

# REGULAMIN QUIZU

*Inicjatywa Fundacji Word of Life*

# QUIZ

# REGULAMIN

## Ogólnopolskiego quizu z wersetów biblijnych

### I. Informacje podstawowe

- I.1. Quiz jest konkurencją ze znajomości wersetów biblijnych i lekcji młodzieżowych wybieranych, co roku przez Word of Life (WOL) i udostępnianych na stronie [www.wolpolska.org/quiz](http://www.wolpolska.org/quiz).
- I.2. W quizie mogą brać udział drużyny reprezentujące lokalny kościół, które swój udział zgłoszą odpowiednio wcześniej i zostaną przyjęte do wyralizacji.
- I.3. Uczestnikiem quizu może być osoba w **wieku 13-19 lat**, która regularnie uczęszcza na młodzieżówkę swojej drużyny. Wyjątek w górnej granicy wiekowej stanowią liderzy.
- I.4. **Zachęcamy by w drużynach uczestniczyli liderzy (dla których nie ma górnej granicy wieku)**, aby byli przykładem i zachętą dla swojej drużyny. Należy jednak pamiętać, że na czteroosobowej ławce w czasie gry może znajdować się tylko jeden lider. Co więcej, suma punktów zdobytych przez wszystkich liderów danej drużyny w jednym meczu nie może przekroczyć 4pkt.
- I.5. Drużyna składa się z 3-8 zawodników. Maksymalnie 4 osoby uczestniczą w grze, podczas gdy pozostałe osoby siedzą na ławce rezerwowych.
- I.6. Rozgrywki quizu są turniejem podwójnej eliminacji (aby całkowicie odpaść z rywalizacji trzeba przegrać dwa razy). Drużyny, rywalizujące ze sobą są wybierane na podstawie losowania. Następnie wygrani grają z wygranymi, a przegrani dostają drugą szansę na dojście do finału poprzez zwycięstwo w turnieju z przegranymi. Ostatecznie finał jest rozgrywany pomiędzy drużyną, która nie przegrała żadnego meczu (A), a drużyną mającą na koncie jeden przegrany mecz (B). W tym przypadku drużyna A musi pokonać rywali w jednym meczu natomiast drużyna B musi pokonać rywali w dwóch meczach, by stać się ostatecznymi zwycięzcami.

### 2. Kapitan

- 2.1. Każda drużyna wyznacza kapitana, który będzie reprezentował ją w kwestiach organizacyjnych i w spornych sytuacjach.
- 2.2. Kapitan ma obowiązek podać nazwę drużyny (o maksymalnej długości trzech słów), przed losowaniem miejsc w tabeli rozgrywek. Nie później niż w piątkowy wieczór.
- 2.3. Przed rozpoczęciem każdego meczu **kapitan wypełnia statystyczną tabelkę** podając imiona i nazwiska wszystkich zawodników (najlepiej w kolejności zajmowanych miejsc).

- 2.4. Kapitan drużyny ma do dyspozycji **30-sekundowy czas przerwy w każdej połowie** meczu.
- 2.5. Kapitan drużyny może wyjaśnić kwestie sporne w trakcie meczu. Może to uczynić po warunkiem, że **podejście do stołu sędziowskiego po werdykcie sędziego i będzie rozmawiał szeptem.**

