



Manual do Participante

Sumário

Considerações Gerais.....	3
Introdução.....	4
Funções do seu Painel de Controle.....	4
Descrição Geral do DNA.....	5
Critérios de classificação para o enigma final.....	7
Critérios de classificação para determinar a equipe vencedora.....	7
Visão geral do ambiente do jogo.....	8
Painel de Controle.....	8
Acompanhando o desempenho da minha equipe.....	9
Acompanhando o desempenho de outras equipes.....	10
Acompanhando a minha classificação geral no evento.....	10
Painel de Acompanhamento.....	11
Ganhando pontos no DNA.....	11
Controlador de número de caracteres.....	12
Perdendo Pontos no DNA.....	12
Ganhando Pistas para o enigma final.....	12
Respondendo os Desafios do DNA.....	13
O Enigma Final.....	14
Violação das Regras e Auditorias.....	16
Para concluir.....	18

Considerações Gerais

- Apenas as escolas com professores cadastrados poderão efetuar inscrições de equipes de alunos para o DNA – Fundamental e Médio. Para cadastrar um professor, basta preencher a ficha de inscrição disponível em **www.desafionacional.com.br**. Os interessados em participar do DNA – Aberto devem fazer suas inscrições diretamente no site oficial do evento.
- As inscrições das equipes de alunos serão efetuadas exclusivamente pelos professores cadastrados, que devem acessar a “Área dos participantes” com seus nomes de usuários e senhas e procederem com as inscrições.
- Para confirmar a inscrição de sua equipe no Desafio Nacional Acadêmico, acesse a área dos participantes com o nome de usuário e senha de sua equipe. A mensagem “**A inscrição de sua equipe foi efetivada com sucesso**” indica que sua equipe está pronta para participar do evento.
- Para retirar uma segunda via do boleto, acesse a área dos participantes com o nome de usuário e senha de sua equipe e clique no botão “**Reimprimir boleto**”.
- A coordenação do DNA solicita que todos os participantes testem seus nomes de usuários e senhas antes do dia do evento. Caso ocorra algum problema de acesso às equipes terão tempo para resolvê-lo antes do dia do evento.
- O sistema informatizado do DNA salvará automaticamente as informações relativas às etapas concluídas, desafios respondidos, pontuações e quaisquer outras informações de relevância para sua equipe. Dessa forma as equipes podem desligar o computador ou sair do site do evento e retornar em outro momento, continuando o jogo de onde pararam.
- A maior fonte de pesquisa será a Internet, dessa forma pedimos aos participantes que procurem sempre sites e fontes seguras de informação.
- Os participantes podem utilizar mais de um computador para pesquisar na Internet, entretanto, apenas um integrante da equipe deve digitar a resposta e enviá-la para correção.
- Os participantes podem e devem consultar qualquer fonte de pesquisa, isso inclui a Internet, livros, professores, amigos, família etc. A troca de respostas ou informações entre as equipes é proibida.
- Leia e fique atento a todas as instruções contidas no regulamento do evento e neste manual.
- O acesso para o console do jogo será liberado somente na data e hora inicial de cada categoria na página principal do site.
- O DNA será dividido em três categorias: ensino fundamental, médio e aberto. O cronograma de atividades para cada categoria está disponível neste manual.
- Os líderes devem acessar a Área dos participantes e completar o cadastro dos outros membros de suas equipes. Para isso use o botão “**Alterar Dados**”.

Introdução

Este manual busca orientar as equipes de participantes do Desafio Nacional Acadêmico quanto ao funcionamento da competição.

No site do DNA existe uma área exclusiva para os participantes. Para acessá-la utilize o nome de usuário e senha de sua equipe, cadastrados na ficha de inscrição, no endereço www.desafionacional.com.br.



Obs.: A coordenação do DNA solicita que todos os participantes testem seus nomes de usuários e senhas antes do dia do evento. Caso ocorra algum problema no acesso, entre em contato com a coordenação. Tenha certeza que seu computador atenda a todos os pré-requisitos descritos no regulamento bem como possua todos os softwares necessários instalados.

Funções do seu Painel de Controle

Após ingressar na área restrita dos participantes você terá acesso a várias funções.



Cadastro da equipe: Atualize as informações da sua equipe.

Reimprimir boleto: Caso você precise gerar um novo boleto utilize esse botão.

Tarefas Extras: Tarefas opcionais para desempate das equipes finalistas.

Recursos: Durante a competição a sua equipe poderá entrar com recursos para revisão de respostas e anulação de questões. Nessa opção você poderá acompanhar o deferimento ou indeferimento de seu pedido.

Auditoria: Nesta área você poderá verificar se sua equipe está em auditoria, e prestar as justificativas solicitadas pela coordenação do evento.

