

O presente Regulamento abrange a 4ª Edição da Competição Nacional que se realiza na plataforma AQUAQUIZ e que decorre entre os dias 8 e 29 de março de 2023.

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 4ª 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*. No máximo, podem sugerir até 10 questões e recebem pontuação por cada questão aprovada para integrar a base de dados do 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 4ª 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 4ª 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
1º lugar	Tablet	Tablet	Laptop	Projetor + Laptop
2º lugar	Jogo de Tabuleiro	Jogo de Tabuleiro	Tablet	Laptop
3º lugar	Jogo de Tabuleiro	Jogo de Tabuleiro	Tablet	Laptop
4º lugar	Headphones	Headphones	Jogo de Tabuleiro	Jogo de Tabuleiro
5º lugar	Headphones	Headphones	Jogo de Tabuleiro	Jogo de Tabuleiro

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.