

# ROCKBOWL



## REGULAMENTO ROCKBOWL 2020

(Edição comemorativa dos 70 anos da ABMS)



# 1. Regras Gerais e Regulamento

---

## 1.1. Elegibilidade

- a. A competição está aberta a alunos de graduação e pós-graduação (mestrado e doutorado) de qualquer universidade, desde que sejam associados ativos do CBMR/ABMS.
- b. Todas as equipes interessadas devem submeter todos os documentos de inscrição preenchidos para a comissão organizadora do evento entre os dias **01/02/20** e **19/11/2020**.
- c. Os membros das equipes não podem ter mais do que 35 anos.
- d. O professor tutor:
  1. Deve possuir vínculo ativo com a Faculdade.
  2. Não é requisito ser participante do Congresso.
  3. Não deve possuir vínculo algum com a comissão organizadora do Evento.
  4. Não deve possuir vínculo algum com os patrocinadores do evento RockBowl.
  5. Não pode ter sido juiz em uma das últimas cinco edições do RockBowl.
- e. Não há custo para participar do RockBowl.
- f. Patrocínio: **as inscrições** no XX COBRAMSEG/IX SBMR, a **hospedagem** e um **vale alimentação** para os alunos das equipes do Rockbowl 2020 serão como parte dos custos de patrocínio. Os times participantes são responsáveis pelos demais custos associados à viagem para o evento.

## 1.2. Comunicação

- a. Toda a comunicação e divulgação de regras antes do jogo será divulgada no site do evento.
- b. Quaisquer esclarecimentos em relação às regras do RockBowl devem ser solicitados por e-mail até o dia **09/12/2020**, através dos seguintes endereços eletrônicos:

[rockbowlcbmr@gmail.com](mailto:rockbowlcbmr@gmail.com)
- c. Acompanhe anúncios e notícias sobre a competição na aba do SBMR na página do COBRAMSEG: <http://www.cobramseg2020.com.br>
- d. Outros canais de divulgação: Instagram: @rockbowlcbmr, Twitter: @RockBowl\_CBMR, Facebook: CBMR – Comitê Brasileiro de Mecânica das Rochas

### 1.3. Prêmios

- a. Os membros da equipe que finalizar o torneio em **primeiro lugar** receberão um *tablet* cada, exceto o professor tutor.
- b. Cada um dos membros da equipe vencedora receberá também um certificado de campeão e uma medalha de primeiro lugar referente à primeira colocação. A equipe vencedora receberá um troféu de primeira colocação.
- c. A equipe vice-campeã **não** será premiada.
- d. O participante com o **melhor desempenho** na competição receberá uma caneta *Mont Blanc*, bem como um certificado de melhor jogador.

## 2. Mudanças nas regras

---

- a. As regras da competição estão sujeitas a mudanças que se façam necessárias, desde que aprovadas pela comissão organizadora do jogo e diretoria do CBMR.
- b. A comissão organizadora tem o direito de cancelar o jogo a qualquer momento até o dia **19 de novembro de 2020**.
- c. Quaisquer mudanças nas regras, esclarecimentos, adendos e/ou o cancelamento do jogo serão anunciados:
  1. por e-mail para todas as equipes participantes;
  2. no site do COBRAMSEG ([cobramseg2020.com.br](http://cobramseg2020.com.br)), no Instagram (@rockbowlcbmr) e no Twitter do RockBowl (@RockBowl\_CBMR);
  3. na abertura da competição.

## 3. Diretrizes de Registro

---

- a. Chamadas para participação no RockBowl serão divulgadas através dos núcleos nacionais de Mecânica de Rochas. Caso haja interesse em participar, a equipe deverá entrar em contato por e-mail com a comissão organizadora, através do e-mail [rockbowlcbmr@gmail.com](mailto:rockbowlcbmr@gmail.com).
- b. Durante o período de inscrições, a comissão organizadora do RockBowl entrará em contato com as equipes por e-mail.
- c. O formulário será disponibilizado no site do COBRAMSEG/SBMR na ocasião da abertura das inscrições.
- d. Cada grupo deve enviar 10 perguntas sobre mecânica das rochas, conforme modelo de formulário disponibilizado no site do evento junto ao material de inscrição.
- e. A inscrição consiste no envio de todos os documentos listados abaixo:
  1. Formulário de inscrição devidamente preenchido por todos os participantes da equipe;

