

## III GINCANA DO CONHECIMENTO UNIFAFIBE

### 1. DA GINCANA

1. A Gincana do conhecimento é uma iniciativa do Centro Universitário UNIFAFIBE e tem como objetivo estimular os alunos das Escolas Públicas de Ensino Médio a valorizarem o ensino.

### 2. DA PARTICIPAÇÃO

Para participar da Gincana do conhecimento a Escola deverá atender aos seguintes quesitos:

- 2.1 Ser Escola Pública de Ensino Médio de Bebedouro e Região;
- 2.2 Estar inscrita no site da Gincana;
- 2.3 Trazer obrigatoriamente entre 30 e 42 alunos/visitantes como torcida.

### 3. DAS REGRAS

Participarão 16 escolas, chaveadas em sorteio a ser realizado previamente, no dia da Gincana do Conhecimento, de acordo com as inscrições das escolas. Representantes das escolas poderão acompanhar o sorteio.

A disputa ocorrerá em pares de escolas, da seguinte forma:

- 1) Serão feitas 6 perguntas direcionadas (3 para cada escola em disputa) e mais 1 de resposta imediata.
- 2) Para as perguntas direcionadas, o apresentador fará a pergunta à escola A:
  - a) Respondendo corretamente em até 15 segundos, a escola A ganhará 3 pontos. Caso erre, os 3 pontos serão atribuídos à escola B;
  - b) Caso ela passe para a escola B, esta poderá responder ou repassar. Se responder corretamente em até 15 segundos, ganhará 3 pontos. Caso erre, os 3 pontos serão atribuídos à escola A;
  - c) Por fim, se a questão for repassada à escola A e for respondida corretamente em até 15 segundos, esta ganhará três pontos. Caso erre, os pontos serão atribuídos à escola B; caso a escola A não responda, perderá 1 ponto;
- 3) A pergunta de resposta imediata terá valor de 5 pontos e terá direito a respondê-la a escola que se manifestar primeiro.
- 4) Em caso de empate, será feita mais uma pergunta de resposta imediata, determinando o vencedor.

### 4. DAS EQUIPES E TORCIDAS

- 1) A equipe deverá ser composta por 3 integrantes;
- 2) Cada escola deverá trazer obrigatoriamente entre 30 e 42 alunos/visitantes.
- 3) Imediatamente antes do duelo final, será realizada a disputa entre as torcidas. As torcidas responderão, simultaneamente, 8 questões de múltipla escolha apresentadas no telão. A torcida vencedora será a que acertar a maior quantidade de questões. Em caso de empate, o critério será o acerto da última questão. Persistindo o empate, será a penúltima questão, e assim por diante.
- 4) Não será permitido o uso de aparelhos eletrônicos durante esta disputa, sob pena de desclassificação da torcida.

## 5. DA PREMIAÇÃO

- 1) A escola campeã receberá 10 computadores;
- 2) A escola vice-campeã receberá 2 computadores e 2 Datashow;
- 3) A escola terceira colocada receberá 2 Datashow;
- 4) Cada integrante da equipe campeã ganhará 1 celular;
- 5) Cada integrante da equipe vice-campeã receberá 1 mochila
- 6) Cada integrante da equipe terceira colocada receberá 1 mochila
- 7) A torcida vencedora será premiada com squeezees ou copos ou canecas e bonés do UNIFAFIBE (50 unidades).

## 6. DA OBRIGAÇÃO DA ESCOLA CAMPEÃ

A Escola Campeã compromete-se a afixar uma placa alusiva à premiação no local onde serão instalados os computadores (Laboratório de Informática).