

REGULAMIN KONKURSU

Interaktywny Turniej Wiedzy o Karpaczu

1. ORGANIZATOR KONKURSU

Gmina Karpacz

ul. Konstytucji 3 Maja 54

58-540 Karpacz

Realizator:

Quizspotter, www.quizspotter.com

Jeśli mają Państwo jakiegokolwiek pytania lub wątpliwości dotyczące formuły turnieju zapraszamy do kontaktu: Telefon: +48 12 345 18 22, e-mail: biuro@quizspotter.com

2. TERMIN I MIEJSCE KONKURSU

7 czerwca 2019 r. o godzinie 18:00

Hala Widowiskowo-Sportowa, ul. Konstytucji 3 Maja 48b, 58-540 Karpacz

3. CEL ORAZ ZAKRES TEMATYCZNY TURNIEJU

Celem turnieju jest upowszechnianie i utrwalanie wiedzy związanej z Karpaczem.

4. UCZESTNICTWO W KONKURSIE

- Uczestnikami konkursu mogą być wyłącznie drużyny trzyosobowe.
- Zgłoszenia drużyny można dokonać osobiście w Referacie Promocji i Rozwoju Urzędu Miejskiego, mailowo na adres promocja@karpacz.eu lub telefonicznie 75 76 19 453.

5. PODSTAWOWE INFORMACJE ORGANIZACYJNE

1. Każda drużyna otrzyma na czas konkursu naładowane urządzenie (tablet) niezbędne do uczestnictwa w grze.
2. Drużyny przystępują do gry zapisując się nazwą drużyny.
3. Konkurs zostanie przeprowadzony w nowoczesnej formule Quizspotter, która umożliwia obserwowanie pytań, oraz rankingu drużyn na dużym ekranie, przy udziale publiczności zgromadzonej w miejscu imprezy.

6. PRZEBIEG ROZGRYWKI I ZASADY GRY

Na pytania prezentowane na ekranie należy **drużynowo** 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 pisanej (na ekranie i na urządzeniach drużyn).

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. Rozgrywka składa się z 21 pytań. Wygrywa drużyna, który po 21 pytaniach 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.

Na początku konkursu zostanie przeprowadzona wprowadzająca w zasady seria próbna.

7. PUNKTACJA

- 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 tabletu drużyny 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 poszczególne drużyny w pierwszej grze zostaną doliczone po zakończeniu drugiej rozgrywki.

9. NAGRODY

- Organizatorzy przyznają nagrody główne dla drużyn, które zajmą miejsca od 1 do 3.
- Wszyscy uczestnicy 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.