2. Comprovante de matrícula (do período 2020/2) de todos os participantes da equipe;
  3. Foto de rosto de cada participante (proporção 3x4);
  4. Logotipo da universidade ou da equipe, ressalvando-se que a Comissão Organizadora se reserva o direito de vetar logotipo de equipe que contenha manifestação de cunho político, partidário, ideológico ou religioso de qualquer espécie, ou que seja afrontoso ou não condizente com o espírito e natureza da competição.
  5. Formulário de questões preenchido.
- f. As fichas de inscrição e os demais documentos devem ser preenchidos no site, na aba inscrições.
  - g. As equipes selecionadas serão publicadas na página do COBRAMSEG/SBMR ao final do período de inscrição.
  - h. As equipes que não cumprirem todas as regras mencionadas neste item serão automaticamente desclassificadas.

## 4. Qualificação

---

- a. Serão qualificadas 16 (dezesseis) equipes para participar do torneio.
- b. O número máximo de equipes inscritas por universidade é igual a 2 (dois).
- c. A qualificação ocorrerá por ordem de inscrição. Caso duas ou mais equipes da mesma universidade se inscrevam, a primeira a se inscrever é automaticamente qualificada e as demais permanecem em fila de espera, honrando a ordem de inscrição.
- d. A disponibilização de vagas na competição para as equipes em fila de espera poderá ocorrer em caso de desistência de alguma das equipes previamente qualificadas, ou no caso de não haver 16 (dezesseis) equipes classificadas automaticamente, conforme o item 4.b. e 4.c..

## 5. Datas Importantes

---

- a. A data inicial do período de inscrições das equipes será **01 de fevereiro de 2020**.
- b. A data final do período de inscrições das equipes será **19 de novembro de 2020**.
- c. A divulgação das equipes selecionadas será realizada até o dia **04 de dezembro de 2020**.
- d. Desistências devem ser informadas até **09 de dezembro de 2020**, possibilitando a chamada de novas equipes da fila de espera, bem como ajuste das rodadas.
- e. Os jogos ocorrerão durante o XX COBRAMSEG/IX SBMR, entre os dias **27 e 30 de abril de 2021**, no Centro de Convenções Expo D. Pedro, Campinas, São Paulo, Brasil.

## 6. Regras da Competição

---

## 6.1. Formato do jogo e Regras gerais durante a competição

- f. Poderão se inscrever na competição no máximo 16 (dezesseis) equipes, conforme estabelecido no item 4 deste regulamento. O sistema de concorrência durante o jogo é por eliminação simples, ou seja, a cada jogo uma equipe é eliminada.
- g. Caso o número de equipes inscritas seja inferior a 16 (dezesseis), ajustes às regras serão realizados e divulgados através de adendos ao regulamento.
- h. Definição dos *rounds*: os pares das equipes adversárias em cada *round* da fase classificatória serão definidos por sorteio, a ser realizado na presença das equipes.
- i. Em caso de não comparecimento de uma equipe na data e no horário do sorteio das chaves, a equipe será colocada como a última equipe do sorteio.
- j. Caso uma equipe não compareça ao jogo após o sorteio das chaves, a equipe adversária passa para a próxima fase automaticamente.
- k. O sorteio dos conjuntos de perguntas para cada *round* será realizado no início de cada jogo.

O esquema de chaves da competição está ilustrado na Figura 1.

