REGULAMENTO OFICIAL — BATALHAS COPA SAESP 2027
MÉDICOS EM ESPECIALIZAÇÃO SBA | RESIDENTES EM ANESTESIOLOGIA MEC
ACADÊMICOS DE MEDICINA

Coordenação: Cirilo Haddad Silveira e Marcus Lourenço

1) Apresentação e objetivo

As Batalhas COPA SAESP 2027 são competições presenciais de perguntas e respostas sobre Medicina, Anestesiologia e cuidado perioperatório. A atividade promove aprendizado ativo, integração entre instituições e revisão de conhecimentos, com regras comuns e classificação independente em cada batalha.

2) Datas e horários

Data: 24 de abril de 2027, sábado. **Local**: Espaço dos Residentes do COPA SAESP.

Batalha	Horário	Comparecimento até
Acadêmicos de Medicina	10h40 às 11h20	10h30
Médicos em formação SBA e MEC	16h às 16h40	15h50

2.1) Eventuais alterações de horário serão comunicadas pelos canais oficiais e no local da atividade. Cada bloco tem duração prevista de 40 minutos.

3) Categorias e elegibilidade

3.1 Todos os competidores devem estar regularmente inscritos no COPA SAESP 2027 e manter, no dia da disputa, o vínculo exigido para a respectiva batalha.

3.2 Acadêmicos de Medicina: estudantes regularmente matriculados em curso de Medicina. Os integrantes podem pertencer a instituições diferentes.

3.3 Médicos em formação: médicos em especialização SBA e residentes em Anestesiologia MEC competem na mesma batalha. Os integrantes de cada equipe não precisam estar vinculados ao mesmo CET/SBA ou ao mesmo programa de residência credenciado pela CNRM/MEC.

3.4 Cada pessoa poderá integrar apenas uma equipe. Não são admitidas equipes que misturem acadêmicos e médicos.

4) Composição das equipes e substituições

4.1 Cada equipe terá três titulares e indicará um deles como capitão, responsável pela comunicação com a organização e por indicar o porta-voz de cada partida.

4.2 É permitida a indicação de um mentor médico anestesiologista. Sua atuação limita-se à preparação antes da batalha; ele não participa no palco nem orienta a equipe durante a competição.

4.3 As substituições serão aceitas até o encerramento do credenciamento, com atualização do cadastro e manutenção dos critérios de elegibilidade. Após o início da batalha, não haverá substituições.

4.4 Excepcionalmente, a coordenação poderá autorizar a participação com dois titulares, aplicando o mesmo critério às demais equipes. Com apenas um integrante disponível, a equipe será considerada ausente, por W.O.

5) Inscrições e confirmação

5.1 A previsão inicial é de seis equipes por batalha. Terão prioridade os seis primeiros cadastros completos que atendam ao regulamento. As demais equipes integrarão a lista de espera, sem prejuízo da ampliação prevista no item 7.

5.2 A inscrição será realizada pelo formulário oficial do COPA SAESP 2027. Devem ser informados:

a) Nome da equipe e batalha em que pretende competir.

b) Instituição ou instituições de vínculo e modalidade de formação SBA ou MEC, quando aplicável.

c) Nome completo dos três titulares e identificação do capitão, com e-mail e telefone de contato.

d) Nome do mentor, se houver, e aceite dos termos de participação e de uso de imagem.

5.3 O envio do formulário não garante a vaga. A participação dependerá da validação da elegibilidade e da confirmação da organização, enviada ao e-mail do capitão. A relação de equipes confirmadas será divulgada nos canais oficiais do congresso.

5.4 O capitão deve acompanhar as comunicações e repassá-las aos demais integrantes. Inscrições incompletas somente terão prioridade após sua regularização.

6) Credenciamento e chamada das equipes

6.1 As equipes deverão comparecer com antecedência mínima de dez minutos. O credenciamento será encerrado cinco minutos antes do horário previsto para a batalha, salvo ajuste anunciado pela organização.

6.2 No credenciamento, serão conferidos a inscrição no congresso, os nomes dos integrantes e o vínculo acadêmico ou institucional. A organização poderá solicitar crachá, documento de identificação ou comprovante de matrícula ou de vínculo ao programa.

6.3 Concluído o credenciamento, serão informados o número de equipes admitidas, o formato, a quantidade de perguntas por fase e o chaveamento. Haverá explicação das regras e teste da botoeira.

