

Regulamin kategorii drużynowej konkursu
„Lekcja historii i sztuki z Jackiem Kaczmarskim”

Rozdział I

Zasady ogólne

Rozdział ustala ogólne zasady przeprowadzania **kategorii drużynowej** konkursu „Lekcja historii i sztuki z Jackiem Kaczmarskim”, zwanego dalej Konkursem, który opiera się na zasadach tzw. „grywalizacji” (oryg. „gamification”), tj. sprawdzaniu wiedzy lub docieraniu do niej poprzez udział w grach, quizach, turnieju, itp., wzorowanych najczęściej na formatach znanych z telewizji, internetu czy wydawnictw.

§ 1

1. Ogólne cele Konkursu:

- rozwijanie umiejętności szukania, analizowania i posługiwania się różnymi źródłami wiedzy;
- wzmacnianie konstruktywnych postaw, umiejętności współpracy, komunikacji oraz pasji badawczej uczniów;
- promocja uczniów wybitnie uzdolnionych w zakresie nauk humanistycznych i społecznych;
- popularyzacja wśród młodzieży szkolnej polskich i europejskich kodów kulturowych oraz wiedzy historycznej na temat okresu polskiej transformacji ustrojowej;
- wspieranie u młodzieży szkolnej wiedzy i umiejętności literackich;
- kultywowanie pamięci o Jacku Kaczmarskim – wybitnym polskim pieśniarzu, poecie i prozaiku, w szczególności promocja tej części jego twórczości, która odnosi się do okresu polskiej transformacji ustrojowej.

2. Szczegółowy cel Konkursu:

- ustalenie która z drużyn najlepiej zapoznała się z:
 - a) treścią utworów, będących tematem Konkursu,
 - b) źródłami i inspiracjami (tj. postaciami, wydarzeniami historycznymi, legendami, obrazami, etc.), z których czerpał lub do których odwoływał się autor utworów, będących tematem Konkursu.

3. Utwory, będące tematem Konkursu:

- *Mury* (1978),
- *Źródło* (1978),
- *Egzamin* (1981),

- *Prośba* (1982),
- *Koncert fortepianowy* (1982),
- *List do redakcji „Prawdy” z 13 grudnia 1981 roku* (1982),
- *Marsz intelektualistów* (1982),
- *Zbroja* (1982),
- *Nasza klasa* (1982/1987),
- *Świadectwo* (1982),
- *Artyści* (1982),
- *Ballada pozytywna* (1982),
- *Epitafium dla Księdza Jerzego* (1985),
- *Mury '87* (1987),
- *Powrót Sentymentalnej Panny S.* (1988),
- *Kiedy* (1989),
- *Rycerze Okrągłego Stołu* (1989),
- *Patriotyzm* (1989),
- *Dwie rozmowy z Kremlem (1981-1989)* (1989),
- *Jesienna Wiosna Ludów 1989* (1989),
- *Kantyczka z lotu ptaka* (1991),
- *Nasza klasa '92* (1992),
- *Odpowiedź na ankietę „Twój system wartości”* (1995),
- *Karnawał w „Victorii”* (1995),
- *Amanci Panny „S”* (1995),
- *Okladający się kijami* (2000),
- *Dwadzieścia lat później* (2000).

§ 2

Nagrodą główną w Konkursie jest wyjazd studyjny do Strasburga, w tym do Parlamentu Europejskiego dla 3 osób.

§ 3

1. Nabór do konkursu zostanie przeprowadzony w wyniku rozstrzygnięcia quizu zamieszczonego w internecie dnia 16 listopada w godz. 10:00-10:30. Link do quizu zostanie opublikowany tuż przed jego rozpoczęciem na stronie internetowej <https://fundacjaunderground.pl/edycja-6-rycerze-okraglego-stolu--20192020> oraz na profilu Fundacji na Facebooku.
2. Quiz zawierał będzie pytania z zakresu wymienionego w § 3 pkt. 3 Regulaminu, ze szczególnym uwzględnieniem losów głównych postaci oraz autora (autorów) legend arturiańskich.
3. Do konkursu zakwalifikuje się maksymalnie osiem 3-osobowych drużyn, które zdobędą największą liczbę punktów w quizie, udzielając jak największej liczby poprawnych odpowiedzi w jak najszybszym czasie z uwzględnieniem zasady, że:
 - pod uwagę będą brane wyłącznie podmioty, które do quizu zalogowały się 16 listopada br. pomiędzy godz. 10:00 a 10:30;
 - rozwiązywanie quizu nie trwało dłużej niż 30 minut;

