



---

## *QUIZ DO CONHECIMENTO*

### **APRESENTAÇÃO**

Na etapa final de conclusão do Ensino Médio, além de mergulhar de vez no mundo adulto e do trabalho, muitos jovens buscam o caminho acadêmico, estudando e preparando-se para encarar os inúmeros processos seletivos que a vida poderá oferecer-lhes.

Com o propósito de integração entre esses estudantes dos terceiros anos do Ensino Médio de diversas escolas, a Feira das Profissões da UNESC terá um espaço reservado para o desafio, a diversão, o aprendizado e a competitividade saudável: o QUIZ DO CONHECIMENTO!

### **REGULAMENTO**

O QUIZ DO CONHECIMENTO é um jogo de perguntas e respostas únicas para estudantes matriculados no último ano do Ensino Médio, da região Sul Catarinense, que estarão representando escolas particulares e públicas (das redes Municipal, Estadual e Federal), com caráter exclusivamente educacional e cultural.

Esta competição acontecerá no Auditório Rui Hulse, na UNESC, inserida na programação da Feira das Profissões.

A UNESC, responsável pelo evento que acontecerá nos dias 04 e 05 de setembro de 2013,

RESOLVE:

### **TÍTULO I DA PARTICIPAÇÃO**

**Art. 1º** Para que os alunos inscrevam-se no QUIZ DO CONHECIMENTO, é necessário que a sua escola esteja participando da Feira das Profissões 2013 da UNESC, com um grupo de, no mínimo, 15 alunos matriculados no terceiro ano do Ensino Médio, devidamente comprovados pela Unidade Escolar por meio da ficha de inscrição do evento disponível no site [www.unesc.net/feiradasprofissoes](http://www.unesc.net/feiradasprofissoes).

**Art. 2º** Os alunos inscritos no QUIZ DO CONHECIMENTO deverão estar matriculados na Unidade Escolar, cursando o 3º ano do Ensino Médio. As matrículas dos estudantes deverão ser comprovadas por meio de documentação anexadas a ficha de inscrição disponível no site do evento.

**Art 3º** Cada escola poderá inscrever, no QUIZ DO CONHECIMENTO, uma equipe formada por 3 (três) estudantes representantes, os quais deverão estar disponíveis durante os dois dias do evento, para participação nas etapas do jogo, devidamente uniformizados.

**§ 1º** Caso algum(ns) dos alunos integrantes da equipe representante adoeça(m) ou apresente(m) quaisquer outros problemas que impliquem em ausência no momento de sua participação, a escola poderá optar por continuar a ser representada pelo número de alunos disponíveis, desde que devidamente inscritos.

**§ 2º** Não será permitido nenhum outro tipo de substituição ou negociação.

**§ 3º** Em relação às torcidas de cada escola representada: as equipes que vierem à Feira com torcidas organizadas deverão estar atentas à não exposição de cartazes, faixas, comentários, propagandas, etc, que possam vir a causar danos a terceiros, seja através de difamação, injúria ou calúnia, danos materiais e/ou danos morais; seja obsceno e/ou pornográfico; roupas que contenham dados ou informações que constituam ou possam constituir crime (ou contravenção penal) ou que possam ser entendidos como incitação à prática de crimes; constitua ofensa à liberdade de crença e às religiões; contenha dado ou informação de cunho racista ou discriminatória; viole qualquer lei ou seja inapropriado; tenha intenção de divulgar produto ou serviço ou qualquer finalidade comercial; faça propaganda eleitoral ou divulgue opinião favorável ou contra partido ou candidato.

**§ 4º** Quaisquer outros casos que não estejam esclarecidos aqui ficarão a cargo da Comissão Organizadora julgar e dar os devidos encaminhamentos.

**§ 5º** As inscrições são gratuitas e deverão ser feitas até o dia 02/09/2013, às 23h59h no site unesc.net/feiradasprofissões.

**§ 6º** Poderão inscrever-se na competição, no mínimo, 16 escolas e, no máximo, 24 escolas, conforme ordem de inscrição.

**§ 7º** A ordem de participação no concurso será por sorteio, a ser realizado pela Comissão Organizadora no dia 03/09/2013, na UNESC, às 10h, com divulgação no site.

**Parágrafo Único.** A Comissão Organizadora poderá vir a prorrogar o prazo de inscrições, caso haja a necessidade, a ser avaliada junto ao Setor Jurídico da instituição.

**§ 8º** Ao fazer parte dessa competição, oficialmente após a inscrição, os alunos participantes concordam em seguirem este regulamento com suas regras, sem contestação.

