



## PERGUNTAS E RESPOSTAS

### 1 Da Formação das Equipes

- 1.1 Serão 4 (quatro) equipes.
- 1.2 Cada equipe possuirá três participantes que serão definidos inicialmente. A escolha deverá ser feita com muito cuidado, tendo em vista que não poderá ser alterada mais tarde.

### 2 Sobre a Ordem de Resposta das Perguntas pelas Equipes

- 2.1 Inicialmente será feito um sorteio para decidir a ordem em que cada equipe responderá as perguntas.
- 2.2 Os três participantes de cada equipe devem obrigatoriamente estar presentes 15 minutos antes do início da prova.

### 3 Sobre as Categorias de Perguntas

- 3.1 Serão 4 (quatro) categorias de perguntas:
  - Programação e software;
  - Hardware e Redes;
  - Conhecimentos gerais;
  - Informática Geral.
- 3.2 Cada categoria possui 8 (oito) perguntas.

3.3 Cada pergunta possui 4 (quatro) alternativas/respostas.

#### **4 Sobre as Rodadas**

4.1 Serão 8 (oito) rodadas de perguntas, sendo 2 (duas) rodadas por categoria.

4.2 Cada rodada terá 4 (quatro) perguntas, ou seja, cada equipe terá o direito de responder 1 (uma) pergunta em cada rodada.

4.3 Por decisão da equipe organizadora, poderão ser acrescentadas novas rodadas ou excluídas algumas rodadas já preparadas, a fim de atender o limite de tempo estabelecido para esta atividade, mas respeitando a igualdade do número de perguntas atribuídas para cada equipe.

#### **5 Sobre a pontuação**

5.1 Os pontos atribuídos para as perguntas de cada categoria serão assim distribuídos:

Programação e software	5
Hardware e redes	7
Conhecimentos gerais	10
Informática Geral	15

#### **6 Sobre o Desenvolvimento da Prova**

6.1 Uma sequência ordenada de números será exibida para as equipes em ordem numérica crescente. Cada número representa uma pergunta.

6.2 A equipe que possui o direito de responder tal pergunta deverá escolher algum número que esteja disponível.

6.3 A descrição da pergunta será apresentada.

6.4 Cada equipe terá 30 (trinta) segundos para responder cada pergunta, iniciados conforme sinal ou ordem do apresentador.

- 6.5 Após os 30 (trinta) segundos, qualquer membro da equipe em questão deverá apresentar a sua resposta.
- 6.6 Caso a equipe acerte a resposta, obterá os pontos de acordo com a tabela descrita no item 5.1.
- 6.7 Caso a equipe não acerte ou não saiba a resposta, tal pergunta será desconsiderada e nenhum valor será atribuído.
- 6.8 Continuando a rodada, a próxima equipe definida no sorteio feito inicialmente, terá a sua vez de escolher um dos números referentes às perguntas da categoria em questão.
- 6.9 Ao final da segunda rodada de cada categoria, uma nova categoria é apresentada juntamente com os respectivos números que representam as perguntas disponíveis.
- 6.10 Ao final da última rodada da última categoria, os pontos serão contabilizados e será definida a ordem de classificação parcial das equipes participantes.
- 6.11 Após este momento, a comissão julgadora também atribuirá, dentro de um total de 10 (dez) pontos, qual será a nota de comportamento e participação da plateia de cada equipe. Esse valor será somado ao total parcial já identificado na etapa anterior. Tal valor virá de um consenso entre os membros da comissão julgadora ou será a média das notas atribuídas pelos julgadores.

## **7 Sobre o Desempate**

- 7.1 Caso haja empate, a equipe vencedora será aquela que conseguiu mais pontos de acordo com a seguinte ordem das categorias:
- Informática Geral;
  - Conhecimentos gerais;
  - Hardware e redes;
  - Programação e software.

## **8 Sobre as Penalizações**

8.1 A comunicação entre a equipe e a plateia não poderá ocorrer em hipótese alguma, com o risco da equipe em questão sofrer penalizações definidas pela comissão julgadora.

## **9 Das Disposições Finais**

9.1 Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.