



## Regulamin konkursu

INTERAKTYWNY TURNIEJ WIEDZY QUIZSPOTTER

„Turniej Wiedzy o Stanisławie Jachowiczu”

w ramach III Festiwalu Baśniowy Świat Stanisława Jachowicza

w Tarnobrzegu

### 1. ORGANIZATOR KONKURSU

Tarnobrzeski Dom Kultury  
ul. Juliusza Słowackiego 2  
39-400 Tarnobrzeg

#### Realizator:

Quizspotter, [www.quizspotter.com](http://www.quizspotter.com)

Jeśli mają Państwo jakiegokolwiek pytania lub wątpliwości dotyczące formuły turnieju zapraszamy do kontaktu: Renata Domka, Telefon: +48 501 008 513, e-mail: [renata.domka@tdk.tarnobrzeg.pl](mailto:renata.domka@tdk.tarnobrzeg.pl)

### 2. TERMIN I MIEJSCE KONKURSU

29 listopada 2022 r. o godzinie 11:00

Tarnobrzeski Dom Kultury w Tarnobrzegu, ul. Juliusza Słowackiego 2.

*(Uczestnicy proszeni są o przybycie na 15 minut przed rozpoczęciem konkursu)*

### 3. CEL ORAZ ZAKRES TEMATYCZNY TURNIEJU

Celem turnieju jest popularyzowanie postaci oraz twórczości Stanisława Jachowicza.

Materiały polecane do przygotowania na konkurs: [www.tdk.tarnobrzeg.pl](http://www.tdk.tarnobrzeg.pl)

### 4. UCZESTNICTWO W KONKURSIE

Uczestnikami konkursu (graczami) mogą być wyłącznie uczniowie klas VI-VIII skierowani przez szkołę zaproszoną do udziału w konkursie. Każda ze szkół zgłasza do konkursu dokładnie jedną drużynę składającą się z 3 graczy.

Zgłoszenie należy przesłać do dnia **22 listopada** poprzez formularz znajdujący się na stronie internetowej Tarnobrzeskiego Domu Kultury [www.tdk.tarnobrzeg.pl](http://www.tdk.tarnobrzeg.pl)

Konkurs będzie przeprowadzany w formie widowiska edukacyjnego z udziałem widowni. Każdy widz będzie mógł poznać historię i różne ciekawostki, a także przyglądać się rywalizacji dopingując kolegów i koleżanki. Dlatego dla uczniów każdej szkoły przewidziano także do 10 miejsc na widowni.

## **5. PRZEBIEG ROZGRYWKI I ZASADY GRY**

Na pytania prezentowane na ekranie należy **drużynowo** odpowiedzieć, używając powierzonego tabletu. Odpowiedzi i aktualny wynik rywalizacji ukazują się na dużym ekranie po zakończeniu każdej rundy. Pytania będą prezentowane w formie czytanej (przez prowadzącego) oraz pisemnej (na dużym ekranie i na tabletach graczy).

Gra polega na odpowiadaniu na pytania zadawane przez prowadzącego. Gracze mają 30 sekund na udzielenie odpowiedzi, licząc od momentu wyświetlenia pytania. Wybierają jedną odpowiedź z czterech zaproponowanych lub wstrzymują się od odpowiedzi. Rozgrzywka trwa 21 rund. Wygrywa drużyna, która po 21 rundach zdobędzie najwięcej punktów.

W konkursie przewidziano I, II, III miejsca.

W sytuacji remisu, który nie pozwala na rozstrzygnięcie miejsc od I, II lub III po 21 rundach, gracze o tym samym wyniku otrzymają dodatkowe pytanie.

Na początku konkursu zostanie przeprowadzona wprowadzająca w zasady seria próbna.

## **6. PUNKTACJA**

- Poprawna odpowiedź jest nagradzana punktami dodatnimi, zaś błędna karana ujemnymi.
- Liczba punktów, które można zdobyć lub stracić (maksymalnie 100), zależy od czasu, w którym zostanie udzielona odpowiedź.
- Dokładna stawka punktów do zdobycia za udzieloną odpowiedź zostanie pokazana na ekranie gracza po udzieleniu odpowiedzi na pytanie.

## **7. SYTUACJE WYJĄTKOWE**

Jeśli z przyczyn niezależnych, czy działania siły wyższej dojdzie do przerwania rozgrywki, gra zostanie wznowiona, a punkty uzyskane przez poszczególnych graczy w pierwszej grze zostaną doliczone po zakończeniu drugiej rozgrywki.

## **8. NAGRODY**

- Organizatorzy przyznają nagrody rzeczowe dla drużyn, które zajmą miejsca 1-3
- Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowe dyplomy

## 9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- Informacja o rozstrzygnięciu turnieju zostanie ogłoszona natychmiast po zakończeniu gry.
- Decyzje organizatorów są ostateczne i prawnie wiążące dla wszystkich uczestników.
- Każdy Uczestnik przyjmuje do wiadomości i potwierdza, że akceptuje wszystkie warunki określone w niniejszym Regulaminie.