- każda sekunda ponad 20-minutowy czas rozwiązywania quizu obniży wynik końcowy o 1/100 punktu. Oznacza to, że udzielenie poprawnej odpowiedzi na wszystkie 20 pytań, ale z wykorzystaniem całego możliwego czasu będącego do dyspozycji (30 minut), obniży końcowy wynik o 6 punktów, czyli 30%;
 - w procesie wyłaniania zwycięzców quizu nie będą uwzględniane wyniki poniżej 50% możliwych do zdobycia;
 - quiz będzie zawierał pytanie o adres mailowy szkoły. Jego niepodanie eliminuje podmiot zgłaszający z możliwości uzyskania kwalifikacji do konkursu.
4. W przypadku braku satysfakcjonującego rozstrzygnięcia quizu, nowy nabór zostanie przeprowadzony w ciągu kolejnych 4 dni, a informacja o tym zostanie podana na stronie internetowej <https://fundacjaunderground.pl/edycja-6-rycerze-okraglego-stolu--20192020> oraz na profilu Fundacji na Facebooku.

§ 4

Konkurs polega na udzielaniu odpowiedzi na pytania zadawane przez prowadzącego lub konkurentów oraz rozwiązywaniu zadań przydzielanych w ramach quizów, rebusów i zagadek, odnoszących się do utworów wymienionych w § 1 pkt. 3 regulaminu. Od drużyn wymaga się przygotowania się do konkursu zarówno pod względem merytorycznym, jak i taktycznym w kontekście przebiegu konkursu (np. podział zadań pomiędzy członków zespołu z uwzględnieniem posiadanych przez nich predyspozycji).

§ 5

W Konkursie bierze udział maksymalnie osiem 3-osobowych drużyn wyłonionych w wyniku przeprowadzonego wcześniej quizu internetowego.

§ 6

1. Konkurs odbędzie się w godzinach wieczornych i nocnych. Rozpocznie się 16 grudnia 2019 roku nie wcześniej niż o godz. 22:00.
2. Stanowiska i numery decydujące o kolejności odpowiadania na pierwszym etapie rozgrywki zostają przydzielone drużynom w drodze losowania, które odbędzie się na początku Konkursu.

§ 7

1. Zadaniem drużyn jest gromadzenie punktów przyznawanych za szybkie i trafne realizowanie zadań lub udzielanie odpowiedzi na pytania, zadawane w ramach poszczególnych konkurencji zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziałach II-VII niniejszego regulaminu.
2. Informację na temat ilości punktów, które można zdobyć, podaje prowadzący daną konkurencję każdorazowo przed jej rozpoczęciem lub bezpośrednio przed zadaniem pytania.
3. Możliwe jest zdobycie punktów ujemnych, szczególnie w przypadku udzielenia nieprawidłowej odpowiedzi.

4. Wygrywa zespół, który w momencie zakończenia Konkursu zgromadzi największą liczbę punktów lub – w przypadku gdy wszystkie zespoły zgromadzą ujemną ich liczbę – zespół, który zgromadzi najmniejszą liczbę punktów ujemnych.

5. Czas trwania konkursu lub warunki jego zakończenia podane zostaną przez prowadzącego tuż przed rozpoczęciem konkursu z zastrzeżeniem, że nie potrwa on krócej niż 2 i nie dłużej niż 4 godziny.

