



DAS RAZÕES, ENTIDADE PROMOTORA E DA ABRANGÊNCIA.

Art. 1º - Conecta URI é uma Competição do Conhecimento e Integração escolar, da região norte do Rio Grande do Sul, de caráter cultural, a ser realizado no dia **08 de Maio de 2024**, com início às 13h, no Salão de Eventos da URI Erechim, Prédio 5, Avenida Sete de Setembro, 1621, Bairro Fátima, Erechim, Rio Grande do Sul.

Art. 2º - O Conecta URI será promovido pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - Câmpus de Erechim, inscrita no CNPJ sob o nº 96.216.841/0007-03.

DOS PARTICIPANTES

Art. 3º - Podem participar do campeonato, alunos regularmente matriculados em instituições de ensino, públicas ou privadas, no terceiro ano do Ensino Médio, das Escolas municipais e estaduais descritas no Art. 3º.

Art. 4º - Inicialmente, cada escola poderá inscrever quatro ou oito componentes, porém serão permitidas inscrições de oito componentes para, no máximo, 15 (quinze) escolas.

§ 1º - Quando já houver 15 (quinze) escolas com oito componentes inscritos cada, a partir de então somente será permitida a inscrição de 4 componentes por escola.

§ 2 - Com o objetivo de fortalecer as conexões pessoais e acadêmicas entre os membros da comunidade escolar, iremos realizar um sorteio para a formação das equipes no dia 08 de maio de 2024, às 13 horas.

§ 3 - Não haverá equipe da Escola, mas sim participantes, que formarão através do sorteio as equipes competidoras do CONECTA URI 2024.

§ 4 - Todas as delegações das Escolas devem estar presentes na URI no máximo até 13 horas.

Art. 5º - Um mesmo participante não poderá integrar duas equipes, sob pena de desclassificação das duas equipes.

Art. 6º - As equipes serão formadas através de sorteio realizado na reunião presencial no Salão de Atos, junto com os professores responsáveis e os participantes que responderão às questões.

Art. 7º - Somente serão aceitas inscrições realizadas pelo site oficial do Conecta URI, (<http://www.uricer.edu.br/conectauri>), com todos os campos obrigatórios preenchidos.

Art. 8º - Para efetivamente participarem das atividades propostas, os componentes devem ser inscritos pela Escola das quais estão matriculadas.

Art. 9º - Todas as escolas competidoras deverão ter um professor(a), diretor(a) ou vice-diretor(a) responsável, para acompanhar e representar seus alunos.

Art. 10 - A competição terá no máximo 40 (quarenta) equipes, ou seja, 160 componentes participantes, sendo que as inscrições serão validadas por ordem de recebimento.

Art. 11 - O período de inscrições será das 14h de 27 de março de 2024 até às 18h de 03 de maio de 2024, ou até haver 40 (quarenta) equipes inscritas, prevalecendo o que ocorrer primeiro.

Art. 12 - Todas as inscrições fornecidas são de responsabilidade de cada Escola.

DA PREMIAÇÃO

Art. 13 - A premiação das equipes será realizada da seguinte forma:

- I. **1º Lugar** - 4 (quatro) cheques no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) cada e 4 (quatro) troféus para as Escolas do componente da equipe.;
- II. **2º Lugar** - 4 (quatro) cheques no valor de R\$ 400,00 (quatrocentos reais) troféus para as Escolas do componente da equipe.;
- III. **3º Lugar** - 4 (quatro) cheques no valor de R\$ 300,00 (trezentos reais) cada e 4 (quatro) troféus para as Escolas do componente da equipe.;
- IV. **4º Lugar** - 4 (quatro) cheques no valor de R\$ 200,00 (duzentos reais) cada e 4 (quatro) troféus para as Escolas do componente da equipe.;
- V. **5º Lugar** - 4 (quatro) cheques no valor de R\$ 100,00 (cem reais) cada e 4 (quatro) troféus para as Escolas do componente da equipe.;

§ 1º - A escola ganha troféu relativo à participação do aluno na equipe.