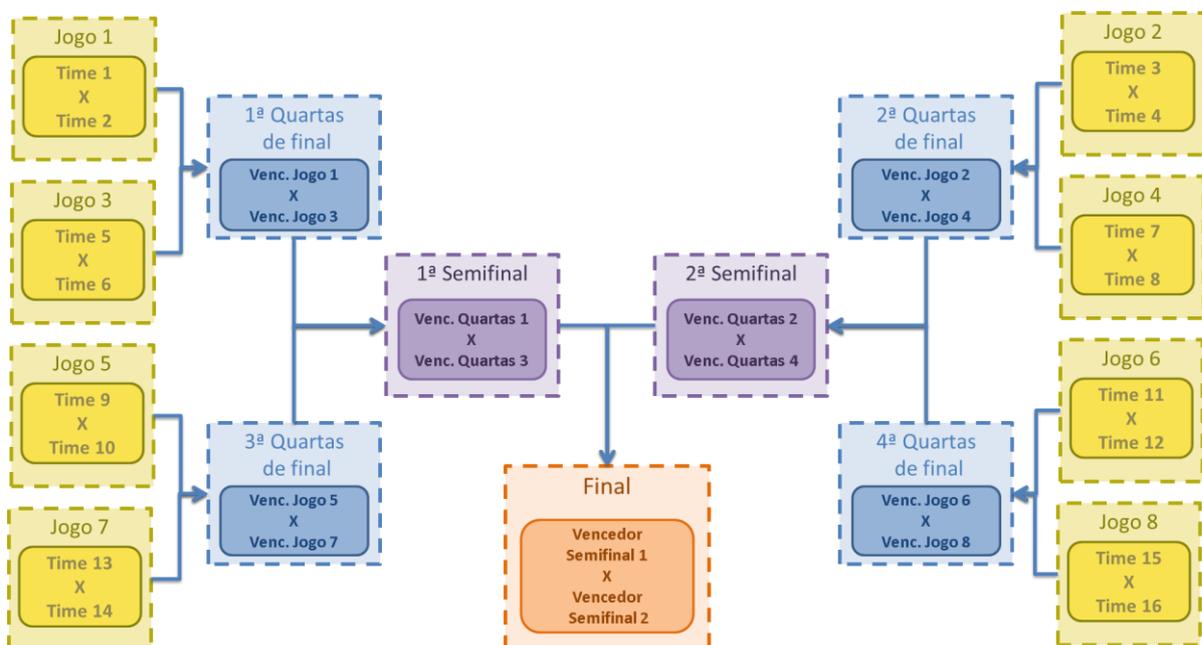


Figura 1. Configuração das chaves do RockBowl.

- l. A disposição idealizada dos times, moderador, juízes e oficiais do jogo (controle), bem como dos dispositivos de visualização para equipes e plateia, pode ser observada na Figura 2.

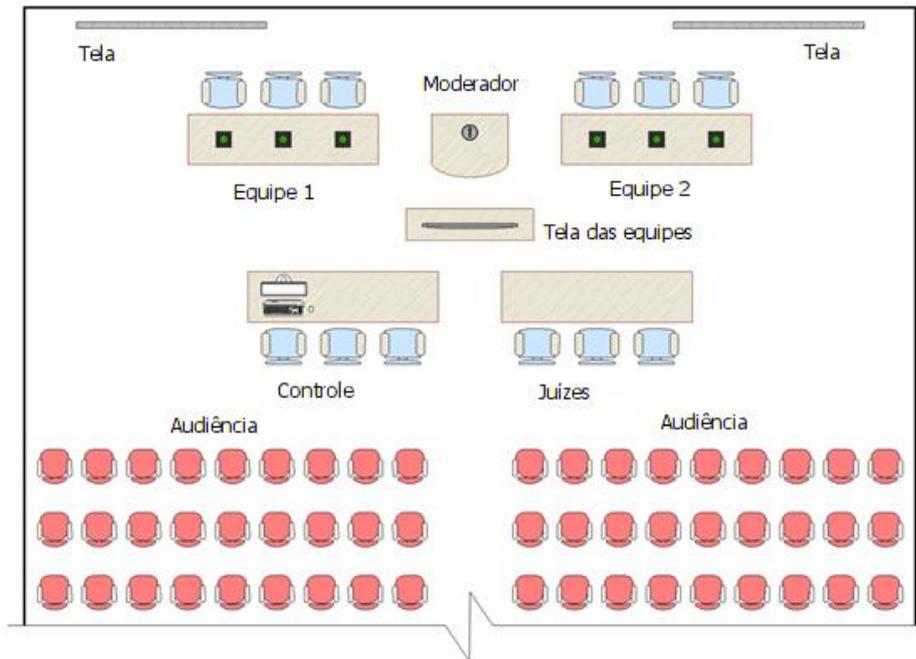


Figura 2. Disposição idealizada do ambiente RockBowl.