**§ 9º** Por motivos éticos institucionais, estudantes matriculados no Colégio de Aplicação – CAP, não poderão participar desse evento, salvo se estiverem como plateia.

## **TÍTULO II DO JOGO:**

**Art. 4º** A prova acontecerá em local aberto ao público, com presença de plateia.

**Art. 5º** Os concorrentes deverão estar presentes ao local da prova até 30 minutos antes de seu início, para conferência da documentação e retirada de suas identificações.

**Art. 6º** Os concorrentes deverão estar preparados para responder a questionamentos referentes às disciplinas de diversas áreas do conhecimento, em nível de Ensino Médio, conforme

indicadas nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 2000) e nas Orientações Curriculares (OCs, 2006), quais sejam:

**§ 1º Linguagens, Códigos e suas Tecnologias**

- I – Língua Portuguesa e Literatura
- II – Língua Estrangeira – Inglês e Espanhol
- III – Educação Física
- IV – Artes

**§ 2º Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias**

- I – Química
- II – Física
- III – Biologia
- IV – Matemática

**§ 3º Ciências Humanas e suas Tecnologias**

- I – História
- II – Geografia
- III – Sociologia
- IV – Filosofia

**§ 4º Conhecimentos Gerais/Transversalidade**

- I – Política
- II – Cultura
- III – Música
- IV – Educação Ambiental
- V – Saúde

**Art. 7º** A equipe que não se apresentar no prazo informado neste regulamento estará automaticamente desclassificada.

**Parágrafo único.** Haverá tolerância de tempo na chegada da escola à instituição apenas em caso de emergência, que independa da organização escolar, a ser avaliada pela Comissão Organizadora. A Unidade Escolar, no entanto, deverá entrar em contato com a universidade, a fim de justificar-se pelo atraso e cumprir pelo que for decidido pela Comissão Organizadora.

**Art. 8º** Os concorrentes ocuparão lugares pré-determinados, em uma bancada, e serão chamados, individualmente, pelo(a) apresentador(a).

**Art. 9º** As equipes serão chamadas ao palco e, por sorteio, o apresentador indicar-lhes-á os locais da bancada a serem ocupados.

**Art. 10** Serão realizadas três etapas, sendo que a primeira fase contará com 08 rodadas, quais sejam: 06 rodadas acontecerão no primeiro dia do evento (02 matutino, 02 vespertino e 02 noturno) e 02 rodadas no segundo dia (02 matutino). De cada período sairá um semifinalista para a segunda etapa.

**Parágrafo único.** Em caso de número inferior a 24 escolas, a Comissão Organizadora será a responsável pelo reordenamento dos grupos e todos os ajustes necessários neste Regulamento.

**Art. 11** A segunda fase acontecerá no segundo dia, com mais 02 rodadas, no período vespertino, contando com as quatro equipes semifinalistas, a saber: do primeiro dia, 01 do matutino, 01 do vespertino e 01 do noturno; do segundo dia, 01 do matutino. Desta segunda etapa, sairão os finalistas, os quais seguirão à terceira etapa.

**Art. 12** A terceira etapa do QUIZ DO CONHECIMENTO dar-se-á com apenas 01 rodada, no período noturno do segundo dia, quando a final da competição contará com as 02 equipes finalistas da segunda fase. Nesta etapa final, será conhecida a equipe campeã.

**Art. 13** Em cada período da primeira e segunda fases, as rodadas de perguntas terão a participação de, no máximo, 03 escolas, representadas por suas equipes formadas pelos 3 (três) estudantes inscritos, saindo apenas uma equipe finalista por período classificatório.

**Parágrafo único.** Esquema de chave das escolas, por fases, participantes, semifinalistas e finalistas:

**PRIMEIRA FASE:**

<b>Matutino I – 8h30</b>		
Escola 1	Escola ____	<b>Semi A</b>
Escola 2		
Escola 3		
Escola 4		
Escola 5		
Escola 6		

<b>Noturno 19h30</b>		
Escola 13	Escola ____	<b>Semi C</b>
Escola 14		
Escola 15		
Escola 16		
Escola 17		
Escola 18		

<b>Vespertino – 13h30</b>		
Escola 7	Escola ____	<b>Semi B</b>
Escola 8		
Escola 9		
Escola 10		
Escola 11		
Escola 12		

<b>Matutino II – 8h30</b>		
Escola 19	Escola ____	<b>Semi D</b>
Escola 20		
Escola 21		
Escola 22		
Escola 23		
Escola 24		

**SEGUNDA FASE:**

<b>Vespertino – 13h30</b>	
Escola Semi A	<b>Finalista E</b>
Escola Semi B	

<b>Vespertino – 15h30</b>	
Escola Semi C	<b>Finalista F</b>
Escola Semi D	

**TERCEIRA FASE (FINAL):**

<b>Noturno – 18h30</b>	
Escola Finalista E	<b>Escola CAMPEÃ</b>
X	
Escola Finalista F	

**Art. 14** O(A) apresentador(a) iniciará a rodada falando e repetindo apenas uma vez, a questão sorteada, de maneira clara. Em seguida à leitura da questão, passará a apresentar as alternativas.

