

REGULAMENTO

Ensino Médio

**WEB
DESAFIO**

GINCANA DE PESQUISA PELA INTERNET

SOMOS
EDUCAÇÃO

CAPÍTULO I - OBJETIVO

ART 1º

O Web Desafio do Ensino Médio é um desafio nacional, exclusivo para estudantes da 1ª e 2ª série do Ensino Médio das escolas parceiras dos Sistemas de Ensino participantes que aderiram ao evento. Tem caráter cultural e é gratuito a todos os participantes.

O Objetivo do Web Desafio é:

- Difundir a filosofia pedagógica WEBQUEST ;
- Possibilitar ao participante uma oportunidade para testar seus conhecimentos e sua capacidade de pesquisa em busca de informações relevantes;
- Incentivar o uso da internet para o aprendizado;
- Promover a aprendizagem cooperativa; e
- Desenvolver a capacidade de compreensão, cooperação, processo decisório e criatividade na resolução de problemas.

CAPÍTULO II – O WEB DESAFIO ART 2º - PARTICIPANTES

1. O desafio destina-se aos alunos da 1ª e 2ª série do Ensino Médio das escolas parceiras dos Sistemas de Ensino participantes que aderiram ao evento.

2. Cada equipe poderá ser composta no máximo por quatro alunos da 1ª e 2ª série do Ensino Médio em qualquer combinação, todos atendendo aos critérios previstos neste regulamento.

3. Cada equipe deverá ter um único professor ou funcionário fiscal/orientador que será o responsável por coordenar e fiscalizar a sua equipe e zelar para que as regras sejam criteriosamente cumpridas.

4. Um mesmo professor ou funcionário fiscal/orientador poderá estar inscrito em mais de uma equipe, porém não poderá passar as respostas das questões e desafios de uma equipe para outra.

5. Cada escola deverá ter um diretor ou mantenedor que será responsável pela inscrição das equipes e divulgação das datas e regras do Web Desafio.

6. As equipes podem ser formadas por alunos da mesma turma e ano escolar ou turmas e anos escolares diferentes, em qualquer combinação, desde que todos estejam cursando a 1ª ou 2ª série do Ensino Médio em uma das escolas parceiras dos Sistemas de Ensino participantes que aderiram ao evento.

7. Não será permitido formar equipes com integrantes matriculados em instituições ou unidades escolares distintas.

8. Todos os integrantes da equipe deverão estar regularmente matriculados na instituição.

9. Um mesmo aluno não poderá integrar mais de uma equipe.

ART 3º - CARACTERÍSTICAS DO WEB DESAFIO

1. O evento é composto por 2(duas) fases (Fase A e Fase B) e uma grande final.

2. As fases A e B serão realizadas pela internet na área restrita do site www.webdesafio.com.br, utilizando exclusivamente o console virtual específico do evento.

3. A grande final será realizada presencialmente na FACAMP (Faculdade de Campinas)

4. Não serão aceitas respostas enviadas por qualquer outro meio que não seja o console virtual da área restrita do site do evento.

5. Participarão da Grande Final apenas as 10 (dez) equipes melhores classificadas na fase B do Web Desafio, segundo os critérios descritos neste regulamento. A pontuação da Fase A não será levada em conta para essa classificação.

6. É permitida a utilização da Internet, a pesquisa em livros e a consulta a professores ou terceiros na resolução dos desafios.

7. Obrigatoriamente, todos os integrantes de uma mesma equipe devem estar juntos com o professor ou funcionário orientador/fiscal.

8. Não é permitido participar do Web Desafio sem a presença do professor ou funcionário orientador/fiscal.

9. Não será permitida a troca de integrantes da equipe, nem do professor ou funcionário orientador/fiscal no decorrer das provas ou entre as fases do Web Desafio.

10. O professor ou funcionário orientador/fiscal poderá ser qualquer professor ou funcionário da escola ou instituição participante.

11. É estritamente proibida a troca direta de respostas, enunciados dos desafios, pistas ou enigmas entre as equipes. Caso comprovado este fato, as equipes envolvidas serão desclassificadas.

12. É estritamente proibido o envio ou publicação de questões ou imagens através de comunicadores instantâneos, redes sociais, e-mails ou equivalentes. Caso comprovado este fato, as equipes envolvidas serão desclassificadas.

13. A instituição que for desclassificada por violação do regulamento será suspensa por dois anos, ficando assim impedida de participar do Web Desafio nos anos de 2017 e 2018.

14. Todo o Web Desafio terá como referência o horário do computador servidor da coordenação do desafio (Horário de Brasília).