6. Konkurs może zostać zakończony przed czasem na życzenie uczestników z zastrzeżeniem, że musi ono być jednomyślne.

7. W przypadku remisu zaistniałego w momencie planowanego zakończenia Konkursu, o zwycięstwie zdecyduje dogrywka rozgrywana do czasu uzyskania przez jedną drużynę największej liczby punktów.

§ 8

Pytania oraz zadania zadawane są przez prowadzących Konkurs w kolejnych jego etapach.

§ 9

1. Za etap Konkursu rozumie się tę jego część, która odróżnia się rodzajem rozgrywanej w nim konkurencji lub formułą wyznaczania/losowania/wskazywania zespołu odpowiadającego na zadane pytania.

2. O przejściu do kolejnego etapu lub konkurencji decyduje i informuje uczestników prowadzący. W przypadku pojawienia się wątpliwości co do jego rozstrzygnięcia, decyzję podejmuje drugi z prowadzących lub obecny na sali ekspert zgodnie wskazany przez wszystkich prowadzących poszczególne konkurencje.

§ 10

1. Przejście Konkursu do kolejnego etapu (zmiana kategorii) następuje w wyniku:

- a) ogłoszenia przez prowadzącego/prowadzących;
- b) losowania ogłoszonego doraźnie przez prowadzącego/ prowadzących.

2. W zależności od etapu Konkursu i rozgrywanej konkurencji, do udzielenia odpowiedzi zespoły będą kolejno losowane, wskazywane przez prowadzącego lub wskazywane przez inny zespół, o ile tak zdecyduje/ją prowadzący.

3. Dopuszcza się przejście Konkursu do kolejnego etapu (zmianę kategorii) w wyniku jednogłośnego wyrażenia woli wszystkich uczestników i pod warunkiem istnienia w tym momencie niewykorzystanych pytań w wybranej kategorii.

§ 11

Katalog konkurencji wyczerpuje następująca lista, w większości nawiązująca do znanych zabaw towarzyskich, gier, turniejów i teleturniejów:

1. **Morderczy Quiz z Jackiem Kaczmarem** (inspirowany teleturniejem „Jeden z dziesięciu”);
2. **Art-Calabours z Jackiem Kaczmarem** (inspirowany grą towarzyską „Kalambury”);
3. **Kalambury z Jackiem Kaczmarem** (wykorzystujący zasady gry towarzyskiej „Kalambury”);
4. **Czarne historie z Jackiem Kaczmarem** (inspirowany grą towarzyską „Czarne historie”);
5. **Postać z Jackiem Kaczmarem**;
6. **Jaka to historia z Jackiem Kaczmarem**;
7. **Jaka to melodia z Jackiem Kaczmarem** (inspirowany teleturniejem „Jaka to melodia”).

§ 12

Szczegółowe opisy konkurencji i zasady przyznawania punktów znajdują się w rozdziałach II-VII niniejszego regulaminu.

§ 13

1. W Konkursie można używać wszelkich pomocy (np. smartfonów) z wyłączeniem kontaktu z osobami niebędącymi członkami zespołu startującego w Konkursie.
2. Każdy zespół winien dysponować co najmniej jednym smartfonem, na którym zespół będzie miał możliwość podejrzeć aktualną punktację, dostępność pytań z uwzględnieniem ich rodzaju oraz wagi, a także ujrzyć grafiki stanowiące treść niektórych konkurencji.

§ 14

Prowadzący może zażądać opuszczenia pomieszczenia przez osoby utrudniające przebieg konkursu. Dotyczy to również opiekunów drużyn, kibiców czy obserwatorów.

§ 15

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad prowadzenia Konkursu w trakcie jego trwania, lecz zmiany te mogą wynikać jedynie z nieprzewidzianych wydarzeń mających miejsce w jego trakcie i nie mogą mieć znaczenia kardynalnego lub ewidentnie krzywdzącego uczestników.

Rozdział II

Morderczy Quiz z Jackiem Kaczmarem

§ 16

W ramach kategorii pt. „Morderczy Quiz z Jackiem Kaczmarem”, zadaniem zespołu jest udzielenie poprawnych odpowiedzi na pytania zadane przez prowadzącego.

