



O presente Regulamento abrange a 3ª Edição da Competição Nacional que se realiza na plataforma AQUAQUIZ e que decorre entre os dias 21 de fevereiro e 11 de março de 2022.

O AQUAQUIZ é um jogo interativo e pedagógico constituído por um conjunto de perguntas sobre a água, as suas características e o seu valor em diferentes dimensões. As perguntas têm diferentes níveis de dificuldade e estão integradas em quatro categorias: Planeta Azul, Fábricas de Água, Aqua Lab e Uso Eficiente.

O AQUAQUIZ é de acesso livre mas sujeito a registo e está disponível para acesso *online*. Permite a realização de Jogos de Tabuleiro ou de Batalhas, em contexto escolar ou em ambiente familiar. Para poder participar os/as jogadores/as têm de estar individualmente inscritos (<https://www.aquaquiz.pt/pt/registo>).

A Política de Privacidade e os Termos e Condições do AQUAQUIZ podem ser consultados *online*:

- <https://www.aquaquiz.pt/pt/politica-privacidade>
- <https://www.aquaquiz.pt/pt/termos-condicoes>

Os Jogos de Tabuleiro podem ser realizados entre duas a cinco pessoas, em modo presencial ou em modo remoto:

- no modo presencial os participantes jogam “Tod@s Junt@s” no mesmo equipamento ou espaço físico, sendo por isso o mais adequado a um contexto de realização de jogo de tabuleiro em sala de aula ou ambiente familiar;
- o modo de jogo remoto permite que os adversários disputem o jogo de tabuleiro “À distância”, utilizando cada participante o seu equipamento, sendo desta forma o formato ideal para que os alunos possam jogar entre eles a partir das respetivas casas.

O tabuleiro de jogo tem um circuito de jogo infinito e o fim de cada partida é controlado por tempo de jogo, estando garantido que todos/as os/as jogadores/as respondem ao mesmo número de perguntas. Cada jogador/a recebe pontuação por cada resposta correta e no final da partida os três lugares do pódio conferem pontuação adicional.

A Batalha constitui um duelo de 10 perguntas entre duas pessoas. O/A jogador/a que cria a Batalha é o primeiro a responder à série de 10 perguntas. Em seguida é a vez do/a adversário/a responder às mesmas 10 perguntas. Ganha o/a jogador/a que responder ao maior número de perguntas corretamente ou, em caso de empate, quem tenha sido mais rápido. Apenas o/a vencedor/a da Batalha recebe pontuação pela vitória.

A versão completa das Regras do Jogo está disponível *online* e pode ser consultada em: <https://www.aquaquiz.pt/pt/regras>

A 3ª Edição da Competição Nacional abrange os perfis de utilizador:

- Alunos/as – estudantes do 5º ao 9º ano de escolaridade;
- Professores/as – docentes que lecionem do 5º ao 9º ano de escolaridade;

No decurso de uma competição os/as alunos/as podem realizar diariamente tantos Jogos de Tabuleiro e tantas Batalhas quanto pretendam. Contudo, apenas os 10 primeiros Jogos de Tabuleiro finalizados e as primeiras 10 Batalhas concluídas em cada dia lhes permitem acrescentar pontuação à sua classificação pessoal. Os restantes podem ser disputados, contudo não somam pontos para efeitos de *ranking* (na competição). Os/As Alunos/as recebem pontuação por cada resposta correta num Jogo de Tabuleiro, quando terminam um Jogo de Tabuleiro em 1º, 2º ou 3º Lugar e ainda quando vencem uma Batalha.

Os/As Professores/as recebem pontuação por cada jogo presencial criado e terminado no AQUAQUIZ. Sugere-se que os jogos dinamizados em ambiente de sala de aula sejam criados por Docentes, de forma a colecionarem pontos para a sua classificação pessoal. Os/As Professores/as também recebem pontuação ao sugerir novas questões de *quiz* que possam vir a integrar o AQUAQUIZ.

A pontuação de cada Escola é obtida pela relação entre o número total de jogos finalizados pelos/as alunos/as de 2º e 3º ciclo e o número total de alunos/as registados e a jogar. Para pontuar, a Escola tem de ter um mínimo de 20 jogadores/as registados/as e a participar no AQUAQUIZ.

Os/As vencedores/as da 3ª Edição da Competição Nacional são apurados/as com base nas classificações obtidas, conforme sistema de pontuação constante nas Regras do Jogo (<https://www.aquaquiz.pt/pt/regras>) e após realização das necessárias validações antifraude.

A classificação é calculada em tempo real e encontra-se disponível no painel de Classificações (<https://www.aquaquiz.pt/pt/classificacoes>).

A 3ª Edição da Competição Nacional premeia os 5 primeiros classificados de 2º Ciclo, 3º Ciclo, Docentes e Escolas:

PRÉMIOS				
	Estudantes 2º ciclo	Estudantes 3º ciclo	Docentes	Escolas
<b>1º lugar</b>	Laptop	Laptop	Laptop	Projetor + Laptop
<b>2º lugar</b>	Tablet	Tablet	Tablet	Laptop
<b>3º lugar</b>	Tablet	Tablet	Tablet	Laptop
<b>4º lugar</b>	Headphones	Headphones	Tablet	Laptop
<b>5º lugar</b>	Headphones	Headphones	Tablet	Laptop

Após a comunicação da vitória efetuada por escrito pelo Promotor do AQUAQUIZ, se solicitado por este algum contacto para envio do prémio, os/as premiados/as dispõem de um prazo de 60 dias para reclamar o seu prémio.

Os casos omissos resultantes do presente Regulamento serão resolvidos em concordância com o estipulado nos Termos e Condições e nas Regras do Jogo da plataforma AQUAQUIZ, e de acordo com as orientações do Promotor do Jogo.