REGULAMENTO Nº 03/2026 – DIA DA TECNOLOGIA

SHOW DO NOTÃO

Dia da Tecnologia · EXPOTEC 2026 · IFRN Campus Santa Cruz · 28 de outubro de 2026

A Comissão Organizadora do Dia da Tecnologia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Santa Cruz torna pública a abertura das inscrições para o **Show do Notão**, jogo de perguntas e respostas sobre tecnologia inspirado no Show do Milhão, conforme as condições estabelecidas neste regulamento.

1. Do objetivo

1.1 O Show do Notão tem por objetivo estimular o estudo e a curiosidade sobre tecnologia de forma lúdica, valorizando o conhecimento dos estudantes diante da comunidade, em formato de programa de auditório.

2. Do evento

Item	Informação
Data	28 de outubro de 2026 (quarta-feira)
Local	Auditório do IFRN Campus Santa Cruz
Site do evento	https://diadatecnologia2026.meutrairi.com

3. Dos participantes

3.1 Poderão participar estudantes regularmente matriculados no IFRN Campus Santa Cruz.

3.2 A participação é individual.

3.3 Todos os inscritos disputarão a Seletiva (item 6). Os 5 (cinco) primeiros a acertarem serão os participantes do palco, e os 3 (três) seguintes ficarão como reservas.

4. Das inscrições

4.1 As inscrições são gratuitas e deverão ser feitas exclusivamente pelo formulário eletrônico:

https://forms.gle/PkfdUiHTHG12vpZr8

4.2 O formulário solicitará: nome completo, matrícula, turma e contato do estudante.

4.3 Prazo de inscrição: até **26/10**, limitado a **20** inscritos, por ordem de inscrição.

5. Do conteúdo das perguntas

5.1 As perguntas serão de múltipla escolha, com 4 (quatro) alternativas (A, B, C e D) e apenas uma correta sobre tecnologias.

5.2 As perguntas serão elaboradas pela comissão, mantidas em sigilo até o momento do jogo, e divididas em níveis de dificuldade crescente: fácil, médio, difícil e pergunta final.

6. Da Seletiva

6.1 No início do evento, será sorteado um participante de forma aleatória para responder uma pergunta.

6.2 O primeiro participante que for sorteado e acertar a resposta da pergunta irá participar do evento.

6.3 Caso o participante erre a pergunta, será feito um novo sorteio.

6.4 A organização poderá repetir a seletiva diversas vezes à critério do apresentador.

7. Das regras do jogo

7.1 Cada participante responde, sozinho e em sequência, a até **10 (dez) perguntas**.

7.2 O prêmio é pago em **Cheque Tecnológico** (pontos para as disciplinas da área de tecnologia, conforme as regras publicadas no site do evento). A cada nível concluído, o participante alcança um novo patamar:

Perguntas	Nível	Se acertar	Se parar	Se errar
1	Fácil	1 ponto	Sai sem pontos	Sai sem pontos
2	Fácil	2 pontos	Ganha 1 ponto	Sai sem pontos
3	Fácil	3 pontos	Ganha 2 pontos	Ganha 1 ponto
4	Médio	4 pontos	Ganha 3 pontos	Ganha 2 pontos
5	Médio	6 pontos	Ganha 4 pontos	Ganha 3 pontos
6	Médio	8 pontos	Ganha 6 pontos	Ganha 4 pontos
7	Difícil	10 pontos	Ganha 8 pontos	Ganha 6 pontos
8	Difícil	15 pontos	Ganha 10 pontos	Ganha 8 pontos
9	Difícil	20 pontos	Ganha 15 pontos	Ganha 10 pontos
10	Final	30 pontos	Ganha 20 pontos	Ganha 15 pontos

7.3 Acertar: o participante segue para a próxima pergunta.

7.4 Parar: depois de ver a pergunta e antes de responder, o participante pode desistir e levar o último patamar alcançado.

7.5 Errar: o participante deixa o jogo e leva o patamar anterior ao alcançado, conforme a tabela.

7.6 Pergunta Final: quem concluir as 9 perguntas pode responder à Pergunta Final (pergunta 10). **Não há ajudas na Pergunta Final.**

7.7 O tempo para responder é de 30 segundos por pergunta (45 segundos na Pergunta Final), contado no telão. Esgotado o tempo sem resposta, considera-se erro.

7.8 A resposta só vale depois de confirmada pelo participante ao apresentador. Resposta confirmada não pode ser alterada.

8. Das ajudas

8.1 Cada participante poderá usar cada ajuda uma única vez, nas perguntas 1 a 9, inclusive mais de uma ajuda na mesma pergunta:

- **Dominó:** o participante tira uma entre 4 cartas dominós (carroça de 0, de 1, de 2 e de 3). A carroça de 0 não elimina alternativas, a de 1 elimina 1 alternativa, a de 2 elimina 2 alternativas e a de 3 elimina 3 alternativas;
- **Bolsistas:** 3 bolsistas da área de tecnologia, sentados na primeira fila, dizem em voz alta a alternativa que escolheriam;
- **Pulos:** o participante pode trocar a pergunta por outra do mesmo nível, até 3 (três) vezes no jogo.

8.2 As ajudas são apenas sugestões; a decisão final é sempre do participante.

9. Do cronograma estimado (1 hora)

9.1 Cada participante no palco tem tempo estimado de até 8 minutos: cerca de 30 segundos de resposta e 10 a 15 segundos de leitura e suspense por pergunta, mais o uso das ajudas.

Tempo	Duração	Atividade
00:00 – 00:05	5 min	Abertura e apresentação das regras
00:05 – 00:15	10 min	Seletiva – sorteios e perguntas, até definir os 5 participantes e os 3 reservas
00:15 – 00:55	40 min	Jogo no palco – até 5 participantes, até 8 minutos cada.
00:55 – 01:00	5 min	Encerramento e entrega dos Cheques Tecnológicos

9.2 Se sobrar tempo, os reservas da Seletiva serão chamados ao palco, na ordem de classificação.

9.3 Se o tempo do evento se esgotar durante o jogo de um participante, ele poderá parar com o patamar alcançado ou responder a apenas mais uma pergunta, à sua escolha.

10. Da conduta

10.1 Durante o jogo, é proibido ao participante usar celular, relógio inteligente, anotações ou qualquer consulta, e receber ajuda que não esteja prevista no item 8.

10.2 A plateia não poderá soprar respostas. Caso isso ocorra, o apresentador poderá trocar a pergunta por outra do mesmo nível.

10.3 Será desclassificado o participante que descumprir estas regras ou desrespeitar a comissão, os demais participantes ou o público.

11. Das disposições finais

11.1 Eventuais erros em perguntas ou gabaritos serão analisados pela comissão na hora. Se uma pergunta for anulada, ela será substituída por outra do mesmo nível.

11.2 As decisões do apresentador e da comissão são soberanas durante o jogo.

11.3 A inscrição implica a aceitação integral das regras deste regulamento.

11.4 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Dia da Tecnologia.

Santa Cruz – RN, 16 de outubro de 2026.