

# Curso Técnico em Segurança do Trabalho UNIVATES

## REGULAMENTO 2017 3ª Edição

**JOGO DA  
SEGURANÇA**

**Síntese do projeto:** Atividade lúdica e de entretenimento para integrar a programação da Semana Acadêmica da Segurança do Trabalho da UNIVATES.

**Comissão Organizadora:** José Roberto Heberle, Cesar Locatelli, Ana Carla Winter, Jean Buss, Sílvio Hüning e Henrique Wolf.

**A quem se destina (jogadores):** Alunos formandos dos últimos semestres (2017B e 2018A).

**Público Alvo (expectadores):** Alunos de todos os semestres do curso TST.

**Data de realização:** 30 de novembro de 2017.

**Local:** Auditório do Prédio 16

**Horário de Início:** 19h10min

**Prêmio:** A premiação será definida pelo Centro de Educação Profissional e pela coordenação do Curso Técnico em Segurança do Trabalho, sendo divulgada oportunamente.

**Período das inscrições:** 16 de outubro a 10 de novembro de 2017.

**Forma de inscrições:** Preenchimento de ficha enviada via e-mail para o coordenador do curso.

**Vagas:** Serão 16 vagas ao total, sorteadas entre os alunos que realizaram inscrição prévia e estiverem presentes no local e hora definidos para início do JOGO DA SEGURANÇA. Cada aluno competirá individualmente. Não comparecendo todos os inscritos, poderão ser chamados jogadores entre os estudantes presentes na plateia (matriculados em qualquer semestre do Curso Técnico em Segurança do Trabalho) em número suficiente para o preenchimento das vagas.

# Regras do Jogo

## PRIMEIRA FASE

- 1- Os nomes dos jogadores inscritos estarão em envelopes (um em cada). Para sortear os 16 jogadores e a ordem dos enfrentamentos, será convidado um aluno da plateia para selecionar aleatoriamente e abrir os envelopes em ordem crescente, para que se conheça apenas na hora inicial do JOGO quem se enfrentará em cada rodada.
- 2- Na primeira fase serão realizadas **8 rodadas** de perguntas.
- 3- Em cada rodada participam 2 jogadores (um contra o outro).
- 4- Para cada rodada da primeira fase são 8 perguntas no total, sendo 4 formuladas inicialmente para cada jogador.
- 5- Cada pergunta tem 3 possibilidades de respostas (1 correta e duas erradas): A, B ou C.
- 6- O jogador tem a possibilidade de RESPONDER a pergunta que lhe for formulada ou PASSAR para o adversário responder.
- 7- Se o jogador responder de maneira CORRETA a pergunta que lhe foi formulada, ele acumula 1 ponto.
- 8- Se o jogador responder de maneira ERRADA, é descontado 1 ponto, podendo acumular resultado negativo. Passa-se então para nova pergunta, esta para o adversário.
- 9- Se o jogador PASSAR a pergunta para o adversário e ele responder de maneira CORRETA, este último acumulará 2 pontos.
- 10- Se o jogador PASSAR a pergunta para o adversário e ele responder de maneira ERRADA, ninguém pontua e passa-se para a próxima pergunta.
- 11- O tempo máximo para a oferta de cada resposta é de 6 segundos. Se o jogador PASSAR a pergunta para o adversário responder, este deverá responder imediatamente, sem tempo para pensar.
- 12- A ordem das perguntas é intercalada entre os jogadores.
- 13- Para definir quem é o primeiro jogador a responder em cada rodada, é feito o sorteio com auxílio de um dado. O jogador que obter o número mais alto é o que iniciará respondendo. Havendo empate nos números, faz-se novo sorteio.
- 14- Ao final de cada rodada, havendo empate, será feita a “pergunta de desempate”. Para definição de quem responde, é feito o sorteio com auxílio de um dado. O jogador que obter o número mais alto é quem responde. Havendo empate nos números, faz-se novo sorteio.

**15-** Na pergunta de desempate (vale 1 ponto), caso o jogador PASSAR a resposta para o adversário e este último ERRAR, o ponto do erro vai para o jogador que passou a vez. Se o jogador sorteado optar por responder e ERRAR a resposta, o ponto é atribuído ao adversário. Se responder CERTO sem passar, recebe o ponto de desempate. Caso o jogador PASSAR a resposta para o adversário e este último ACERTAR, o respondente é quem receberá o ponto de desempate.

**16-** Sempre que uma pergunta for respondida de maneira errada pelo jogador, o Professor Controlador do JOGO irá informar a resposta correta ou perguntará para alguém da plateia. Cada respondente da plateia poderá ter uma única participação e seu nome poderá ser anotado para sorteio de brindes.

**17-** Os jogadores serão posicionados de costas para a plateia para que não vejam eventuais respostas ofertadas pela torcida. Quem virar, perde a chance de responder a questão.

**18-** Em cada fase os jogadores têm sua pontuação zerada, não cumulando pontos para a seguinte. A vitória em cada rodada serve apenas para garantir vaga na fase seguinte.

#### **SEGUNDA FASE:**

**19-** Na segunda fase serão realizadas **4 rodadas** de perguntas.

**20-** Para cada rodada da segunda fase são 8 perguntas no total, sendo 4 para cada jogador.

**21-** Os vencedores das duas primeiras rodadas da primeira fase se enfrentam na primeira rodada da segunda fase.

**22-** Os vencedores da terceira e quarta rodadas da primeira fase se enfrentam na segunda rodada da segunda fase.

**23-** Os vencedores da quinta e sexta rodadas da primeira fase se enfrentam na terceira rodada da segunda fase.

**24-** Os vencedores da sétima e oitava rodadas da primeira fase se enfrentam na quarta rodada da segunda fase.

**25-** As regras para ordem dos respondentes, tempo de resposta, valor da pontuação e desempate seguem as mesmas da primeira fase.

#### **TERCEIRA FASE:**

**26-** Na terceira fase serão realizadas **2 rodadas** de perguntas.

**27-** Para cada rodada da terceira fase são 8 perguntas no total, sendo 4 para cada jogador.

**28-** Os vencedores das duas primeiras rodadas da segunda fase se enfrentam na primeira rodada da terceira fase.

**29-** Os vencedores da terceira e quarta rodadas da segunda fase se enfrentam na segunda rodada da terceira fase.

**30-** As regras para ordem dos respondentes, tempo de resposta, valor da pontuação e desempate seguem as mesmas das fases anteriores.

#### **QUARTA FASE: (FINAL)**

**31-** Na fase final é realizada uma única rodada de perguntas.

**32-** Os vencedores das duas rodadas da terceira fase se enfrentam na rodada única da fase final.

**33-** A rodada final também terá um total de 8 perguntas, sendo 4 para cada jogador.

**34-** As regras de pontuação, tempo para resposta e ordem dos respondentes seguem as mesmas das fases anteriores.

**35-** Vence o JOGO DA SEGURANÇA o finalista que fizer a maior pontuação na rodada final.

**36-** Havendo empate na pontuação dos dois finalistas, ao final da última rodada de perguntas, será feita a “pergunta de desempate” com os mesmos critérios das fases anteriores.

**37-** O prêmio para o vencedor é entregue logo após o anúncio “GAME OVER”.

O presente regulamento foi aprovado em reunião da Comissão Organizadora do dia 30 de maio de 2017 e está sujeito a adaptações e/ou alterações necessárias para sua otimização.