

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO GEOBOWL 2026

1. REGRAS GERAIS E REGULAMENTO

1.1. ELEGIBILIDADE

- a. Só será permitida a participação de alunos de graduação na competição, independente da universidade.
- b. É **obrigatório** que os candidatos tenham concluído as disciplinas básicas de mecânica dos solos.
- c. É **recomendado**, não obrigatório, que os candidatos também já tenham concluído, ou estejam cursando, disciplinas que contemplem os seguintes tópicos.
 - Fundações;
 - Obras de Terra;
 - Estruturas de contenção (estabilidade de taludes);
 - Ensaios geotécnicos de campo e laboratório;
 - Geotecnia Ambiental;
- d. Todos os alunos participantes devem obrigatoriamente enviar a ficha de inscrição preenchida juntamente com os comprovantes de matrícula do semestre vigente.
- e. Os membros das equipes não podem ter mais do que 30 anos.
- f. Cada uma das equipes deve ter um professor responsável, o Tutor.
- g. A documentação deverá ser enviada a comissão organizadora entre os dias **17/08/2026 e 30/09/2026**, através do email secretaria.geors2026@gmail.com.
- h. Os alunos que atenderem aos critérios de elegibilidade e participarem do concurso GeoBowl estarão **isentos** da taxa de inscrição do congresso;

1.2. COMUNICAÇÃO

- i. Quaisquer esclarecimentos em relação às regras do GeoBowl devem ser solicitados por e-mail até o dia **29 de setembro de 2026**, através do seguinte endereço eletrônico:

secretaria.geors2026@gmail.com

- j. Acompanhe anúncios e notícias sobre a competição na página do GEORS.

<https://geors2026.softaliza.com.br/>

1.3. PRÊMIOS

- a. Cada um dos membros da equipe vencedora receberá duas anuidades da ABMS do ano, referentes aos anos de 2027/2028. Os prêmios serão entregues exclusivamente aos participantes premiados.*

- b. Cada membro da equipe vice-campeã receberá uma anuidade da ABMS do ano de 2027. Os prêmios serão entregues exclusivamente aos participantes premiados.*
- c. O participante com o melhor desempenho na competição receberá um prêmio a ser definido e anunciado no dia do jogo

* A definição dos prêmios poderá sofrer alterações, que serão imediatamente comunicadas aos participantes do jogo.

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.
- b. A comissão organizadora tem o direito de cancelar o jogo a qualquer momento.
- c. Quaisquer mudanças nas regras, esclarecimentos, adendos e/ou o cancelamento do jogo serão anunciados:
por e-mail para todas as equipes participantes.
no site do GEORS
- d. na abertura da competição.

3. DIRETRIZES DE REGISTRO

- a. Chamadas para participação no GeoBowl serão divulgadas aos professores das universidades vinculadas a ABMS e no *website* do congresso. Caso haja interesse em participar, a equipe deverá entrar em contato por e-mail com a comissão organizadora, através do e-mail secretaria.geors2026@gmail.com.
- b. Durante o período de inscrições, a comissão organizadora do GeoBowl entrará em contato com as equipes por e-mail.
- c. Cada equipe deve definir **um** capitão, sendo este o responsável pelo envio das informações para a inscrição da equipe;
- d. O formulário será disponibilizado no site do GEORS na ocasião da abertura das inscrições e fornecido via email aos professores.
- e. Cada grupo deve enviar, no mínimo, 10 perguntas sobre mecânica das solos, conforme modelo de formulário disponibilizado no site do evento junto ao material de inscrição.
- f. A inscrição consiste no envio de todos os documentos listados abaixo:
 - formulário de inscrição devidamente preenchido por todos os participantes da equipe;
 - comprovante de matrícula (do período corrente) de todos os participantes da equipe;
 - foto de rosto de cada participante;

- logotipo da universidade ou da equipe;
- formulário de questões preenchido;
- g. As fichas de inscrição e os demais documentos devem ser enviados para o endereço secretaria.geors2026@gmail.com.
- h. As equipes selecionadas serão comunicadas via email do período de inscrição.
- i. As equipes que não cumprirem todas as regras mencionadas neste item serão automaticamente desclassificadas.

