

## Regulamin gry "Kwiz Wiedzowy" (inspirowany scrabblami) 2026

### Uwagi ogólne i zapisy do Kwizu:

1. Głównym organizatorem i prowadzącym Kwiz jest Jan Mrozowski.
2. W Kwizie mogą wziąć udział zawodnicy biorący udział w Mistrzostwach Krakowa w Scrabble, osoby towarzyszące, a także sędzia.
3. Wstępne zgłoszenie chęci gry w Kwizie następuje w formularzu zgłoszeniowym do turnieju na stronie PFS.
4. Zgłoszenie należy potwierdzić na turnieju w sobotę. Do Kwizu mogą zgłosić się także gracze, którzy wcześniej nie zadeklarowali chęci udziału w formularzu zgłoszeniowym. Lista zgłoszeń zostanie zamknięta wraz z rozpoczęciem 4 rundy turnieju Scrabble (po obiedzie).
5. Wpisowe wynosi 10 zł od osoby.
6. Start Kwizu przewidziany jest po sobotnich grach – o godzinie 20:00 i potrwa nie więcej niż 2 godziny.
7. Kwiz będzie się odbywał w tej samej sali gry, w której odbywać się będzie turniej Scrabble.
8. Kwiz będzie rozgrywany w drużynach 6 – osobowych. (+/- 1 osoba w drużynie, w zależności od liczby chętnych).
9. Składy drużyn zostaną wylosowane przez sędziego lub organizatora nie później niż przed zakończeniem 6 rundy i wywieszane w widocznym miejscu.
10. Losowanie drużyn będzie się odbywać z podziałem na koszyki. Im wyższa pozycja w rankingu, tym gracz znajdzie się w wyższym koszyku. Osoby, które wypadły z rankingu zostaną zapisane z ostatnią wartością rankingu. Osoby towarzyszące, niesklasyfikowane w PFS, zostaną automatycznie przydzielone do ostatnich koszyków.
11. Drużyna powinna wybrać kapitana i zgłosić się do organizatora lub sędziego z podaniem wybranej nazwy swojej drużyny przed rozpoczęciem Kwizu. W przypadku braku podania wyboru, kapitanem zostaje automatycznie osoba, która została wylosowana z pierwszego koszyka.

### Przebieg Kwizu:

1. Kwiz będzie polegał na udzieleniu pisemnych odpowiedzi na 45 pytań w 9 kategoriach oraz na 1 pytanie dogrywkowe na przygotowanych przez organizatora kartach odpowiedzi.
2. Kwiz jest podzielony na 3 rundy po 3 kategorie każda. W obrębie każdej kategorii pojawi się 5 pytań, zatem łącznie w jednej rundzie pojawi się 15 pytań.
3. W trakcie trwania każdej z rund oraz dogrywki, zabronione jest korzystanie z telefonów komórkowych, laptopów, książek czy innych rzeczy, które mogą stanowić pomoc przy odpowiedzi na zadawane pytania.
4. W trakcie rundy można opuścić salę, ale powrót do drużyny możliwy będzie dopiero od następnej rundy.
5. Kategorie nr 1, 4 i 7 będą kategoriami multimedialnymi, tzn. będzie w nich wykorzystany obraz, dźwięk lub wideo. Pozostałe pytania będą w większości tekstowe, ale ich treść również będzie wyświetlana na ekranie.
6. W trakcie pierwszej rundy, prowadzący przydzieli każdej z drużyn inną drużynę, z którą po zakończeniu każdej z rund, będzie wymieniać się kartami odpowiedzi i wzajemnie sprawdzać swoje odpowiedzi.
7. Za każde pytanie można będzie uzyskać 0 lub 1 punkt, a w pytaniach rozbitych na 2 części – po 0,5 pkt za każdą z części. Maksymalnie do zdobycia przez drużynę będzie 45 punktów.
8. W każdej z 3 rund (1 raz na 3 kategorie) drużyna będzie mogła poprosić o podpowiedź. Podpowiedź będzie polegała zawsze na podaniu pierwszej litery hasła. W pytaniach

zamkniętych lub w pytaniach, w których dopuszczalny jest margines błędu albo została podana pierwsza litera, podpowiedzi nie będą możliwe. Podobnie gdy zakres odpowiedzi jest zawężony w inny sposób, gdzie możliwe opcje są powszechnie znane – np. „Podaj w którym dniu tygodnia...”. Prośby o podpowiedź można zgłaszać w dowolnym momencie rundy do pytania wartego 1 pkt lub do dwóch części różnych pytań, wartych po 0,5 pkt każda.

9. Poprawne odpowiedzi zostaną przeczytane przez prowadzącego po wymianie kart odpowiedzi. Po sprawdzeniu odpowiedzi, osoby, które sprawdzały kartę drużyny przeciwnej, udają się do prowadzącego, aby podać wynik sprawdzanej drużyny.
10. Po wpisaniu wyników, prowadzący wyświetli po każdej rundzie tabelę z wynikami wszystkich drużyn.
11. W trakcie przerwy między rundami będzie można zgłaszać ewentualne wątpliwości dotyczące pytań lub odpowiedzi lub błędy w przeliczeniu punktów.
12. Pytanie dogrywkowe zostanie zadane po zakończeniu rundy 3, ale przed wymianą kart odpowiedzi.
13. Odpowiedzią na pytanie dogrywkowe będzie liczba. Pytanie będzie takie, że raczej nikt nie będzie znał dokładnej odpowiedzi. Za pytanie dogrywkowe nie ma dodatkowych punktów. Jest ono decydujące jedynie w przypadku remisu po 45 pytaniach.

#### Klasyfikacja i nagrody:

1. O wyższym miejscu decyduje suma punktów zdobytych w trakcie 3 rund. W przypadku remisu decydować będzie dogrywka (kto bliżej poprawnej wartości, ten uzyska wyższe miejsce).
2. Nagrody finansowe dla najlepszych drużyn zostaną pokryte z wpisowego do Kwizu. Podział nagród zostanie dobrany w zależności od liczby zgłoszonych drużyn.