

# Liga Inter-Residências SASUC

Regulamento de atividade lúdica

Trivial Pursuit



## Regulamento *Trivial Pursuit*

### Artigo 1.º

#### Participação

A participação implica a aceitação dos regulamentos divulgados e é realizada integrada numa equipa devidamente inscrita.

### Artigo 2.º

#### Equipa

1. As equipas serão compostas por, no mínimo, três (3) jogadores e, no máximo, cinco (5) jogadores, sendo dois (2) suplentes. Cada equipa terá de ter um capitão/responsável.
2. Podem participar equipas exclusivamente masculinas, exclusivamente femininas ou mistas.
3. Cada equipa deverá proceder à inscrição dentro dos prazos definidos, indicando todos os jogadores e o capitão/responsável.
4. O nome da equipa estará sujeito a validação por parte da Comissão Organizadora.
5. Serão permitidas alterações à constituição das equipas após o início da competição, desde que comunicadas com 48h de antecedência, via e-mail, à Comissão Organizadora.
6. A forma de constituição das equipas é da exclusiva responsabilidade dos participantes.
7. Nenhum jogador poderá jogar em mais do que uma equipa.

### Artigo 3.º

#### Competição

1. As equipas, em cada jogo, deverão apresentar três jogadores, sob pena de serem eliminadas do torneio, por falta de comparência.
2. As equipas que faltarem a um jogo são, automaticamente, eliminadas do torneio.
3. As datas e os horários de realização dos jogos serão divulgados antecipadamente.
4. Se alguma equipa não estiver presente até 10 minutos após a hora de início do jogo, é registada falta de comparência.
5. As equipas deverão apresentar-se 15 minutos antes da hora de início de cada jogo, junto da Comissão Organizadora.
6. Todos os elementos da equipa têm de apresentar o cartão de estudante/trabalhador.
7. No decorrer da competição, os jogadores deverão respeitar as regras, bem como todas as decisões tomadas pela Comissão Organizadora.
8. Qualquer ato de indisciplina grave será penalizado pela Comissão Organizadora, com a desclassificação imediata da equipa, sem direito a reclamação.
9. Se algum membro da equipa for visto a utilizar o telemóvel ou quaisquer outros dispositivos de comunicação ou de pesquisa *on* e *off-line* durante o jogo, a equipa será eliminada automaticamente e sem direito a justificação.
10. No final de cada jogo, o responsável de equipa deverá dirigir-se à Comissão Organizadora, para assinar o boletim de jogo, confirmando todos os dados contidos no mesmo.
11. As deslocações das equipas para os jogos são da sua exclusiva responsabilidade. Nem a Comissão Organizadora, nem os SASUC, assumem qualquer responsabilidade neste âmbito.

## Artigo 4.º

### Jogos

#### 1. Procedimento de jogo

- a. Em cada mesa de jogo, o *Trivial Pursuit* contém 1 tabuleiro de jogo, 1 dado e cartões com perguntas e respostas de diversas categorias;
- b. As equipas lançam os dados, uma de cada vez, e começa o jogo a equipa que obtiver o número mais alto;
- c. A primeira equipa a jogar, lança o dado outra vez e, partindo da casa central, avança em qualquer direção, tantas casas quantas as indicadas pelo número do dado. Quando a equipa chegar a essa casa, deve responder a uma pergunta das seguintes categorias:

i. Arte e Literatura

ii. Geografia

iii. Entretenimento

iv. Desporto  e Lazer

v. História 

vi. Ciências  e Natureza

As cores e    categorias podem variar em função da edição do jogo.

- d. Tira-se, então, um cartão de uma das caixas com a pergunta, que será feita por um elemento da Comissão Organizadora, tendo a questão que ser da cor correspondente à da casa onde se encontra a equipa;

- e. Cada equipa tem 30 segundos para responder. O tempo começa a ser contabilizado assim que o elemento da Comissão Organizadora termine de ler a pergunta;
- f. 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 sempre tantas casas quantas as indicadas pelo número do dado;
- g. Os cartões que já foram utilizados uma vez são colocados na parte posterior da caixa de onde foram retirados;
- h. Quando uma equipa responde corretamente às perguntas, coloca-se um queijinho da cor corresponde à categoria da questão acertada;
- i. Em caso de empate, será escolhida, pela Comissão Organizadora, uma pergunta sobre a cidade ou a Universidade de Coimbra para o desempate. Esta pergunta é feita às equipas que se encontrarem com o mesmo número de queijinhos e a resposta deverá ser escrita pelas equipas. É realizado este procedimento até se apurar apenas o número de equipas que faltarem para a eliminação seguinte;
- j. A equipa vencedora será aquela que obtiver o maior número de queijinhos, não sendo necessário ir às casas principais para os obter.

## 2. Eliminatórias

- a. Cada jogo terá a duração de 50 minutos;
- b. Em cada jogo, a primeira pergunta feita a todas as equipas é referente à cidade ou à Universidade de Coimbra;
- c. Poderão, eventualmente, decorrer duas ou mais eliminatórias em simultâneo, até se apurar a totalidade de equipas para a final;
- d. Se a equipa responder corretamente à questão ganha um queijinho, passando o dado a outra equipa;

- e. No fim dos 50 minutos de jogo, quem tiver mais queijinhos vence o jogo e passa para a eliminatória seguinte.

### 3. Final

- a. O jogo terá a duração de 60 minutos;
- b. A segunda pergunta para a todas as equipas é referente à cidade ou à Universidade de Coimbra;
- c. Na final, se a equipa responder corretamente, tem o direito a lançar novamente o dado e a responder a uma nova pergunta, e assim sucessivamente até falhar a resposta, cedendo, então, a vez a outra equipa.

### Artigo 5.º

#### Outros

1. Os casos omissos no presente regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora.