

Regulamin szkolnego konkursu 1 z 10¹

1. Zadaniem uczestników teleturnieju „1 z 10” jest udzielanie odpowiedzi na pytania stawiane przez prowadzącego. Tematyka pytań, to szeroko pojęty „Wszechświat”.
2. Czas do namysłu i rozpoczęcie odpowiedzi wynosi 5 sekund.
3. Jeżeli uczestnik rozpocznie poprawną odpowiedź w trakcie brzmienia sygnału oznaczającego upływ czasu do namysłu - odpowiedź zostanie zaliczona. W trakcie odpowiedzi uczestnik nie może robić pauz dłuższych niż 3 sekundy.
4. W przypadku złej odpowiedzi prowadzący podaje poprawną.
5. Uczestnik może zgłaszać jakiegokolwiek wątpliwości, w tym reklamacje dotyczące udzielonej przez siebie lub przez innego uczestnika odpowiedzi na pytanie, tylko prowadzącemu program i najpóźniej do momentu zadania przez prowadzącego program kolejnego pytania.
6. W przypadku wątpliwości dotyczących odpowiedzi na pytanie kończące daną rundę, uczestnik może je zgłosić tylko do momentu poinformowania uczestników przez prowadzącego o wyniku danej rundy.
7. Z chwilą zadania przez prowadzącego program kolejnego pytania, o którym mowa w pkt. 5 lub poinformowania uczestników przez prowadzącego o zakończeniu danej rundy uczestnik traci uprawnienie do podnoszenia jakiegokolwiek wątpliwości czy reklamacji. Reklamacje uczestników zgłoszone poza sytuacjami określonymi w pkt. 6 i 7 nie będą rozpatrywane i uwzględniane.
8. Osobą wyłącznie uprawnioną do rozpatrywania wszelkich reklamacji jest organizator. Jego decyzja w zakresie reklamacji jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca uczestników. Nie przysługuje od niej żadne odwołanie. Uczestnik oświadcza, że zrzeka się wszelkich roszczeń, które mogłyby dotyczyć lub być związane z decyzją prowadzącego program w zakresie wątpliwości lub reklamacji.
9. Realizatorom programu przysługuje prawo do zgłoszenia reklamacji związanych z zadaniem pytaniem i udzieloną przez zawodnika odpowiedzią w trakcie całego nagrania programu.
10. W przypadku utraty wszystkich szans na stanowisku odpowiadającego gracza informuje go o wyeliminowaniu z gry. Grający musi bezwzględnie zastosować się do tej reguły i pozostać za swoim stanowiskiem.
11. Ewentualne wątpliwości gracza dotyczące regulaminu muszą zostać wyjaśnione przed rozpoczęciem konkursu. Uczestnik zobowiązany jest do zgłoszenia ich prowadzącemu program lub osobie przez niego wskazanej.

¹ Oparty na REGULAMIN TELETURNIEJU „JEDEN Z DZIESIĘCIU”:
<https://s.tvp.pl/repository/attachment/7/9/e/79e93b4d80754c74403ec015ec83041e1519209063055.pdf>

12. W całej grze obowiązuje zasada, że utrata trzech szans w dowolnym etapie oznacza odpadnięcie z gry, z wyjątkiem I etapu gry, w którym wyeliminowanie z gry powodują dwie złe odpowiedzi.

13. Organizator zastrzega sobie prawo kolejności zgłoszeń. W konkursie może wziąć udział maksymalnie 100 uczestników, którzy zostaną podzieleni na 10-osobowe rozgrywki. Z każdej rozgrywki zostanie wyłoniony zwycięzca, który weźmie udział w „Wielkim Finale”.

14. W przypadku potrzeby zorganizowania „Wielkiego Finału”, udział w nim weźmie 10 najlepszych uczestników wyłonionych w poprzednich rozgrywkach. Szczegóły zostaną podane po zamknięciu listy zgłoszeniowej.

I ETAP - rozpoczęcie gry

Gracze mają po trzy szansę. Etap składa się z dwóch rund. Brak poprawnej odpowiedzi na dwa pytania powoduje odpadnięcie z gry. Za jedną złą odpowiedź lub jej brak - zawodnik traci jedną szansę. Ci, którzy odpowiedzieli, co najmniej na jedno pytanie, przechodzą dalej.

