



## ***Quem Quer Ser Psicólogo?***

### **Regulamento**

1. O «*Quem Quer Ser Psicólogo?*» é um concurso no formato pergunta-resposta, onde para cada pergunta há quatro opções de resposta, havendo apenas uma resposta certa.
2. Só poderão participar no concurso, alunos do Mestrado Integrado em Psicologia (MIPsi) ou Mestrado em Psicologia Aplicada (MPA) da Universidade do Minho.
3. Os participantes concorrem em grupos de 3 elementos.
4. O concurso é constituído por uma eliminatória inicial, uma semi-final e uma final.
5. A eliminatória realiza-se no dia 20 de Abril de 2015, pelas 17:30 horas, à porta-fechada, em local a anunciar.
6. A semi-final e a final serão abertas ao público, no dia 22 de Abril de 2015, pelas 15 horas, no Auditório da Escola de Psicologia.
7. Para participar no concurso, cada equipa deverá preencher um formulário de inscrição, disponível no site da AEPUM ([www.aepum.pt](http://www.aepum.pt)), até ao dia 13 de abril de 2015.
8. Para formalizar a inscrição, as equipas deverão proceder ao pagamento da taxa de inscrição, no valor de 3,00€ (três euros por equipa) e enviar o comprovativo de pagamento para o e-mail [social@aepum.pt](mailto:social@aepum.pt), até às 00 horas do dia 16 de abril de 2015.
9. A falta de pagamento ou de comprovativo referente ao mesmo até ao prazo estipulado implica a anulação da inscrição.
10. Os participantes receberão um e-mail de confirmação até dia 17 de abril de 2015, com todas as informações relevantes, incluindo os locais e horários de realização das fases do concurso.
11. Todas as equipas deverão comparecer nos locais estipulados 5 minutos antes do início das sessões. Será feita uma chamada antes do início de cada fase do concurso para confirmar todas as presenças.



12. Em caso de falta ou atraso, a equipa fica automaticamente eliminada, não havendo devolução da taxa de inscrição.

**13. Regras do jogo:**

- a. A equipa deve registar a sua opção de resposta no tempo e grelha definidos para esse efeito.
- b. O tempo de apresentação de cada questão é de 60 segundos.
- c. A resposta só poderá ser uma de 4 opções, entre A, B, C e D.
- d. Não serão admitidos qualquer tipo de auxiliares de memória, dispositivos móveis, contactos com o público ou restantes participantes, com o risco de exclusão do concurso.
- e. A primeira fase será constituída por 40 questões e as respostas registadas em grelha fornecida.
- f. Como resultado da eliminatória, serão seleccionados 4 equipas para a semi-final.
- g. Em caso de empate na passagem à semi-final, serão apresentadas 10 questões adicionais às equipas, sendo que errar uma questão dará exclusão imediata. Se ainda assim não forem apurados as 4 equipas semi-finalistas, serão feitas mais 10 questões, porém, com tempo de resposta a ser verificado e usado como critério de exclusão no final.
- h. Na semi-final, serão apresentadas 20 questões, destas serão seleccionadas 3 equipas finalistas.
- i. Estas 3 equipas finalistas serão submetidas a 20 novas questões que funcionarão como uma nova filtragem, de modo a garantir apenas 2 equipas finalistas.
- j. Nesta fase, o critério de desempate, caso seja necessário, será novamente o tempo de resposta a 15 questões adicionais.
- k. Na final, as equipas terão ao dispor uma campainha, tendo primazia na resposta aquela que carregar primeiro, e, caso a resposta esteja errada, passa

Associação de Estudantes de Psicologia da Universidade do  
Minho



a oportunidade para a outra equipa, sendo que a vencedora será aquela que tiver o maior número de respostas certas.

- I. As respostas, tanto na semi-final como na final, serão dadas através de placas, fornecidas para o efeito, que possuem as opções de resposta, A, B, C ou D.
  - m. No final de cada eliminatória as equipas terão acesso à chave correta, sendo que na semi-final e final esta será dada em tempo real.
14. Cada elemento da equipa vencedora receberá como prémio um «Cartão Dá», no valor de 15,00€ (quinze euros), utilizável no Grupo *Sonae* (lojas *Continente*, *Worten*, *Worten Mobile*, *Zippy*, *MO*, *Sport Zone*, *GeoStar*, *Wells* ou *Note-It*). O valor do cartão não é revertível em numerário.
  15. Todas as questões serão projetadas e apresentadas em formato *PowerPoint*.
  16. O concurso só se realiza com um mínimo de 5 equipas.
  17. Este regulamento é suscetível a alterações, comunicadas em tempo útil aos participantes.