§ 2º - As melhores torcidas, classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares, serão premiadas com cheque no valor de R\$ 3.000,00 (três mil reais) para o primeiro lugar, cheque no valor de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) para o segundo lugar e cheque no valor de R\$ 1.000,00 (mil reais) para o terceiro lugar.

§ 4º - A entrega das premiações será no final do evento.

Art. 14 - As melhores torcidas, serão avaliadas seguindo os seguintes critérios abaixo, pontuação total máxima de 100 pontos, será divulgada a nota global das 3 primeiras classificadas.

- **Comportamento (20 pontos):** respeito às regras, horários e desenvolvimento das atividades
- **Animação (20 pontos):** espírito de torcer, respeitando o convívio com as demais torcidas.
- **Organização (40 Pontos):** caracterização, fantasias, grito de guerra e mascote.
- **Coreografia (20 pontos):** harmonia e entrosamento entre os integrantes na apresentação.

Art. 15 - As torcidas estão autorizadas a utilizarem: faixas, cartazes, tintas, mascotes, camisetas, alegorias, papéis picados, pompons, instrumentos de percussão, apitos, vuvuzelas e demais itens de torcidas organizadas. **NÃO** é permitido o uso de buzinas, sinalizadores, fogos de artifícios.

SOBRE OS TERMOS E A COMISSÃO JULGADORA

Art. 16 - A Comissão Julgadora que será formada por 3 (três) integrantes da organização da competição. Sua decisão é irrevogável e incontestável.

Art. 17 - Fica encarregada da aplicação de quaisquer penas a Comissão Julgadora.

Art. 18 - Constatada qualquer fraude, pelas escolas e/ou pelas equipes, ou qualquer outra forma ilícita de obtenção de benefício ou vantagem, ou ajuda de pessoas que não estejam inscritas na equipe, a escola e a equipe serão desclassificadas.

Art. 19 - O traslado das equipes e suas respectivas torcidas serão de responsabilidade das mesmas.

Art. 20 - Os participantes autorizam desde já a utilização, pela organizadora, de seus nomes, imagens, sons de voz em qualquer um dos meios de comunicação da URI Erechim, com o propósito de divulgação do evento em referência, sem nenhum ônus para as mesmas, por tempo indeterminado.

Art. 21 - E efetivação da inscrição caracteriza aceitação total e irrestrita de todos os termos e condições dispostas neste regulamento.

Art. 22 - O presente regulamento poderá ser alterado e/ou o Conecta URI suspenso ou cancelado sem aviso prévio por motivo de força maior ou por qualquer outro fator ou motivo imprevisto que esteja fora do controle da organização e que comprometa o concurso de forma a impedir ou modificar substancialmente a condução desta como originalmente planejada.

§ 1º A impossibilidade na realização da competição não gera qualquer obrigação em indenizar os participantes.

Art. 23 - Ao inscrever-se para participar deste Campeonato nos termos deste regulamento, o participante estará automaticamente conhecendo e aceitando expressamente que a organização não é responsável nem poderá ser responsabilizada por qualquer dano ou prejuízo oriundo da participação neste concurso e/ou da eventual aceitação do prêmio.

Art. 24 - As condições diversas não previstas neste regulamento serão resolvidas pela organização cujas decisões serão soberanas e irrecorríveis.

Art. 25 - Eventuais casos omissos serão solucionados pela Comissão Julgadora.

MECÂNICA DA COMPETIÇÃO

Art. 26 - A responsabilidade de criação e gabarito das questões são do Alto Padrão Sociedade Educacional Ltda (GARRA Vestibular), CNPJ: 40.195.669/0001-09, localizado na Av. XV de Novembro, 288.

Art. 27 - As respostas serão de múltipla escolha.

Art. 28 - A correção das respostas será feita através de um sistema eletrônico.

