

REGULAMIN TURNIEJU JEDEN Z DZIESIĘCIU

1. W turnieju może wziąć udział każdy uczeń Gimnazjum im. Kazimierza Wielkiego w Wieliczce.
2. Zgłoszenia są przyjmowane do dnia 28.04.2017 r. (uczestnicy wycieczki do Hiszpanii do 5.05.2017 r.) do Pani Alicji Staszaków osobiście lub za pomocą dziennika elektronicznego.
3. Jeżeli chętnych będzie więcej niż 10 osób, organizatorzy przewidują eliminacje.
4. Na początku gry każdy z zawodników będzie losował numer swojego stanowiska.
5. Pytania będą zadawane w kategoriach związanych z przedmiotami nauczanyymi w naszej szkole.
6. Uczestnicy prezentują się w stroju galowym.

Zasady ogólne

1. Do gry przystępuje dziesiątka uczestników.
2. Czas do namysłu i rozpoczęcia odpowiedzi wynosi 3 sekundy. Rozpoczęcie poprawnej odpowiedzi w trakcie sygnału oznaczającego upływanie trzech sekund zalicza odpowiedź.
3. W przypadku złej odpowiedzi prowadzący podaje poprawną.
4. Decyzja prowadzącego jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca dla uczestników.
5. Na każdym stanowisku są trzy kwiatki oznaczające tzw. szanse. Zła odpowiedź lub brak odpowiedzi, po upływie ustalonego czasu, to utrata szansy, czyli odłożenie kwiatka. W całej grze, z wyjątkiem I etapu, obowiązuje zasada, że utrata trzech szans oznacza odpadnięcie z gry.
6. Utrata ostatniego kwiatka informuje o wyeliminowaniu z gry.
7. Ewentualne wątpliwości gracza dotyczące regulaminu należy wyjaśnić przed rozpoczęciem gry.
8. Nad prawidłowym przebiegiem turnieju czuwa trzyosobowa komisja.
 - Przewodniczący: pilnuje przebiegu całości konkursu. Ma przed sobą zestaw pytań i pilnuje, aby Prowadzący zadawał kolejne pytania zgodnie z numeracją.
 - Jeden z członków Komisji zapisuje przyznawane zawodnikom punkty, które potem zsumuje. Odnotowuje także utracone szanse.

- Drugi z członków Komisji pilnuje czasu przeznaczanego na udzielenie odpowiedzi przez uczestnika (3 sekundy). Jeśli czas odpowiedzi minie, informuje o tym (dzwoneczkiem). Uczestnik nie zdobywa wtedy punktu oraz traci szansę. Nie należy jednak przerywać zawodnikowi płynnie udzielanej odpowiedzi.

Etapy gry

I etap – rozpoczęcie gry

Gracze mają po trzy szanse. Każdemu graczowi prowadzący zadaje dwa pytania. Za jedną złą odpowiedź lub jej brak – zawodnik traci jedną szansę. Dwa błędy eliminują uczestnika z gry.

Ci, którzy odpowiedzieli na co najmniej jedno pytanie, przechodzą dalej.

II etap

W tym etapie każdy z grających ma tyle szans, ile wyniósł z I etapu. Gracze, po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, wskazują zawodnika do następnego pytania.

Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności zawodnika. Jeśli nie udzielił on dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje następne pytania kolejnym graczom tak długo, aż zostanie podana poprawna odpowiedź.

Jeżeli wskazany gracz nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal gracz, który ostatni udzielił prawidłowej odpowiedzi. II etap trwa do chwili, kiedy pozostanie trzech graczy.

III etap – finał

Do III etapu przechodzą trzech zawodnicy, którzy:

- dostają po trzy nowe szanse,
- dostają po tyle punktów, ile szans zachowali po dwóch etapach (czyli maksymalnie mogą otrzymać trzy punkty).

Trzy błędnie udzielone odpowiedzi lub ich brak – powodują opuszczenie gry (utrata trzech szans). W tym etapie w puli jest czterdzieści pytań.

Etap III dzieli się na dwie części:

I część

Prowadzący zadaje pytania wszystkim graczom. Kto pierwszy się zgłosi (podniesie rękę) i poprawnie odpowie na pytanie, otrzymuje dziesięć punktów. Zawodnicy mogą zgłaszać się podczas odczytywania pytania, jednak po zgłoszeniu się do odpowiedzi prowadzący odczytuje pytanie do

końca i wtedy zaczyna się pomiar czasu. Zła odpowiedź lub jej brak, po podniesieniu ręki, to strata szansy. Jeżeli jeden z graczy nie zgłosi się do odpowiedzi w ciągu trzech sekund od momentu zadania pytania – wówczas nikt nie traci szansy. Grający, który pierwszy odpowie dobrze na trzy pytania, rozpoczyna drugą część tego etapu.

II część

Gracz, który udzielił dobrej odpowiedzi może wskazać innego gracza lub sam odpowiadać na kolejne pytanie. Za dobrą odpowiedź gracz otrzymuje dziesięć punktów, a przy wskazaniu na siebie – dwadzieścia punktów. Za odpowiedź błędną lub jej brak w ustalonym czasie - następuje strata jednej szansy i kolejnego pytanego wskazuje zawodnik, który uprzednio udzielił dobrej odpowiedzi.

W przypadku, gdy gracz wskazał na siebie i nie odpowiedział, prowadzący kieruje pytanie do wszystkich i odpowiada ten, kto pierwszy się zgłosi, naciskając przycisk na swoim stanowisku.

Jeżeli odpowiedź jest poprawna, gracz, który jej udzielił, ma znów możliwość wyboru – albo odpowiada sam, albo wskazuje innego zawodnika.

Zakończenie

Zakończenie gry następuje w takich przypadkach:

1. Zostaje jeden gracz (pozostali dwaj odpadli na skutek utraty trzech szans) i ten wygrywa, bez względu na liczbę punktów. Zawodnik odpowiada dalej, aż do wyczerpania pytań lub utraty pozostałych szans, uzyskując w ten sposób możliwość zwiększenia swojej punktacji.

Za każdą zachowaną szansę, po wyczerpaniu puli pytań, dolicza się po dziesięć punktów. Zwycięzca otrzymuje ustaloną przez organizatorów turnieju w danej edycji nagrodę (książkę z autografem pana Tadeusza Sznuka).

2. Kończy się pula 40 pytań. Zawodnikom dolicza się po dziesięć punktów za każdą zachowaną szansę. W tym momencie ustalony jest ostateczny wynik. Wygrywa ten grający, który zgromadził najwięcej punktów. Jeżeli dwóch lub trzech zawodników ma te sama liczbę punktów, organizator zastrzega sobie prawo wyłonienia jednego zwycięzcy poprzez zwiększenie puli pytań o kolejne 10.