**2e QUIZT ’ET** [](http://www.google.be/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwizkNvlk4bUAhXPaVAKHTsXCpoQjRwIBw&url=http://ocavancopy.com/whys-it-so-hard/&psig=AFQjCNE6UV0CfmHi0YBLz9x4d1SEuSazBQ&ust=1495633582834848) **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