Descrição Geral do DNA

O DNA é constituído por três fases. A primeira fase será composta por quatro tarefas extras. Essas tarefas não possuem pontuação e não são obrigatórias, mas serão os primeiros critérios de desempate para determinar as vencedoras. As tarefas extras serão divulgadas dentro da área das equipes no botão “**Tarefas Extras**” e devem ser concluídas de acordo com as instruções e cronograma de atividades para cada categoria.

A segunda fase tem caráter classificatório, possui 11 etapas com 10 perguntas de pontuação variável cada, abordando os seguintes assuntos: idiomas, história, Direito, raciocínio lógico, música, esportes, curiosidades, atualidades, profissões, meio ambiente, tecnologia, Administração, vestibular e um tema surpresa. A terceira fase é constituída por um enigma de formato surpresa.

O acesso para o console do jogo será liberado somente na data e hora marcada para a sua categoria na tela inicial do site do DNA.

The image shows a screenshot of the DNA 2008 website. The top left features the DNA logo and the year 2008. The top right has a navigation bar with the word "Inicial". Below the navigation bar is a grid of photos of people. A text box with a white background and black border is overlaid on the grid, containing the text: "O Desafio de Hoje é apenas para treino!". Below the grid is a navigation menu with links: "O que é o DNA", "Como funciona", "Pr", "amento", "Apoio", and "Contato". The main content area is divided into several sections: "Participantes" (Forme sua equipe e prepare-se...), "Professor Organizador" (Não deixe os seus alunos...), and "Área dos participantes" (Usuário, Senha, Esqueci a senha, OK). A blue button labeled "Fechar" is positioned over the "Professor Organizador" section. A green box highlights a message: "- Atenção Categorias Fundamental e Médio -" with a link: "Acesse aqui o console do jogo para resolver os desafios da segunda fase!". A calendar titled "Calendário DNA 2008" is also visible. A red box highlights a button labeled "Desafio de Hoje" with a red 'X' over it. A black arrow points from the text in the first paragraph to the "Desafio de Hoje" button.

A terceira fase, da qual apenas as equipes classificadas participarão, é constituída por um enigma final de formatação surpresa.

Para vencer o DNA, a equipe deverá responder o maior número de desafios, concluir o maior número de tarefas extras e desvendar o enigma final, respeitando o cronograma de atividades do DNA para cada categoria, apresentados nas tabelas a seguir:

Cronograma de Atividades do DNA - Ensino Fundamental, Médio e Aberto

Atividade	Início	Término
Inscrições	16/04/2024	21/06/2024 (20h00min)
Pagamento da taxa de inscrição	21/05/2024	21/06/2024 (20h00min)
Tarefas extras	22/06/2024 (9h00min)	26/06/2024 (20h00min)
Resolução dos 110 desafios	22/06/2024 (9h00min)	23/06/2024 (21h00min)
Auditoria	24/06/2024 (14h00min)	26/06/2024 (20h00min)
Resultado dos recursos e da auditoria	27/06/2024 (18h00min)	-----
Divulgação dos classificados para o Enigma Final	27/06/2024 (18h00min)	-----
Resolução do enigma final	29/06/2024 (9h00min)	29/06/2024 (15h00min)
Divulgação da equipe vencedora	01/07/2024 (14h00min)	-----
Pedido de desclassificação da equipe vencedora	01/07/2024 (14h00min)	01/07/2024 (21h00min)
Confirmação do resultado final	02/07/2024 (14h00min)	-----
Entrega das premiações	Até 31/07/2024	-----

Critérios de classificação para o enigma final

A segunda fase tem critério classificatório para a terceira. Apenas as equipes com um rendimento igual ou superior à média nacional de pontos de sua categoria serão classificadas para a terceira fase (enigma final). Lembramos que uma mesma escola poderá classificar mais de uma equipe para a etapa final.

A média nacional será calculada pela soma total de pontos de todas as equipes da categoria na segunda fase, dividido pelo total de equipes participantes no evento.

Exemplo:

Equipe 01 Escola A = Pontuação final na primeira etapa 35.000
Equipe 02 Escola B = Pontuação final na primeira etapa 30.000
Equipe 03 Escola C = Pontuação final na primeira etapa 25.000
Equipe 04 Escola A = Pontuação final na primeira etapa 15.000
Equipe 05 Escola D = Pontuação final na primeira etapa 11.000
Equipe 06 Escola E = Pontuação final na primeira etapa 9.500
Equipe 07 Escola E = Pontuação final na primeira etapa 8.000
Equipe 08 Escola F = Pontuação final na primeira etapa 3.000
Equipe 09 Escola G = Pontuação final na primeira etapa 2.800
Equipe 10 Escola H = Pontuação final na primeira etapa 500

Média Nacional = $139.800 / 10$ (Nº total de equipes) = 13.980

Nesse exemplo as equipes 05, 06, 07, 08, 09 e 10 estariam desclassificadas por não atingirem a pontuação mínima necessária. Essas equipes não poderiam participar da terceira etapa por terem alcançado uma pontuação final abaixo da média nacional.

