

COMPETIÇÃO ACADÊMICA – INFRAQUIZ

Esta competição é destinada a alunos de graduação e pós-graduação e tem o objetivo de promover o aprendizado, interação e incentivo na área de infraestrutura viária, por meio de um jogo de perguntas e respostas. As equipes, compostas por até 4 participantes, competem em rodadas eliminatórias, respondendo a perguntas técnicas e gerais relacionadas ao tema. O jogo utiliza um sistema com botões (*buzzers*) para registrar qual jogador fez o acionamento primeiro e a equipe com maior pontuação avança até a final. A competição valoriza o trabalho em equipe, a rapidez no raciocínio e o conhecimento técnico, com prêmio individual para o melhor participante e para as 3 equipes melhores colocadas.

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

1. REGRAS GERAIS E REGULAMENTO

1.1. Elegibilidade

- A competição é destinada a alunos de graduação e pós-graduação, com equipes formadas com, pelo menos, 2 alunos de graduação.
- Cada equipe deve ter um professor tutor responsável e preencher o formulário *online* de inscrição.
- Os membros das equipes e o tutor podem ser de até duas instituições de ensino distintas.
- Os participantes das equipes, incluindo o tutor, estarão isentos da taxa de inscrição do evento.

1.2. Prêmios

- As equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares serão contempladas com os prêmios relacionados na Figura 1.
- O participante com melhor desempenho individual também fará jus a uma premiação (Figura 1). Será considerado como critério o jogador que mais pontuar, sendo contabilizadas, apenas, as perguntas principais das áreas 1 a 4.

Figura 1 - Premiações



2. FORMATO DO JOGO

- Será adotado o sistema de eliminatórias simples, com até **8 equipes** participantes. As partidas ocorrerão em confrontos diretos, nos quais a equipe vencedora avança para a fase seguinte e a perdedora é eliminada. O chaveamento seguirá o fluxograma ilustrado na Figura 2, definindo os emparelhamentos das fases quartas de final, semifinal e final, até a definição da equipe campeã.
- O sorteio do chaveamento do jogo será realizado na presença de, pelo menos, um integrante de cada equipe, de preferência do capitão, no primeiro dia da competição (28/10 - terça-feira, às 13h30), com local a ser informado por representantes da comissão técnico-científica, por meio de grupo de *WhatsApp* a ser formado com os capitães das equipes.
- Cada equipe terá até **4 participantes** (3 titulares e 1 reserva opcional) e um tutor.
- O jogo será controlado por cronômetro e pontuação automatizada.
- O moderador será responsável por ler as questões, conceder e/ou subtrair pontos.
- Cada disputa contará com a participação de 3 juízes sem vínculos com as equipes inscritas. Todas as decisões tomadas pelos juízes serão consideradas como decisões finais.

