**2e QUIZT ’ET**  **SPELREGELS**

* Iedere kwisploeg bestaat uit 4 personen
* Iedere ploeg kiest vooraf een “ploegnaam” en noteert deze op alle kwisbladen
* Bij aanvang van de kwis meldt iedere ploeg waar de joker wordt ingezet (dubbele puntentelling)
* Iedere kwisronde bestaat uit 2 delen die tegelijkertijd moeten ingeleverd worden.
	+ - Vragenronde aardrijkskunde + fotoronde
		- Vragenronde sport + fotoronde
		- Vragenronde natuur + fotoronde
		- Vragenronde TV series + fotoronde (nieuw!)
		- Vragenronde cultuur + fotoronde
		- Vragenronde wetenschap + fotoronde
		- Vragenronde varia + fotoronde
		- Vragenronde muziek + luisterronde

Voor elke ronde kunnen max .2x10 punten verdiend worden.

Iedere ploeg kan **vooraf** op een onderwerp zijn **JOKER inzetten** waardoor deze kwisronde (vragenronde + fotoronde / luisterronde) dubbel geteld wordt

* Er worden ook **2 extra tafelrondes** voorzien waar telkens max. 20 punten kunnen verdiend worden.
	+ - Culinair (smaak- en fotoronde)
		- Taal (puzzel- en leesronde)

Voor deze tafelrondes krijgen jullie voor het oplossen van de vragen meerdere rondes de tijd.

* Na de vragenronde krijgt men 2 minuten ploegoverleg



* In totaal zal de kwis op max. 220 ( 200 + 20 Joker) punten staan.
* Bij een ex aequo in de totaalstand volgt er een praktische proef. De ploeg die het best scoort op deze proef wint.
* Tenzij bij de vraagstelling anders vermeld, moeten alle antwoorden in **DRUKLETTERS** geschreven worden.
* Onduidelijk geschreven antwoorden worden sowieso als fout beschouwd.
* Spellingfouten in de antwoorden worden niet als fout aangerekend maar het antwoord moet wel juist klinken.

Denk erom: “ Meedoen is het belangrijkste in een kwis ” althans volgens Bart Peeters