§ 17

Każde pytanie dotyczy (łącznie lub osobno):

- a) treści jednego z utworów będących przedmiotem Konkursu;
- b) osób w występujących w utworze będącym przedmiotem Konkursu;
- c) wydarzeń opisanych w utworze będącym przedmiotem Konkursu lub też tych, które mogły towarzyszyć tym opisanym w utworze,
- d) wydarzeń i osób występujących w źródłach, z których czerpał Jacek Kaczmarski w trakcie pisania utworu;
- e) historii powstania utworu będącego przedmiotem Konkursu.

§ 18

Długość czasu przewidzianego na udzielenie odpowiedzi zdeterminowana jest głównie poziomem trudności pytania, określona jest z góry przez autorów pytań, zaś informacja ta każdorazowo przedstawiana jest przez prowadzącego.

§ 19

W przypadku skierowania pytania do ogółu graczy, prawo udzielenia odpowiedzi przysługuje drużynie, która pierwsza zgłosi taki zamiar za pomocą specjalnego „zgłaszacza” będącego do dyspozycji każdej drużyny. Długość czasu przewidzianego na zgłoszenie drużyny do odpowiedzi każdorazowo wyznacza prowadzący.

§ 20

O liczbie punktów możliwych do zdobycia za udzielenie poprawnej odpowiedzi na konkretne pytanie i w konkretnej fazie rozgrywki każdorazowo informuje prowadzący.

§ 21

Ilość możliwych do zdobycia punktów w danej kategorii zależy od poziomu trudności danego pytania i jest ogólnie ustalona przez Komisję Konkursową.

§ 22

O przyznaniu punktów decyduje prowadzący. W przypadku wątpliwości konsultuje się on z organizatorem Konkursu, którego werdykt jest ostateczny. W przypadku dalszych wątpliwości: patrz § 3 w Rozdziale I.

§ 23

Możliwe jest przyznanie punktów ujemnych, szczególnie w przypadku:

- a) nieudzielenia odpowiedzi przez drużynę która zgłosiła się, lub której została przydzielona do danego pytania;
- b) udzielenia błędnej odpowiedzi.

Podstawowe wskazówki dla Uczestników

W procesie przygotowań do Konkursu warto:

1. zapoznać się z treścią wszystkich utworów będących przedmiotem Konkursu;
2. poznać źródła historyczne, z których czerpał autor utworów przed ich napisaniem;
3. poznać losy bohaterów utworów, o ile nie są one postaciami fikcyjnymi;
4. wyznaczyć w ramach zespołu lidera najbardziej predestynowanego do udzielania odpowiedzi w tej części turnieju, tj. w "Quizie".

Rozdział III

Art-Calabours z Jackiem Kaczmarskim

§ 24

W ramach kategorii pt. „Art-Calambours”, zadaniem uczestników jest:

- a) odgadnięcie tytułu piosenki Jacka Kaczmarskiego, do której nawiązuje przedstawiona ilustracja;
- b) wskazanie kontekstu historycznego, w którym autor osadził piosenkę;
- c) przedstawienie cytatu z piosenki, który ma bezpośredni związek z obrazem.

§ 25

Zadanie może być narzucone przez prowadzącego lub wylosowane.

§ 26

Zadania są w trzech stopniach trudności z możliwością zdobycia różnej ilości punktów.

§ 27

W trakcie trwania zadania będzie prezentowana ilustracja (patrz § 12, pkt 2) nawiązująca do jednej z piosenek Jacka Kaczmarskiego wymienionych w Rozdziale 1, § 1, pkt 3 Regulaminu.

§ 28

Prezentacja ilustracji będzie następowała w trzech odsłonach, dodatkowo punktowanych – 2 pkt za odpowiedź po pierwszej odsłonie, 1 pkt za odpowiedź po drugiej odsłonie.