ART 4º - PROCESSO DE INSCRIÇÃO

1. As inscrições poderão ser feitas apenas pelas escolas dos Sistemas de Ensino participantes.

2. Não será aceita a inscrição das equipes com dados em branco ou incompleto.

3. O responsável pela escola deverá acessar a área restrita do site unificado de marketing, com seu usuário e senha, clicar no botão “Web Desafio - Inscrições das Equipes” e preencher eletronicamente um formulário para cada equipe participante, até a data de término do período de inscrições.

4. O comprovante de inscrição irá para o e-mail da escola, do professor ou funcionário orientador/fiscal e para os e-mails dos integrantes da equipe.

5. As inscrições e a participação são totalmente gratuitas, não havendo nenhum custo para os participantes.

ART 5º - CALENDÁRIO GERAL

1. Inscrições:

Início das inscrições: 02 de maio de 2016

Encerramento das inscrições: 08 de junho de 2016

2. Fase A: “Artes, Ciências e Tecnologias”

• Fase A: 10 de junho de 2016

o Início 14 horas - término 17 horas e 20 minutos

3. Fase B: “Artes, Ciências e Tecnologias”

• Fase B: 16 de setembro de 2016

o Início 14 horas – término 17 horas e 20 minutos

• Divulgação das 10 equipes classificadas para a Grande final: 10 de outubro de 2016.

4. Grande Final: Evento em Campinas/SP: 23 de outubro de 2016

ART 6º - FORMATO DA GINCANA WEB DESAFIO

1. A Fase A será realizada da seguinte forma:

1.1. As equipes deverão responder a 17 questões objetivas e terão 3 enigmas para desvendar.

1.2. A fase A é eliminatória. Será convocada para participar da Fase B do Web Desafio apenas a equipe que conquistar a maior pontuação de sua escola ou unidade escolar da Fase A em cada categoria. Na fase B participam apenas uma única equipe de cada escola ou unidade escolar em cada categoria.

2. A Fase B será realizada da seguinte forma:

2.1. As equipes deverão responder a 17 questões objetivas e terão 3 enigmas para desvendar.

2.2. As 10 equipes que obtiverem maior pontuação na Fase B do Web Desafio 2016 disputarão a final em um evento realizado na FACAMP (Faculdade de Campinas).

3. A Grande Final será realizada da seguinte forma:

3.1. As regras e o formato serão divulgados com 1 semana de antecedência.

ART 7º - CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

1. Sistema de Pontuação de Questões tipo Desafio

1.1. Cada questão objetiva proposta será chamada de desafio.

1.2. Cada desafio terá valor de 1000 pontos e cada equipe terá 10 chances para acertar, mas a cada chance desperdiçada, ou seja, com resposta incorreta, a equipe perde 100 pontos.

1.3. Se na décima tentativa a resposta for incorreta o sistema passará automaticamente para o próximo desafio e a equipe receberá a pontuação mínima de 50 pontos.

1.4. A qualquer momento, independente da tentativa em que a equipe esteja, é possível desistir do desafio e passar para o próximo. Nesse caso a equipe recebe a pontuação mínima de 50 pontos.

1.5. Só será possível visualizar a próxima questão (seja tipo desafio ou tipo enigma) quando a equipe acertar a questão em que está ou desistir dela.

1.6. A correção será feita eletronicamente, portanto só será considerada correta a resposta que coincidir todos os caracteres, incluindo espaços, com a resposta oficial, exceto acentos.

2. Sistema de Pontuação de Questões tipo Enigma

2.1. Cada enigma é composto por 10 pistas, sendo que cada pista será apresentada individualmente mediante solicitação da equipe.

2.2. As pistas serão numeradas de 1 a 10, sendo a pista 1 liberada automaticamente. Ao solicitar a abertura de mais pistas, pelo console virtual, o sistema abrirá a pista 2 e assim sucessivamente mediante solicitações.

2.3. A pontuação da prova varia de acordo com o número de pistas solicitadas para a resolução do enigma. Não existe limite de tentativas de respostas e nem penalização por erros, ou seja, a equipe poderá “chutar” quantas respostas desejar sem perder pontos. A pontuação recebida pela equipe ao desvendar o enigma segue a seguinte tabela.

Número de pistas solicitadas	Pontuação do enigma
1	5000
2	4000
3	3000
4	2000
5	1000
6	800
7	600
8	400
9	200
10	100

3.4. A equipe que desistir de resolver o enigma receberá a pontuação mínima de 50 pontos.

3.5. A correção será feita eletronicamente, portanto só será considerada correta a resposta que coincidir todos os caracteres, incluindo espaços, com a resposta oficial, exceto acentos.