## 6.2. Oficiais do torneio

- a. Juízes: cada disputa deverá ter 3 (três) juízes sem vínculos com as equipes inscritas. Todas as decisões tomadas pelos juízes serão consideradas como decisões finais.
- b. Moderador: o moderador lê as questões, consulta os juízes quando necessário para avaliar se as respostas estão corretas, concede e deduz pontos, e reforça as regras da competição.
- c. Fiscais de jogo: haverá um fiscal para cada equipe durante cada rodada, de forma a garantir que as regras sejam cumpridas, e eventuais infrações sejam relatadas pelo moderador.

## 6.3. Equipamentos

- a. Em todos os jogos, cada jogador terá um *buzzer* em sua frente, o qual consiste de um dispositivo eletrônico instalado na bancada com a função de determinar qual jogador acionou o botão primeiro para responder a questão.
  1. Antes de cada partida, o sistema de *buzzers* será testado, e caso haja algum problema, será trocado o equipamento;
  2. Após início da partida, cada participante é responsável pelo funcionamento de seu *buzzer* durante o jogo;
  3. Se um *buzzer* apresentar problemas durante a partida, cabe à análise da equipe organizadora a substituição do equipamento defeituoso.
- b. O tempo do jogo será controlado por cronômetro claramente visível para os dois times.

- c. Calculadoras, materiais de referência e quaisquer dispositivos eletrônicos não serão permitidos. Não haverá perguntas envolvendo cálculos.
- d. A contagem de pontos por equipe, bem como por jogador individual, será realizada automaticamente pelo software responsável pelo gerenciamento do jogo. O software também controlará o tempo limite para as respostas.

#### 6.4. Participantes

- a. Um time consiste de 3 (três) participantes que atendam aos requerimentos de elegibilidade. O número mínimo de participantes inscritos por equipe deverá ser 2 (dois).
  - 1. A equipe principal deve ter no máximo um aluno de doutorado.
  - 2. A idade máxima dos participantes é de 35 anos completos até a data do término das inscrições.
  - 3. Os times podem jogar de forma reduzida, com um mínimo de 2 (dois) jogadores.
  - 4. Cada time deve designar um capitão, o qual será responsável pelo envio dos documentos de inscrição da equipe e por toda a comunicação com a comissão organizadora do jogo.
  - 5. Cada time deve informar, no ato da inscrição, o nome do professor tutor responsável pela equipe.
- b. Os jogadores e torcedores são responsáveis por suas condutas durante o torneio. Quaisquer atos de desonestidade ou que não estejam de acordo com o espírito da competição, detectados pelos oficiais do jogo, implicam em expulsão da disputa. Favor verificar a seção de ética e conduta.

#### 6.5. Tempo

- a. Atrasos de mais de 5 minutos em relação ao horário agendado resultarão na desclassificação da equipe.
- b. Os *rounds* classificatórios (oitavas e quartas de final) terão no máximo 7 (sete) perguntas gerais de duração, sem intervalo.
- c. O *round* semifinal terá um máximo de 9 (nove) perguntas gerais e 9 (nove) perguntas bônus de duração.
- d. O *round* final terá no máximo um máximo de 9 (nove) perguntas gerais e 9 (nove) perguntas bônus de duração.
- e. O jogador terá 5 (cinco) segundos para começar a responder a questão geral após apertar o *buzzer*.
- f. A equipe terá 25 (vinte e cinco) segundos para começar a responder a questão bônus.
- g. A duração do *round* pode ser estendida no caso de empate, conforme o seguinte procedimento:
  - 1. Haverá uma prorrogação de 1 (uma) questão geral. Questões bônus não serão utilizadas na prorrogação.

