

# Bases xerais do concurso



## Equipos

- Para inscribivros debedes formar un equipo de tres compoñentes como máximo. Poñédelle un nome e enchede unha folla de inscrición que atoparedes na biblioteca.

## Categorías

- Hai dúas categorías: **Junior e Genius**. Podedes participar en calquera delas (só nunha)
- Os equipos da categoría **Junior** non contestan ao preguntón. O resto das probas son as mesmas para ambas as dúas
- A puntuación de cada categoría contabilízase por separado, de maneira que os equipos dunha categoría non compiten contra os da outra.

## O xogo

- O xogo consta de varias probas. As instrucións de cada unha delas se indica nas seguintes páxinas, e estarán expostas no taboleiro da olimpiada, na páxina web do centro e na aula virtual.
- Cada día publicarase no taboleiro de anuncios da olimpiada e na aula virtual unha pregunta, ademais doutras probas, como se indica máis abaixo.
- Tedes un determinado prazo para entregar a resposta, que ven indicado nas bases particulares de cada proba. Nese tempo poderedes empregar calquer servizo da biblioteca, libros, ordenadores, internet, wifi, etc.
- Cando remate o prazo, publicarase a resposta no taboleiro da olimpiada e na aula virtual.
- Cada proba ten unha puntuación indicada explícitamente. Os equipos que presentedes a resposta acertada dentro do prazo, sumaredes os puntos en xogo.
- Podedes gañar comodíns para recuperar puntos perdidos. As normas dos comodíns detállanse máis adiante.
- Habilitarase para cada equipo unha conta de usuario na *Aula Virtual* do centro (Consulta as instrucións na páxina web). Para responder, tedes que acceder co voso nome de usuario e contrasinal á Aula Virtual, e alí ao curso *Olimpiada*, onde atoparedes as probas de cada día.
- O equipo gañador será o que acumule máis puntos ó remate da olimpiada.
- En caso de empate, gañará o equipo que teña máis comodíns acumulados. Se aínda así, o empate persiste, o xurado citará aos equipos igualados para unha proba final de desempate.

## Normas

- O xogo debe desenvolverse nun clima de deportividade e respectuosa competitividade.
- Se o xurado detecta amaños entre equipos ou calquer outro comportamento antideportivo, adoptará medidas, incluíndo a descualificación do equipo ou equipos implicados.

## Premios

- Hai premios para os tres primeiros clasificados da categoría **Genius** e máis para o primeiro clasificado da **Junior**

## O xurado

- O xurado estará composto polos membros do equipo da biblioteca e outros profesores colaboradores

# Pregunta do día



## Bases do xogo

- Cada día, entre o primeiro e o segundo recreo, publícase unha pregunta cunha determinada puntuación que ven indicada (se non se indica o contrario, é de 1 punto).
- Tedes ata as 10:45 do seguinte día lectivo para contestala. Non serán admitidas respostas fora de prazo.
- Para responder, debedes acceder á *Aula Virtual* do centro e escribir alí a resposta, ou depositar a resposta na urna da biblioteca, indicando o día da pregunta (ollo, o día da pregunta, non o día da resposta).
- Só se permite unha resposta por equipo para cada pregunta.
- Os equipos que acertedes sumaredes os puntos correspondetes, e o resto nin suma nin resta puntos.



# Pista a pista

## Bases do xogo

- Cada día publícase unha pista sobre algo ou alguén: debes acertar de que ou de quen se trata.
- O xogo ten unha duración de 5 días como máximo, de luns a venres.
- Podedes contestar **unha soa vez** durante a semana. Se a resposta entregada é a correcta, sumades os puntos en xogo dese día.
- Se acertades o luns, martes ou mércores (1ª, 2ª ou 3ª pista), sumades 3 puntos; se acertades o xoves sumades 2 puntos e o venres, 1 punto. Ademais, se acertades o luns, martes ou mércores, gañades 1 comodín.
- Para responder, debes acceder á *Aula Virtual* do centro e escribir alí a resposta, ou depositar a resposta na urna da biblioteca, marcando a opción *pista a pista*, e o día da pista (ollo, o día que se publicou a pista, non o día da resposta)
- Se a resposta entregada non é a correcta non sumades nin restades ningún punto, pero lembrade que non podedes volver a contestar.
- O primeiro día da semana seguinte publicarase a resposta.



# Aposta

## Bases do xogo

- Os mércores publícase unha pregunta, ou unha proba adicional, chamada **APOSTA da semana**, na que os participantes arriscades parte dos vosos puntos.
- Os equipos que acertedes sumaredes os puntos correspondentes, e se fallades **restades** eses puntos; se non contestades, nin sumades nin restades.
- Tedes ata o luns seguinte ás 10:45 para contestala. Non se admitirán respostas fora de prazo.
- Para responder, debedes acceder á *Aula Virtual* do centro e escribir alí a resposta, ou depositar a resposta na urna da biblioteca, marcando a opción *aposta*.

# Preguntón



## Bases do xogo

- Os luns publícase unha pregunta de maior dificultade e lóxicamente de maior puntuación: O **preguntón da semana**.
- Os equipos participantes tedes ata a **fin do primeiro recreo do luns seguinte** para contestala. Non serán admitidas respostas fora de prazo.
- En moitos casos haberá á vosa disposición unha folla especial para facilitar a resolución desta proba.
- Para responder, debedes acceder á *Aula Virtual* do centro e escribir alí a resposta, ou depositar a folla de resposta do preguntón na urna da olimpiada na biblioteca, dentro do prazo antes indicado.
- Os equipos que acerten sumarán os puntos correspondentes, o resto nin suma nin resta puntos.

# Comodín



## Bases e normas de utilización

- Cada día podedes gañar un comodín, que podedes trocar directamente por puntos de probas falladas ou non contestadas.
- **Para gañar un comodín** tedes que:
  1. Indicarnos nun impreso de comodín como o da figura, xunto coa resposta **da pregunta do día**, o libro onde atopáchedes a resposta e a **páxina concreta**. Os impresos deposítanse na urna que atoparedes na biblioteca  
Se o libro non é da nosa biblioteca, debedes traer o libro, unha fotocopia ou unha foto da páxina coa resposta, para verificar (o libro ten que ser físico, non virtual)
  2. **Acertar** esa pregunta.
  3. Tamén podedes gañar comodíns acertando o pista a pista o luns, martes ou mércores
- Os comodíns serven para recuperar os puntos perdidos durante a semana desta maneira:
  - Na **pregunta do día** e no **preguntón**, para recuperar os puntos perdidos en respostas falladas ou omitidas. Descontaranse tantos comodíns como puntos perdidos
  - Na **aposta**, para recuperar o punto descontado por unha resposta fallada. Descontarase un comodín
  - No **pista a pista** para dar opción a unha nova resposta. Descontaranse tantos comodíns como puntos houbera en xogo o día da resposta fallada
- Na seguinte semana, o xurado reemprazará os puntos perdidos polos comodíns adquiridos a semana anterior. Os comodíns non empregados en reemprazar puntos perdidos acumúlanse, e ao final da Olimpiada, súmanse aos puntos obtidos a razón de 1 punto por cada dous comodíns

COMODÍN

Para conseguir un comodín indicanos no recadro de abaixo un libro no que atopaches a resposta á pregunta do día

**Campos obrigatorios:**

Nome do equipo \_\_\_\_\_

Día da pregunta \_\_\_\_\_

Título do libro \_\_\_\_\_

Tomo (se a obra ten varios volumes) \_\_\_\_\_

Páxina \_\_\_\_\_