

**ZESPÓŁ SZKÓŁ NR 24 IM. MARIANA
REJEWSKIEGO W BYDGOSZCZY**

MIEJSKI KONKURS

**„670 lat Bydgoszczy i 120 lat nowożytnego
olimpizmu,
czyli historia startów bydgoskich sportowców na
Igrzyskach Olimpijskich”**

Patronat Honorowy:
Polski Komitet Olimpijski

*Polski Komitet Olimpijski
Urząd Miasta Bydgoszczy
Rada Osiedla Osowa Góra
Miejski Szkolny Związek Sportowy w Bydgoszczy
Zespół Szkół nr 24im. M. Rejewskiego*

REGULAMIN KONKURSU

§1. Cel

- popularyzacja idei olimpijskiej wśród młodzieży gimnazjalnej,
- propagowanie sportowego modelu życia,
- uczczenie 120 rocznicy Nowożytnych Igrzysk Olimpijskich i 670 rocznicy nadania praw miejskich Bydgoszczy,
- wyłonienie najlepszych znawców sportu w tematyce polskiego ruchu olimpijskiego oraz osiągnięć bydgoskich sportowców na letnich i zimowych igrzyskach olimpijskich.

§2. Tematyka konkursu

- osiągnięcia i wyniki polskich sportowców oraz uczestników konkursów sztuki, związanych z Bydgoszczą, w letnich i zimowych igrzyskach olimpijskich,
- za związek sportowca z Bydgoszczą uznaje się fakt urodzenia, zamieszkania lub reprezentowania bydgoskich klubów sportowych,
- podstawowe informacje dotyczące Igrzysk Olimpijskich (rok rozegrania zawodów, miasta gospodarze, nr kolejnej olimpiady, symbole olimpijskie)

§3. Patronat Honorowy i organizatorzy konkursu

- Patronat Honorowy:
 - Polski Komitet Olimpijski
 - Urząd Miasta Bydgoszczy
 - Miejski Szkolny Związek Sportowy w Bydgoszczy
 - Rada Osiedla Osowa Góra
- Organizatorzy konkursu: Zespół Szkół nr 24 im. Mariana Rejewskiego

§4. Uczestnicy i zgłoszenia

- Uczniowie bydgoskich gimnazjów
- Każda szkoła może zgłosić maksymalnie 5 uczestników (formularz zgłoszeniowy)
- Wypełnione zgłoszenia należy przesłać na adres e-mail: konkursolimpijski.zs24@gmail.com
- Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Konkursie, członkowie drużyny wyrażają zgodę na udział w Konkursie na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie oraz przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych i wykorzystanie wizerunku uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Konkursu, ogłoszenia wyników oraz wręczenia nagród (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133, poz. 883).

§5. Terminy

- Konkurs przeprowadzony zostanie 14.06.2016 w ZS24 w Bydgoszczy, ul. Puszczykowa 11, (Osowa Góra)
- Zgłoszenie udziału w konkursie do 16.05.2016
- Podanie imiennej listy uczestników do 30.05.2016
- 14.06.2016 – godz. 9.00, rozpoczęcie konkursu

§6. Zasady przeprowadzenia konkursu

- **I etap – pisemny**, zgłoszeni uczniowie przystępują do części pisemnej, składającej się z 30 pytań. Zadania będą miały charakter pytań zamkniętych (odpowiedzi do wyboru) i otwartych (należy podać prawidłową odpowiedź). Czas pracy z zestawem 45 minut.
- **II etap (ustny) – finał konkursu**. Do finału kwalifikuje się 10 uczestników z najwyższą ilością punktów z części pisemnej. Finał będzie wzorowany na telewizyjnym teleturnieju „1 z 10”. Zasady tego etapu:
 - Każdy z uczestników

§7. Zasady przeprowadzenia finału (udział bierze 10 najlepszych zawodników po części pisemnej)

