

**Regulamin konkursu**  
**"HISTORIA I TERAŹNIEJSZOŚĆ"**  
**RODZINNY TURNIEJ WIEDZY O GOCZAŁKOWICACH-ZDROJU**  
**Z OKAZJI ŚWIĘTA NIEPODLEGŁOŚCI**  
*Interaktywny turniej Quizspotter*

**1. WSPÓLORGANIZATORZY:**

- Gmina Goczałkowice-Zdrój,
- Gminna Biblioteka Publiczna,
- Gminny Ośrodek Kultury,
- Gminny Ośrodek Sportu i Rekreacji.

**2. IMPREZĘ WSPIERA:**

- Górnośląskie Przedsiębiorstwo Wodociągowe.

**3. TERMIN I MIEJSCE KONKURSU**

- Konkurs odbędzie się 8 LISTOPADA 2024 r. o godz. 17.30, w hali GOSiR w Goczałkowicach - Zdroju.

**4. CEL ORAZ ZAKRES TEMATYCZNY TURNIEJU**

- Celem turnieju "HISTORIA I TERAŹNIEJSZOŚĆ" jest upowszechnianie i utrwalanie wiedzy związanej z dziedzictwem kulturowym, historycznym oraz wiedzą współczesną o naszej małej ojczyźnie.

**5. UCZESTNICTWO W KONKURSIE**

- Drużyna może składać się z dwóch do trzech osób.
- Uczestnikami konkursu (graczami) mogą być wyłącznie drużyny rodzinne, w skład których wchodzi uczniowie szkół podstawowych z terenu Gminy Goczałkowice (od klasy 4 do 8) oraz osoba pełnoletnia (rodzic, opiekun prawny, rodzeństwo, dziadkowie, ciocia, wujek).
- Drużyny mogą się zgłaszać w następujących konfiguracjach: uczeń plus osoba dorosła, lub dwóch uczniów plus osoba dorosła.
- Drużyna deklaruje swój udział na karcie zgłoszenia którą można pobrać na stronach [www.gok.goczalkowicezdroj.pl](http://www.gok.goczalkowicezdroj.pl) lub [www.gbp.goczalkowicezdroj.pl](http://www.gbp.goczalkowicezdroj.pl)
- Wypełnioną kartę należy złożyć do 4 listopada 2024 r. w Gminnej Bibliotece Publicznej w Goczałkowicach-Zdroju. Kartę zgłoszenia można przesłać pocztą elektroniczną na adres: [gpb@goczalkowicezdroj.pl](mailto:gpb@goczalkowicezdroj.pl)

**6. PODSTAWOWE INFORMACJE ORGANIZACYJNE**

- Gra odbywa się w klasyfikacji drużynowej.
- Każda drużyna otrzyma na czas konkursu naładowane urządzenie (tablet) niezbędne do uczestnictwa w grze.
- Drużyny przystępują do gry zapisując się do niej za pomocą urządzenia.
- Konkurs zostanie przeprowadzony w nowoczesnej formule Quizspotter, która umożliwia obserwowanie pytań, oraz ranking graczy na dużym ekranie także przez widownię zgromadzoną w miejscu imprezy.

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

- Na pytania prezentowane na ekranie należy 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 ekranie i na urządzeniach 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. Odpowiadanie na pytanie nie jest obowiązkowe. Rozgrywka 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, drużyny o tym samym wyniku otrzymają dodatkowe pytanie.

## **8. PUNKTACJA INDYWIDUALNA**

- Poprawna odpowiedź jest nagradzana punktami, 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.

## **9. 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.

## **10. NAGRODY**

- Organizatorzy przyznają nagrodę główną dla drużyny, która uzyska najlepszy wynik, nagrody dla zdobywców 2 i 3 miejsca oraz upominki dla wszystkich drużyn biorących w rywalizacji.
- Wszystkie drużyny otrzymają pamiątkowe dyplomy.
- Informacja o rozstrzygnięciu turnieju zostanie ogłoszona natychmiast po zakończeniu gry.
- Decyzje organizatorów są ostateczne i prawnie wiążące dla wszystkich uczestników.

## **11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

- Każdy Uczestnik przyjmuje do wiadomości i potwierdza, że akceptuje wszystkie warunki określone w niniejszym Regulaminie.