equipe só poderá responder uma única vez.

5.2.5. A equipe terá vinte segundos para responder cada pergunta.

5.2.6. As perguntas serão compostas das seguintes áreas da computação: História da Computação, Curiosidades Tecnológicas e Raciocínio Lógico.

5.2.7. Ajudas

5.2.7.1. Cada equipe poderá pular a pergunta uma única vez.

5.2.7.2. Cada equipe poderá pedir ajuda da plateia uma única vez, onde a equipe escolhe alguém da plateia que se voluntariar para responder a pergunta, tendo o ajudante um tempo estipulado de 30 segundos para responder a pergunta.

5.2.7.3. Cada equipe poderá realizar uma única ligação. Porém, com o tempo estipulado de trinta segundos

5.2.8. No final, caso ocorra empate serão feitas perguntas para as equipes que empataram, tendo elas que responder simultaneamente. A equipe que errar perderá o desempate caso alguma outra equipe acerte. Caso todas as equipes errem, será feita uma nova pergunta de desempate.

5.2.9. Caso mais de uma equipe acerte, as que erraram serão eliminadas e as perguntas continuarão apenas com as equipes que acertaram.

6. Critério de avaliação da equipe vencedora será por meio de pontos. Cada resposta correta acarreta a 10 pontos para a equipe, porém se a equipe erra perderá 5 pontos. Cada resposta de uma pergunta bonus correta acarreta em 10 pontos para a equipe, porém se a equipe errar não perderá pontos. No final será realizado a contagem dos pontos, em seguida será anunciado a equipe vencedora. Em caso de empate, o vencedor será escolhido por eliminação. As equipes empatadas terão uma rodada de perguntas extras, na qual se uma equipe errar a pergunta estará automaticamente eliminada, isso ocorrerá até restar apenas uma única equipe, sendo esta a vencedora. Mas, se todas as equipes errarem na mesma rodada ocorrerá outra rodada até restar apenas uma única equipe, sendo esta a vencedora.

7. Com a aceitação deste regulamento e a inscrição na competição, a equipe eleita vencedora autoriza o uso de sua imagem, depoimentos e outros registros escritos e audiovisuais ao PET Computação UECE.

8. A simples participação nesta competição cultural constitui plena e incondicional concordância e aceitação, por parte do competidor, dos termos e condições dispostos neste regulamento.

9. Toda e qualquer situação não prevista neste regulamento, bem como eventuais casos omissos, serão decididos, exclusivamente, pelo PET Computação UECE.

10. Casos omissos serão resolvidos pela organização

11. Calendário de atividades:

Inscrições no Game Show:	24 à 27 de Abril
Game Show:	27 de Abril