



REGULAMIN
Szkolnego Konkursu Wiedzy
„1 z 10”



§ 1

Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa warunki Szkolnego Konkursu Wiedzy „1 z 10” (zwanego dalej „konkursem”) organizowanego dla uczniów klas 6-8 Szkoły Podstawowej Nr 7 w Rzeszowie.
2. Organizatorem konkursu jest Samorząd Uczniowski działający w Zespole Szkolno-Przedszkolnym Nr 11 w Rzeszowie z siedzibą przy ul. Beskidzkiej 5.

§ 2

Cele konkursu

1. Rozwijanie wszechstronnych zainteresowań uczniów.
2. Kształcenie umiejętności posługiwania się zdobytą wiedzą.
3. Promowanie aktywności uczniów.
4. Budzenie ciekawości poznawczej.
5. Wdrażanie zasad zdrowej rywalizacji.

§ 3

Uczestnicy konkursu

1. W konkursie mogą brać udział wyłącznie uczniowie klas 6-8 Szkoły Podstawowej Nr 7 w Rzeszowie.
2. Osoby zainteresowane udziałem w konkursie zgłaszają chęć udziału opiekunom Samorządu Uczniowskiego do 4.03.2022 r.
3. Przystąpienie uczestnika do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu, a uczestnik zobowiązuje się do jego przestrzegania w całości.
4. Uczestnik jest zobowiązany niezwłocznie poinformować organizatora o rezygnacji z udziału w konkursie.

§ 4

Eliminacje do konkursu

1. Eliminacje do konkursu odbędą się w dniu 10.03.2022 r. (rozpoczęcie o godz. 15.00) w Zespole Szkolno-Przedszkolnym Nr 11 w Rzeszowie.
2. Eliminacje będą polegały na rozwiązaniu testu na platformie Kahoot.
3. Każdy uczestnik eliminacji zobowiązany jest posiadać urządzenie gwarantujące mu dostęp do platformy Kahoot.

4. Test będzie składał się wyłącznie z pytań zamkniętych z następujących dziedzin: biologia, geografia, historia, informatyka, język polski, matematyka, muzyka, plastyka, technika.
5. Do finału przechodzi 10 uczestników eliminacji z najwyższymi wynikami.

§5

Finał konkursu

1. Finał konkursu odbędzie się w dniu 21.03.2022 r. w Zespole Szkolno-Przedszkolnym Nr 11 w Rzeszowie.
2. Uczestnicy zajmują miejsca przy stanowiskach oznaczonych numerami 1-10, które są wcześniej losowane.
3. Każdy uczestnik przystępuje do finału z 3 szansami.
4. Na początku finału uczestnicy przedstawiają się i krótko opowiadają o swoich zainteresowaniach.
5. Zadaniem uczestników finału jest udzielanie odpowiedzi na pytania stawiane przez prowadzącego z następujących dziedzin: biologia, geografia, historia, informatyka, język polski, matematyka, muzyka, plastyka, technika.
6. Czas do namysłu i rozpoczęcie odpowiedzi wynosi 3 sekundy.
7. Jeżeli uczestnik rozpocznie poprawną odpowiedź w trakcie brzmienia sygnału oznaczającego upływ czasu do namysłu - odpowiedź zostanie zaliczona.
8. W trakcie odpowiedzi uczestnik nie może robić pauz dłuższych niż 3 sekundy.
9. Liczy się tylko pierwsza odpowiedź uczestnika.
10. W przypadku złej odpowiedzi lub braku odpowiedzi w ustalonym czasie uczestnik traci szansę, a prowadzący podaje poprawną odpowiedź.
11. Utrata wszystkich szans oznacza odpadnięcie z konkursu.
12. Ewentualne wątpliwości gracza dotyczące regulaminu muszą zostać wyjaśnione przed rozpoczęciem finału.
13. Finał składa się z 3 etapów.

§6

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 szanse), w przeciwnym razie zostaje wyeliminowany z dalszego udziału w konkursie.

§7

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.

§8

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 ktoś nie odpadnie.

§ 9

Ograniczenia

1. Podczas gry finalista nie może korzystać z pomocy widowni, urządzeń elektronicznych zakazanych w Statucie Szkoły Podstawowej Nr 7 w Rzeszowie (które nie są niezbędne w konkursie) 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. Uczestników w trakcie trwania poszczególnych etapów konkursu obowiązują zasady zachowania w szkole wynikające ze Statutu Szkoły Podstawowej Nr 7 w Rzeszowie.
5. Organizatorzy zapewniają wszystkie niezbędne materiały oraz urządzenia elektroniczne do przeprowadzenia finału konkursu.

§ 10

Ocenianie uczestników

1. Nad prawidłowym przebiegiem konkursu czuwać będzie komisja konkursowa, w skład której wejdą m.in. opiekunowie Samorządu Uczniowskiego.

2. Wszelkie zastrzeżenia można zgłaszać do poszczególnych członków komisji w trakcie trwania eliminacji i finału konkursu.

§ 11

Nagrody

1. Fundatorem nagród w konkursie jest organizator.
2. Zwycięzca konkursu otrzyma nagrodę rzeczową.
3. Dla każdego uczestnika finału 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. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakość i użyteczność nagrody.

§ 12

Postanowienia końcowe

1. Informacje dotyczące zasad organizacji konkursu będą przekazywane poprzez witrynę internetową Zespołu Szkolno-Przedszkolnego nr 11 w Rzeszowie (<https://zszp11.resman.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 przy podaniu 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).