A média nacional de pontos e as equipes classificadas para o enigma final serão divulgadas no site oficial do evento respeitando o cronograma de atividades para cada categoria.

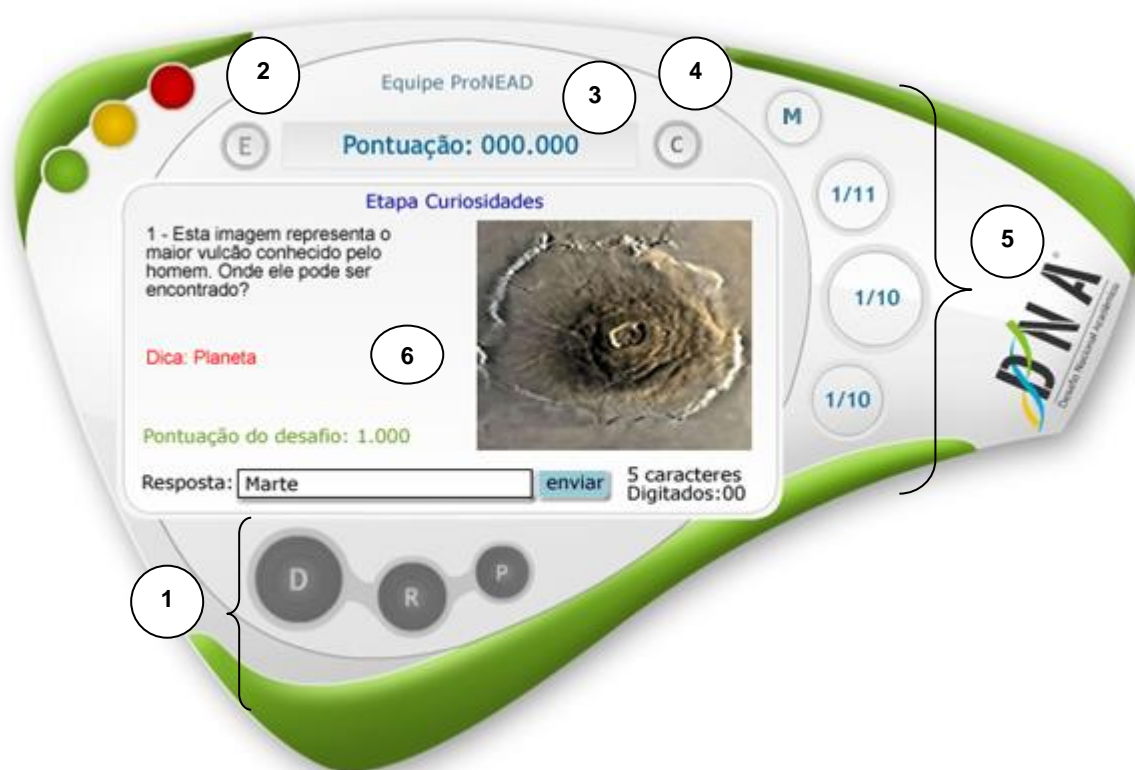
Critérios de classificação para determinar a equipe vencedora

A classificação das equipes se dará pela contagem final do número de pontos acumulados durante a segunda e a terceira fase do desafio.

Havendo empate na pontuação total, o número de tarefas extras cumpridas por cada equipe será utilizado como critério de desempate. Caso as equipes tenham o mesmo número de tarefas extras concluídas o horário de resolução do enigma final, considerando hora, minuto, segundo e milésimos de segundo será usado para determinar à vencedora.

Visão geral do ambiente do jogo

A figura abaixo mostra o console do jogo.



- 1 – Painel de controle, **D**esafios, **R**elatórios, **P**istas.
- 2 – Botão **E**statísticas do evento.
- 3 – Pontuação e nome da equipe.
- 4 – Botão **C**lassificação.
- 5 – Painel de acompanhamento.
- 6 - Área de apresentação e de resposta dos desafios

Painel de Controle

O Painel de Controle possui os três botões principais do console. Nele sua equipe poderá ver as pistas conquistadas, entrar nos desafios e ver seus relatórios de desempenho. Um exemplo do conteúdo mostrado por cada um dos botões será visto no decorrer deste manual.



