

REGULAMENTO WEB DESAFIO 2021

CATEGORIA ENSINO MÉDIO (REMOTO)

CAPÍTULO I - OBJETIVO

ART 1º

O Web Desafio do Ensino Médio é um Projeto Pedagógico de desafio nacional, exclusivo para estudantes de 1ª, 2ª e 3ª série do Ensino Médio das escolas associadas a um dos pacotes da Emme 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;
- 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 de 1ª, 2ª e 3ª série do Ensino Médio das escolas associadas a um dos pacotes da Emme participantes que aderiram ao evento.
2. Cada equipe poderá ser composta por, no máximo, quatro alunos de 1ª 2ª e 3ª 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 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.
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 o 1ª, 2ª e 3ª série do Ensino Médio em uma das escolas associadas a um dos pacotes da Emme 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 duas fases (A e B) e uma Grande Final.
2. As fases A, B e a Grande Final serão realizadas pela internet na área restrita do site www.webdesafio.com.br, exclusivamente por meio do console virtual específico do evento.
3. Por conta da Pandemia, o formato da GRANDE FINAL será realizado, a princípio remotamente, pelo console virtual do Web Desafio. A Comissão Organizadora do Web Desafio se reserva no direito de alterar o formato remoto para o formato presencial, a ser realizado na FACAMP em Campinas/SP, a qualquer momento. Divulgaremos as regras com 1 semana de antecedência.
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 dez equipes mais bem 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 na resolução dos desafios.
7. Todos os integrantes de uma mesma equipe devem estar conectados, via videoconferência, com o professor ou funcionário orientador/fiscal na plataforma de sua escolha para a realização das provas.
8. 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.
9. O professor ou funcionário orientador/fiscal poderá ser qualquer professor ou funcionário da escola ou instituição participante.
10. 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 2022 e 2023.
11. Todo o Web Desafio terá como referência o horário do servidor da coordenação do desafio (horário de Brasília).

ART 4º - PROCESSO DE INSCRIÇÃO

1. As inscrições poderão ser feitas apenas pelo representante de cada escola participante e associada a um dos pacotes da plataforma Emme.
2. Não será aceita a inscrição das equipes com dados incompletos ou em branco.
3. O responsável pela escola deverá acessar a área restrita do site unificado de marketing, com seu usuário e senha, clicar no ícone "Eventos On-Line" - Web Desafio Remoto - Sistema Ensino Fundamental e/ou Sistema Ensino Médio" 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 que forem cadastrados.
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 agosto de 2021

Encerramento das inscrições: 16 de setembro de 2021

2. Fase A

- Fase A: 17 de setembro de 2021
 - Início 14 horas - término 17 horas e 20 minutos

3. Fase B

- Fase B: 08 de outubro de 2021
 - Início 14 horas – término 17 horas e 20 minutos
- Divulgação das dez equipes classificadas para a grande final: 19 de outubro de 2021.

4. Grande final: 24 de outubro de 2021

ART 6º - FORMATO DA GINCANA WEB DESAFIO REMOTO

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 Remoto 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.
As dez equipes que obtiverem maior pontuação na fase B do Web Desafio 2021, disputarão a final em um evento realizado remotamente para as equipes classificadas. Ou presencialmente na FACAMP, em Campinas/SP

3. A grande final será realizada da seguinte forma:

- 3.1. Por conta da Pandemia, o formato da Grande Final será realizado, em princípio remotamente, pelo console virtual do Web Desafio. A

Comissão Organizadora do Web Desafio se reserva no direito de alterar o formato remoto para o formato presencial, a ser realizado na FACAMP em Campinas/SP, a qualquer momento. Divulgaremos as regras 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, independentemente da tentativa em que a equipe esteja, é possível desistir do desafio e passar para o seguinte. Nesse caso, a equipe recebe a pontuação mínima de 50 pontos.
- 1.5. Somente será possível visualizar a questão seguinte (seja tipo desafio, seja 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 cujos caracteres (todos, incluindo espaços, exceto acentos) coincidirem com a resposta oficial.

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 cujos caracteres (todos, incluindo espaços, exceto acentos) coincidirem com a resposta oficial.

