

# CONCURSO Quem Sabe, Sabe!

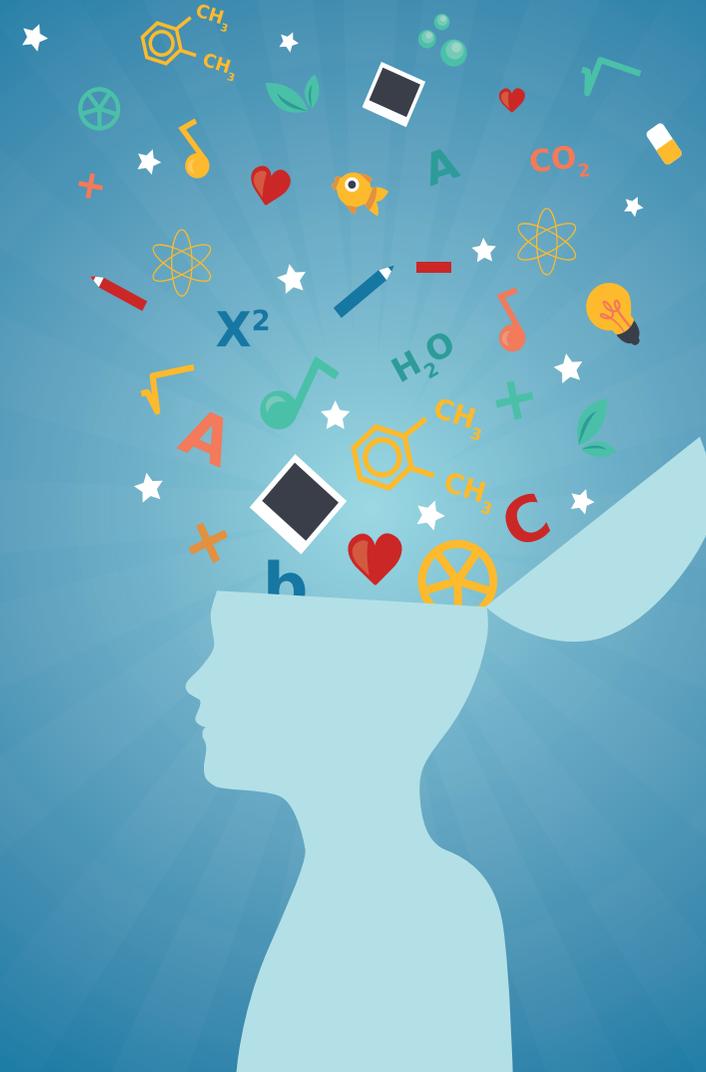
- > O próximo candidato avança para se sentar na cadeira principal.
- > O concorrente não responde no tempo estabelecido:
  - caso o concorrente ainda não tenha utilizado a ajuda «Passar», esta é automaticamente colocada em jogo. O concorrente usa obrigatoriamente a sua ajuda «Passar», deixa o lugar em frente ao apresentador e vai sentar-se no último lugar da fila. O concorrente que está na primeira cadeira vai ocupar o lugar em frente ao apresentador e responder obrigatoriamente à questão.
  - caso a ajuda «Passar» já tenha sido utilizada pelo concorrente anteriormente, este é eliminado do jogo.
  - O concorrente decide passar (só o pode fazer uma vez). O concorrente abandona o lugar e regressa à fila de cadeiras. O candidato da primeira cadeira avança para a cadeira principal e os outros avançam um lugar.

Em caso de utilização da ajuda «Passar», o próximo concorrente não tem outra alternativa senão tentar responder corretamente à pergunta (o tempo para responder é repostado). Não poderá utilizar a sua própria ajuda para passar na pergunta existente. Caso não responda no tempo estabelecido, ou responda incorretamente, é eliminado do jogo. Assim sendo a tática desempenhará um papel crucial neste jogo.

## FINALÍSSIMA

Os concorrentes vencedores de cada ronda, terão lugar na finalíssima. O apresentador lerá as perguntas e o primeiro concorrente a acionar a campainha deverá responder dentro do limite de tempo de 45 segundos. Se falhar a resposta, será eliminado. Passa-se à pergunta seguinte, podendo ocorrer as seguintes situações:

- Os concorrentes são sucessivamente eliminados até haver um único concorrente em jogo que será o vencedor;
- Se ao fim de quinze perguntas, houver mais do que um concorrente sem respostas erradas, vencerá aquele que tiver respondido acertadamente ao maior número de perguntas;
- Havendo empate relativamente ao número de respostas certas, o desempate é decidido através do sistema de morte súbita.
- O vencedor da finalíssima receberá um cheque-prenda no valor de 50 € (cinquenta euros).



## INSCRIÇÃO

### NOME

### DATA DE NASCIMENTO

### MORADA

### ENCARREGADO DE EDUCAÇÃO

### EMAIL

### TELEMÓVEL

### DECLARAÇÃO

Eu, abaixo assinado, declaro que li e aceito todos os termos do regulamento, autorizando o meu educando, acima mencionado, a participar na iniciativa Quem Sabe, Sabe!

Mais informo que entregarei este boletim de inscrição à organização da iniciativa, através de uma das formas disponíveis no regulamento.

\_\_\_\_\_  
Encarregado de Educação

## REGULAMENTO

O concurso "Quem Sabe, Sabe!" é organizado pela Biblioteca Municipal Tomaz Ribeiro e tem lugar no dia 31 de outubro de 2015, a partir das 15h.

Podem participar todas as crianças interessadas, entre os 8 e os 12 anos de idade. É uma atividade sujeita a pré-inscrição, através do email [biblioteca@cm-tondela.pt](mailto:biblioteca@cm-tondela.pt), do telefone 232 811 110 ou do telemóvel 917 503 206, na pagina do Município em [www.cm-tondela.pt](http://www.cm-tondela.pt) ou, pessoalmente, na Biblioteca Municipal de Tondela.

Limite de inscrições: mínimo - 12 crianças e máximo - 24 crianças

### REGRAS DO JOGO

- Em cada ronda, 6 concorrentes sentam-se em cadeiras designadas de 1 a 6.
- A posição inicial dos jogadores é determinada por o lançamento de um dado. O jogador que obtiver maior pontuação escolhe a cadeira que vai ocupar e assim sucessivamente até ao concorrente que obteve a pontuação mais baixa.
- Assim que a ordem do jogo tiver sido determinada, o candidato na cadeira 1 é o primeiro a sentar-se na cadeira principal em frente ao apresentador que explicará as regras do concurso.
- Cada concorrente tem somente uma ajuda: «Passar», o que significa que os concorrentes deverão tentar responder corretamente à pergunta ou passar. Os concorrentes deverão responder às 15 perguntas dentro dos seguintes limites de tempo:
  - **15** segundos para as perguntas 1-5
  - **30** segundos para as perguntas 6-10
  - **45** segundos para as perguntas 11-15
- O tempo começa a contar assim que a quarta possibilidade de resposta for revelada.
- Logo que o concorrente tiver visto a pergunta e as quatro respostas. Poderão ocorrer as seguintes situações:
  - > O concorrente responde à pergunta dentro do tempo limite e avança para a próxima pergunta.
  - > O concorrente não consegue acertar na resposta e é eliminado do jogo.