

Regras do "Jogo do Luso"



Regras do “Jogo do Luso”

JdL - JOGO DO LUSO

O **JOGO DO LUSO (JdL)** é um concurso de natureza lúdica, podendo contribuir para animação cultural e divulgação científica. O conceito original e a autoria foram de José Barros. O passatempo foi amadurecido em equipa (Katia Andrade, Joaquim Pinheiro, Leite Carneiro, Pereira Monteiro e José Barros), em cinco edições sucessivas. Em 2006 a organização tornou-se rotativa e anual, integrada no programa do Fórum de Neurologia. O nome do concurso foi inspirado na edição de estreia (Luso, Maio de 2003).

Regulamento

1. Natureza

O **JdL** será um concurso de natureza lúdica, podendo secundariamente contribuir para divulgação cultural e científica.

2. Periodicidade

O **JdL** ocorrerá uma vez por ano, em Maio, integrado no programa do Fórum de Neurologia.

3. Organização

A concepção, organização e apresentação será da responsabilidade da **Equipa JdL**, composta por um grupo sócios independentes da Direcção da SPN.

Cada **Equipa JdL** organizará apenas uma edição, promovendo-se a rotação regional e favorecendo-se a pluralidade de gostos e sensibilidades.

No final de cada sessão, o Presidente da SPN fará o anúncio público da **Equipa JdL** do ano seguinte.

4. Temas

Conjunto de temas, com ponderações variáveis e arbitrárias: a) Neurologia e neurociências; b) História da medicina e da neurologia; c) Cultura médica; d) Informação geral; e) Curiosidades e extravagâncias.

5. Exercícios

O **JdL** é composto por vinte exercícios.

Cada exercício terá a seguinte sequência:

- a) projecção de uma imagem e/ou leitura de um texto, de significado explícito ou misterioso;
- b) presunção rápida, pelas equipas, do grau de facilidade;
- c) aposta de 1 a 3 pontos, que serão creditados (resposta certa) ou cobrados (resposta errada); tempo máximo para definir o valor da aposta: 15 segundos;
- d) leitura e projecção da pergunta e de quatro alternativas de respostas;
- e) escolha da alínea adequada; tempo máximo para a escolha, contado a partir do fim da leitura: 15 segundos;
- f) leitura e/ou projecção da correcção;
- g) crédito ou desconto do valor previamente escolhido para o exercício;
- h) apenas uma vez, no momento que entender, cada uma das equipas tem direito a apostar 4 pontos;
- i) apenas uma vez, no momento que entender, cada uma das equipas tem direito a apostar 5 pontos.

6. Equipas

- a) Serão admitidas até cinco equipas;
- b) As equipas serão constituídas por cinco elementos;
- e) Serão designados dois porta-voz por equipa, no início da sessão:
 - elemento que declara o valor da aposta;
 - elemento que explicita a escolha da alínea correcta.

7. Sessão

- a) Serão oferecidos 30 pontos a cada equipa, aos quais serão somados (ou subtraídos) os valores das apostas;
- b) Todas as equipas responderão, simultaneamente, aos vinte exercícios:
 - exibindo, em 15 segundos, uma placa com o valor da aposta;
 - explicitando, em 15 segundos, a alínea adequada;
 - confirmando ou comentando a escolhas, a pedido do apresentador (facultativo, como animação).
- c) A sequência dos exercícios será imutável e determinada antes da sessão;
- f) O público poderá manifestar-se, podendo ser convidado a participar em modos a definir pela Equipa do JdL;
- g) No final do concurso, se existir um empate entre as equipas melhor classificadas, segue-se a seguinte sequência, apenas entre elas e interrompida logo que se atinja o desempate:
 - resposta a uma nova pergunta (máximo de duas perguntas);
 - sorteio.

8. Júri, casos omissos e reclamações

- a) O **Júri JdL** será constituído por três elementos da Direcção da SPN;
- b) Os casos omissos serão resolvidos pelos apresentadores do jogo ou pelo Júri JdL;
- c) Reclamações sobre conteúdos (científicos, culturais ou outros) não serão apreciadas em tempo real do jogo, nem poderão alterar a sua sequência, alinhamentos ou resultados;
- d) As respostas a reclamações sobre conteúdos, a título de eventual reparação intelectual, serão posteriormente divulgadas pelos meios da SPN.