

International Organizing Committee (IOC) Brazil

Regras

Campeonato Nacional International Physicists' Tournament (IPT) Brasil



INTERNATIONAL
PHYSICISTS'
TOURNAMENT

Segundo semestre de 2018

Este documento possui as regras e disposições gerais a respeito do formato de torneio adotado pelo International Organizing Committee (IOC) do International Physicists' Tournament (IPT). A tradução foi feita diretamente das regras originais e aprovadas pelo IOC. Os comentários são oriundos de reuniões do Local Organizing Committee (LOC), com supervisão do IOC e são um complemento oficial às regras disponibilizadas.

1.1 Disposições gerais

Todo time consiste de até 6 (seis) estudantes e até 2 (dois) líderes. Participantes adicionais podem participar do torneio, mas não são permitidos de participar ativamente da competição.

O torneio é composto de Physics Fights (PF) seletivos, rumo ao PF final. Comentário: Vale lembrar que é definido como Estudante: estudantes de graduação e mestrado vinculados a uma instituição de ensino, que não tenham concluído o seu curso. Já os líderes são alunos de doutorado ou professores das mesmas instituições de ensino que os estudantes.

1.2 Os Jurados

Os jurados são nomeados e instruídos pelo LOC em cooperação com o IOC. O júri consiste de ao menos 5 (cinco) membros, de preferência de diferentes países. Líderes de equipe, ao menos um de cada equipe, são incluídos no júri. Múltiplos jurados do mesmo país devem ser distribuídos uniformemente pelos PFs que ocorram simultaneamente. Líderes de equipe não podem ser jurados em PFs que seus países estejam envolvidos.

Comentários: Aplicando-se as regras à seletiva nacional, os líderes de equipe serão chamados ao júri se a sua equipe não estiver disputando o PF. Já os demais jurados serão professores convidados pelo LOC, do melhor modo a não haver representantes de uma única instituição de origem.

1.3 Regulamento dos PFs

A depender do número de participantes, um PF envolve 3 (três) ou até 4 (quatro) times. Durante um PF, os membros participantes das equipes só podem comunicar-se entre os participantes do mesmo PF. Antes do início do PF, os membros das equipes e jurados devem se apresentar.

O PF consiste de três ou quatro Rounds. Em cada Round, um time atua como um dos três ou quatro papéis: Relator, Oponente, Revisor (e Observador). Nos Rounds seguintes do mesmo PF, os times mudam de papéis de acordo com a seguinte ordem:

Os capitães podem escolher qualquer posição disponível no PF (posições A, B ou C). A ordem na qual os capitães escolhem sua ordem de escolha de posição é determinada no começo de cada PF através do Desafio dos Capitães (Captains' Fight). O campeão do desafio escolhe se quer ser o primeiro, segundo ou terceiro a definir sua posição no PF. O capitão que ficou em segundo lugar no desafio escolhe em seguida, e, finalmente a ordem de escolha das posições é concluída.

Os problemas do Desafio dos Capitães são preparados pelo LOC. O problema consiste de uma pequena pergunta a respeito de física/matемática e não

pode exceder de 3 (três) minutos em sua resolução, exceto para o desafio dos capitães da final, no qual pode atingir até 30 (trinta) minutos e múltiplos problemas a serem resolvidos.

Cada time participando de um PF tem o direito de usar um pedido de tempo extra durante todo o PF (que consiste em três ou quatro rounds). O tempo extra dura 1 (um) minuto e durante esse tempo, os participantes do PF podem se consultar com os demais membros do time. O pedido de tempo não pode ser feito durante as apresentações de qualquer equipe.

Comentário: O tempo extra pode ser utilizado durante um período de preparação da equipe. Esse tempo serve para aumentar o tempo de preparação, resolver problemas técnicos como arrumar slides e computadores ou para o membro ativamente participante no PF ir conversar com os demais membros da equipe.

Na final, não há o processo da equipe oponente desafiar a equipe relatora a respeito do problema apresentado.

O mesário do PF é responsável pela introdução dos times e dos jurados, pelo desafio dos Capitães, controle do tempo e responsável pela manutenção de um Fair Play de modo geral. Em alguns casos, o mesário é permitido atuar como jurado (isso é reservado apenas a mesários com experiência).

1.5 Preocupações com segurança

Quando forem trabalhar nos problemas, os participantes e o membro do IOC de cada país devem estar a par das leis e regulamentações de seu país e da universidade sede. O IOC, de modo geral, não se responsabilizará por danos causados por participantes realizando experimentos.

Os participantes podem pedir ao LOC, com no mínimo 3 (três) semanas de antecedência, por materiais complementares para segurança (caixas, isolamento, etc...) para ser usado durante o torneio. A providência desse material é opcional pelo LOC.