§ 29

Punktacja:

- a) 1 pkt za wskazanie tytułu piosenki;
- b) 2 pkt za za wskazanie tytułu piosenki i wskazanie kontekstu historycznego;
- c) 3 pkt za za wskazanie tytułu piosenki, wskazanie kontekstu historycznego oraz za prezentację cytatu;
- d) za brak odpowiedzi drużyna otrzymuje 0 pkt,
- e) za błędną odpowiedź zostanie odjęty 1, 2 lub 3 punkty od wyniku drużyny w zależności od stopnia trudności zadania.

Podstawowe wskazówki dla Uczestników

W procesie przygotowań do Konkursu warto:

1. zapoznać się z treścią wszystkich utworów będących przedmiotem Konkursu.;
2. poznać źródła historyczne z których czerpał autor utworu przed jego napisaniem;
3. poznać losy bohaterów utworów, o ile nie są one postaciami fikcyjnymi;
4. wyznaczyć w ramach zespołu lidera najbardziej predestynowanego do udzielania odpowiedzi w tej części turnieju, tj. w "Art-Calambours".

Rozdział IV

Kalambury z Jackiem Kaczmarskim

§ 30

W ramach kategorii pn. „Kalambury z Jackiem Kaczmarskim”, zadaniem zespołu jest udzielenie odpowiedzi na pytania zadane przez prowadzącego.

§ 31

Hasłem każdego kalamburu mogą być:

- a) tytuł utworu z zadanej puli;
- b) dane osobowe postaci historycznej;
- c) nazwa wydarzenia historycznego, do którego nawiązywał Jacek Kaczmarski w jednym z utworów z puli;
- d) nazwa miejsca wymienionego w utworze;

e) nazwa tekstu kultury, do którego odwołał się Jacek Kaczmarski w danym utworze;

f) wszelkie słowa wymienione bezpośrednio w tytułach utworów.

§ 32

1. Po wybraniu osoby prezentującej kalambur, osoba ta losuje jedną z karteczek. Kartka ta zawiera hasło, które dana osoba musi zaprezentować.

2. Po wypowiedzeniu przez prowadzącego słowa „start” i jednoczesnym uruchomieniu stopera, osoba przedstawiająca kalambur zaczyna przedstawiać hasło. W przypadku odgadywania przez tylko jedną drużynę, każda z osób może swobodnie mówić swoją propozycję hasła.

3. W razie odgadywania przez ogół uczestników, aby zgłosić chęć zgadnięcia, uczestnicy muszą nacisnąć przycisk będący w dyspozycji drużyny.

4. Po udzieleniu głosu przez prowadzącego, drużyna zgadująca udziela odpowiedzi.

§ 33

Za każdą błędną odpowiedź odejmowany jest jeden punkt.

§ 34

Za poprawne odgadnięcie treści kalamburu, w zależności od poziomu trudności, prowadzący przyznaje odpowiednią liczbę punktów, każdorazowo informując, ile jest ich do zdobycia.

§ 35

Koniec okresu na zgłaszanie chęci zgadnięcia hasła kalamburu następuje po odgadnięciu hasła lub po 120 sekundach od uruchomienia stopera.

§ 36

O przyznaniu punktów decyduje prowadzący. W przypadku wątpliwości konsultuje się on z pozostałymi prowadzącymi konkurs, których werdykt jest ostateczny. W przypadku dalszych wątpliwości: patrz § 3 w Rozdziale I.

§ 37

W razie odgadnięcia danego hasła w mniej niż 61 sekund, drużynie osoby przedstawiającej kalambur przyznawane są 4 punkty.

Podstawowe wskazówki dla Uczestników

W procesie przygotowań do Konkursu warto:

1. zapoznać się z treścią wszystkich utworów będących przedmiotem Konkursu;

2. poznać źródła historyczne z których czerpał autor utworu przed jego napisaniem;
3. poznać losy bohaterów utworów, o ile nie są one postaciami fikcyjnymi;
4. wyznaczyć w ramach zespołu lidera najbardziej predestynowanego do udzielania odpowiedzi w tej części turnieju, tj. w "Kalamburach".

