

Bases xerais do concurso



Equipos

- Para inscribiros debedes formar un equipo de tres compoñentes como máximo. Poñédelle un nome e enche 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 na páxina web do centro e na aula virtual.
- Cada día publicarase na aula virtual (se hai usuarios) 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.
- Cando remate o prazo, publicarase a resposta na aula virtual.
- Cada proba ten unha puntuación indicada explicitamente. 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.
- O equipo gañador será o que acumule máis puntos ao 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 calquera 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.
- Só se permite unha resposta por equipo para cada pregunta.
- Os equipos que acertedes sumaredes os puntos correspondentes, 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.
- Se a resposta entregada non é a correcta non sumades nin restades ningún punto, pero lembre 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.

Preguntón



Bases do xogo

- Os luns publícase unha pregunta de maior dificultade e loxicamente de maior puntuación: O **preguntón da semana**.
- Os equipos participantes tedes ata as **10:45 do luns seguinte** para contestala. Non serán admitidas respostas fora de prazo.
- En moitos casos haberá á vosa disposición unha folla especial na biblioteca para facilitar a resolución desta proba.
- Para responder, debedes acceder á *Aula Virtual* do centro e escribir alí a resposta 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 servirá para restituír puntos de probas falladas ou non contestadas.



- **Para gañar un comodín** tedes que:
 1. **Acertar** esa pregunta.
 2. Responder á pregunta especial para comodín que acompaña a figura do lado nas preguntas do día
 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 substituirá os puntos perdidos polos comodíns adquiridos a semana anterior. Os comodíns non empregados en substituír puntos perdidos acumúlanse, e ao final da Olimpiada, súmanse aos puntos obtidos a razón de 1 punto por cada dous comodíns