3. Pontuação Extra

3.1. Quando a equipe terminar a última questão proposta na fase, seja pelo acerto da resposta ou por desistência, o sistema encerrará automaticamente a gincana para aquela equipe e calculará o tempo restante para o término da fase. Para cada minuto restante para o término da fase, a equipe receberá 20 pontos. Por exemplo: Uma equipe terminou o 20º desafio e desvendou os 3 enigmas da Fase A às 17 horas e 10 minutos, portanto faltando 10 minutos para o término oficial da fase essa equipe receberá uma pontuação extra de 200 pontos (20 pontos para cada minuto).

4. Critérios de Desempate

Em caso de empate de duas ou mais equipes na pontuação da Fase, o desempate seguirá a seguinte ordem de critérios:

- Maior pontuação nas questões tipo desafio na fase em questão.
- Maior pontuação nas questões tipo enigma na fase em questão.
- Menor tempo de realização da fase em questão.
- Sorteio.

5. Pontuação para classificação das 10 equipes que participarão da grande final:

5.1. A pontuação para classificação das 10 equipes para a Grande final será exclusivamente a pontuação conquistada na Fase B do Web Desafio.

5.2. As 10(dez) equipes com maior pontuação na fase B serão convocadas para a Grande Final que será realizada presencialmente na FACAMP (Faculdade de Campinas)

6. A Grande Final

6.1. A pontuação para classificação das 10 equipes para a Grande final será exclusivamente a pontuação conquistada na Fase B do Web Desafio.

6.2. As 10(dez) equipes com maior pontuação na fase B serão convocadas para a Grande Final que será realizada presencialmente na FACAMP (Faculdade de Campinas)

6.3. Em caso de empate de duas ou mais equipes na Fase B, o desempate seguirá a seguinte ordem de critérios:

- Menor tempo de realização da Fase B
- Maior pontuação na Fase A do Desafio.
- Sorteio.

7. A Grande Final

7.1. A Grande Final do Web Desafio será realizada presencialmente na FACAMP (Faculdade de Campinas) e as regras e provas serão divulgadas com apenas 1 semana de antecedência. Todas as equipes iniciam a Grande Final com pontuação igual a zero, independente dos pontos conquistados nas Fases A e B do Web Desafio.

7.2. Todas as equipes iniciam a Grande Final com pontuação igual a zero, independente dos pontos conquistados nas Fases A e B do Web Desafio.

7.3. A grande final será composta por desafios de conhecimentos gerais e enigmas que as equipes responderão presencialmente sem a ajuda do professor ou funcionário fiscal/orientador.

7.4. A organização não oferecerá ajuda de custo para transporte, alimentação, hospedagem, etc.. Ou seja, esses custos ficarão exclusivamente a cargo das equipes participantes.

ART 8º - PREMIAÇÃO

8.1. Cada integrante da equipe vencedora da Grande Final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberá como prêmio um iPad Mini 3, 16GB, WI-Fi. Todos receberão também troféus e medalhas.

8.2. Cada integrante da equipe segunda colocada da Grande Final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberá como prêmio um iPod touch 16GB. Todos receberão também troféus e medalhas.

8.3. Cada integrante da equipe terceira colocada da Grande Final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberá como prêmio um iPod nano 16GB. Todos receberão também troféus e medalhas.

8.4. As outras equipes participantes da Grande Final receberão troféus e medalhas.

CAPÍTULO III – COMUNICAÇÕES

ART 12º

1. É de total responsabilidade da equipe o desempenho e conexão do provedor por ela escolhido.

2. Todas as informações referentes ao desafio estão disponibilizadas no endereço eletrônico oficial do Web Desafio: www.webdesafio.com.br

3. Toda a comunicação entre a coordenação do Web Desafio e as equipes se dará por meio do endereço eletrônico oficial ou por e-mail.

4. É obrigação das equipes se manterem informadas, verificando sempre seus e-mails e as notícias no endereço eletrônico do Web Desafio.

5. É de total responsabilidade das equipes a manutenção do sigilo de suas senhas de acesso. Sua senha tem caráter exclusivo e só deve ser usada pelos membros de sua equipe.

CAPÍTULO IV – EQUIPAMENTOS E ACESSO AO SITE OFICIAL

ART 13º

1. A configuração mínima necessária do equipamento para participar do desafio é: Micro-computador com processador Pentium III 450MHz ou superior, 128 MB RAM, Windows 98/NT4/ME/2000/XP/Vista, placa de vídeo com resolução de 800x600 e esquema de cores de 16 bits, plug in do Flash e acesso à Internet banda larga.

2. Não é responsabilidade da organização do Desafio a solução de problemas técnicos que venham a ocorrer, tais como: incompatibilidades de placas, desempenho de memória e da máquina, além de problemas de comunicação ocasionados por redes ou provedores de acesso.

3. Para que as equipes possam visualizar todas as funcionalidades do site oficial, é obrigatório o uso do browser de navegação na Internet - Internet Explorer versão 6.0 ou superior.