Art. 29 - Um administrador/juiz, designado pela organização do evento, liberará o início de cada rodada manualmente.

Art. 30 - A primeira rodada será teste e não será ranqueada.

Art. 31 - A competição consistirá de 08 (oito) rodadas de questões com 5 (cinco) perguntas cada. A comissão organizadora se reserva no direito de anular rodadas caso o tempo ultrapasse o estipulado.

Art. 32 - Cada rodada de perguntas terá 10 (dez) minutos para resolução.

Art. 33 - Ao terminar o tempo, a rodada será automaticamente encerrada, e voltará para a tela inicial.

§ 1º - Sobre a pontuação de cada rodada:

- I. A primeira rodada terá peso 2 (dois) por questão e duração de 10 (dez) minutos;
- II. A segunda rodada terá peso 2 (dois) por questão e duração 10 (dez) minutos;
- III. A terceira rodada terá peso 3 (três) por questão e duração de 10 (dez) minutos;
- IV. A quarta rodada terá peso 4 (quatro) por questão e duração de 10 (dez) minutos;
- V. A quinta rodada terá peso 4 (quatro) por questão e duração de 10 (dez) minutos;
- VI. A sexta rodada terá peso 5 (cinco) por questão e duração de 10 (dez) minutos;
- VII. A sétima rodada terá peso 6 (seis) por questão e duração de 10 (dez) minutos;
- VIII. A oitava rodada terá peso 6 (seis) por questão e duração de 10 (dez) minutos;

Art. 34 - Cada rodada contemplará perguntas de conhecimentos gerais e interdisciplinares inserindo os conteúdos das disciplinas de: Língua Portuguesa (Português), Matemática, História, Geografia, Biologia, Física, Química, Língua Estrangeira - Inglês, Filosofia e Sociologia.

Parágrafo Único: Os níveis de dificuldade e pontuação serão crescentes.

Art. 35 - Ao concluir a rodada, a equipe deverá clicar no botão “ENCERRAR RODADA”, na tela do computador, para que o tempo de resposta seja contabilizado a partir deste encerramento.

Parágrafo Único: As respostas não poderão ser alteradas após encerrar a rodada.

Art. 36 - Caso a equipe não clique no botão “ENCERRAR RODADA” o sistema encerrará automaticamente ao término dos 10 (dez) minutos.

Art. 37 - A aptidão dos finalistas será realizada da soma dos acertos acumulados nas 08 (oito) rodadas.

Art. 38 - O ranking será pela maior pontuação, conforme número de acertos e peso das questões.

Art. 39 - O desempate será pelo menor tempo total de respostas das equipes.

Art. 40 - Em caso de pane de um ou mais computadores ou falta de energia, a rodada será anulada para todas as equipes.

§ 1º - Em caso de pane, a equipe deverá levantar as mãos imediatamente e aguardar a análise de um dos fiscais de prova quanto ao travamento da máquina.

§ 2º - Constatado o fato supracitado, a rodada será anulada para todas as equipes.

Art. 41 - Não é permitido conectar *pendrives* ou qualquer dispositivo nos computadores, sob pena de exclusão da equipe da competição.

Art. 42 - Não será permitido o uso de celulares, calculadoras ou quaisquer dispositivos eletrônicos, bem como qualquer material impresso.

Art. 43 - Cabe a organização do evento disponibilizar computadores para as equipes participantes.

Art. 44 - Qualquer situação não prevista por esse regulamento será dirimida pela Comissão Julgadora, sendo esta soberana em sua decisão.

Art. 45 - Ao realizar a inscrição, declara que leu e está ciente a respeito das disposições contidas neste regimento, sujeitando-se a respeitá-lo.

Art. 46 – Os participantes deverão manter condutas compatíveis com as atividades propostas, primando sempre pela urbanidade e respeito mútuo.

Art. 47 – Está vedada a participação dos funcionários da GARRA Pré-Vestibular Erechim.