

# CONCURSO DE GRUPOS DE CULTURA CLÁSICA *SAPERE AUDE*

## ***IX ENCUENTRO GRECOLATINO***

1. Cada centro presentará **dos alumnos** al concurso sin límites de edad o curso, bien entendido que todos los participantes deberán estar matriculados en Cultura Clásica o Latín y Griego en el centro por el que participen.

2. Las preguntas se escogerán de la selección propuesta por AMUPROLAG, cuyo enlace con todas las preguntas está disponible en la web de la asociación.

3. Todos los equipos participarán simultáneamente, dispuestos en mesas. En cada mesa habrá un número y el nombre del equipo. Además, cada equipo designará un portavoz.

4. Antes de comenzar, un miembro de cada equipo se reúne con el presentador que sortea el puesto con los alumnos mediante papeles. Los alumnos se colocan en la mesa que corresponda al número elegido.

5. Cada equipo dispone de 20 segundos para responder. La respuesta la realizará siempre el portavoz. Una vez que éste dé una respuesta, aunque aún no hayan acabado los 20 segundos, no podrá dar otra. Los segundos serán controlados por un profesor o alumno que sólo se dedique a eso.

6. En seis casillas de la ruleta habrá un color (uno de los siete del juego); en cuatro habrá un número. Habrá además dos casillas de "duelo" (ver más abajo) y una de "elige un color".

Los colores se asocian a los siguientes temas:

- 1 Historia (Amarilla)
- 1 azul claro (deportes y espectáculos)
- 1 lila (personajes)
- 1 etimologías y vocabulario (azul oscuro)
- 1 mitología (rojo)
- 1 ciencia y filosofía (verde)
- 1 locuciones (naranja)

Además

2 de duelo.

1 de elige color.

1 pregunta áurea.

7. Todos los equipos parten con 50 puntos. A lo largo del juego un equipo puede quedarse sin puntos más, pero siempre se le permitirá apostar al menos 10.

8. Al girar la ruleta pueden pasar dos cosas:

- a) Que caiga en una casilla de color: el equipo sabrá a qué color debe apostar y decidirá los puntos que apuesta (por ejemplo, 3). Si el equipo falla, esos puntos se restan de su casillero. Si acierta, se suman.
- b) Que caiga en una casilla con la indicación "duelo" o "elige un color". Si es "duelo" se procederá como se indica más abajo. Si es "elige un color" el equipo elige el color que le resulte más conveniente.

**9. La indicación "duelo"** quiere decir que el equipo debe retar a otro, por ejemplo al que desee quitar puntos por ir destacado, traspasándole una pregunta. **El equipo que reta elige el color de la pregunta y los puntos que, en caso de victoria tomará del otro y en caso de derrota, dará al otro.** Entonces, la pregunta se plantea simultáneamente a los dos equipos. Los dos escribirán su respuesta en sendas pizarras portátiles y la darán a leer. En caso de que ambas respuestas sean correctas, los dos equipos obtendrán la mitad de los puntos apostados. Dicho número será par y nunca puede ser mayor que el número de puntos que posea el retado ni el retador. En el duelo no es posible el rebote.

**11. Rebotes.** Habrá dos tipos de rebote.

a) **respuesta aproximada:** el equipo da una respuesta aproximada pero no exacta (por ejemplo, "Termópiles" por Termópilas o "Eurípites" por Eurípides), el presentador dará la voz al equipo que le suceda en el turno de tirada. Si éste es incapaz de dar una respuesta exacta, se dará por válida la respuesta del primer equipo. Si consigue una respuesta exacta, entonces se quedará con los puntos que el apostante pierde.

b) **Respuesta errónea:** si el equipo titular del turno responde erróneamente, el rebote irá pasando a los siguientes equipos, **RESTANDO CINCO PUNTOS** de lo que se apostó en cada rebote, uno a uno hasta que uno acierte la respuesta exacta (no aproximada). El equipo que lo acierte se queda con los puntos de la apuesta menos los que se han ido restando.

Cuando el turno de rebote termina, se reanuda el juego en el orden normal. En las preguntas de "duelo" no hay rebote.

**12. Pregunta aurea:** dentro de la ruleta existirá este nuevo apartado donde al grupo que le toque se le hará una pregunta que no está dentro del catálogo de preguntas dispuestas para el concurso. Es una pregunta sorpresa y su premio será "doble o nada" de lo que apueste.

**13. El concurso tendrá cinco rondas completas,** aunque dicha extensión podrá acortarse a cuatro si el concurso se alarga demasiado. Al término de la última ronda, el equipo con mayor puntuación será el ganador. En caso de empate, se realizará una ronda extra entre los equipos empatados.



Locuciones



V.2.0