Botão Desafio

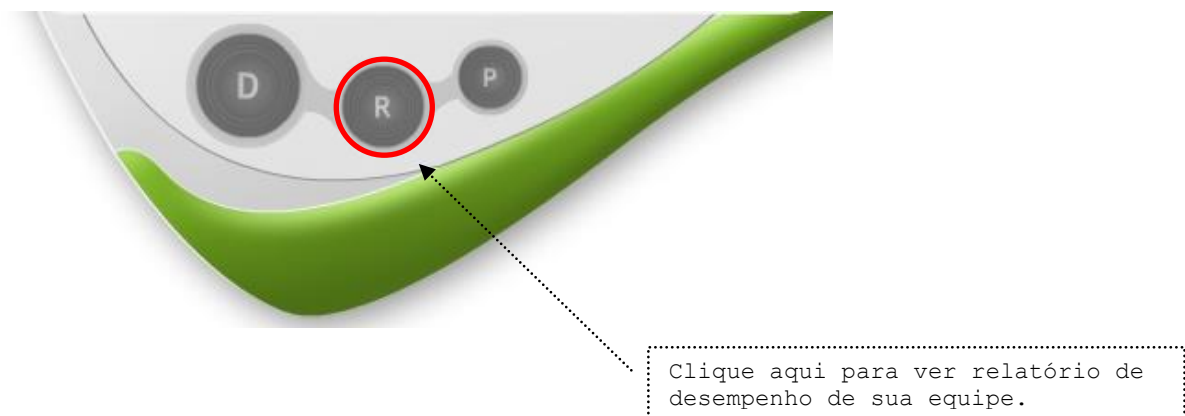
Sempre que acionado redirecionará a equipe para a tela do desafio corrente.



Acompanhando o desempenho da minha equipe

O console do jogo disponibiliza diversas informações para que os participantes possam acompanhar o seu próprio desempenho durante o DNA.

As equipes poderão, a qualquer momento, acompanhar os seus desafios já respondidos, o tempo de cada resposta e a pontuação obtida ou perdida em cada desafio através do botão **"Relatórios"**.



Acompanhando o desempenho de outras equipes

Será muito importante acompanhar a evolução das outras equipes a todo momento. Dessa forma você saberá a situação de sua equipe em relação às outras concorrentes. Utilize essas informações para tomar decisões importantes como continuar resolvendo um desafio ou não. Para ter acesso a essa tela clique no botão “E” de estatísticas do seu console



Acompanhando a minha classificação geral no evento

Clicando no botão “C” de Classificação em seu console, sua equipe poderá ver a evolução das 100 primeiras equipes colocadas no jogo, em sua categoria, a qualquer momento.

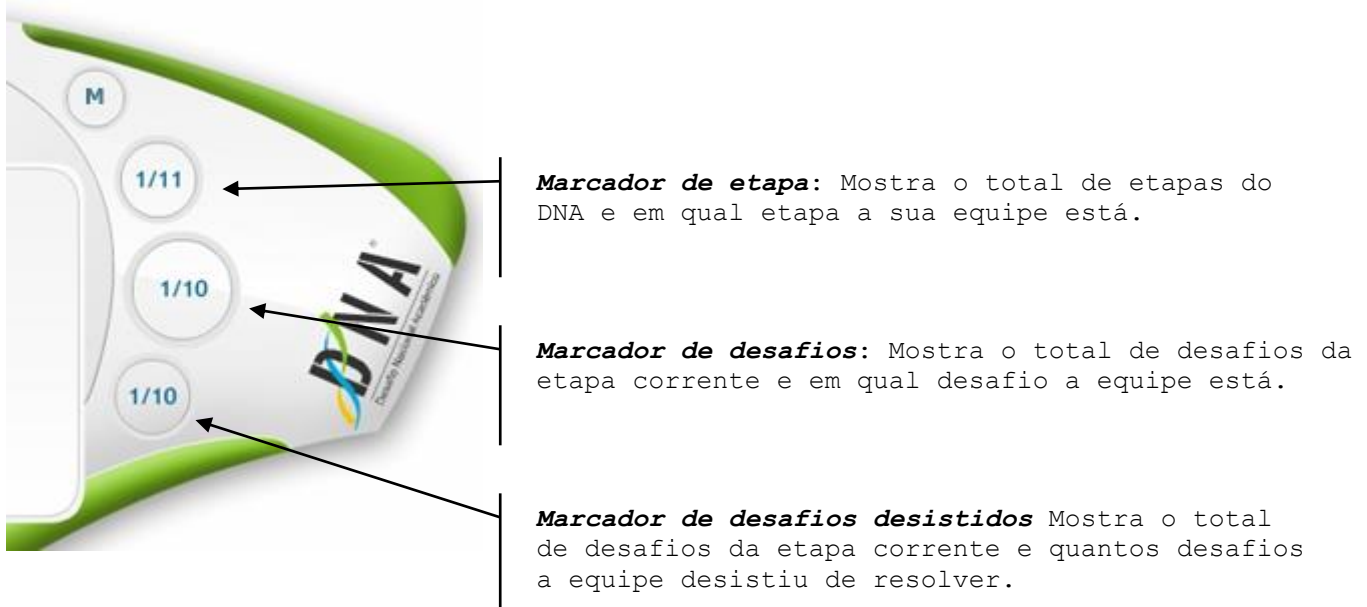
Esse relatório mostra as equipes com maior pontuação e o total de desafios que cada uma delas respondeu até o momento. Essas informações serão muito úteis para que sua equipe possa saber em qual colocação se encontra e quantos desafios precisam responder para alcançar a primeira posição.

