



REGULAMIN POWIATOWEGO INTERDYSCYPLINARNEGO TURNIEJU WIEDZY „JEDEN Z DZIESIĘCIU”



Zespół Szkół Salezjańskich w Przemyślu w roku szkolnym 2022/2023 organizuje **I Międzyszkolny, Powiatowy Interdyscyplinarny Turniej Wiedzy „Jeden z Dziesięciu”**, do którego zaprasza uczniów klas VIII szkół podstawowych z powiatu przemyskiego.

I Cele konkursu:

- Rozwijanie zainteresowań uczniów z różnych dziedzin życia.
- Podnoszenie świadomości ekologicznej ze szczególnym uwzględnieniem odnawialnych źródeł energii.
- Kształcenie umiejętności wykorzystania różnych elementów zdobytej wiedzy.
- Propagowanie zasad zdrowej rywalizacji.
- Budzenie ciekawości poznawczej uczniów.
- Kształcenie umiejętności szybkiego podejmowania decyzji w sytuacjach stresowych.

II Udział w konkursie:

- Uczestnikiem konkursu może być uczeń **kl. VIII** szkoły podstawowej z powiatu przemyskiego.

III Organizacja konkursu:

- Zgłoszenia udziału w konkursie według załączonego wzoru należy przesłać w terminie do **25.10.2022 r. na adres:** Zespół Szkół Salezjańskich, ul. św. Jana Nepomucena 3, 37-700 Przemyśl, z dopiskiem: „Turniej Wiedzy jeden z dziesięciu” lub e-mailem na adres zssalez@gmail.com.
- Pytania konkursowe przygotowuje powołana w tym celu komisja konkursowa. Obejmują one wiedzę z następujących dziedzin: biologia, geografia, przyroda, historia, informatyka, język polski, matematyka, muzyka, plastyka.
- Konkurs składa się z dwóch etapów:

1 etap – szkolny

Przeprowadza każda placówka w dowolnym terminie według ustalonych przez siebie kryteriów. Szkoła wyłania jednego uczestnika konkursu. Ponadto szkoły typują po pięć uczniów, którzy wezmą udział w konkursie jako kibice. W przypadku, jeżeli nie będzie kompletu 10 zgłoszonych uczestników, spośród kibiców będą wylosowani kolejni uczestnicy turnieju.

2 etap – finał powiatowy o odbędzie się 25.11.2022 r. o godzinie 9.30 w Auli Zespołu Szkół Salezjańskich w Przemyślu, ul. św. Jana Nepomucena 3.

Zasady przebiegu konkursu są wzorowane na telewizyjnym teleturnieju „1 z 10”

Zasady ogólne przebiegu finału konkursu:

Uczestnicy zajmują miejsca przy stanowiskach oznaczonych numerami 1-10, które są wcześniej losowane.

1. Każdy uczestnik przystępuje do finału z 3 szansami.
2. Na początku finału uczestnicy przedstawiają się i krótko opowiadają o swoich zainteresowaniach.
3. Zadaniem uczestników finału jest udzielanie odpowiedzi na pytania stawiane przez prowadzącego z następujących dziedzin: biologia, geografia, przyroda, historia, informatyka, język polski, matematyka, muzyka, plastyka.
4. Czas do namysłu i rozpoczęcie odpowiedzi wynosi 5 sekundy. .
5. W trakcie odpowiedzi uczestnik nie może robić pauz dłuższych niż 3 sekundy.
6. Liczy się tylko pierwsza odpowiedź uczestnika.
7. W przypadku złej odpowiedzi lub braku odpowiedzi w ustalonym czasie uczestnik traci szansę, a prowadzący podaje poprawną odpowiedź.
8. Utrata wszystkich szans oznacza, iż uczestnik odpada z rywalizacji.
9. Ewentualne wątpliwości gracza dotyczące regulaminu muszą zostać wyjaśnione przed rozpoczęciem finału.
10. Finał składa się z 3 etapów.

Etap 1 finału

1. Etap 1 składa się z dwóch rund.
2. W każdej rundzie uczestnikom zadawane jest jedno pytanie.
3. Uczestnicy odpowiadają na pytania po kolei, zgodnie z numerami stanowisk (od 1 do 10).
4. W tym etapie każdy musi odpowiedzieć na minimum jedno pytanie (zachować minimum 2 szansę), w przeciwnym razie zostaje wyeliminowany z dalszego udziału w konkursie.