ART 14º - DESCLASSIFICAÇÃO

1. Além das hipóteses de desclassificação previstas neste regulamento, será desclassificada toda e qualquer equipe que tentar invadir e/ou violar os sistemas do jogo ou tentar, de

qualquer forma, adulterar resultados de equipes no desafio. A violação do sistema seja tentando voltar para perguntas anteriores ou outra forma qualquer poderá fazer a equipe perder as questões subsequentes ou ser desclassificada.

2. Estarão desclassificadas as equipes que comprovadamente, no intuito de obter vantagem no desafio, trocarem respostas ou informações entre si.

3. É proibido qualquer tipo de divulgação dos enunciados, imagens, áudios, vídeos e respostas de cada um dos desafios e dos Enigmas em qualquer meio de comunicação. A divulgação, caso comprovada, irá desclassificar a equipe infratora.

4. É proibido pedir ajuda, pistas ou dicas através de comunicadores instantâneos, sites de relacionamento como Orkut, Facebook e outros. Caso sejam encontrados pela equipe de monitoramento do Web Desafio ou por meio de denúncias (devidamente investigadas e comprovadas) das equipes envolvidas serão desclassificadas.

5. A evolução das equipes no desafio será monitorada pela coordenação do Web Desafio, sendo comprovada qualquer fraude a equipe, a escola ou a instituição serão desclassificadas.

CAPÍTULO VII – DISPOSIÇÕES GERAIS

ART 15º

Apesar de toda a comunicação oficial se dar por e-mail ou pelo endereço eletrônico, em casos excepcionais a coordenação poderá utilizar outro meio de comunicação.

ART 16º

É responsabilidade de toda a equipe manter-se informada sobre as regras do evento.

ART 17º

A empresa e Comissão Organizadora poderá a seu juízo, utilizar as informações do Web Desafio e os referidos direitos diretamente ou através de terceiros, com ou sem modificações, mesmo após o término do jogo, sem que caiba aos participantes individualmente ou às equipes qualquer remuneração, ônus ou indenização.

ART 18º

Caso um ou mais desafios ou enigmas tenham que ser cancelados pela comissão organizadora do Web Desafio por inconsistência ou erro técnico, todas as equipes participantes receberão a pontuação máxima do desafio ou enigma cancelado. O cancelamento de uma ou mais questões não bonificará nenhuma equipe na pontuação extra dada pelo tempo de término de prova.

ART 19º

Caso ocorra algum problema durante as provas no servidor que hospeda o site Web Desafio, a comissão organizadora do Web Desafio reserva-se o direito de cancelar a prova e agendar outra data para a mesma. Nesse caso a pontuação das equipes serão zeradas na fase em que o problema ocorreu, ou seja, a pontuação conquistada pelas equipes em uma prova que teve que ser cancelada no seu decorrer não será computada na fase e nem na pontuação total.

ART 20 º

As correções das respostas enviadas pelas equipes nos desafios e enigmas são feitas eletronicamente. O sistema considerará correto apenas as respostas exatas, ou seja, respostas em que todos os caracteres sejam idênticos (exceto acentuação) ao gabarito oficial. Por se tratar uma prova pela internet essa dificuldade faz parte do jogo e cabe às equipes desvendar a resposta exata.

ART 21 º

Eventuais contestações das equipes quanto à validade de uma ou mais questões do Web Desafio deverão ser enviadas, até 24 horas após o término da fase em questão, para o e-mail contato@webdesafio.com.br. Após 24 horas do término da fase nenhuma contestação será aceita.

ART 22 º

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Coordenadora, cujas decisões, nos termos deste regulamento, são soberanas e irrecorríveis.

ART 23 º

A realização da inscrição, bem como a participação no Web Desafio, não dará direito aos participantes de auferir quaisquer vantagens, remuneração ou indenização, de qualquer espécie.

ART 24º

Este regulamento é o documento oficial do Web Desafio para todos os fins e efeitos de direito. Caso sejam verificadas divergências entre informações constantes nos sites, nos manuais, nos regulamentos específicos ou nos materiais de divulgação, prevalecerá o quanto estipulado no presente regulamento.

ART 25º

O calendário do Web Desafio poderá ser alterado por decisão da comissão organizadora, em razão de impedimentos que impossibilitem a realização do evento na data divulgada, sendo dever da comissão comunicar a todas as equipes inscritas a nova data estipulada.

O local da Grande final poderá ser alterado por decisão da co-

missão organizadora, em razão de em razão de impedimentos que impossibilitem a realização do evento no local, sendo dever da comissão comunicar a todas as equipes inscritas o novo local estipulado.

ART 26º

É de total responsabilidade das equipes a atenção a todas as informações contidas neste regulamento e no endereço eletrônico oficial.