



DIA DA EUROPA 2014

REGRAS DO CONCURSO “EUROPA QUIZ - OS AÇORES E A UNIÃO EUROPEIA”

1. O Concurso “Europa Quiz - Os Açores e a União Europeia” é um concurso (tipo Trivial) com perguntas de cultura geral sobre os Açores, a União Europeia e a Europa;
2. Existem quatro Categorias de perguntas: **História; Geografia & Demografia; Instituições e Pessoas; os Açores na União Europeia;**
3. A cada equipa são atribuídos 2 Jokers que poderão ser utilizados em qualquer altura do jogo e quando a equipa entender jogá-los.



4. As equipas devem anunciar a decisão de jogar o Joker, mostrando a carta de joker em primeiro lugar e escolhendo de seguida a categoria da pergunta a ser formulada pelo (a) apresentador (a);
5. Cada pergunta respondida correctamente equivale à obtenção de 1 ponto, com excepção das respostas certas ao utilizarem o Joker que valem 3 pontos;
6. Cada equipa terá que responder obrigatoriamente a 1 pergunta de cada uma das quatro categorias, alternadamente e antes de poder repetir novamente uma categoria, ou seja a cada conjunto de quatro perguntas, cada uma deverá ser de uma categoria diferente;
7. As perguntas serão feitas de forma sequencial às 9 equipas respeitando a ordem do sorteio prévio. Cada equipa escolherá a categoria a que quer responder e só o seu porta-voz poderá dar a resposta em nome da equipa;
8. A pergunta será feita pelo(a) apresentador(a) e validada pelo mesmo antes de ser atribuída (ou não) a pontuação respectiva. Em caso de dúvida será consultado o Júri do Concurso;
9. O tempo de resposta para cada pergunta é de 20 segundos. A resposta será considerada pelo Júri se iniciada antes do término dos 20 segundos;
10. Apenas a 1ª resposta dada será válida, mesmo que o tempo limite ainda não se tenha esgotado;
11. Vencerá o concurso a equipa que chegar primeiro à pontuação máxima de 15 pontos ou que no final do tempo do jogo (45 mins) tiver mais pontos. O 2º e 3º classificados serão apurados da mesma forma;
12. Terminados os 45 minutos de jogo, todas as equipas deverão ter respondido a igual número de perguntas. Se tal não se verificar, deverá ser terminada a ronda às equipas em falta para que fiquem todas com o mesmo número de perguntas;
13. No caso de se verificar um empate quando terminar o tempo limite do jogo, recorrer-se-á ao sistema de ‘morte súbita’, fazendo assim uma pergunta a cada equipa à vez até que uma das equipas erre.