Comentário: Caso alguma equipe decida por apresentar algum experimento presencialmente durante um PF, o material pode ser solicitado. O LOC poderá providenciar esse material nas condições acima, caso haja disponibilidade.

O mesário pode proibir os participantes de realizar um experimento se este acreditar que a segurança do público e dos jurados esteja em risco. Antes do torneio, os participantes podem perguntar ao LOC sobre o realizar do experimento, se tiverem incerteza da permissão do mesmo.

Durante o torneio, os participantes que realizam o experimento não poderão imputar responsabilidade aos organizadores por possíveis danos ou acidentes.

A equipe relatora apresenta a essência da solução do problema, atraindo a atenção dos ouvintes para as ideias físicas principais envolvidas e suas conclusões. É altamente recomendado que o relator apresente algumas ideias originais e experimentos próprios durante a sua apresentação.

O oponente pergunta questões ao relator e faz uma análise crítica à apresentação, apontando as qualidades e/ou possíveis imprecisões e erros na compreensão do problema e da sua solução. O oponente analisa as vantagens e

desvantagens tanto da solução quanto da apresentação do relator. A discussão entre o oponente e o relator deve focar em quão correta a solução do relator está ou em como ela pode ser melhorada. Alguns resultados experimentais obtidos pelo oponente que claramente exibam inconsistências no modelo do relator e/ou pequenos cálculos que mostrem a inaplicabilidade da teoria do relator podem ser apresentados brevemente. O júri deve decidir a relevância desses elementos para a discussão. Ao final da discussão, os participantes devem concordar no que poderia ser mudado/melhorado na solução do relator.

Comentários adicionais: o papel do oponente não é, em nenhum caso, *crítico destrutivamente* a apresentação da equipe relatora. De acordo com o funcionamento da etapa internacional, deve-se considerar o diálogo e discussão de ideias que levem ao consenso de uma nova solução, ideal, que fosse mais precisa e acurada que a já obtida pelos dados e pela teoria da equipe relatora.

O avaliador apresenta um pequeno resumo das apresentações do relator e do oponente. A apresentação do avaliador deve mencionar particularmente se a discussão entre as duas equipes foi frutífera ou não, e o porquê disso. O avaliador pode mencionar quais aspectos do problema poderiam ser abordados, mas não pode mencionar seus próprios resultados no problema. O objetivo principal do avaliador é sumarizar o trabalho feito pelo relator e pelo oponente do ponto de vista de um membro do júri, de maneira a ajudar o júri a decidir suas notas. Na discussão entre todos os times, o revisor deve moderar a discussão entre relator e oponente, ajudando-os a focar nos pontos físicos mais importantes do problema.

A equipe observadora assiste ao fight, mas não desempenha nenhum papel nas discussões entre as outras três equipes.

Durante o PF, apenas um membro do time pode ser Oponente ou Revisor, mas pode ter até dois relatores. Outros membros do time são permitidos de ajudar em partes técnicas da apresentação. Os membros da equipe podem se comunicar livremente durante a etapa de preparação e de tempo extra. Os membros dos times podem entregar aos relatores, opositor ou revisor anotações pequenas por escrito a qualquer momento, exceto durante a apresentação dos mesmos.

Nenhum membro da equipe pode ocupar mais de duas funções (relator, oponente e revisor) em um mesmo PF. Na final, cada membro da equipe pode ocupar uma única função.

1.7 Regras dos desafios do oponente ao relator e rejeições

Todos os problemas apresentados durante o mesmo PF devem ser diferentes.

O oponente pode desafiar o relator em qualquer problema da lista, exceto se o problema foi previamente:

- a) Rejeitado permanentemente pelo relator
- b) Apresentado pelo relator
- c) Oposto pelo oponente
- d) Apresentado pelo oponente

Se não há problemas disponíveis para serem desafiados, os itens D, C, B e A são sucessivamente removidos da lista de proibições nessa exata ordem.

A equipe relatora pode dar 3 (três) rejeições táticas em cada PF sem receber penalidades. Além dessas, cada time possui uma Rejeição permanente, que, quando usada, é aplicada a todos futuros PFs, que não sejam a final.

Para cada rejeição adicional utilizada, que pode ser tática ou permanente (sujeita à escolha do time), será aplicada uma penalidade. Em cada penalidade o coeficiente multiplicador da nota do relator será decrescido em 0,2 (dois décimos). Essa redução se aplica no PF atual e futuros, exceto na final.

PF Final: Os times da final escolhem os problemas a serem relatados em uma reunião com todos os finalistas presentes. O time escolhe seu problema pela ordem de classificação dos PFs anteriores. Os times não podem escolher problemas já selecionados por outro time.