Cabe a cada equipe analisar as informações e desenvolver sua própria estratégia de quanto tempo deve gastar em cada um dos desafios e decidir quantos e quais desafios devem ser respondidos em cada etapa, para que ao final do prazo de resolução, seja a equipe com maior pontuação.



Painel de Acompanhamento

O Painel de Acompanhamento, como o nome sugere, permite acompanhar a situação atual da sua equipe. Veja abaixo a descrição das partes do painel.



Ganhando pontos no DNA

À medida que os desafios são respondidos, a equipe acumula pontos. A pontuação da equipe pode ser acompanhada em tempo real através do **marcador de pontuação** do console do jogo.



Os desafios do DNA possuem valores variáveis, dessa forma fique atento ao indicador de pontuação do desafio corrente.

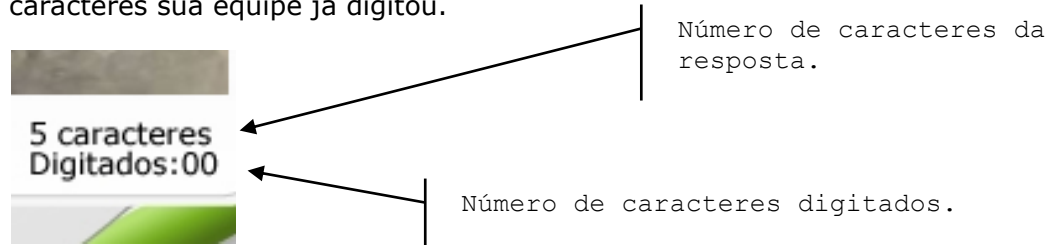


Atenção: Cada uma das 11 etapas do DNA terá um valor fixo de 10.000 pontos, sendo essa pontuação distribuída de forma variável pelos 10 desafios que compõem cada etapa. Utilize essa informação para calcular quantos pontos restam para ganhar na etapa, identificar a importância em resolver o desafio corrente e para fazer previsões de quanto poderão valer os desafios seguintes.

Controlador de número de caracteres

Este controlador mostra quantos caracteres possui a resposta para o desafio. Todos os caracteres são considerados, inclusive espaços em branco.

Além de mostrar o número de caracteres da resposta, ele controla quantos caracteres sua equipe já digitou.



Perdendo Pontos no DNA

Na desistência de um desafio a equipe será penalizada em 10% do valor total do desafio.

Exemplo: Caso uma equipe desista de um desafio com valor de 1.000 pontos, a penalidade será de 10% de 1.000, ou seja, 100 pontos. Esse valor será subtraído de sua pontuação atual. Caso a equipe desista do desafio, não será possível refazê-lo.

Lembramos que as equipes podem chegar a ter um escore total de pontos negativos.

Exemplo: A equipe possui um total de 50 pontos e desiste de um desafio no valor de 1.000 pontos. Dessa forma ela receberá a penalização de 100 pontos, ficando seu escore total igual a -50 pontos.

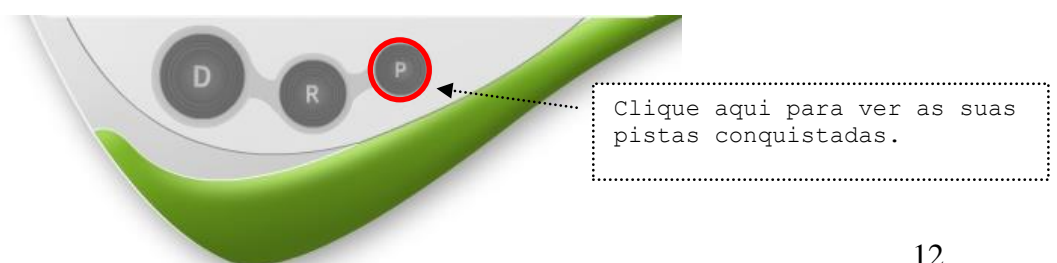
As equipes podem tentar responder quantas vezes quiserem os desafios. Não existe limite de tentativas de resposta e nem penalização por erros, apenas por desistência.

Ganhando Pistas para o enigma final

As pistas no Desafio Nacional Acadêmico servem para ajudar os participantes a desvendar o enigma final. As pistas são conquistadas durante a segunda fase, mas só serão reveladas no dia do Enigma Final, juntamente com o enigma.