3. Pontuação extra

- 3.1. Quando a equipe terminar a última questão proposta na fase, seja pelo acerto da resposta, seja 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 que terminou o 17º 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 - receberá uma pontuação extra de 200 pontos (20 pontos para cada minuto).

4. Critério de desempate

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

- 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 dez equipes que participarão da grande final:

- 5.1. Para classificação das dez equipes para a grande final, será considerada exclusivamente a pontuação conquistada na fase B do Web Desafio.
- 5.2. As dez equipes com maior pontuação na fase B serão convocadas para a grande final, que será realizada remotamente através do console virtual do Web Desafio ou presencialmente nos laboratórios da FACAMP, em Campinas/SP.

6. A grande final

- 6.1. Por conta da Pandemia, o formato da Grande Final será realizado, em princípio remotamente, pelo console virtual do Web Desafio. A Comissão Organizadora do Web Desafio se reserva no direito de alterar o formato remoto para o formato presencial, a ser realizado na FACAMP em Campinas/SP, a qualquer momento.
Divulgaremos as regras com 1 semana de antecedência.
- 6.2. Todas as equipes iniciam a grande final com pontuação igual a zero, independentemente dos pontos conquistados nas fases A e B do Web Desafio.
- 6.3. A grande final será composta por desafios e enigmas de conhecimentos gerais.

ART 8º - PREMIAÇÃO

8.1. Cada integrante da equipe vencedora da grande final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberão como prêmio R\$ 1.000,00 para cada um. (A forma que será entregue será combinada posteriormente). Todos receberão também troféus e medalhas. A escola da equipe vencedora também ganhará como prêmio 5000 MKT (moeda virtual da Emme) para ser utilizado em nossa gaveta EMME STORE.

- 8.2. Cada integrante da equipe segunda colocada da grande final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberão como prêmio um Kit Youtuber que contém: 1 microfone de lapela, 1 adaptador P2, 1 minitripé para celulares (acompanha suporte), 1 tripé de 1,20m, 1 extensão de aproximadamente 3 metros e 1 bolsa para transporte. Todos receberão também troféus e medalhas.
- 8.3. As demais equipes participantes da Grande Final receberão troféus e medalhas.

CAPÍTULO III – COMUNICAÇÕES

ART 9º

1. São de total responsabilidade da equipe o desempenho e a conexão do provedor por ela escolhidos.
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 de seu professor e/ou orientador fiscal.
4. É obrigação das equipes se manterem informadas, verificando sempre seus e-mails e as notícias no endereço eletrônico do Web Desafio, ou pelo Instagram do Web Desafio (@webdesafiooficial), bem como dos professores fiscais de sua escola.
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.
- 6.

CAPÍTULO IV – EQUIPAMENTOS E ACESSO AO SITE OFICIAL

ART 10º

1. A configuração mínima necessária do equipamento para participar do desafio é: microcomputador com processador Pentium III 450MHz ou superior, 128 MB RAM, Windows 98/NT4/ME/2000/XP/Vista, placa de vídeo com resolução de 800 x 600 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: incompatibilidade 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, recomendamos o uso de navegador Google Chrome.

ART 11º - DESCLASSIFICAÇÃO

1. Será desclassificada toda e qualquer equipe que tentarem invadir e/ou violar os sistemas do jogo ou tentar, de qualquer forma, adulterar resultados de equipes no Desafio. A violação do sistema – por tentativa de voltar para perguntas anteriores ou por outra forma qualquer - poderá fazer a equipe perder as questões subsequentes ou ser desclassificada.
2. Estarão desclassificadas as equipes que comprovadamente fizerem 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.

3. 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 12º

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. Faremos também constantes publicações sobre o evento em nosso Instagram Oficial @webdesafiooficial

ART 13º

É responsabilidade de toda a equipe manter-se informada em relação às regras do evento.

ART 14º

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 15º

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 16º

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 ela. Nesse caso, a pontuação das equipes será zerada 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 17 º

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

ART 18 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 seu professor orientador. Após 24 horas do término da fase, nenhuma contestação será aceita.

ART 19 º

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

ART 20 º

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

ART 21º

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 22º

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

A grande final será realizada remotamente por conta da pandemia. No entanto, a comissão organizadora se reserva o direito de alterar o formato on-line para o presencial caso haja alguma mudança, no cenário da pandemia e da quarentena, que possibilite essa alteração.

ART 23º

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