Rozdział V

Czarne historie z Jackiem Kaczmarem

§ 38

W ramach kategorii pn. „Czarne historie z Jackiem Kaczmarem”, zadaniem zespołu jest udzielenie odpowiedzi na pytania zadane przez prowadzącego.

§ 39

Każde pytanie może dotyczyć (łącznie lub osobno):

- a) treści jednego z utworów będących przedmiotem Konkursu;
- b) osób w występujących w utworze;
- c) wydarzeń w opisanych w utworze lub też tych, które mogły towarzyszyć tym opisanym w utworze;
- d) wydarzeń i osób występujących w źródłach, z których czerpał Jacek Kaczmarek w trakcie pisania utworu;
- e) historii powstania utworu;
- f) losów autora utworu, który był inspiracją Jacka Kaczmarek (jeśli rzeczywiście i na pewno z niego czerpał w trakcie pisania utworu);
- g) przedmiotów opisanych w utworze.

§ 40

Pytanie może być narzucone przez prowadzącego lub wylosowane, przy czym w niektórych przypadkach wskazana drużyna będzie mogła pomóc losowi poprzez naciśnięcie przycisku we właściwym momencie losowania.

§ 41

Przed zadaniem pytania/pytań prowadzący odczytuje wymyślony przez siebie finał/skutek wydarzeń kryminalnych. Mniej lub bardziej, ale zawsze nawiązują one do treści jednego ze wskazanych w Konkursie utworów Jacka Kaczmarek, w tym szczególnie występujących tam postaci i/lub wydarzeń (patrz Rozdział 1 §1 pkt 3 Regulaminu).

§ 42

O liczbie punktów możliwych do zdobycia za udzielenie poprawnej odpowiedzi na konkretne pytanie i w konkretnej fazie rozgrywki każdorazowo informuje prowadzący.

§ 43

W udzieleniu odpowiedzi na pytanie pomaga uczestnikom prowadzący. Może robić to na dwa sposoby:

- a) odpowiadając na zamknięte pytania zadane przez zespół, który zgłosi się do zadania pytania;
- b) udzielając odpowiedzi bez uprzedniego zadania pytania przez którykolwiek zespół z zastrzeżeniem, że ta okoliczność obniża pulę punktów możliwych do zdobycia.

§ 44

Za poprawną zostać może uznana wyłącznie odpowiedź udzielona po uprzednim zgłoszeniu przez zespół zamiaru jej udzielenia. Zamiar taki zgłasza się poprzez naciśnięcie „zgłaszacza” będącego w dyspozycji zespołu.

§ 45

O przyznaniu punktów decyduje prowadzący. W przypadku wątpliwości konsultuje się on z pozostałymi prowadzącymi pozostałe konkurencje Konkursu, których werdykt jest ostateczny. W przypadku dalszych wątpliwości: patrz § 3 w Rozdziale I.

§ 46

O liczbie przyznanych punktów decyduje moment udzielenia odpowiedzi. Ich wartość zmniejsza się w miarę pojawiania się kolejnych odpowiedzi ze strony prowadzącego, który na bieżąco informuje o tym uczestników.

§ 47

Możliwe jest przyznanie punktów ujemnych, szczególnie w przypadku:

- a) udzielania odpowiedzi stojących w jaskrawej sprzeczności z wiedzą lub logiką;
- b) zadawania pytań stojących w jaskrawej sprzeczności z wiedzą lub logiką;
- c) zachowań ewidentnie obliczonych na storpedowanie Konkursu.

§ 48

Uczestnicy gry mogą zadawać prowadzącemu wyłącznie pytania zamknięte, które przybliżają ich do znalezienia odpowiedzi.

§ 49

Przed udzieleniem odpowiedzi prowadzący zapowiada, o ile zmniejszy się pula punktów możliwych do zdobycia.