4. QUALIFICAÇÃO

- a. Serão qualificadas no máximo 8 (oito) equipes para participar do torneio, sendo preferencialmente 1 equipe por universidade.
- b. Caso até a data de **20/09/2026** as 8 vagas não foram preenchidas por equipes de universidades distintas, poderá ocorrer mais de uma equipe por universidade, com o número máximo de equipes inscritas por universidade será 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 8 (oito) equipes classificadas automaticamente, conforme o item 4.c.

5. DATAS IMPORTANTES

- a. A data inicial do período de inscrições das equipes será **17/08/2026**.
- b. A data final do período de inscrições das equipes será **30/09/2026**,
- c. Desistências devem ser informadas até **20/09/2026**, possibilitando a chamada de novas equipes da fila de espera, bem como ajuste das rodadas.
- d. Os jogos ocorrerão no campus da PUCRS entre os dias **23 e 24 de novembro**. Os jogos serão realizados durante o evento, no salão principal. Os horários e o local podem sofrer alterações, que serão devidamente comunicadas assim que realizadas.

6. REGRAS DA COMPETIÇÃO

1.4. FORMATO DO JOGO E REGRAS GERAIS DURANTE A COMPETIÇÃO

- Poderão se inscrever na competição no máximo 8 (oito) 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.
- Caso o número de equipes inscritas seja inferior a 8 (oito), ajustes às regras serão realizados e divulgados através de adendos ao regulamento.
- 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.
- Em caso de não comparecimento de uma equipe na data e no horário do sorteio das chaves, a equipe será desclassificada e removida da grade de competição e as equipes restantes serão reajustadas.
- Caso uma equipe não compareça ao jogo após o sorteio das chaves, a equipe adversária passa para a próxima fase automaticamente.
- 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.

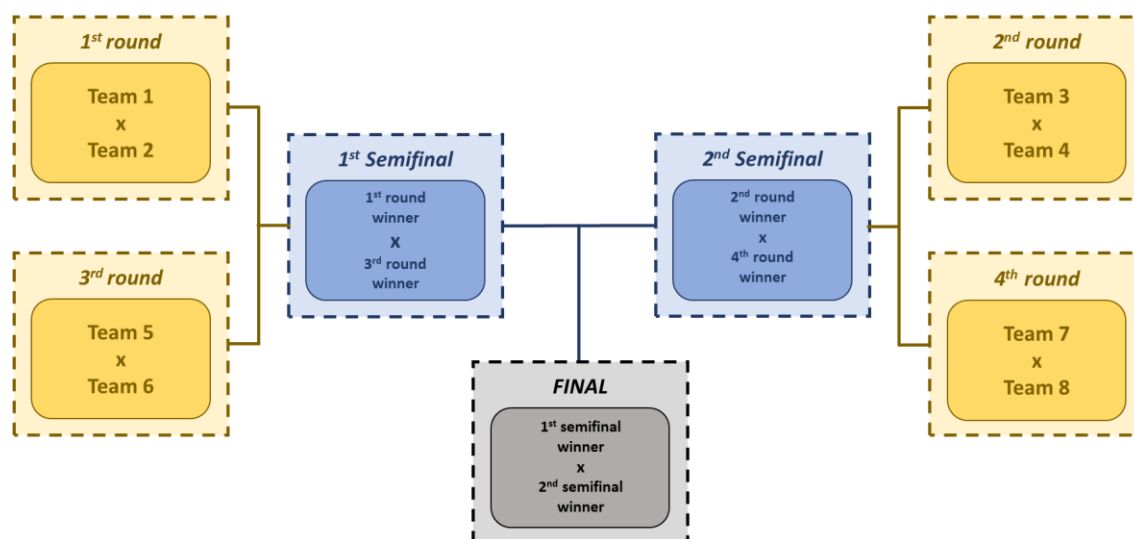


Figura 1. Configuração das chaves do GeoBowl 2015

- 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.

