REGIÃO AUTÓNOMA DOS AÇORES
PRESIDÊNCIA DO GOVERNO
Secretário Regional da Presidência
Gabinete do Subsecretário Regional dos Assuntos Europeus e Cooperação Externa

DIA DA EUROPA 2010

REGRAS DO CONCURSO 'EUROPA QUIZ'

1. O concurso 'Europa Quiz' é um concurso (tipo Trivial) com perguntas de cultura geral sobre os Açores e a União Europeia e sobre 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. Cada pergunta respondida correctamente equivale à obtenção **de 1 ponto, com excepção das respostas certas ao utilizarem o Joker que valem 3 pontos;**

5. 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);

6. Cada equipa terá que **responder obrigatoriamente a 1 pergunta de cada uma das quatro categorias**, antes de poder repetir novamente as categorias;

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.**