2. Se o jogo permanecer empatado após a pergunta da prorrogação, o moderador utilizará as perguntas bônus da rodada até que a contagem desempate, ou até que a quantidade de perguntas bônus se esgotem.
3. Em caso de empate após o final da utilização das perguntas bônus, o critério de desempate será dado da seguinte forma:
  - i. Equipe com maior número de pontos acumulados;
  - ii. Equipe com o integrante que mais pontuou entre as equipes empatadas;
  - iii. Ordem de inscrição das equipes no evento.

## 6.6. Questões

- a. Cada jogo das **oitavas e quartas** de final utilizarão 7 (sete) questões gerais, valendo 10 pontos cada.
- b. Cada jogo da **semifinal** utilizará 9 (nove) questões gerais, valendo 10 pontos cada, e questões 9 (nove) bônus valendo 20 pontos cada.
  1. O time recebe uma questão bônus para cada resposta correta de uma questão geral, exceto na prorrogação.
- c. Cada jogo da **final** utilizará um caderno de perguntas, contendo 9 (nove) questões gerais, valendo 10 pontos cada, e 9 (nove) questões bônus valendo 20 pontos cada.
  1. O time recebe uma questão bônus para cada resposta correta de uma questão geral, exceto na prorrogação.
- d. As questões são selecionadas a partir de um banco de dados previamente elaborado.
- e. Não haverá perguntas envolvendo cálculos.
- f. As questões visam explorar conhecimentos gerais em mecânica das rochas e afins, assim como conhecimentos da comunidade geotécnica aplicados a rochas. As questões podem incluir história da mecânica das rochas, assuntos gerais, eventos correntes, questões técnicas e solução de problemas.
- g. Lista de alguns temas sugeridos como fonte de questões (nem todas incluídas, checar também outras fontes):
  1. Material técnico: literatura técnica sobre fundamentos de mecânica das rochas, mecânica das rochas aplicada à geologia da engenharia, obras civis, mineração e geomecânica do petróleo, as quais englobem os seguintes tópicos:
    - i. Comportamento mecânico
    - ii. Ensaio de campo
    - iii. Ensaio de laboratório
    - iv. Estabilidade de taludes
    - v. Escavações subterrâneas
    - vi. Caracterização e classificação

- vii. Geologia
  - viii. Modelagem geomecânica
  - ix. Física de rochas
  - x. Geomecânica de perfuração
  - xi. Geomecânica de reservatórios
2. Material não técnico: assuntos gerais, história, atualidades, estatísticas, evolução e aplicação de mecânica das rochas ao longo do tempo em civilizações diversas, eventos correntes.
- h. Na edição comemorativa dos 70 anos da ABMS, o Rockbowl 2020 contará com a presença de questões históricas sobre a Associação. Referência específica no tema será divulgada no site do COBRAMSEG, na aba RockBowl.

## 6.7. Questões gerais

- a. Cada *round* das oitavas, quartas terá 7 (sete) questões gerais. Os rounds da semifinal e da final terão 9 (nove) questões gerais.
- b. O jogador pode acionar o *buzzer* para responder a questão a qualquer momento após o moderador ter iniciado a pergunta. É **proibida** qualquer forma de comunicação entre jogadores da equipe ou com a plateia durante as questões gerais. A violação da regra de comunicação implica na perda do direito de responder a pergunta. Repetidas violações podem resultar em desqualificação da equipe, conforme item de Ética e Conduta.
- c. Os integrantes da equipe não devem se comunicar entre si mesmo que a questão esteja sendo respondida pela equipe adversária.
- d. Uma vez que o jogador aperta o *buzzer*, o sistema do jogo informará o nome do jogador para que o mesmo possa respondê-la. Caso o jogador inicie a resposta antes de ser reconhecido pelo sistema, pode perder o direito à resposta e o direito de resposta passa para o outro time.
- e. Se um jogador apertar o *buzzer* antes do moderador concluir a leitura da questão, a leitura será interrompida e o jogador deverá iniciar a resposta. Caso o jogador não acerte a resposta, o direito de resposta passa para a equipe adversária e o moderador lê a pergunta novamente.
- f. O jogador tem 5 segundos para dar a resposta depois de reconhecido o acionamento do *buzzer*. Uma resposta iniciada após o sistema informar tempo esgotado não será considerada.
- g. Cada questão geral vale 10 pontos.
- h. Caso não haja o acionamento do *buzzer* após o término da leitura da pergunta, o moderador passa a ler a próxima pergunta.
- i. A questão geral conta pontos para o prêmio de melhor jogador.

