



## Regulamento

# Concurso de Trivial Pursuit

### Artigo 1.º

O pelouro da Cultura da Comissão Organizadora da Queima das Fitas de Coimbra 2018 (adiante designada COQF) promove um Concurso de Trivial, que se regerá pelo presente regulamento e regras.

### Artigo 2.º

Este concurso dirige-se a todos os estudantes do Ensino Superior de Coimbra que desejem participar, devendo para isso identificar-se no ato da inscrição com nome completo, número de estudante, número de Bilhete de Identidade/ Cartão de Cidadão e e-mail.

### Artigo 3.º

O concurso realizar-se-á no dia 21 de março de 2018, na Cantina dos Grelhados, às 21:00h.

### Artigo 4.º

1. As inscrições devem ser feitas na Sala da Queima das Fitas (com horário compreendido entre as 17.00h e as 21) no primeiro piso do edifício da AAC, até 19 de março de 2018. O pagamento de 2€ por equipa deve ser efetuado no ato da inscrição.
2. As inscrições ficam restritas ao número máximo de 45 equipas de 2 elementos.

### Artigo 5.º

1. O concurso será constituído por duas eliminatórias e uma final.
2. Na primeira eliminatória, vão a jogo 5 equipas. Posto isto, existirão 9 jogos na primeira eliminatória, com 5 equipas cada um. Dos 9 jogos da primeira eliminatória, serão apuradas as 2 equipas com mais triângulos ao fim do tempo de jogo (20 min.), em cada um para a segunda eliminatória.
3. Na segunda eliminatória existirão 3 jogos, com seis equipas em cada. As duas equipas com mais triângulos ao fim do tempo de jogo (20 min.), em cada jogo da segunda eliminatória, seguem para a final.
4. No jogo relativo à final, participarão as 6 equipas apuradas. Este jogo não terá limite de tempo. Fica em 1º lugar a equipa que conseguir completar a rodela com todos os triângulos no menor tempo possível; Fica em 2º e 3º lugar as equipas que tiverem mais triângulos aquando do fim do jogo (momento em que a equipa vencedora completa a rodela).
5. As regras detalhadas encontram-se anexas ao presente regulamento.

### Artigo 6.º

1. O prémio para a equipa que ficar em 1º lugar será 1 convite geral de parque da Queima das Fitas 2018 por elemento;



2. O prémio para a equipa que ficar em 2º lugar serão 2 convites pontuais de parque da Queima das Fitas 2018 por elemento;
3. O prémio para a equipa que ficar em 3º lugar será 1 convite pontual de parque da Queima das Fitas 2018 por elemento.
4. Os convites estão sujeitos às seguintes contribuições solidárias: convite geral de Parque 4 euros e convite pontual 1 euro, valores a pagar no levantamento.

**Artigo 7.º**

1. A COQF poderá efectuar alterações que entenda necessárias ao presente regulamento, desde que as comunique aos proponentes.
2. O eventual cancelamento do concurso não importa em qualquer responsabilidade da COQF.

**Artigo 8.º**

A COQF reserva a si o direito de resolução das situações omissas neste Regulamento.

**Artigo 9.º**

Ao participar no Concurso, os concorrentes declaram aceitar cumprir na íntegra este Regulamento.



## Regras Concurso de Trivial

### Eliminatórias

Tempo de jogo – 20 minutos

1. As equipas lançam os dados, uma de cada vez, e começa o jogo com a que obtiver o número mais alto.
2. A primeira equipa a jogar lança o dado outra vez e, partindo da casa central, avança em qualquer direção, tantas casas quantas indicadas pelo número do dado. Quando a equipa chegar a essa casa deve responder a uma pergunta das seguintes categorias assinaladas, sendo elas representadas por cores: azul (geografia), cor de rosa (espetáculo), amarelo (história), castanho (arte e literatura), verde (ciência e natureza), cor de laranja (desporto e lazer).
3. Não é necessário ir às casas principais para os obter. Na final, é necessário ir as casas principais para obter os “queijinhos”. No entanto, se houver comum acordo entre os participantes que disputam a final, esta regra pode converter-se à regra da eliminatória.
4. Tira-se, então, um cartão de uma das caixas e a pergunta, feita por um elemento da organização, tendo a questão que ser aquela cuja cor corresponde à da casa onde se encontra a equipa.
5. Se a equipa responder corretamente à questão, tem o direito de lançar novamente o dado e de responder a uma nova pergunta consoante a cor da casa e assim sucessivamente, até falhar a resposta, cedendo, então, a vez à outra equipa.
6. Em cada jogada, a equipa pode mudar de direção, mas não pode voltar sobre os seus próprios passos no decurso de uma mesma jogada. A equipa deve avançar tantas casas quantas indicadas pelo número do dado.
7. Os cartões que já serviram uma vez são colocados na parte posterior da caixa de onde foram retirados.
8. Quando uma equipa responde corretamente às perguntas, coloca-se um triângulo da cor correspondente da categoria na rodela dessa equipa.
9. Ganha quem tiver mais triângulos passados os 20 minutos. Em caso de empate, a escolha da pergunta para desempate será da competência da organização do Concurso.

### Final

1. O jogo decorrerá normalmente, sem limitação de tempo.
2. Ganha a equipa que completar a rodela no menor tempo.