Etap 2 finału

1. W etapie 2 każdy uczestnik ma tyle szans, ile pozostało mu po etapie 1.
2. Pytania zadawane są zgodnie z kolejnością zajmowanych stanowisk, ale pierwsza osoba, która poprawnie odpowie na pytanie wskazuje następną osobę, która ma odpowiadać (może wskazać też na siebie).
3. Jeśli wskazana osoba odpowiada dobrze, wskazuje następną (lub siebie). Jeśli źle, osoba która pierwotnie ją wskazała wybiera jeszcze raz (nie może wybrać tej samej osoby).
4. Na wskazanie osoby ma się 3 sekundy.
5. Etap 2 kończy się gdy zostanie troje graczy.

Etap 3 finału

1. Na początku tego etapu wszyscy trzej gracze zaczynają z trzema szansami i tyloma punktami, ile mieli szans na końcu poprzedniego etapu.
2. Podczas etapu 3 dostępnych jest tylko 40 pytań.
3. Prowadzący zadaje pytanie, wówczas gracz znający odpowiedź sygnalizuje chęć odpowiedzi, na co ma 3 sekundy.

4. Sygnalizacja gotowości do udzielenia odpowiedzi odbywać się będzie poprzez urządzenie, które zapewni organizator.
5. Jeśli gracz, który zgłosił się do odpowiedzi udzieli poprawnej odpowiedzi zyskuje 10 punktów, w przeciwnym razie traci szansę.
6. Jeśli nikt nie zgłosi się do odpowiedzi, to nikt nie traci szansy.
7. Gracz, który odpowiedział na 3 pytania wybiera osobę która ma odpowiadać na następne pytanie, może wskazać na siebie (takie same zasady jak w etapie 2).
8. Jeśli gracz, który wskazał na siebie odpowie błędnie, wtedy prowadzący zadaje pytanie - kto pierwszy się zgłosi i odpowie poprawnie, wskazuje kolejną osobę (lub siebie).
9. Wygrywa ten gracz, który jako jedyny nie został wyeliminowany, lub ten, którego suma punktów jest największa po wyczerpaniu puli pytań.
10. Jeśli dwóch lub trzech zawodników będzie miało pod koniec tyle samo punktów, będą im zadawane pytania, dopóki któryś z graczy nie odpadnie.

Ograniczenia

1. Podczas gry finalista nie może korzystać z pomocy widowni, urządzeń elektronicznych oraz innych pomocy naukowych.
2. W czasie przeprowadzanych eliminacji oraz finału niedozwolone jest wykonywanie gestów lub używanie słów, które potocznie uznawane są za wulgarne.
3. Uczestników konkursu obowiązują zasady kultury osobistej.
4. Organizatorzy zapewniają wszystkie niezbędne materiały oraz urządzenia elektroniczne do przeprowadzenia finału konkursu.

Ocenianie uczestników

1. Nad prawidłowym przebiegiem konkursu czuwać będzie komisja konkursowa powołana przez organizatora.
2. Wszelkie zastrzeżenia można zgłaszać do poszczególnych członków komisji w trakcie trwania eliminacji i finału konkursu.

Nagrody

1. Fundatorem nagród w konkursie jest organizator oraz sponsorzy.
2. Zwycięzca konkursu oraz zdobywcy drugiego i trzeciego miejsca otrzymają nagrody rzeczowe.
3. Dla każdego uczestnika konkursu przewidziana jest tak zwana "nagroda pocieszenia".
4. Wszyscy uczestnicy konkursu otrzymają pamiątkowe dyplomy.
5. Wręczenie nagród i dyplomów odbędzie się bezpośrednio po zakończeniu konkursu.
6. Nagrodzonym nie przysługuje prawo do wymiany nagrody na inną lub otrzymania ekwiwalentu pieniężnego.
7. W trakcie trwania konkursu brany będzie pod uwagę także doping poszczególnych szkół. Szkoła której przedstawiciele wykażą się kreatywnością podczas dopingu swojego przedstawiciela, otrzymają specjalną nagrodę „za najlepszy doping”.

Postanowienia końcowe

1. Informacje dotyczące zasad organizacji konkursu będą przekazywane poprzez witrynę internetową Zespołu Szkół Salezjańskich w Przemyślu (<https://zssalez.pl>).

2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego regulaminu lub harmonogramu w dowolnym terminie, o czym informuje uczestników konkursu w sposób wymieniony w ust. 1.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania konkursu w dowolnym terminie bez podania przyczyny.
4. Uczestnicy konkursu wyrażają zgodę na udostępnienie swoich danych osobowych (imię, nazwisko) oraz wizerunku na stronie internetowej szkoły oraz profilu szkoły w mediach społecznościowych (Facebook, Youtube, Instagram).