6.4 A equipe deverá estar disponível quando chamada. A ausência ou a presença de menos de dois titulares poderá resultar em W.O., observado o item 4.4. Antes do início da primeira partida, a vaga poderá ser ocupada por equipe elegível da lista de espera, respeitada a ordem de inscrição completa.

7) Equipes adicionais e adaptações no local

7.1 Poderá haver número de equipes superior ao inicialmente previsto, inclusive por procura e inscrições presenciais durante o COPA SAESP 2027. Nessas situações, a coordenação poderá admitir equipes adicionais e adaptar o formato no próprio local, conforme o tempo disponível, a estrutura e o número de participantes, desde que atendidos os critérios de elegibilidade.

7.2 A admissão de novas equipes e a composição definitiva da disputa ocorrerão antes da primeira partida da respectiva batalha. As equipes excedentes serão consideradas pela ordem de inscrição completa, sem retirar vagas de equipes já confirmadas e presentes.

7.3 As adaptações poderão incluir fase preliminar, classificatória simultânea, alteração do chaveamento, avanços diretos por sorteio e redução do número de perguntas, nos termos dos itens 8 e 9.

7.4 Toda adaptação será anunciada antes do início da fase afetada, registrada pela organização e aplicada de modo uniforme às equipes dessa fase. Resultados regularmente concluídos serão preservados. Se não houver viabilidade para ampliar a disputa, as equipes excedentes permanecerão na lista de espera.

8) Formato da competição e chaveamento

8.1 As duas batalhas terão classificação e premiação independentes. O formato-base é eliminatório: quem vencer avança, e quem perder é eliminado, ressalvada a disputa do terceiro lugar.

8.2 Formato-base para seis equipes: duas partidas de quartas de final, envolvendo quatro equipes, enquanto duas avançam diretamente às semifinais por sorteio. As duas vencedoras das quartas se juntam a elas. Os vencedores das semifinais disputam a final; os perdedores disputam o terceiro lugar.

8.3 Para cinco a oito equipes, o quadro inicial será organizado da seguinte forma:

Equipes	Partidas de quartas de final	Avanços diretos às semifinais
5	1 partida com 2 equipes	3 equipes
6	2 partidas com 4 equipes	2 equipes
7	3 partidas com 6 equipes	1 equipe
8	4 partidas com 8 equipes	Nenhum

8.4 Com quatro equipes, a disputa começa nas semifinais. Com três, será realizada uma semifinal e uma equipe avançará diretamente à final por sorteio; a perdedora da semifinal ficará em terceiro lugar. Com duas, haverá apenas a final, sem terceiro colocado. Com menos de duas equipes, não haverá disputa competitiva.

8.5 Os confrontos, as posições na chave e os avanços diretos serão definidos por sorteio público antes do início das partidas. O avanço direto dispensa apenas a partida correspondente e não gera pontos.

Classificatória para número maior de equipes

8.6 Acima de oito equipes, ou quando necessário para cumprir o tempo do bloco, poderá ser aplicada uma classificatória simultânea com todas as equipes admitidas. As quatro melhores avançarão às semifinais.

8.7 Nessa classificatória, todas responderão às mesmas cinco perguntas de múltipla escolha, com até vinte segundos após a leitura integral do enunciado e das alternativas para registrar cada resposta. Serão utilizados cartões identificados por equipe ou sistema próprio, com registro individual e apresentação simultânea ao sinal do apresentador. A resposta registrada será definitiva; resposta ausente ou fora do tempo não pontua.

8.8 Cada acerto valerá dez pontos, sem transferência de resposta e sem uso da botoeira. A classificação seguirá o total de acertos. Os placares da classificatória não serão transportados para as partidas eliminatórias.

8.9 Empates que interfiram na definição das quatro classificadas serão resolvidos por novas perguntas simultâneas, apenas entre as equipes empatadas, até o preenchimento das vagas. As equipes já classificadas manterão suas vagas. Não haverá eliminação por sorteio.

8.10 Definidas as quatro classificadas, os confrontos das semifinais serão sorteados entre elas. A partir dessa fase, aplica-se a dinâmica com botoeira do item 9. Outra fase preliminar eliminatória poderá ser adotada se anunciada antes da disputa, com critérios equivalentes aos deste regulamento.

