

REGULAMENTO DO QUIZZ PASSA REPASSA DA CIÊNCIA SNCT - ACT SESC Nova Friburgo 2025

1. INFORMAÇÕES GERAIS

- 1.1. Nome do Jogo: *Quizz Passa Repassa da Ciência*.
- 1.2. Objetivo: Promover a integração entre escolas e a difusão de conhecimentos científicos e tecnológicos, com foco no tema da SNCT 2025: “Planeta Água: a cultura oceânica para enfrentar as mudanças climáticas no meu território”.
- 1.3. Data e Local: O Quizz será realizado no dia 12 de Novembro de 2025, a partir das 13h00, no espaço de eventos da SNCT no ACT SESC Nova Friburgo.

2. INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

- 2.1. Público-Alvo: O Quizz é aberto a equipes de Instituições de Ensino Fundamental II e Ensino Médio de Nova Friburgo e região.
 - 2.2. Composição da Equipe: Cada equipe deverá ser composta por 5 (cinco) alunos regularmente matriculados na mesma instituição de ensino. É recomendado que a equipe inclua alunos de diferentes séries para diversidade de conhecimento.
 - 2.3. Inscrições: As inscrições devem ser realizadas pelo(a) Professor(a) Orientador(a) da escola, através do formulário online específico para o Quizz (link a ser divulgado).
- * Período de Inscrição: 27/10 a 07/11 de 2025.
- 2.4. Limite de Inscrições: Será aceita apenas 2 (duas) equipe por Instituição de Ensino. As vagas são limitadas e serão preenchidas por ordem de inscrição validada.
 - 2.5. Professor Orientador: Cada equipe deve ter um Professor Orientador responsável pelo contato e acompanhamento durante o evento.

3. DINÂMICA DO JOGO

O Quizz será disputado em duas fases: Fase de Grupos e Fase Mata-Mata (Semifinal e Final).

3.1. Fase de Grupos

- As equipes inscritas serão divididas em grupos de 3 (três) ou 4 (quatro) equipes, conforme o número total de participantes.
- Em cada rodada, as equipes do mesmo grupo se enfrentarão.
- **Rodada Simples:** O confronto é realizado entre duas ou mais equipes por vez.
- **Questões:** O Mestre de Cerimônias (MC) lerá uma questão. A equipe que se sentir apta a responder deve acionar o seu dispositivo de sinalização (*buzzer*) para ter o direito de resposta.



- **Tempo de Resposta:** A equipe terá **20 segundos** para discutir a resposta e fornecê-la.
- **Passa/Repassa:** Se a equipe não souber a resposta, ela poderá dizer "Passa" (direciona a questão para o MC) ou "Repassa" (direciona a questão para a equipe adversária).
 - Se disser "**Passa**": O Mestre de Cerimônias (MC) lerá uma questão. A(s) equipe(s) que se sentir(em) apta a responder deve(m) acionar o seu dispositivo de sinalização (buzzer) para ter o direito de resposta. Caso nenhuma equipe se manifeste a questão é descartada da rodada.
 - Se disser "**Repassa**": A equipe adversária terá **15 segundos** para responder, não podendo mais repassar.
- **Pontuação (Confronto Direto):**
 - **Resposta Correta (Primeira Equipe):** +5 pontos.
 - **Resposta Correta (Equipe Repassada):** +3 pontos.
 - **Resposta Incorreta (Primeira Equipe):** -3 pontos.
 - **Resposta Incorreta (Equipe Repassada):** -1 ponto.
- **Classificação:** Ao final de todos os confrontos do grupo, a **primeira e a segunda equipe com a maior pontuação acumulada** avançarão para a Fase Mata-Mata.

3.2. Fase Mata-Mata (Semifinais e Final)

- As equipes classificadas se enfrentarão em eliminatórias simples (quartas de final, semifinais e final), onde o perdedor é eliminado.
- **Rodada de Vantagem:** O confronto será composto por **20 questões**.
- **Dinâmica:** A dinâmica de **Passa/Repassa** será mantida, com os mesmos tempos e pontuações da Fase de Grupos.
- **Critério de Vitória:** A equipe que acumular a maior pontuação ao longo das 20 questões será a vencedora da rodada e avança para a próxima etapa.
- **Desempate:** Em caso de empate na pontuação final, as equipes passarão para uma rodada de "Morte Súbita". O MC fará perguntas extras (sem a opção de Passa/Repassa) até que uma equipe erre e a outra acerte, definindo a vencedora.

4. REGRAS DE PONTUAÇÃO E COMPORTAMENTO

4.1. Temática das Questões: As questões abordarão as diversas áreas do conhecimento (Ciências da Natureza, Humanas, Matemática e Linguagens) relacionadas ao tema “Planeta Água: a cultura oceânica para enfrentar as mudanças climáticas no meu território”.

4.2. Regra do Acionamento: Somente será considerada válida a resposta da equipe cujo buzzer for acionado primeiro e a luz/sinalização correspondente estiver ativa. Se acionarem antes do MC terminar a leitura da pergunta, a equipe será penalizada com -1 ponto e a pergunta continuará para a outra equipe.

4.3. Resposta Final: A resposta fornecida deve ser clara e definitiva. Após a resposta, não é permitido corrigir ou mudar a formulação.

4.4. Comunicação: Durante o tempo de resposta, a comunicação entre os 5 (cinco) membros da equipe é permitida. É proibida qualquer comunicação com o Professor Orientador ou com a plateia.

4.5. Conduta:

* É terminantemente proibido o uso de qualquer dispositivo eletrônico (celulares, tablets, smartwatches, etc.) por parte dos alunos e do Professor Orientador durante a disputa. O uso resultará na desclassificação imediata da equipe.

* O respeito e a fair play com os adversários, o MC e a organização são obrigatórios.

5. PREMIAÇÃO

5.1. Serão premiadas as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

5.2. Todos os alunos participantes e o Professor Orientador das equipes inscritas receberão Certificado de Participação.

6. DISPOSIÇÕES FINAIS

6.1. O Mestre de Cerimônias e a Comissão Organizadora são a autoridade máxima durante o Quizz. As decisões sobre pontuação, tempo e validade das respostas são finais e irrecorríveis.

6.2. O ato de inscrição implica total concordância com os termos deste Regulamento.

6.3. Os casos omissos ou não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora da SNCT ACT SESC Nova Friburgo 2025.

Comissão Organizadora

ACT SESC Nova Friburgo / SNCT 2025