

# Regulamento Geral do Campeonato Nacional de Quiz

O Campeonato Nacional de Quiz consiste num evento de dois dias que inclui as seguintes competições:

- Competição de Pares
- Competição Individual
- Competição Experimental (Liga de Quiz)
- Competição de Equipas

## Procedimento Geral para todas as provas

Cada pergunta deve ter apenas uma resposta escrita, sendo que a apresentação de respostas diferentes resultará na atribuição de zero pontos na pergunta em questão, mesmo que uma das respostas esteja correcta.

Qualquer infracção cometida durante a realização do campeonato será severamente punida com a imediata entrega de folha de respostas e proibição de participação nas restantes competições. Estas infracções incluem consulta da Internet por telemóvel, troca de respostas, cópia de resposta alheia ou outras que atentem à honestidade entre os jogadores de Quiz.

## Competição de Pares

Consiste na resposta a quatro blocos de vinte e cinco perguntas, com intervalo de cinco minutos a meio do jogo.

A classificação final será feita pela soma da pontuação de todos os blocos.

No início da prova será feita uma pergunta cuja resposta consiste num número, a resposta mais próxima da correcta em valor absoluto servirá para desempate caso haja um ou mais pares com igual classificação.

## Competição Individual

Consiste na resposta a quatro blocos de vinte e cinco perguntas, com intervalo de cinco minutos a meio do jogo.

A classificação final será feita pela soma da pontuação de todos os blocos.

No início da prova será feita uma pergunta cuja resposta consiste num número, a resposta mais próxima da correcta em valor absoluto servirá para desempate caso haja um ou mais jogadores com igual classificação.

## Competição Experimental (Liga de Quiz)

A competição experimental será composta por dois quizzes classificatórios com 12 perguntas cada, em que os jogadores poderão usar 5 jokers (por quiz).

Cada pergunta certa vale 20 pontos e, ao usar um joker numa pergunta, caso esteja certa, ganha-se pontos adicionais consoante a percentagem de pessoas que erraram essa pergunta.

**Exemplo:** Se se acertar uma pergunta com joker e 60% dos jogadores falharem ameilham-se 80 pontos (20+60).

Caso se use um joker e a resposta esteja incorrecta perde-se 20 pontos.

Após estes dois quizzes classificatórios, os 8 primeiros classificados desta fase apuram-se para uma fase de eliminatórias de confronto directo da seguinte forma.

Quartos-de-final:

- Primeiro contra oitavo
- Segundo contra sétimo
- Terceiro contra sexto
- Quarto contra quinto

Meias-finais:

- Vencedor com melhor classificação dos quizzes classificatórios contra vencedor com pior classificação nos quizzes classificatórios
- Os outros dois vencedores um contra o outro

Final:

- Vencedores das meias-finais

Jogo de 3º/4º lugar:

- Derrotados das meias-finais

Nesta fase, os quizzes terão 8 perguntas cada e os jogadores pontuarão as respostas do adversário da seguinte forma:

- 1 pergunta a valer 3 pontos
- 3 perguntas a valer 2 pontos
- 3 perguntas a valer 1 ponto
- 1 pergunta a valer 0 pontos

Um jogador ganhará os pontos atribuídos pelo adversário às suas respostas correctas.

Em caso de empate em pontos, ganhará quem tiver tido melhor classificação dos quizzes classificatórios.

## Competição por Equipas

A competição de equipas será constituída pelas seguintes provas:

- ❑ **Prova Escrita (vinte pontos)** - Às equipas será distribuída uma folha com questões e charadas.
- ❑ **Quiz Letra Dupla (cinquenta e dois pontos)** - São efectuadas às equipas duas séries de vinte e seis perguntas, na primeira série cada resposta começa por uma letra diferente, seguindo a ordem alfabética, na segunda série cada pergunta começa por uma letra diferente, as equipas não sabem a ordem seguida.
- ❑ **Quiz Audiovisual (cinquenta pontos)** - As equipas responderão a cinquenta perguntas para identificação de imagens dispostas no ecrã ou identificação de sons.
- ❑ **Quiz de Bar (cinquenta pontos)** - São efectuadas às equipas cinquenta perguntas de cultura geral.

A classificação final será feita pela soma da pontuação de todas as provas da competição de equipas.

No início da prova será feita uma pergunta cuja resposta consiste num número, a resposta mais próxima da correcta em valor absoluto servirá para desempate caso haja uma ou mais equipas com igual classificação.

## Casos omissos

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização tendo em conta a verdade desportiva.