Podstawowe wskazówki dla Uczestników

W procesie przygotowań do Konkursu warto:

1. zapoznać się z treścią wszystkich utworów będących przedmiotem Konkursu;
2. poznać źródła historyczne, z których czerpał autor utworów przed ich napisaniem;
3. poznać losy bohaterów utworów, o ile nie są one postaciami fikcyjnymi;
4. wyobrazić sobie możliwe historie kryminalne, w których mógł uczestniczyć każdy z bohaterów każdego z utworów, szczególnie w kontekście wydarzeń, w których uczestniczył lub mógł uczestniczyć;
5. wyznaczyć w ramach zespołu lidera najbardziej predestynowanego do udzielania odpowiedzi w tej części turnieju, tj. w "Czarnych historiach z Jackiem Kaczmarem".

Rozdział VI

Postać z Jackiem Kaczmarem

§ 50

W ramach kategorii pn. „Postać z Jackiem Kaczmarem”, zadaniem zespołu jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytania zadane przez prowadzącego, a związane z postacią występującą w którymś z utworów z listy umieszczonej w § 1 pkt. 3 regulaminu;

§ 51

1. Punkty zdobywa drużyna, która pierwsza udzieli poprawnej odpowiedzi.
2. Liczba zdobytych punktów zależy od chwili udzielenia poprawnej odpowiedzi, z zastrzeżeniem, że jest ona odwrotnie proporcjonalna do liczby kart zużytych przez prowadzącego w celu odczytania z nich informacji mogących zbliżyć do odpowiedzi na pytania.
3. Liczba punktów możliwych do zdobycia jest z góry ustalona i podana do wiadomości. O zmniejszeniu puli punktów informuje na bieżąco prowadzący.

§ 52

1. Prawo do udzielenia odpowiedzi ma drużyna, która jako pierwsza nacisnęła przycisk będący w jej dyspozycji.
2. Zgłoszenia gotowości do udzielenia odpowiedzi dokonuje się wyłącznie poprzez naciśnięcie przycisku będącego w dyspozycji zespołu.
3. Do udzielenia odpowiedzi wzywa prowadzący w chwili dokonania zgłoszenia przez zespół.

4. Za poprawną zostać może uznana wyłącznie odpowiedź udzielona po uprzednim zgłoszeniu przez zespół zamiaru jej udzielenia.

§ 53

Przyznanie punktów ujemnych w wysokości co najmniej połowy maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia następuje w wyniku:

1. udzielenia błędnej odpowiedzi;
2. udzielenia odpowiedzi bez uprzedniego wezwania przez prowadzącego;
3. udzielenia odpowiedzi stojącej w jaskrawej sprzeczności z wiedzą lub logiką;
4. zachowań ewidentnie obliczonych na storpedowanie Konkursu.

§ 54

Każda postać, której dotyczą pytania:

- występuje w treści jednego z utworów będących przedmiotem Konkursu lub
- ma związek z wydarzeniami opisanymi w utworze lub też z tymi, które mogły towarzyszyć tym opisanym w utworze lub
- ma związek z wydarzeniami i osobami występującymi w źródłach, z których czerpał Jacek Kaczmarski w trakcie pisania utworu lub
- ma związek z historią powstania utworu.

§ 55

O chwili rozpoczęcia odczytania treści kolejnej karty decyduje prowadzący.

§ 56

Przed przystąpieniem do odczytywania treści kolejnej karty prowadzący informuje o maksymalnej liczbie punktów możliwych do uzyskania (lub stracenia).

§ 57

O przyznaniu punktów decyduje prowadzący. W przypadku wątpliwości konsultuje się on z pozostałymi prowadzącymi konkurs, a ich werdykt jest ostateczny. W przypadku dalszych wątpliwości: patrz § 3 w Rozdziale I.

Podstawowe wskazówki dla Uczestników

W procesie przygotowań do Konkursu warto:

1. zapoznać się z treścią wszystkich utworów będących przedmiotem Konkursu;
2. poznać źródła historyczne, z których czerpał autor utworów przed ich napisaniem;
3. poznać losy bohaterów utworów, o ile nie są one postaciami fikcyjnymi;
4. wyznaczyć w ramach zespołu lidera najbardziej predestynowanego do udzielania odpowiedzi w tej części turnieju, tj. w „Postać z Jackiem Kaczmarskim”;
5. sporządzić listę najbardziej charakterystycznych postaci, miejsc i przedmiotów występujących w utworach oraz skategoryzować je, biorąc pod uwagę, że prowadzący różnicuje liczbę punktów możliwych do zdobycia ze względu na poziom trudności zadań.