As equipes podem ganhar uma pista por etapa em um total de 11 pistas. Para conquistar uma pista a equipe precisará responder um mínimo de 4 desafios da etapa corrente.

Ao responder o quarto desafio de uma etapa a pista será automaticamente adicionada ao seu painel de pista que poderá ser acessado a qualquer momento pelo botão "P" do console.



Respondendo os Desafios do DNA

Os desafios do DNA serão liberados um a um. Para passar para um próximo desafio, as equipes deverão acertar a resposta do desafio atual, ou desistir dele.

As equipes devem ler os enunciados dos desafios com atenção e respeitar as instruções de formatação de resposta. A formatação será indicada juntamente com o enunciado de cada desafio.

Atenção: Siga corretamente as instruções do enunciado dos desafios. As respostas deverão ser dadas de acordo com as instruções. Por exemplo: Se a resposta de uma questão for 1000 e a instrução informar que a resposta deve ser dada utilizando-se apenas números, sem ponto ou vírgula, caso a equipe responda "mil" ou "1.000" a resposta será considerada incorreta.

Para ajudar as equipes a responderem corretamente os desafios, o campo de resposta será limitado ao número exato de caracteres da resposta correta. O número total de caracteres da resposta esperada e o número de caracteres digitados pela equipe podem ser acompanhados pelo **controlador de número de caracteres** do console do jogo.

As equipes devem digitar a resposta de cada um dos desafios no **campo de resposta** e clicar no botão **ENVIAR** para que a resposta da equipe possa ser corrigida pelo sistema.

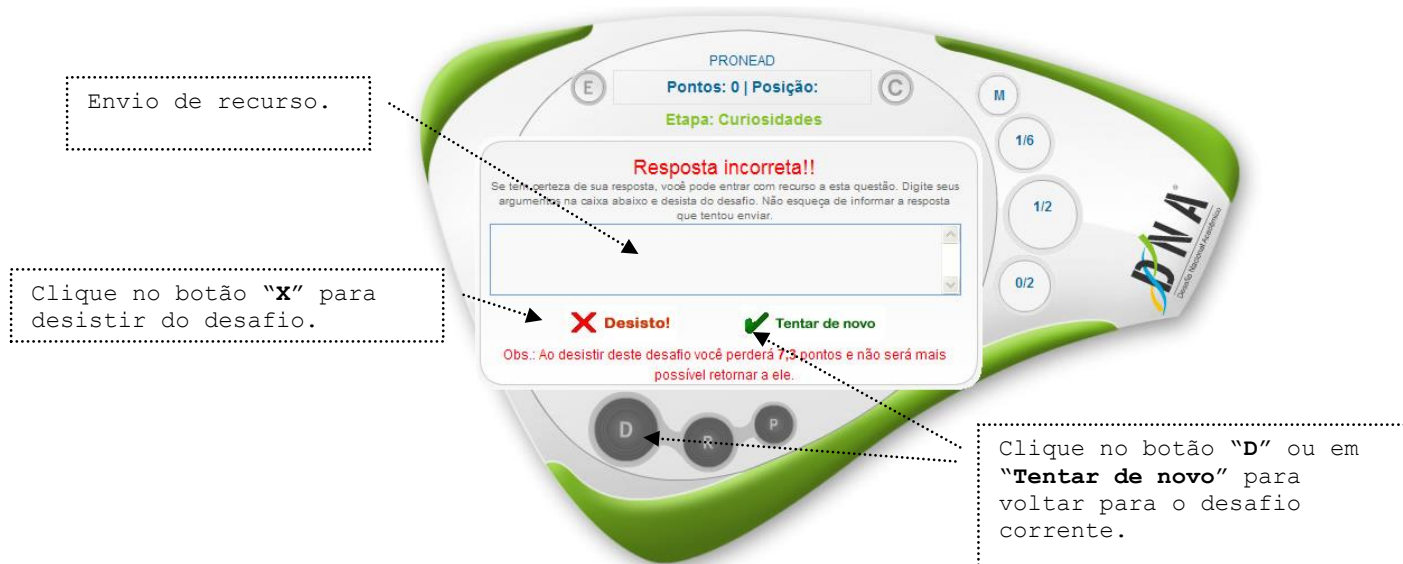
Após o envio da resposta, a equipe receberá uma tela com o resultado da correção.

Estando a resposta correta, a equipe ganhará os pontos da questão e deverá prosseguir clicando no botão **DESAFIOS**. Ao clicar neste botão, o próximo desafio será apresentado.



Caso a resposta esteja incorreta:

Estando a resposta incorreta, a equipe poderá clicar no botão **DESAFIOS** ou **“Tentar de novo”** para tentar responder novamente o desafio, poderá optar por desistir ou ainda, abrir um recurso. Para desistir, basta clicar no botão **“Desisto!”**.