### 3. Przebieg meczu

- 3.1. Pierwszych czterech zawodników z obu drużyn zajmuje miejsca na ławkach naprzeciw sędziego. W trakcie meczu zawodnicy nie mogą dotykać ławek rękoma (ponieważ znajdują się tam czujniki ruchu).
- 3.2. Sędzia testuje czujniki i zadaje jedno pytanie próbne. Losowo wybierany jest zestaw piętnastu pytań na mecz. W przypadku remisu są dobierane 3 pytania na dogrywkę. Jeśli dogrywka skończy się remisem następuje kolejna dogrywka (3 pytań). Po drugiej dogrywce dobiera się tylko po jednym pytaniu do momentu, w którym ktoś zdobędzie punkt (tak jak w piłce nożnej gra do złotej bramki).
- 3.3. Pytania na quizie dotyczą wersetu, odnośnika, pytania pomocniczego do wersetu i treści lekcji wybranych przez WOL.
- 3.4. Podczas czytania pytań oraz udzielania odpowiedzi zawodnicy nie mogą się porozumiewać, a na sali musi panować kompletna cisza.
- 3.5. Zawodnik który zna odpowiedź na pytanie stara się wstać jak najszybciej (nawet w trakcie czytania pytania), wówczas sędzia zatrzymuje czytanie pytania.
- 3.6. Prawo do odpowiedzi posiada osoba która jako pierwsza wstała i została **werbalnie wskazana przez sędziego**. Niestosowanie się do tej reguły będzie potraktowane jako błąd, a pytanie przejdzie na drugą drużynę.
- 3.7. W przypadku pytań dotyczących lekcji zawodnik wskazany przez prowadzącego ma **5 sekund na rozpoczęcie właściwej odpowiedzi**.
- 3.8. W przypadku pytań dotyczących wyrecytowania wersetu lub podania odnośnika, zawodnik wskazany przez prowadzącego ma 5 sekund na rozpoczęcie właściwej odpowiedzi przy czym pierwsze wypowiedziane słowo *musi* być poprawne.
- 3.9. Po rozpoczęciu odpowiedzi (przypominamy, że musi ona zaczynać się poprawnie) zawodnik ma „nieograniczoną” ilość czasu na dokończenie wypowiedzi. Gdyby przez dłuższy czas zawodnik jednak nie „zblizał się do poprawnej odpowiedzi”, sędzia określi ile pozostało czasu do dokończenia wypowiedzi. Wówczas sędzia oceni jedynie tą ostatnią.
- 3.10. Po zakończonej odpowiedzi zawodnik *powinien usiąść*, by zasygnalizować sędziom że zakończył swoją odpowiedź. Dopiero wtedy sędziowie stwierdzą czy odpowiedź była poprawna.

- 3.11. Każda prawidłowa odpowiedź jest nagradzana jednym punktem.
- 3.11.1. Dodatkowo drużyna może otrzymać „bonus punkt” (jeden punkt) gdy podczas jednego meczu czterech zawodników danej drużyny odpowie poprawnie.
- 3.11.2. Jeśli drużyna składa się tylko z trzech zawodników to punkt dodatkowy otrzymują gdy każdy zawodnik zdobędzie conajmniej po jednej poprawnej odpowiedzi.
- 3.12. Jeśli zawodnik siedzący na miejscu numer jeden w drużynie „A”  **poda niewłaściwą odpowiedź to pytanie przechodzi do zawodnika w drużynie „B”, siedzącego również na miejscu numer jeden.** Zawodnik z drużyny „B” po werbalnym wskazaniu przez sędziego ma 5 sekund na rozpoczęcie prawidłowej odpowiedzi. **Może poprosić o powtórzenie pytania** następnie po wysłuchaniu pytania ma 5 sekund na rozpoczęcie udzielania poprawnej odpowiedzi. **Jeśli zawodnik z drużyny „B” odpowie nieprawidłowo punktacja pozostaje bez zmian, ale jeżeli odpowie prawidłowo jego drużyna otrzymuje jeden punkt, a drużynie „A” odejmuje się jeden punkt za niepoprawną odpowiedź.**
- 3.13. Jeśli po wysłuchaniu pytania żaden z zawodników nie zdecyduje się na odpowiedź, prowadzący **odczeka 10 sekund**, a następnie ponownie przeczyta treść pytania. Jeżeli w ciągu 10 sekund po powtórzeniu pytania uczestnicy po raz kolejny nie zgłoszą się do odpowiedzi prowadzący przechodzi do kolejnego pytania.
- 3.13.1. W trakcie tych 10 sekundowych przerw uczestnicy mogą się naradzać dopóki ktoś nie wstanie do odpowiedzi lub sędzia nie ponowi pytania. Jednak cała widownia musi zachować ciszę.
- 3.14. Każdy uczestnik może zdobyć maksymalnie 4 punkty w ciągu jednego meczu i potem musi opuścić grę. Zastępuje go ktoś z ławki rezerwowych.
- 3.15. **Można też dokonać zmiany zawodnika w dowolnym momencie pomiędzy pytaniami.** Jeśli zawodnik zostanie na kilka pytań zastąpiony zawodnikiem rezerwowym i **chce powrócić do gry**, jest to możliwe. **Ale musi zająć uprzednio zajmowane miejsce.**
- 3.16. Zabrania się rozmów ze swoją drużyną podczas czytania pytań oraz od momentu wstania jednego z uczestników do momentu, gdy sędzia zakończy wszystkie odpowiedzi związane z tym pytaniem. Można naradzać się w drużynie z osobami siedzącymi na scenie po zakończeniu czytania pytania, ale tylko do momentu wstania jakiegokolwiek z zawodników na scenie. Kontakt z członkami drużyny siedzącymi na widowni nie jest dozwolony.