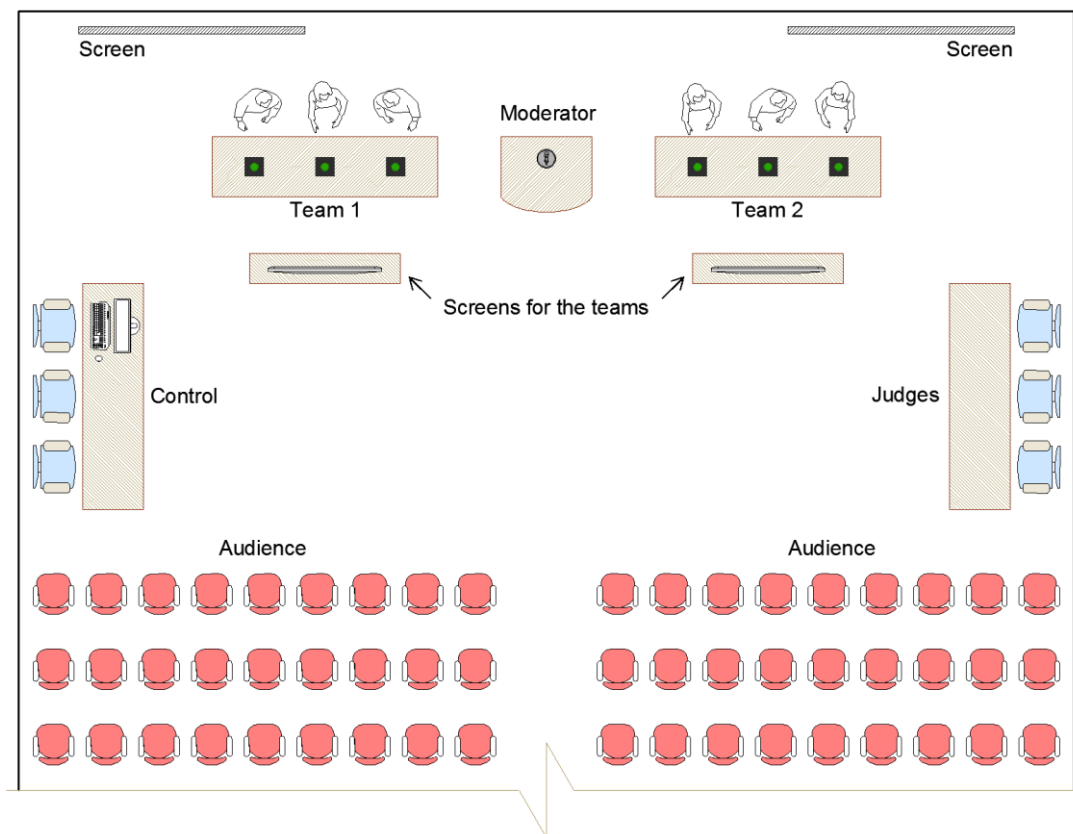


Figura 2. Disposição idealizada do ambiente GeoBowl 2015

1.5. 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.

1.6. 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.
- b. Cada participante é responsável por verificar o funcionamento de seu *buzzer* durante o jogo;
- c. Se um *buzzer* apresentar problemas, apenas a questão geral corrente ou a última questão geral pode ser repetida, sujeita à análise do moderador se o mau funcionamento impactou o jogo naquela questão.

- d. O tempo do jogo será controlado por cronômetro claramente visível para os dois times.
- e. Calculadoras, materiais de referência e quaisquer dispositivos eletrônicos não serão permitidos. Não haverá perguntas envolvendo cálculos.
- f. 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.

1.7. PARTICIPANTES

- a. A troca de jogadores de uma equipe (titular por reserva) pode ser realizada apenas entre *rounds*, nunca durante o andamento do jogo.
- b. Um time consiste de até 4 (quatro) participantes que atendam aos requerimentos de elegibilidade. O time é composto por uma equipe principal de 3 (três) participantes, os quais participarão da disputa, e 1 (um) integrante reserva (opcional). O número mínimo de participantes inscritos por equipe deverá ser 3 (três).