- **I etap – rozpoczęcie gry**. Gracze mają po trzy szanse. Każdemu graczowi prowadzący zadaje dwa pytania. Za jedną złą odpowiedź lub jej brak – zawodnik traci jedną szansę. Dwa błędy eliminują uczestnika z dalszej gry. Ci, którzy odpowiedzieli na co najmniej jedno pytanie, przechodzą dalej.
- **II etap** – W tym etapie każdy z grających ma tyle szans, ile wyniósł z I etapu. Gracze, po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, wskazują 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. Jeżeli wskazany gracz nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal gracz, który ostatni udzielił prawidłowej odpowiedzi. II etap trwa do chwili, kiedy pozostaje trzech graczy.
- **III etap – finał**, do III etapu przechodzą trzej zawodnicy, którzy:
 - dostają po trzy nowe szanse,
 - dostają po tyle punktów, ile szans zachowali po dwóch etapach (czyli maksymalnie mogą dostać trzy punkty).
 - Trzy niedobre odpowiedzi lub ich brak – powodują odpadnięcie z gry (utrata trzech szans). W tym etapie w puli jest czterdzieści 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. Zawodnicy mogą zgłaszać się podczas odczytywania pytania, jednak po zgłoszeniu się do odpowiedzi prowadzący przerywa czytanie pytania i uczestnik ma 3 sekundy na udzielenie odpowiedzi. Zła odpowiedź lub jej brak po naciśnięciu

przycisku – 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.** Gracz, który udzielił dobrej odpowiedzi może wskazać innego gracza lub sam odpowiadać na kolejne pytanie. Za dobrą odpowiedź gracz otrzymuje dziesięć punktów, a przy wskazaniu na siebie dwadzieścia punktów. Za odpowiedź błędną lub jej brak w ustalonym czasie – następuje strata jednej szansy i kolejnego pytania 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, gracz, który jej udzielił, ma znów możliwość wyboru – albo odpowiada sam, albo wskazuje innego zawodnika.
- **Zakończenie.** Zakończenie gry następuje w następujących przypadkach:
 1. Zostaje jeden gracz (pozostali dwaj odpadli na skutek utraty trzech szans) i ten wygrywa, bez względu na liczbę punktów. Zawodnik odpowiada dalej, aż do wyczerpania pytań lub utraty pozostałych szans, uzyskując w ten sposób możliwość powiększenia swego dorobku punktowego. Za każdą zachowaną szansę po wyczerpaniu puli (40) pytań dolicza się po dziesięć punktów.
 2. Kończy się pula 40 pytań. Zawodnikom dolicza się po dziesięć punktów za każdą zachowaną szansę. W tym momencie ustalony jest ostateczny wynik. Wygrywa ten grający, który zgromadził najwięcej punktów. Jeżeli dwóch lub trzech zawodników ma tę samą liczbę punktów, organizator zastrzega sobie prawo wyłonienia jednego zwycięzcy lub podziału nagrody

§8. Jury

- Nad prawidłowym przebiegiem konkursu czuwa jury. Przed rozpoczęciem zmagania przewodniczący zapoznaje uczestników z regulaminem, w szczególności ze sposobem odpowiadania na pytania oraz podaje zasady oceny odpowiedzi.
- Do zadań jury należy: rozpatrywanie kwestii spornych, ustalanie kolejności odpowiedzi, przyjmowanie i rozpatrywanie na miejscu protestów, potwierdzenie wyników konkursu.

§9. Nagrody

- Nagrodzeni zostaną uczniowie którzy zajmą 3 pierwsze miejsca.
- Pozostali finaliści, otrzymają pamiątkowe upominki wraz z dyplomami uczestnictwa, ufundowane przez organizatorów.
- Nagrody dla finalistów – puchary, dyplomy, nagrody rzeczowe i pamiątki zapewni organizator Konkursu.

§10. Postanowienia końcowe

- Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora – www.zs24.org.pl.
- W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem, zastosowanie mają odpowiednie zapisy prawa polskiego.
- W zakresie interpretacji Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn.
- Wszelkie pytania dotyczące przebiegu i organizacji konkursu, prosimy kierować drogą elektroniczną na adres: konkursolimpijski.zs24@gmail.com

Organizatorzy