## 6.8. Questões bônus

- a. Apenas os rounds da semifinal e da final terão questões bônus.

- b. Os integrantes da equipe podem se comunicar durante o período de resposta das questões bônus.
- c. Apenas um jogador pode dar a resposta acordada pelo time.
- d. O time tem 25 segundos para iniciar a resposta após a conclusão da leitura da pergunta pelo moderador. Se o time solicitar que a questão seja repetida, o tempo continua contando. A resposta deve ser iniciada no máximo até 25 segundos após o final da leitura da pergunta.
- e. Cada questão bônus vale 20 pontos.
- f. Caso a equipe erre ou não responda a questão bônus, esta questão **não** passa para a equipe adversária.
- g. A questão bônus **não** conta pontos para o prêmio de melhor jogador.

### 6.9. Respostas corretas

- a. Apenas a primeira resposta dada por um jogador será aceita.
- b. Se uma pergunta requer múltiplas respostas, elas serão aceitas em qualquer ordem. Se alguma das partes estiver errada, a resposta será dada como errada.
- c. Em caso de dúvida sobre a validade da resposta, o moderador solicitará a análise dos juízes, cuja decisão será inquestionável.

### 6.10. Ética e conduta

- a. Todos os jogadores, representantes institucionais (privada ou governamental) e outras pessoas associadas a uma equipe, estão sujeitas ao código de conduta e de comportamento de maneira responsável e ética. Isto inclui:
  - Tratar com educação todos os participantes, organizadores e público;
  - Não receber ou dar “assistência” ilícita;
  - Não tentar enganar os colegas de equipe e oficiais do jogo;
  - Cumprir todas as decisões dos oficiais do torneio;
  - Não ser cúmplice de outra pessoa para "alterar" o resultado do jogo;
  - Relatar prontamente quaisquer violações de conduta aos oficiais do torneio.
- b. As equipes estão proibidas de realizar marketing de ocasião durante o evento. Entende-se como marketing de ocasião quaisquer atitudes que possam ser julgadas como busca de vantagens imediatas e oportunidades de exposição de outras marcas, não sendo aceita a utilização, por parte dos participantes, de quaisquer materiais de marketing de outras empresas durante o jogo, tais como, mas não se limitando a camisetas, bonés, bandeiras, faixas, banners, cartazes e sinais sonoros.
- c. Qualquer oficial do torneio pode denunciar os participantes e torcedores do jogo no caso de um comportamento não adequado durante o torneio. A má conduta inclui o comportamento inadequado, comportamento antiético ou qualquer violação do código

de conduta e às regras estabelecidas no presente Regulamento. Os oficiais do torneio podem interpretar estas categorias a seu critério.

- d. As principais infrações cometidas e/ou repetidas podem resultar em expulsão de um indivíduo e/ou desclassificação de uma equipe, a critério dos oficiais do torneio.
- e. Caso os juízes avaliem que ocorreu má fé da equipe competidora durante o seu *round*, a mesma será desclassificada.
- f. Qualquer manifestação política é passível de exclusão da equipe a qualquer momento do jogo.

## 7. Casos Específicos da Competição

- a. Em função da atual situação de Pandemia pelo COVID-19, o Rockbowl, em alinhamento com o COBRAMSEG e SBMR, foi adiado para 2021, de 27 a 30/04/2021. De forma a não prejudicar as equipes já inscritas até o final de março de 2020, para estas equipes serão mantidas as regras como se o jogo efetivamente ocorresse em 2020. Cabe ressaltar ainda que, para as equipes inscritas a partir de então, as regras impostas nos itens 1.1.c e 6.4-2 continuam em vigor.