Atenção: As equipes podem tentar responder quantas vezes quiserem os desafios. Não existe limite de tentativas de resposta e nem penalização por erros. Caso a equipe desista do desafio, não será possível refazê-lo e apenas nesse momento a penalização será aplicada.

Caso a equipe tenha certeza de sua resposta e a mesma não confira com o sistema do DNA, a equipe deve escrever na caixa de recursos a sua argumentação, clicar no botão **“Desisto!”** e prosseguir para o próximo desafio.

Esse processo irá abrir automaticamente um recurso para o atual desafio. Caso a coordenação julgue pertinente a argumentação, a equipe ganhará a pontuação do desafio, que será somada à sua pontuação final.

Os recursos devem ser enviados somente pelo console do jogo, utilizando o sistema de recursos disponível na hora de desistir de um desafio. Apenas os recursos enviados pelo sistema de recursos serão avaliados.

A sua equipe poderá acompanhar o andamento de seus recursos pelo botão **“Meus Recursos”** dentro da área dos participantes.

O Enigma Final

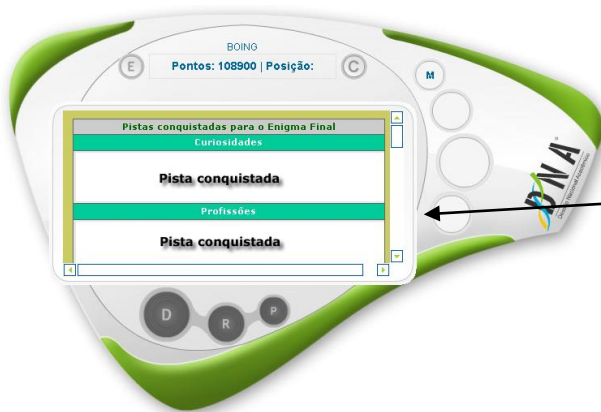
O enigma final valerá inicialmente 25.000 pontos. Essa pontuação será diminuída a cada hora que passar conforme a tabela **Pontuação do enigma final** constante deste manual. Para acessar as pistas conquistadas basta clicar no botão **“PISTAS”** do Painel de Controle.

A resolução do enigma final é obrigatória para que a equipe seja considerada na classificação final do DNA.



O acesso para o Enigma Final será igual ao acesso do console do jogo.

Na data e hora marcada de cada categoria será disponibilizado um link de acesso na página inicial do site do DNA.



As pistas para o Enigma Final são conquistadas durante a segunda fase, mas elas só serão reveladas no dia do Enigma Final.

O botão "P" serve apenas para que a sua equipe saiba se conquistou ou não as pistas de cada uma das 11 etapas.



O Enigma Final possui um formato surpresa e será apresentado em uma página diferente do console. O link para essa página será disponibilizado na tela inicial do site do DNA.

As pistas conquistadas por sua equipe durante a segunda fase serão reveladas e devem ser usadas na resolução do Enigma Final.

Quanto mais pistas a sua equipe conquistar mais fácil será a resolução do enigma.

Tabela de pontuação para o enigma final

Hora inicial	Hora final	Pontos
09:00:00	9:59:59	25.000
10:00:00	10:59:59	23.000
11:00:00	11:59:59	21.000
12:00:00	12:59:59	19.000
13:00:00	13:59:59	17.000
14:00:00	14:59:59	15.000

Às 11h serão divulgadas dicas pela coordenação para ajudar na resolução do Enigma Final. As dicas serão divulgadas mesmo que alguma equipe já tenha resolvido o enigma.

Faltando 15 (quinze) minutos para o término do jogo, caso nenhuma equipe tenha solucionado corretamente o enigma final, o prazo será prorrogado até que, pelo menos três equipes consigam resolvê-lo.

Lembramos que as pistas serão liberadas por etapa. Para ter direito às pistas, a equipe deverá acertar um mínimo de 4 desafios de cada etapa.

Violação das Regras e Auditorias

Comunicamos que a todo o momento as equipes serão acompanhadas por um sistema de monitoramento inteligente desenvolvido especificamente para o DNA.

Esse sistema cruzará e analisará informações dos tempos de resposta entre todas as equipes participantes, durante toda a competição.

Poderão ocorrer auditorias nas equipes onde a comissão do DNA poderá solicitar o caminho, fontes de pesquisa e raciocínio usados para responder a determinada questão.

Entrar em auditoria não significa comprovação de qualquer tipo de violação do regulamento por parte da equipe. O procedimento é apenas um mecanismo de investigação que pode se fazer necessário.

Acesse o botão "**Auditoria**" dentro da área dos participantes na data definida no cronograma de atividades de sua categoria para verificar a necessidade de prestação de algum esclarecimento.