II ETAP

W tym etapie każdy z grających ma tyle szans, ile wyniósł z I Etapu. Uczestnicy po udzieleniu poprawnej odpowiedzi wskazują dowolnego zawodnika do następnego pytania. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności zawodnika. Jeśli nie udzielił on dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje kolejno następne pytania kolejnym graczom tak długo, aż padnie poprawna odpowiedź. Po udzieleniu dobrej odpowiedzi grający musi wskazać do następnego pytania zawodnika spośród przeciwnej "piątki", czyli gracze z numerami 1-5 wskazują zawodników od nr 6 do nr 10, zaś gracze z numerami 6-10 wskazują zawodników z numerami od 1 do 5. Dotyczy to tylko pierwszego wskazania w etapie. Po każdej kolejnej dobrej odpowiedzi można wskazać dowolnego zawodnika, nie tylko z "przeciwnej piątki". W dalszym przebiegu etapu, jeżeli wskazany gracz nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal gracz, który ostatni udzielił poprawnej odpowiedzi. Decyzję o wskazaniu - podając odpowiedni numer przeciwnika - należy podjąć w ciągu trzech sekund. Po przekroczeniu czasu następuje utrata szansy i wskazuje ten gracz, który poprzednio dobrze odpowiedział. II Etap trwa do chwili, kiedy szanse zachowuje tylko trójka graczy.

III ETAP – FINAŁ

Trójka graczy, którzy zachowali szanse przechodzi do III etapu. Każdy uczestnik przed rozpoczęciem rozgrywki III etapu ma trzy szansę i tyle punktów, ile szans zachował po dwóch etapach. Trzy niepoprawne odpowiedzi lub ich brak - powodują odpadnięcie z gry (utrata trzech szans). W tym etapie pada najwyżej 40 pytań. Etap III dzieli się na dwie części: I Część Prowadzący zadaje pytania wszystkim graczom. Kto pierwszy się zgłosi (naciśnie przycisk) i poprawnie odpowie na pytanie, otrzymuje dziesięć punktów. Zła odpowiedź lub jej brak - to strata szansy. Jeżeli żaden z graczy nie zgłosi się do odpowiedzi w ciągu trzech

sekund od momentu zadania pytania - wówczas nikt nie traci szansy. Grający, który pierwszy odpowie dobrze na trzy pytania, rozpoczyna drugą część tego etapu.

II Część Grający mogą wskazywać innych graczy lub sami odpowiadać na pytania. Za dobrą odpowiedź otrzymują dziesięć punktów, a przy wskazaniu na siebie - dwadzieścia punktów i możliwość dalszego odpowiadania lub wskazania dowolnego zawodnika. Za błędną odpowiedź lub jej brak w ustalonym czasie następuje strata jednej szansy i nadal wskazuje zawodnik, który uprzednio udzielił dobrej odpowiedzi. W przypadku, gdy gracz wskazał na siebie i nie odpowiedział, prowadzący kieruje pytanie do wszystkich i odpowiada ten, kto pierwszy się zgłosi naciskając przycisk na swoim stanowisku. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, ten gracz, który jej udzielił, ma znów możliwość wyboru - albo odpowiada sam, albo wskazuje innego zawodnika.

ZAKOŃCZENIE

Zakończenie gry następuje w takich przypadkach:

1. Zostaje jeden gracz (pozostali dwaj odpadli na skutek utraty trzech szans) i ten wygrywa, bez względu na liczbę punktów. Zawodnik może odpowiadać dalej, aż do wyczerpania pytań lub utraty pozostałych szans, uzyskując w ten sposób możliwość powiększenia swego dorobku punktowego.
2. Kończy się pula 40 pytań. Zawodnikom dolicza się po 10 punktów za każdą zachowaną szansę. W ten sposób ustalony jest ostateczny wynik. Wygrywa ten grający, który zgromadził więcej punktów. Jeżeli dwóch lub trzech zawodników po skończeniu się pytań ma tę samą liczbę punktów, organizator zastrzega sobie prawo wyłonienia jednego zwycięzcy poprzez dogrywkę.