

Regulamin
"700-LECIE GOCZAŁKOWIC"
RODZINNY TURNIEJ WIEDZY Z OKAZJI JUBILEUSZY
ZAŁOŻENIA MIEJSCOWOŚCI

1. WSPÓŁORGANIZATORZY:

- Gmina Goczałkowice-Zdrój,
- Gminna Biblioteka Publiczna,
- Gminny Ośrodek Kultury,

2. TERMIN I MIEJSCE KONKURSU

- Konkurs odbędzie się 22 PAŹDZIERNIKA 2026 r. o godz. 17.00, w sali Urzędu Gminy w Goczałkowicach - Zdroju.

3. CEL ORAZ ZAKRES TEMATYCZNY TURNIEJU

- Celem turnieju "700-LECIE GOCZAŁKOWIC" jest upowszechnianie i utrwalanie wiedzy związanej z dziedzictwem kulturowym, historycznym oraz wiedzą współczesną o naszej małej ojczyźnie.

4. 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 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 lub www.gbp.goczalkowicezdroj.pl
- Organizator przewiduje maksymalny udział 15 drużyn. O zakwalifikowaniu się do quizu decyduje kolejność zgłoszeń.
- Wypełnioną kartę należy złożyć do 19 października 2026 r. w Gminnej Bibliotece Publicznej w Goczałkowicach-Zdroju. Kartę zgłoszenia można przesłać pocztą elektroniczną na adres: gpb@goczalkowicezdroj.pl

5. 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 formule interaktywnego quizu.

6. 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 limit czasowy na udzielenie odpowiedzi dostosowany do charakteru zadania, licząc od momentu wyświetlenia treści pytania lub polecenia. W zależności od rodzaju pytania:
 - a) uczestnicy wybierają jedną odpowiedź z czterech zaproponowanych,
 - b) układają hasła we właściwej kolejności (np. wydarzenia w kolejności chronologicznej),
 - c) dopasowują hasła do odpowiednich kategorii,
 - d) łączą hasła w pary (np. autor + cytat).
- Odpowiadanie na pytanie nie jest obowiązkowe.
- Rozgrzywka trwa 21 rund.
- 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.

7. PUNKTACJA INDYWIDUALNA

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

8. 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.

9. 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.

10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

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