#### 4. Punkty Karne

- 4.1. Punkt karny przysługuje za rozpoczęcie odpowiedzi zanim zawodnik zostanie wskazany werbalnie przez sędziego.
- 4.2. Punkt karny przysługuje za wszelki rodzaj komunikacji pomiędzy zawodnikami, oraz za komunikację

z publicznością od momentu rozpoczęcia czytania pytania do wydania ostatecznego werdyktu przez sędziów odnośnie punktów otrzymywanych za te pytanie.

## 5. Konkurencja Drużynowa

- 5.1. W konkurencji drużynowej można zająć pierwsze, drugie i trzecie miejsce.
- 5.2. \*Nagrodą za pierwsze miejsce w kategorii drużynowej jest dyplom oraz nagroda pieniężna do wykorzystania na cele młodzieżówki, takie jak: zakup gier planszowych, renowacja sali młodzieżowej, wspólny wyjazd. (WOL zwróci pieniądze za rzeczy kupione dla młodzieżówki po otrzymaniu skanu dowodu zakupu) Dodatkowo 200zł zniżki dla każdego zawodnika wygranej drużyny na obóz Word of Life.
- 5.3. \*Nagrodą za drugie miejsce w kategorii drużynowej jest dyplom oraz 100zł zniżki dla każdego zawodnika wygranej drużyny na obóz Word of Life.
- 5.4. Nagrodą za trzecie miejsce w kategorii drużynowej jest dyplom.

\*wszystkie zniżki są do wykorzystania w ciągu jednego roku od wygranej

## 6. Konkurencja Indywidualna

- 6.1. W konkurencji indywidualnej brana jest pod uwagę ilość:
  - 6.1.1. poprawnych odpowiedzi.
  - 6.1.2. możliwych poprawnych odpowiedzi.
  - 6.1.3. niepoprawnych odpowiedzi (nie są brane pod uwagę błędy popełnione w odpowiedzi na pytania „przechodzące” od przeciwnika).
- 6.2. W konkurencji indywidualnej nie będą brane pod uwagę osoby nie mieszczące się w danej kategorii wiekowej (liderzy).
- 6.3. Nagrodą w konkurencjach indywidualnych są kolejno:
  - 6.3.1. 1 Miejsce - Dyplom oraz 100% zniżki na wybrany obóz Word of Life.
  - 6.3.2. 2 Miejsce – Dyplom oraz 50% zniżki na wybrany obóz Word of Life.
  - 6.3.3. 3 Miejsce – Dyplom.

\*wszystkie zniżki są do wykorzystania w ciągu jednego roku od wygranej