~~c. A idade máxima dos participantes é de 30 anos completos até a data do evento.~~

Os membros da equipe devem ter idade inferior a 30 anos. Casos excepcionais, onde um dos membros da equipe possua idade superior a 30 anos, terão sua candidatura avaliada pela comissão organizadora, desde que, o jogador não possua nenhuma formação acadêmica na área de engenharia ou correlato.

- d. Cada time deve designar **um capitão**, o qual será **responsável** por toda a comunicação com equipe organizadora do *game*. Os documentos devem ser enviados pelo capitão, e todas as comunicações oficiais serão transmitidas somente a ele;
- e. Cada time deve informar, no ato da inscrição, o nome do professor tutor responsável pela equipe.
- f. 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.

1.8. TEMPO

- a. Atrasos de mais de 10 minutos em relação ao horário agendado resultarão na desclassificação da equipe.
- b. Os *rounds* classificatórios e as semifinais terão no máximo 20 (vinte) perguntas de duração, sem intervalo (incluindo perguntas gerais e bônus).
- c. O *round* final terá no máximo 40 (quarenta) perguntas de duração (incluindo perguntas gerais e bônus).
- d. O jogador terá 5 (cinco) segundos para começar a responder a questão geral após apertar o *buzzer*.
- e. A equipe terá 25 (vinte e cinco) segundos para começar a responder a questão bônus.

- f. A duração do *round* pode ser estendida no caso de empate, conforme o seguinte procedimento:
- g. Haverá uma prorrogação de 3 (três) questões gerais. Questões bônus não serão utilizadas na prorrogação.
- h. Se o jogo permanecer empatado após as 3 (três) perguntas da prorrogação, o moderador continuará fazendo perguntas até que a contagem desempate.

1.9. QUESTÕES

- a. Cada jogo utiliza dois tipos de questão: questões gerais, valendo 10 pontos cada, e questões bônus valendo 20 pontos cada.
- b. O time recebe uma questão bônus para cada resposta correta de uma questão geral, exceto na prorrogação.
- c. As questões são selecionadas a partir de um banco de dados previamente elaborado pelos participantes e pela comissão organizadora.
- d. Não serão aceitas perguntas de cálculo
- e. Não serão aceitas perguntas de múltipla escolha
- f. As questões visam explorar conhecimentos gerais em mecânica dos solos e afins, assim como conhecimentos da comunidade geotécnica aplicados aos solos. As questões podem incluir história da mecânica dos solos, assuntos gerais, eventos correntes, questões técnicas e solução de problemas.
- g. As questões deverão ser classificadas de acordo com a classe que fazem parte, técnica ou não técnica. Abaixo são apresentados alguns tópicos sugeridos,

- **Classe de perguntas TÉCNICAS :**

- ✓ Comportamento mecânico;
- ✓ Ensaaios de campo e laboratório;
- ✓ Estabilidade de taludes;
- ✓ Escavações ;
- ✓ Caracterização e classificação;
- ✓ Fluxo e permeabilidade;
- ✓ Compressibilidade;
- ✓ Fundações;
- ✓ Estruturas de contenção;
- ✓ Geotecnia Ambiental;

- **Classe de perguntas NÃO TÉCNICAS:**

- ✓ Assuntos gerais;
- ✓ História;
- ✓ Atualidades;
- ✓ Estatísticas;

- ✓ Evolução e aplicação de mecânica dos solos ao longo do tempo em civilizações diversas;
- ✓ Eventos correntes.

1.10. QUESTÕES GERAIS

- a. Cada *round* terá 10 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.

1.11. 6.8. QUESTÕES BÔNUS

- a. A equipe que acertar a questão geral automaticamente ganha o direito de responder a questão 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.

1.12. 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.

1.13. 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.
- As equipes estão proibidas de realizar marketing de ocasião durante o evento^(**).
- b. 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. Os oficiais do torneio podem interpretar estas categorias a seu critério.
- c. 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.

^{**} Entende-se como marketing de ocasião atitudes que possam ser julgadas como busca de vantagens imediatas e oportunidades por outras marcas que não sejam patrocinadoras do evento. Caso os juízes avaliem que ocorreu má fé da equipe durante o seu *round*, a mesma será desclassificada.

^{**} Edital retificado em 11/09/2026