



REGULAMENTO
GEOGAMES 2023

1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

1.1 Evento

- I. O GEOGAMES é uma proposta de interação e integração através de uma competição entre alunos e professores de diferentes instituições de ensino superior brasileiras envolvendo a temática da engenharia geotécnica, ou seja: mecânica dos solos, das rochas e geologia de engenharia.
- II. Esta é a primeira edição do GEOGAMES, e será organizada pela comissão organizadora do GeoNorte2023, formado pela diretoria do Núcleo Regional Norte (NRNO) da Associação Brasileira de Mecânica dos Solos e Engenharia Geotécnica (ABMS), pelo representante GeoJovem, biênio 2023-2024.

1.2 Público alvo

- I. Alunos de graduação e pós-graduação com idade entre 18 e 35 anos devidamente matriculados em qualquer faculdade ou universidade reconhecida pelo MEC.
- II. Os professores tutores deverão ser docentes da mesma instituição de ensino que os alunos membros da equipe.

1.3 Datas importantes

Período de inscrição:

de 20/09/2023 a 29/10/2023

Confirmação da inscrição pela comissão organizadora:

a partir do dia 01/10/2023

Desistências:

até dia 29/10/2023

GEOGAMES:

09/11/2023

1.4 Premiação

1º lugar:

60% do valor arrecadado com inscrições no GEOGAMES + inscrição na ABMS ano 2024 + certificado de participação e colocação

2º lugar:

30% do valor arrecadado com inscrições no GEOGAMES + certificado de participação e colocação

3º lugar:

Certificado de participação e colocação

1.5 Comunicação

Os canais oficiais de comunicação são:

E-mail: geonorte.palmas2023@gmail.com

Instagram: @geonorte_abms

Site: geonorteabms.com.br

2 ORIENTAÇÕES PARA INSCRIÇÃO

- I. A abertura das inscrições para o GEOGAMES será divulgada em seus canais de comunicação oficiais apresentados no item 1.5 Comunicação.
- II. Caso haja interesse em participar, deve-se realizar os seguintes passos para a realização da inscrição:
 - A. Formar uma equipe com 4 participantes, em acordo com os requisitos apresentados no item 1.2.
 - B. A equipe deverá nomear um representante que será o interlocutor entre a sua equipe e a organização do evento.
 - C. A equipe poderá indicar um professor tutor (opcional), desde que este seja docente devidamente vinculado à mesma instituição de ensino da equipe competidora.
 - D. A inscrição está condicionada ao pagamento de uma taxa no valor de R\$ 10,00 por aluno, ou seja, R\$ 40,00 por equipe. O valor será destinado à confecção de certificados, premiação do evento e demais despesas inerentes ao GEOGAMES.
 - E. O aluno designado como representante da equipe deverá enviar um e-mail para o endereço eletrônico geonorte.palmas2023@gmail.com, informando:
 - a. Nome da equipe com apenas 01 palavra.
 - b. Informação completa de cada membro da equipe e do professor tutor, caso haja, sendo elas: nome completo, idade, curso em que está matriculado, número de matrícula e comprovante de vínculo com a instituição.
 - c. 01 foto de rosto de cada participante
 - d. Indicação de quem será o aluno representante da equipe.
 - e. Logotipo da instituição de ensino.
- III. As equipes aprovadas para participação no evento serão informadas individualmente por e-mail com a instrução para depósito do valor de inscrição. Após confirmado o depósito através do envio do

comprovante por e-mail, o nome da equipe confirmada será divulgado nos meios de comunicação oficiais do evento.

3 QUALIFICAÇÃO DAS EQUIPES

- I. Serão selecionadas no mínimo 06 equipes. Não há número máximo de equipes para participação.
- II. A equipe será aceita no evento caso todos os documentos e exigências sejam plenamente satisfeitos.
- III. Cada instituição de ensino poderá inscrever até 02 equipes.
- IV. O aceite de cada equipe será feito com base na ordem de inscrição. No caso de uma instituição apresentar um número superior ao permitido, serão aceitas as 02 primeiras equipes que cumprirem todos os requisitos exigidos.
- V. Após aceita para participação no evento, caso sejam encontradas irregularidades na inscrição da equipe antes ou durante o evento, a mesma será desqualificada.

4 REGRAS DA COMPETIÇÃO

4.1 Regras gerais

- I. Será utilizada a plataforma Kahoot!, uma plataforma online de aprendizado baseada em jogos.
- II. Por se utilizar de uma plataforma online, as equipes participantes não precisarão estar presencialmente no evento, podendo realizar toda a dinâmica remotamente de sua instituição de ensino.
- III. É obrigatório que todos os membros da equipe estejam reunidos em um mesmo ambiente durante a realização do evento, com a câmera do dispositivo ligada e capturando a imagem de todos os participantes da equipe.
- IV. O professor terá função representativa e não poderá, em hipótese alguma, ajudar as equipes durante as rodadas da competição.
- V. É proibida a participação e/ou interação com outras pessoas que não pertençam à equipe. O desrespeito a esta regra pode levar à desqualificação da equipe.
- VI. A competição terá 03 fases e obedecerá a seguinte estrutura:
1ª fase: Disputa geral (Classificatória/Eliminatória)
2ª Fase: Semifinal (Eliminatória)
3ª Fase: Final (Decisiva)