**Art. 15** Os concorrentes, ao sinal do(a) apresentador(a), deverão apertar o botão e a equipe que tiver sua indicação luminosa acesa primeiro terá até 15 segundos para escolher um dos componentes e uma das alternativas a ser apresentada ao microfone.

**Art. 16** As equipes não poderão solicitar ao(à) apresentador(a) que repita as opções, uma vez que deverão estar atentas à repetição da questão e às alternativas lidas por ele(a). O organizador deverá seguir o tempo estipulado de 15 segundos para a resposta e, ao final do prazo, solicitar imediatamente a resposta, sob pena de se perder a vez. Portanto, a primeira rodada de perguntas seguirá até que a resposta correta seja apresentada, pontuando a equipe que a acertar. Então, recomeça uma nova rodada.

**Art. 17** Não é permitido voltar às questões anteriores.

**Art. 18** A equipe concorrente da vez escolhe a opção, dentro do prazo determinado. Se acertar, pontua. Se errar, será concedida uma nova chance para que as demais equipes açãoem seu sinal luminoso ao tempo determinado pelo(a) apresentador(a), e assim sucessivamente, até que a resposta correta seja informada.

**Art. 19** As questões, dependendo da rodada, terão valores de 10 (dez), 15 (quinze), 20 (vinte) e 100 (cem – “Saideira”) pontos.

**Parágrafo único.** As questões de 100 (cem) pontos equivalem às perguntas para casos de desempate.

**Art. 20** Após decorridos os 15 segundos, a equipe será avisada do tempo terminado e, caso não diga a resposta, perderá o direito de falar. Nesse caso, munido de um cronômetro, o(a) apresentador(a) dará o sinal para que se dispute o novo direito de resposta. Aquela equipe que primeiro açãoar seu sinal luminoso terá igualmente os 15 segundos para dar sua resposta. Depois de decorridos os 15 segundos, essa segunda chance dar-se-á da mesma forma como ocorreu a equipe anterior: se não responderem, será dado mais um sinal do(a) apresentador(a) e, assim sucessivamente, até a resposta ser dada corretamente.

**Art. 21** Em todas as rodadas, haverá 03 momentos intitulados de PONTO “Tá de boa”. Esses momentos, principalmente, servirão para o relaxamento e diversão das equipes. Serão atividades extras, para que os componentes movimentem-se um pouco, descontraendo-se durante o jogo. Todas as equipes participarão e as que conseguirem cumprir as tarefas terão apenas 05 (cinco) pontos somados à sua pontuação.

**Art. 22** A competição seguirá até a 17<sup>a</sup> questão (salvo necessidade ou exceção indicada pela Comissão Organizadora), quando a equipe concorrente que tiver a maior pontuação será considerada a campeã da rodada daquele turno. A equipe nesta situação será semifinalista e participará da etapa final, na noite do segundo dia da Feira.

**Parágrafo único.** O número de questões poderá vir a ser aumentado na semifinal e na final, além de serem feitas provas relâmpago.

**Art. 23** Ninguém poderá falar com os concorrentes durante a competição. Eles poderão conversar desde que seja entre si, contanto que isso se dê apenas entre os participantes da mesma equipe.

### **TÍTULO III DO DESEMPATE:**

**Art. 24** Caso haja empate, as equipes empatadas submeter-se-ão à questão “Saideira”. Essa é uma questão especial, de nível superavançado, a qual será sorteada.

**Art. 25** Os estudantes deverão proceder da mesma forma, ao sinal do(a) apresentador(a), apertando o botão e, caso o façam primeiro, indiquem a resposta correta. Caso continue o empate, será sorteada uma nova questão “Saideira”, assim sucessivamente, até que uma das equipes erre a resposta e seja indicada a finalista.

### **TÍTULO IV DOS FINALISTAS:**

**Art. 26** Quanto às equipes semi-finalistas, serão 04 (quatro).

**Art. 27** Elas serão conhecidas da seguinte forma: três delas no dia 04/09/2013 e uma no dia 05/09/2013.

**Art. 28** As equipes semi-finalistas irão para a segunda etapa, no período vespertino, a fim de concorrer às duas vagas como finalistas para a terceira e última fase, na prova da premiação (Final).