As três equipes vencedoras serão auditadas e suas respostas serão colocadas à disposição para exame de todos os competidores visando à comprovação real da vitória. Dessa forma todas as equipes terão a oportunidade de reivindicar uma possível desclassificação das equipes vencedoras mediante a apresentação de provas concretas e fundamentadas da violação do regulamento.

Casos típicos passíveis de auditoria.

Caso 1 – Equipes com tempos de respostas muito próximos

Equipes de uma mesma escola ou que se conheçam durante o evento resolvem trocar respostas ou dicas diretas entre si. Nesta situação o sistema de monitoramento do DNA irá identificar esses tempos muito próximos de resposta entre as equipes. Caso comprovada a violação do regulamento todas as equipes envolvidas serão desclassificadas.

Caso 2 – Tempos de respostas impossíveis

Por eventualidade alguma equipe por falta de ética e espírito de competitividade revele suas respostas na Internet e outra equipe querendo tirar vantagem simplesmente comece a copiar essas respostas e a responder as questões em intervalos de tempo muito curtos.

Esses tempos de respostas considerados impossíveis serão identificados e as equipes envolvidas auditadas. Caso comprovada a violação do regulamento todas as equipes envolvidas serão desclassificadas.

Caso 3 – Denúncias

Os milhares de participantes serão os melhores fiscais do DNA. Todas as equipes podem e devem denunciar quaisquer violações do regulamento por parte de terceiros.

Dessa forma apenas as equipes que realmente realizarem as pesquisas e tiverem um comportamento esportivo ético conseguirão chegar até o final do desafio.

Caso 4 – Troca de respostas entre equipes

É proibido qualquer tipo de divulgação dos enunciados, imagens, áudios, vídeos e repostas integrantes de cada um dos desafios e do Enigma Final em qualquer meio de comunicação. A divulgação irá desclassificar a equipe infratora.

É proibido pedir ajuda, pistas ou dicas em sites de relacionamento como Orkut e outros. Caso sejam encontrados pela equipe de monitoramento ou por meio de denúncias as equipes envolvidas serão desclassificadas.

Tenha atenção! Às vezes um integrante de uma equipe faz um simples comentário em uma comunidade onde outras equipes tenham divulgado respostas. A coordenação não terá como avaliar se a sua equipe usou ou não uma dessas respostas. Assim, aconselhamos que sua equipe não use esses sites durante o DNA e evite assim uma desclassificação.

Caso 5 – Equipes mais adiantadas passando apenas os enunciados para outras equipes.

É proibido uma equipe adiantada passar mesmo que apenas as perguntas dos desafios para outras equipes que ainda não chegaram nesse desafio.

Como última dica, deixamos uma situação para reflexão.

Imaginem que uma equipe que esteja em primeiro lugar na Classificação tenha respondido apenas 5 das 10 questões de cada uma das 11 etapas. Essa equipe terminaria as 11 etapas com 55 desafios respondidos.

Sua equipe respondeu 50 desafios, está com dificuldade para responder o desafio atual e ainda faltam mais duas etapas inteiras para serem completadas, ou seja, mais 20 desafios. Faltam apenas duas horas para encerrar o prazo final. O que é melhor fazer?

- A) Persistir em resolver o desafio atual?
- B) Arriscar e desistir de alguns desafios e buscar, dentro dos outros 20 que faltam, encontrar seis mais fáceis, que a equipe consiga responder dentro de duas horas e chegar ao final com 56 desafios resolvidos?
- C) Esperar e ver se alguma outra equipe encerra com mais de 55 desafios resolvidos?
- D) Resolver 4 desafios de cada uma das etapas restantes para ganhar as pistas?
- E) Relaxar e esperar o enigma final, garantindo a vitória com a pontuação adquirida ao solucioná-lo o mais cedo possível?

Para concluir

O DNA é mais que um jogo de perguntas e respostas. O objetivo vai além de acertar o maior número de desafios dentro do prazo limite e de desvendar o enigma final. As equipes devem acompanhar o andamento umas das outras para desenvolver estratégias. É importante saber decidir quando persistir em responder um desafio para ganhar vantagem, e quando desistir de respondê-lo para evitar chegar ao prazo final com poucos pontos acumulados e poucas pistas que levam à resposta do enigma final.

Lembramos que o enigma final valerá, inicialmente, 25.000 pontos e que uma equipe pode encerrar o prazo para responder as 11 etapas com menos pontuação e mesmo assim superar as primeiras colocadas, resolvendo o enigma final em primeiro lugar e concluindo um maior número de tarefas extras.

Tenham sempre em mente que o objetivo do DNA não é resolver todos os desafios, afinal o tempo será curto. O objetivo central é acompanhar o desempenho das outras equipes e conseguir responder o maior número de questões possíveis, concluir as tarefas extras e conquistar todas as pistas dentro do tempo estipulado.

A decisão é de vocês!

Boa sorte!

Coordenação do DNA.