

**O Desafio Anglo** é uma Gincana de conhecimento e pesquisas. Um jogo virtual realizado através de um console virtual exclusivo, pela internet, onde nossos alunos serão desafiados com diversos enigmas e desafios.

Cada equipe terá um usuário e uma senha para acessar o console virtual onde terá acesso às questões e enviará suas respostas.

Cada integrante da equipe poderá utilizar um computador para pesquisas, mas apenas um integrante poderá acessar o console para enviar a resposta. Será permitido consultar, além da internet, livros, manuais, apostilas ou qualquer outra fonte de pesquisa, incluindo consulta a amigos, professores, familiares, etc.

A única proibição será a troca de respostas entre as equipes participantes. Caso isso ocorra as duas equipes serão automaticamente eliminadas da Gincana. Cabe ao professor ou funcionário fiscal/orientador desclassificar a equipe em caso de algum tipo de fraude.

O Desafio será dividido em duas fases e cada fase em 2 etapas. Cada fase terá um tema central escolhido pela organização.

### **O Desafio Anglo 2012 será composto das seguintes fases:**

Fase A-> Tema: Jogos Olímpicos e os impactos causados nos países sedes.

Fase B -> Tema: A questão energética no Brasil e no Mundo.

### **Cada fase do Desafio será dividido nas seguintes etapas:**

**Etapa 1:** Provas de conhecimentos gerais – As equipes deverão responder questões objetivas relacionadas ao tema.

**Etapa 2:** Enigmas – as equipes terão uma série de enigmas para desvendar.

## **Calendário Geral**

---

### **Categoria Ensino Fundamental**

Início das inscrições: 26 de março de 2012

Encerramento das inscrições: 24 de abril de 2012

**Fase A:** "Jogos Olímpicos e os impactos causados nos países sedes"

Etapa 1: **27 de abril** de 2012

Início 14 horas - término 17 horas e 20 minutos

Etapa 2: **11 de maio** de 2012

Início 14 horas - término 16 horas

**Fase B:** "A questão energética no Brasil e no Mundo"

Etapa 1: **24 de agosto** de 2012

Início 14 horas – término 17 horas e 20 minutos

Etapa 2: **14 de setembro** de 2012

Início 14 horas – término 16 horas

Divulgação da 10 equipes classificadas para a Grande final: 8 de outubro de 2012.

### **Final**

Evento em São Paulo: 22 de outubro de 2012

### **Categoria Ensino Médio**

Início das inscrições: 26 de março de 2012

Encerramento das inscrições: 24 de abril de 2012

**Fase A:** "Jogos Olímpicos e os impactos causados nos países sedes"

Etapa 1: **4 de maio** de 2012

Início 14 horas - término 17 horas e 20 minutos

Etapa 2: **25 de maio** de 2012  
Início 14 horas - término 16 horas

**Fase B:** "A questão energética no Brasil e no Mundo"

Etapa 1: **21 de setembro** de 2012  
Início 14 horas – término 17 horas e 20 minutos  
Etapa 2: **28 de setembro** de 2012  
Início 14 horas – término 16 horas

Divulgação da 10 equipes classificadas para a Grande final: 8 de outubro de 2012.

**Final**

Evento em São Paulo: 22 de outubro de 2012

### **CARACTERÍSTICAS DO DESAFIO ANGLO**

1. O evento é composto por 2(duas) fases (Fase A e Fase B) e uma grande final.
2. As fases A e B serão realizadas pela internet na área restrita do site [www.desafioanglo.com.br](http://www.desafioanglo.com.br), utilizando exclusivamente o console virtual específico do evento.
3. Não serão aceitas respostas enviadas por qualquer outro meio que não seja o console virtual da área restrita do site do evento.

### **CAPÍTULO IV – EQUIPAMENTOS E ACESSO AO SITE OFICIAL ART 13º**

1. A configuração mínima necessária do equipamento para participar do desafio é:

Micro-computador com processador Pentium III 450MHz ou superior, 128 MB RAM, Windows 98/NT4/ME/2000/XP/Vista, placa de vídeo com resolução de 800x600 e esquema de cores de 16 bits, plug in do Flash e acesso à Internet banda larga.

1. Não é responsabilidade da organização do Desafio a solução de problemas técnicos que venham a ocorrer, tais como: incompatibilidades de placas, desempenho de memória e da máquina, além de problemas de comunicação ocasionados por redes ou provedores de acesso.
2. Para que as equipes possam visualizar todas as funcionalidades do site oficial, é obrigatório o uso do browser de navegação na Internet - Internet Explorer versão 6.0 ou superior.

### **ART 6º - CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO DA ETAPA 1 DAS FASES A E B**

1. Cada questão objetiva proposta será chamada de desafio. Teremos 30 questões em cada etapa, portanto 30 desafios.
2. Cada desafio terá valor de 1000 pontos e cada equipe terá 10 chances para acertar, mas a cada chance desperdiçada, ou seja, com resposta incorreta, a equipe perde 100 pontos.
3. Se na décima tentativa a resposta for incorreta o sistema passará automaticamente para o próximo desafio e a equipe receberá a pontuação mínima de 50 pontos.
4. A qualquer momento, independente da tentativa em que a equipe esteja, é possível desistir do desafio e passar para o próximo. Nesse caso a equipe recebe a pontuação mínima de 50 pontos.
5. Só será possível visualizar o próximo desafio quando a equipe acertar o desafio atual ou desistir dele.
6. A etapa tem duração máxima de 200 minutos, com início às 14 horas e término às 17 horas e 20 minutos.
7. As 17 horas e 20 minutos todo o sistema é bloqueado. Assim, mesmo que a equipe não tenha chegado ao término dos 30 desafios, a gincana é encerrada e a pontuação final da equipe na etapa será a soma conquistada até então.
8. **Pontuação Extra:** Quando a equipe terminar o 30º desafio, seja pelo acerto da

### **ART 14º - DESCLASSIFICAÇÃO**

1. Além das hipóteses de desclassificação previstas neste regulamento, será desclassificada toda e qualquer equipe que tentar invadir e/ou violar os sistemas do jogo ou tentar, de qualquer forma, adulterar resultados de equipes no desafio.

2. Estarão desclassificadas as equipes que comprovadamente, no intuito de obter vantagem no desafio, trocarem respostas ou informações entre si.
3. É proibido qualquer tipo de divulgação dos enunciados, imagens, áudios, vídeos e respostas integrantes de cada um dos desafios e dos Enigmas em qualquer meio de comunicação. A divulgação irá desclassificar a equipe infratora.
4. É proibido pedir ajuda, pistas ou dicas através de comunicadores instantâneos, sites de relacionamento como Orkut e outros. Caso sejam encontrados pela equipe de monitoramento do Desafio Anglo ou por meio de denúncias (devidamente investigadas) das equipes envolvidas serão desclassificadas.
5. A evolução das equipes no desafio será monitorada pela coordenação do Desafio Anglo, sendo comprovada qualquer fraude a equipe, a escola ou a instituição serão desclassificadas.
6. Serão desclassificadas as equipes cujos integrantes não estiverem juntos, dividindo o mesmo espaço físico, na realização dos desafios e enigmas.

**CAPÍTULO VII – DISPOSIÇÕES GERAIS ART 15º** Apesar de toda a comunicação oficial se dar por e-mail ou pelo endereço eletrônico, em casos excepcionais a coordenação poderá utilizar outro meio de comunicação.

**ART 16º** É responsabilidade de toda a equipe manter-se informada sobre as regras do evento.