9) Dinâmica das partidas e pontuação

9.1 O apresentador conduzirá as partidas, apoiado pela comissão científica e pela equipe responsável pelo cronômetro, botoeira e placar. As perguntas serão, em regra, de múltipla escolha, com quatro alternativas e uma resposta correta.

9.2 O apresentador fará a leitura integral do enunciado e das alternativas e, então, liberará a botoeira. A primeira equipe identificada pelo sistema terá o direito de responder. Acionamentos anteriores à liberação não conferem prioridade e exigem reinício do acionamento.

9.3 As equipes terão até cinco segundos após a liberação para acionar a botoeira. Se nenhuma acionar, a questão será encerrada sem pontuação e o gabarito será apresentado.

9.4 Reconhecida pelo apresentador, a equipe terá até vinte segundos para responder. Os titulares poderão conversar entre si dentro desse prazo. Somente o porta-voz verbalizará a resposta oficial, indicando a letra ou o

conteúdo inequívoco da alternativa. A primeira resposta declarada como definitiva será considerada e não poderá ser alterada.

9.5 Se a resposta estiver correta, a equipe receberá os pontos da rodada. Se estiver incorreta, se recusar a responder ou se exceder o tempo, a equipe adversária terá uma única oportunidade de resposta, em até quinze segundos após ser autorizada pelo apresentador.

9.6 Na transferência, a pergunta não será relida integralmente; o apresentador poderá repetir as alternativas, mantendo o cronômetro em andamento. Se a adversária acertar, receberá o valor integral da rodada. Se também errar ou exceder o tempo, nenhuma equipe pontuará.

9.7 Cada pergunta permite pontuação para apenas uma equipe. Não há desconto de pontos por erro comum ou resposta fora do tempo, sem prejuízo das penalidades por irregularidade.

Pontuação das partidas com cinco perguntas

Rodada	1	2	3	4	5
Valor por acerto	10 pontos	10 pontos	20 pontos	30 pontos	40 pontos

9.8 Vencerá a equipe com o maior total de pontos ao final da partida. Os placares serão zerados a cada novo confronto; resultados de partidas diferentes não serão somados nem comparados para definir colocação.

Partidas reduzidas e controle do tempo

9.9 Para adequação ao bloco, poderão ser realizadas partidas com três perguntas, valendo, respectivamente, dez, vinte e trinta pontos. A quantidade de perguntas e os valores serão informados antes da fase e serão iguais em todos os confrontos dessa fase. Não se reduzirá uma partida já iniciada.

9.10 Se houver sete ou oito equipes no formato eliminatório, recomenda-se o uso de três perguntas nas quartas de final, preservando cinco nas semifinais e na final. A coordenação definirá a configuração antes da disputa, conforme o tempo disponível.

9.11 O cronômetro será interrompido apenas por determinação da organização. Ao final de cada questão, o apresentador confirmará o gabarito e a atualização do placar, com breve comentário educativo quando houver tempo.

10) Desempates e definição do terceiro lugar

10.1 Em partidas eliminatórias empatadas, haverá perguntas extras com a regra de botoeira e os tempos de vinte e quinze segundos. A primeira equipe a acertar vencerá. Se nenhuma acertar, serão aplicadas novas questões até o desempate.

10.2 Com quatro ou mais equipes, as perdedoras das semifinais disputarão o terceiro lugar. Por restrição de tempo, poderá ser adotada uma pergunta decisiva, repetida até haver acerto, conforme o item 10.1. Essa opção será anunciada antes das semifinais.

10.3 Com três equipes, aplica-se o item 8.4. Empates da classificatória simultânea seguem o item 8.9. Não serão criados novos critérios de desempate durante a disputa.

11) Conduta e contestações

11.1 A botoeira será testada antes da batalha. Se houver falha ou dúvida técnica sobre a prioridade de acionamento, o cronômetro será interrompido. Corrigido o problema, a questão poderá ser reiniciada se nenhuma resposta ou informação comprometer sua validade.

11.2 Falha que prejudique a igualdade, revelação antecipada do gabarito ou interferência externa relevante exigem anulação e substituição da questão por outra de mesmo valor. Serão retirados apenas os pontos da questão anulada. Na classificatória simultânea, a substituição valerá para todas as equipes.