**Art. 29** As duas escolas finalistas vão para a prova da premiação (Final) que acontecerá no dia 05/09/2013, às 18h30min.

### **TÍTULO V DA PREMIAÇÃO:**

**Art. 30** A premiação do QUIZ DO CONHECIMENTO será:

§ 1º 03 (três) bolsas de estudos em cursos disponíveis nesta Instituição de Ensino Superior, equivalentes a R\$ 15.000,00 (quinze mil reais), para cada um dos componentes da equipe campeã.

§ 2º Para a equipe vice-campeã, 03 (três) bolsas de estudos em cursos disponíveis nesta Instituição de Ensino Superior, equivalentes a R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), para cada um dos componentes.

§ 3º Os valores das mensalidades dos cursos escolhidos pelos premiados serão abatidos mensalmente do crédito recebido;

§ 4º Os premiados terão direito às bolsas após ingresso regular em curso de graduação da Unesc, mediante Vestibular, Enem ou Processo Seletivo SIM – Sistema de Ingresso por Mérito;

§ 5º Entre as escolas participantes do QUIZ DO CONHECIMENTO, inscritas até o dia 02/09/2013, será sorteado na etapa final um *notebook*.

**Art. 31** A divulgação do resultado oficial será feita no local da prova e, posteriormente, pelo site da UNESC.

**Art. 32** No momento da divulgação do resultado, os vencedores receberão cartas de crédito da UNESC, as quais deverão ser apresentadas posteriormente, junto ao Setor Financeiro da universidade, com os devidos documentos de identificação dos contemplados e de seus responsáveis legais, no caso de serem menores de 18 anos.

**Art. 33** Os alunos ganhadores deverão comparecer à UNESC até o prazo máximo de 30 dias após a realização da feira, para validar o crédito.

**Art. 34** Essas cartas poderão ser utilizadas exclusivamente pelos vencedores, não podendo ser transferidas a terceiros.

**Art. 35** As bolsas serão válidas por um período de dois anos.

**Art. 36** Os prêmios não serão convertidos em dinheiro.

**Art. 37** Caso o valor para pagamento de todas as mensalidades dos cursos escolhidos pelos candidatos tenham valores inferiores aos prêmios recebidos, não haverá reembolso destes valores.

**Art. 38** Caso o valor para pagamento de todas as mensalidades dos cursos escolhidos pelos candidatos tenham valores superiores aos prêmios recebidos, caberá a cada contemplado o pagamento da diferença.

**Art. 39** Para a utilização do crédito, os contemplados deverão ser aprovados por algum dos processos seletivos dos cursos escolhidos nessa instituição.

**Art. 40** Os alunos contemplados com as bolsas comprometer-se-ão com os estudos, evitando a reprovação em quaisquer disciplinas, podendo participar livremente das atividades acadêmicas, desde que não prejudiquem o andamento curricular, sendo passível à análise e manutenção do prêmio, a ser feito pelo corpo administrativo da universidade.

## **TÍTULO VI** **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:**

**Art. 41** Tanto os responsáveis pelas escolas inscritas, bem como os alunos que formarão as equipes, cederão direito de uso de suas imagens para divulgação no site da UNESC e demais mídias que porventura estiverem presentes ao evento.

**Art. 42** A equipe concorrente, ou sua responsável, poderá apelar da decisão do organizador, em seguida ao resultado apresentado. A consulta será, então, feita junto aos arquivos do Concurso, em que estão as referidas fontes, e aos docentes da UNESC responsáveis pela criação das questões.

**Art. 43** Toda e qualquer situação não prevista neste Regulamento, bem como eventuais casos omissos, serão decididos, exclusivamente, pela Comissão Organizadora responsável pelo planejamento e execução do evento.

**Art. 44** O presente Regulamento poderá vir a sofrer alterações, suspensão ou cancelamento ou por qualquer outro fator ou motivo imprevisto que, de alguma forma, prejudique os participantes ou inviabilize o evento, de forma a modificar substancialmente a condução deste como planejado.

**Art. 45** A Comissão Organizadora reserva-se no direito de alterar a forma e a natureza de qualquer regra, caso julgue necessário e/ou apropriado, para o melhor atendimento e garantia aos participantes, fato que será devidamente informado a todos os inscritos.

**Art. 46** Este Regulamento entra em vigor na data de sua publicação.

Criciúma, 10 de junho de 2013.