

REGULAMIN TELETURNIEJU „FAMILIADA”

DZIAŁ I

ZGŁOSZENIA

1. W Teleturnieju mogą brać udział uczniowie i nauczyciele Zespołu Szkół Rolniczych im. gen. Jana Henryka Dąbrowskiego w Środzie Wielkopolskiej.
2. Drużyna musi składać się z 5 uczestników.
3. Zgłoszenia należy przysyłać na adres mailowy: Roman.deiksler@gmail.com
4. Zgłoszenia trwają do 5 lutego 2023 roku.
5. Zgłoszenie powinno zawierać:
 - a. nazwę drużyny,
 - b. imiona, nazwiska i klasy, z których pochodzą uczestnicy.
6. Ilość drużyn jest ograniczona. Liczy się kolejność zgłoszeń.

DZIAŁ II

PRZEBIEG TELETURNIEJU

1. Obie drużyny stoją naprzeciwko siebie. Prowadzący, przy jego własnym pulpicie, pomiędzy dwoma drużynami. Każdy zespół wyznacza tzw. „głowę rodziny”, która stoi najbliżej prowadzącego.
2. Odpowiedzi na pytania ukazują się na skomputeryzowanej tablicy. Na każdą odpowiedź zostaje przydzielona odpowiednia liczba punktów, adekwatna do liczby osób, które udzieliły takiej samej odpowiedzi w ankiecie. Każdy punkt jest gromadzony w „banku” ukazującym się na tablicy świetlnej.
3. Przed rozpoczęciem gry prowadzący rozmawia z „głową” rodziny, która przedstawia pozostałych członków, określając ich pokrewieństwo. Następnie zaprasza obydwie „głowy” rodzin do swojego pulpitu wyposażonego w dwa przyciski-brzęczki. Po wymianie uścisków dłoni „głowy” rodzin proszone są o położenie jednej dłoni obok przycisku, a drugiej schowaniu za siebie.
4. Prowadzący czyta pierwsze pytanie. W zależności od tego, która „głowa” szybciej naciśnie przycisk, ta ma możliwość udzielenia odpowiedzi jako pierwsza. Jeśli udzielona odpowiedź nie pokrywa się z odpowiedzią udzieloną przez największą liczbę ankietowanych, prowadzący daje szansę drugiej „głowie”. Jeżeli udzieli ona odpowiedzi, która jest wyżej na tablicy (ma większą liczbę punktów), wtedy jej rodzina ma prawo udzielania dalszych odpowiedzi. Drużyna w takim wypadku może jednak zrezygnować z odpowiedzi i przekazać wygrane punkty drużynie przeciwnej. Jeśli „głowy” rodzin udzielą odpowiedzi, które nie znajdują się na tablicy, prowadzący zaprasza następnych w kolejności członków rodzin. Jeżeli odpowiedź ukaże się na tablicy, punkty dodawane są do „banku” i prowadzący przechodzi do następnego członka rodziny. Sytuacja ta powtarza się, aż wszystkie odpowiedzi zostaną

odslonięte. Należy przy tym pamiętać, że zasada oddawania pytania drużynie przeciwnej jest aktualna podczas każdej odpowiedzi na pytania zadane przez prowadzącego. Dobre odpowiedzi premiuwane są odpowiednimi punktami z „banku”, natomiast złe symbolem X na tablicy i dźwiękiem brzęczka nie ukaże się na tablic. Trzykrotnie zła odpowiedź oznacza, że drużyna straciła „szansę”. Istnieje także limit czasowy 3 sekundy, w czasie którego uczestnik powinien udzielić odpowiedzi. W wypadku przekroczenia limitu także rozlega się dźwięk brzęczka, co spowoduje utratę kolejnej „szansy”.

5. Jeżeli drużyna straci trzy „szanse” przed odkryciem wszystkich odpowiedzi, wówczas pytanie przechodzi do drużyny przeciwnej.

6. Grającej drużynie nie zezwala się na konsultowanie odpowiedzi między sobą, natomiast przeciwnicy mogą to robić od momenty utraty drugiej „szansy” przez grających.

7. „Głowa” drużyny przeciwnej uzyskuje prawo udzielania jednej odpowiedzi. Jeśli ukaże się ona na tablicy, punkty za to pytanie przechodzą do jej „banku”. W przeciwnym razie punkty pozostają u grających drużyny. To kończy pierwszą rundę gry.

8. Następną rundą rozpoczyna się od zaproszenia przez prowadzącego następnych osób z obu rodzin do swojego pulpitu i gra przebiega tak jak przedtem. Zwykle grane są w ten sposób trzy rundy.

9. Na początku każdej rundy kolejny członek rodziny zaczyna grać przy pulpicie prowadzącego. Gra jest kontynuowana w taki sam sposób, z tym, że wszystkie odpowiedzi uzyskują podwojoną wartość punktową, a po pytaniu czwartym wartość ta jest potrajana. Gra trwa do momentu uzyskania przez jedną z rodzin łącznie 300 punktów, co oznacza, że pokonali przeciwników i uzyskali możliwość wzięcia udziału w finale kończącym grę.

10. Prowadzący dziękuje pokonanej drużynie

11. „Głowa” zwycięskiej rodziny wskazuje dwóch członków swojej drużyny, którzy wezmą udział w finale (faktycznie drużyny decydują o tym znacznie wcześniej, ponieważ powinni to być dwaj najbardziej błyskotliwi członkowie tej rodziny). Jeden z nich zostaje z prowadzącym w centralnym punkcie sceny, zaś drugi schodzi z niej, tak aby nie słyszeć odpowiedzi (osoba z ekipy produkcyjnej zakłada temu uczestnikowi słuchawki z grającą muzyką). Pozostali członkowie rodziny pozostają na swoich miejscach.

12. Gra finałowa polega na udzieleniu odpowiedzi na pięć pytań, za które można uzyskać 200 albo więcej punktów.

13. Celem gry dla tych dla tych dwóch członków rodziny jest osiągnięcie 200 punktów za podanie najbardziej popularnych odpowiedzi.

14. Prowadzący czyta pięć pytań pierwszemu uczestnikowi, który musi na nie odpowiedzieć w ciągu 15 sekund. Jeżeli nie może znaleźć odpowiedzi, dozwolone jest przejście do następnego pytania. Jeżeli limit czasowy nie został wyczerpany, prowadzący może wrócić do opuszczonego pytania.

15. Udzielona odpowiedzi ukazują się na tablicy wraz z liczbą punktów uzyskanych w ankiecie. Jeżeli odpowiedź udzielona przez gracza nie ukazuje się na tablicy, wynik równy jest 0 punktów.
16. Następnie pierwszy gracz wraca do swojej drużyny, a jego odpowiedzi znikają z tablicy.
17. Drugi gracz wychodzi na scenę, a prowadzący informuje go liczbie punktów zdobytych przez jego partnera, a następnie czyta mu tych samych pięć pytań.
18. Jeżeli odpowiedź udzielona przez drugiego gracza pokrywa się z odpowiedzią pierwszego, wówczas rozlega się dźwięk brzęczka i gracz musi dać inną odpowiedź.
19. Ponieważ ta runda uważana jest za nieco trudniejszą trwa 20 sekund.
20. Odpowiedzi i punkty są następnie odsłaniane na tablicy razem z tymi, które uzyskał pierwszy gracz.
21. Jeżeli suma punktów osiąga lub przekracza 200 punktów, rodzina wygrywa.

Regulamin w oparciu na: REGULAMIN TELETURNIEJU „FAMILIADA”