11.3 O capitão poderá contestar erro de regra, placar ou gabarito, ou ambiguidade do enunciado, imediatamente após a questão e antes da leitura da seguinte. Na última, deverá fazê-lo antes da confirmação do resultado e da saída das equipes.

11.4 A comissão científica comunicará às equipes uma decisão fundamentada. Erros de julgamento ou de placar serão corrigidos; questões sem resposta única e válida serão substituídas conforme o item 11.2.

11.5 Contestações capazes de alterar o vencedor serão resolvidas antes do confronto seguinte das equipes afetadas. A decisão final da coordenação encerra a revisão na atividade ao vivo.

12) Integridade acadêmica e penalidades

12.1 São proibidos consultas externas, uso de celular, relógio inteligente ou fone e comunicação com mentor, torcida ou terceiros durante a batalha. Recursos de acessibilidade previamente informados e autorizados não constituem consulta externa. Pessoas com acesso prévio às questões não poderão competir nem atuar como mentores.

12.2 A torcida poderá incentivar entre as questões e deverá permanecer em silêncio durante leitura e resposta. Dicas ou gestos poderão levar à substituição da questão. Só haverá penalidade à equipe se comprovada participação ou obtenção deliberada de benefício na irregularidade.

12.3 Conforme a gravidade e a reincidência, caberão advertência, perda do direito de resposta, anulação de pontos irregulares ou desclassificação. Fraude, agressão ou manipulação deliberada da botoeira poderão gerar desclassificação imediata, sem advertência prévia.

12.4 A penalidade e seu motivo serão registrados e comunicados, assegurada breve manifestação do capitão. O membro da organização com vínculo direto com a equipe não decidirá a contestação ou penalidade, sendo substituído por outro membro designado.

13) Conteúdo e elaboração das questões

13.1 Serão abordados conhecimentos de Medicina e Anestesiologia, incluindo farmacologia, via aérea, ventilação, hemodinâmica, segurança, crises, dor e cuidado perioperatório, com complexidade adequada a cada batalha.

13.2 A comissão científica revisará as questões em português, com gabarito e fundamentação prévios, e reservará perguntas extras. Os conjuntos de cada fase terão extensão e dificuldade comparáveis, sem repetição de questões já expostas na mesma batalha.

14) Premiação

Batalha	Colocação	Prêmio por integrante
Médicos SBA e MEC	1º lugar	Um brinde surpresa e uma inscrição no COPA SAESP
Médicos SBA e MEC	2º lugar	Uma inscrição em workshop SAESP no Centro de Simulação SAESP em 2027
Médicos SBA e MEC	3º lugar	Dois livros da Série SAESP
Acadêmicos de Medicina	1º lugar	Uma inscrição no COPA SAESP

Acadêmicos de Medicina	2º lugar	Dois livros da Série SAESP
Acadêmicos de Medicina	3º lugar	Um livro da Série SAESP

14.1 A organização divulgará a edição do COPA SAESP contemplada e as condições de uso antes das batalhas. A premiação não inclui transporte, hospedagem ou outras despesas.

14.2 Os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos dos titulares credenciados que efetivamente participaram. Não abrangem o mentor nem permitem conversão em dinheiro ou crédito, transferência ou adiamento para outra edição ou data.

14.3 O workshop será escolhido entre as opções e vagas disponibilizadas pela SAESP, observados os requisitos de participação. A inscrição não utilizada na data informada perderá a validade, sem crédito.

15) Uso de imagem e voz

15.1 O aceite do termo de uso de imagem na inscrição autoriza gratuitamente o uso de imagem e voz em fotos e vídeos da atividade para divulgação institucional da SAESP e do COPA SAESP, em canais e materiais oficiais, sem limitação territorial, conforme o termo.

16) Proteção de dados pessoais

16.1 Os dados servirão à organização, comunicação, validação de elegibilidade e registro institucional, conforme a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais e a política de privacidade da SAESP. Poderão ser divulgados equipes, participantes, instituições e resultados; e-mails e telefones não serão publicados.

17) Disposições finais

17.1 A participação implica a aceitação deste regulamento. Casos não previstos serão resolvidos pela coordenação com equidade e transparência, preservados os resultados válidos e as adaptações aqui autorizadas.

17.2 As comunicações oficiais observarão este regulamento. Mudanças serão anunciadas antes da fase afetada. Ao final, serão registrados os resultados e as três primeiras colocações, quando houver equipes suficientes.