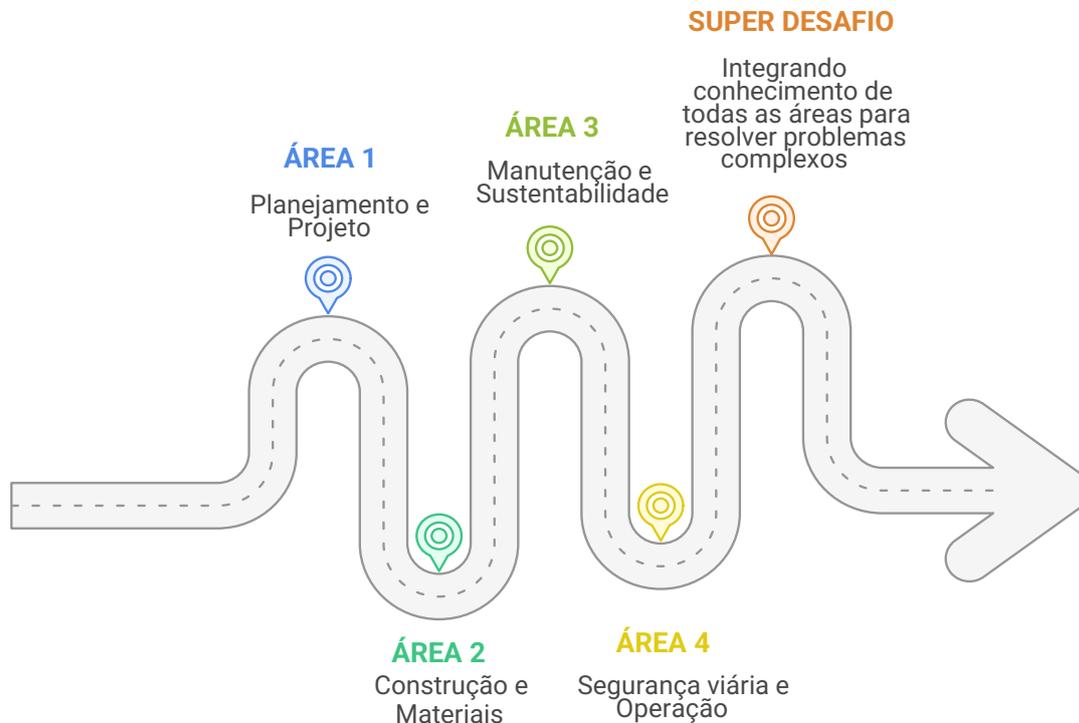
Figura 2 – Chaveamento



2.1. Questões

- Cada rodada terá **10 perguntas principais** e perguntas "Turbo V/F", divididas em 4 áreas + super desafio (2 perguntas principais por área), conforme Figura 3:
- Área 1: Planejamento e Projeto (perguntas sobre planejamento de transportes, faixa de domínio e desapropriações, drenagem e dimensionamento de pavimentos).
- Área 2: Construção e Materiais (perguntas técnicas de construção, materiais e controle tecnológico de obras).
- Área 3: Manutenção e Sustentabilidade (perguntas sobre restauração, conservação, gerência de pavimentos e meio ambiente).
- Área 4: Segurança Viária e Operação (perguntas sobre sinalização, operação e infraestrutura segura).
- Super desafio: perguntas complexas acerca dos diferentes temas abordados nas áreas anteriores.
- As perguntas serão retiradas de um banco de questões elaboradas pela comissão técnico-científica.
- Para cada pergunta, só há uma chance de resposta, ou seja, somente a primeira resposta fornecida pelo competidor será considerada.

Figura 3 – Estrutura das questões



2.2 Pontuação

A pontuação será realizada conforme o exposto na sequência:

- **Áreas 1 a 4:**
 - Pergunta principal → **10 pontos**
 - Pergunta "Turbo V/F" (Verdadeiro ou Falso) → **5 pontos**
- **Super desafio:**
 - Pergunta principal → **20 pontos**
 - Pergunta "Turbo V/F" → **10 pontos**

2.2.1 Mecânica do "Turbo V/F"

- A equipe que acertar a pergunta principal tem direito a uma pergunta extra do tipo Verdadeiro ou Falso.
- Se acertar, ganha pontos extras, conforme a pontuação informada.
- Se errar, não perde pontos e a outra equipe não terá direito de resposta.

- As perguntas "Turbo V/F" sempre serão relacionadas à área da pergunta principal.

2.3. Dinâmica das respostas

- O jogo utiliza um sistema com botões (*buzzers*) para registrar qual jogador fez o acionamento primeiro e que terá direito a responder à pergunta.
- Para as perguntas principais e "Turbo V/F", o jogador terá **10 segundos** para responder uma pergunta após acionar o *buzzer*, sendo proibido qualquer tipo de interação ou consulta com os colegas de equipe.
- Para as questões principais do super desafio, após o acionamento do *buzzer*, a equipe terá **30 segundos** para discutir entre os 3 membros a resposta.
- Para qualquer pergunta, no momento em que o *buzzer* for acionado, imediatamente o moderador irá interromper a leitura da pergunta e o cronômetro de resposta iniciará a contagem.
- Caso a equipe que acionar o *buzzer* erre a resposta, a chance de resposta passará, imediatamente, para a equipe adversária, que terá direito de ouvir novamente a pergunta.
- Em caso de empate em algum jogo, haverá uma prorrogação com até **3 perguntas adicionais, no mesmo formato das perguntas principais. A primeira equipe a acertar uma dessas perguntas, será declarada vencedora.** Se após as 3 perguntas, nenhuma equipe acertar, o desempate será definido pela ordem de inscrição.

3. EQUIPAMENTOS

- Cada jogador terá um **botão (*buzzer*)** para sinalizar a intenção de resposta.
- Um **cronômetro** será usado para controlar o tempo de resposta.

4. CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

28/10/2025 - terça-feira:

13h30: Sorteio do chaveamento

16h20 – 18h: Início do torneio (quartas de final)

29/10/2025 - quarta-feira: 16h20 – 18h: Semifinais

30/10/2025 - quinta-feira: 15h – 16h30: Final

16h30 – 17h30: Premiação

5. ÉTICA E CONDUTA

- Os participantes devem respeitar as regras e agir de maneira ética, com respeito aos adversários.
 - Violações podem resultar em desqualificação da equipe.
 - Se observada interação entre os membros da equipe, com exceção da pergunta principal do super desafio, a equipe perderá o direito à resposta.
 - Os embates serão acompanhados por fiscais que ficarão responsáveis por observar se a plateia está interferindo nas respostas das equipes. Se ocorrer violação das regras, medidas corretivas serão tomadas pela organização.
-

6. INSCRIÇÕES

A inscrição consiste no envio de:

- Formulário de inscrição preenchido com os dados de todos os participantes, com a inclusão dos seguintes documentos: comprovante de matrícula do período corrente; foto de rosto de cada participante (proporção 3x4); logotipo da(s) universidade(s) em uma única imagem.

O *link* para o formulário estará disponível no *site* do evento.

As equipes serão notificadas por e-mail sobre sua seleção. Equipes que não cumprirem as regras serão desclassificadas.

O evento contará com 8 vagas, preenchidas por ordem de inscrição, priorizando a participação do maior número possível de instituições, ou seja, cada universidade terá direito a apenas uma vaga inicial. Caso restem vagas após a inscrição de diferentes instituições, equipes adicionais da mesma universidade poderão ser aceitas.

Em caso de desistência, a equipe inscrita deverá informar os organizadores até o dia 01/10/2025. O não cumprimento dessa exigência poderá resultar na **suspensão da universidade** da participação na próxima edição da competição. Essa medida visa garantir a organização e o equilíbrio da competição.

Ressalta-se que as equipes selecionadas para a competição terão direito às inscrições dos participantes, incluindo o tutor, para o evento.



DATAS IMPORTANTES:

- **Inscrição:** 28/07/2025 à 19/09/2025
- **Divulgação das equipes selecionadas:** até dia 26/09/2025
- **Competição:** 28, 29 e 30/10/2025, em Belo Horizonte - MG