- VII. 1ª Fase: Disputa geral (Classificatória/Eliminatória)
 - A. Todas as equipes inscritas na competição competirão entre si em uma rodada com perguntas de nível fácil e médio.
 - B. As 04 equipes que apresentarem a maior pontuação acumulada ao final da rodada passarão para a 2ª fase - Semifinal.
 - C. Em caso de empate, serão realizadas perguntas adicionais. Caso o empate persista, será realizado um mata-mata. A equipe que errar primeiro será desclassificada.
- VIII. 2ª Fase: Semifinal (Eliminatória)
 - A. Será realizado um sorteio com as 04 equipes selecionadas para construção de duas chaves, definindo as equipes que farão confrontos diretos.
 - B. Para esta fase, as equipes de cada chave se enfrentarão em uma rodada com perguntas de nível médio e difícil.
 - C. Vencerá a equipe que estiver com o maior número de pontos ao final da rodada.
 - D. Em caso de empate, será realizado um mata-mata com uma nova rodada de perguntas. A equipe que errar primeiro, será desclassificada.
- IX. 3ª Fase: Final (Decisiva)
 - A. As 02 equipes classificadas farão um confronto direto.
 - B. A rodada final terá perguntas de nível médio e difícil.
 - C. Vencerá a equipe que estiver com o maior número de pontos ao final da rodada.
 - D. Em caso de empate, será realizado um mata-mata com uma nova rodada de perguntas. A equipe que errar primeiro, será desclassificada.
- X. Após finalizado o período de inscrição e a confirmação de todas as equipes participantes, a comissão organizadora enviará um manual com instruções e diretrizes gerais para as equipes participantes, além de algumas informações adicionais como a quantidade de perguntas em cada fase, sistema de pontuação, tipologias das perguntas e outras informações que a comissão julgar pertinente aos competidores.

4.2 Questões

- I. Todas as questões utilizadas pela equipe de organização do evento serão retiradas de um banco de dados formado pela comissão organizadora com a contribuição voluntária de parceiros e profissionais geotécnicos.

- II. Não haverá perguntas envolvendo cálculos ou problemas numéricos.
- III. 1ª, 2ª e 3ª Fase: As perguntas estão dentro do contexto da geotecnia, ou seja: da mecânica dos solos, das rochas e geologia de engenharia. Portanto, as perguntas têm por objetivo explorar conhecimentos gerais e específicos dentro do campo da geotecnia, que vão desde os conceitos teóricos e podem chegar até suas aplicações práticas.
- IV. 1ª Fase: Além das perguntas técnicas citadas no item 4.3.IV, poderão surgir perguntas de cunho histórico, curiosidades, atualidades, desde que se enquadrem no contexto da geotecnia.

4.3 Ética e Conduta

- I. Todas as equipes, com seus respectivos membros e professores-tutores, e pessoas associadas às mesmas, todos os representantes institucionais, comerciais e membros da coordenação do evento estão sujeitos ao código de Ética e Conduta, assumindo um compromisso responsável.
- II. Aos competidores, representantes institucionais, comerciais e equipe organizadora:
 - A. Não dar e nem receber assistências externas, consultas à internet ou qualquer outra ação que configure trapaça, vantagem injusta ou má fé. Se constatada irregularidades, a equipe será desqualificada imediatamente a qualquer momento da competição.
 - B. Deve-se respeitar os membros das equipes adversárias.
 - C. Relatar à comissão organizadora do evento sobre toda e qualquer violação ética, conduta ou das regras presenciadas durante a competição.
- III. Fica permanentemente proibida a promoção de marketing/propaganda de instituições ou empresas que não estejam patrocinando oficialmente o evento. É permitida apenas a propaganda, única e exclusivamente, da instituição de ensino representada pela equipe ou de alguma das empresas patrocinadoras do evento.
- IV. Fica proibida permanentemente manifestações políticas de quaisquer naturezas, nacionais e internacionais. O evento é evento apartidário, com enfoque técnico-científico.

- V. Infrações leves ou médias podem gerar advertências. Se sua recorrência for elevada, pode levar à desqualificação da equipe.
- VI. Infrações graves podem levar à desqualificação imediatamente.
- VII. Todos os casos serão avaliados única e exclusivamente pelos membros da comissão organizadora do evento. A comunicação das advertências, punições ou “nada consta” poderá ser feita imediatamente ou comunicada após reunião, tanto por via oral, escrita ou meios digitais.
- VIII. Infrações não descritas neste edital poderão ser avaliadas a qualquer momento, desde que sejam decididas por algum membro da comissão organizadora em comum acordo com os demais.

4.4 Casos adicionais

- I. As regras, infrações, advertências ou punições estão sujeitas a adição, remoção ou alteração a qualquer momento, desde que se façam necessárias. Adições, remoções ou alterações somente podem ser feitas por algum membro da comissão organizadora em comum acordo com os demais membros.

Palmas, Tocantins, 20 de setembro de 2023

Gabriel Raykson Matos Brasil de Araújo	Karita Christina Soares Kanaiama Alves
Coordenador do GeoGames	Coordenadora do GeoGames
Representante GEOJOVEM – NRNO	

Flávio da Silva Ornelas
Coordenador do GEONORTE 2023
Vice-presidente da ABMS – NRNO