Rozdział VII

Jaka to historia z Jackiem Kaczmarskim

§ 58

W przypadku gdy w trakcie trwania Konkursu nastąpiła zmiana kategorii na „Jaka to historia z Jackiem Kaczmarskim”, zadaniem zespołu jest udzielenie w pierwszej kolejności poprawnej odpowiedzi na pytania zadane przez prowadzącego.

§ 59

Punkty zdobywa drużyna, która pierwsza udzieli poprawnej odpowiedzi.

§ 60

Liczba zdobytych punktów zależy od momentu udzielenia poprawnej odpowiedzi, z zastrzeżeniem, że jest ona odwrotnie proporcjonalna do ilości tekstu historii, przeczytanej przez prowadzącego.

§ 61

1. Prawo do udzielenia odpowiedzi ma drużyna, która jako pierwsza naciśnęła przycisk będący w jej dyspozycji.
2. Do udzielenia odpowiedzi wzywa prowadzący w chwili dokonania zgłoszenia przez zespół.
3. Za poprawną zostać może uznana wyłącznie odpowiedź udzielona po uprzednim zgłoszeniu przez zespół zamiaru jej udzielenia.

§ 62

Przyznanie punktów ujemnych może nastąpić w wyniku:

- a) udzielenia błędnej odpowiedzi;
- b) udzielenia odpowiedzi bez uprzedniego wezwania przez prowadzącego;
- c) udzielenia odpowiedzi stojącej w jaskrawej sprzeczności z wiedzą lub logiką;
- d) zachowań ewidentnie obliczonych na storpedowanie Konkursu.

§ 63

Każdy tekst czytany przez prowadzącego dotyczy (łącznie lub osobno):

- treści jednego z utworów będących przedmiotem Konkursu;
- osób występujących w utworze;
- wydarzeń opisanych w utworze lub też tych, które mogły towarzyszyć tym opisanym w utworze;
- wydarzeń i osób występujących w źródłach, z których czerpał Jacek Kaczmarski w trakcie pisania utworu;
- historii powstania utworu;
- losów autora utworu, który był inspiracją Jacka Kaczmarskiego (jeśli rzeczywiście i na pewno z niego czerpał w trakcie pisania utworu);
- przedmiotów opisanych w utworze.

§ 64

W miarę czytania przez prowadzącego tekstu stanowiącego podpowiedź ułatwiającą dojście do właściwych odpowiedzi na pytania, zmniejsza się liczba punktów możliwych do zdobycia. Każdorazowo prowadzący informuje, o jaką wartość spada liczba punktów w chwili rozpoczęcia czytania dalszej części tekstu.

§ 65

O przyznaniu punktów decyduje prowadzący. W przypadku wątpliwości konsultuje się on z jurorem, którego werdykt jest ostateczny. W przypadku dalszych wątpliwości: patrz § 3 w Rozdziale I.

Podstawowe wskazówki dla Uczestników

W procesie przygotowań do Konkursu warto:

1. zapoznać się z treścią wszystkich utworów będących przedmiotem Konkursu;
2. poznać źródła historyczne, z których czerpał autor utworów przed ich napisaniem, a jeśli jest to ekfrazja – również źródło natchnienia malarza;
3. poznać losy bohaterów utworów, o ile nie są one postaciami fikcyjnymi;
4. wyznaczyć w ramach zespołu lidera najbardziej predestynowanego do udzielania odpowiedzi w tej części turnieju, tj. w kategorii „Jaka to historia z Jackiem Kaczmarskim”;
5. sporządzić listę najbardziej charakterystycznych wydarzeń opisanych w utworach.

Rozdział VIII

Jaka to melodia z Jackiem Kaczmarskim

§ 66

Zadaniem zespołów jest jak najszybsze udzielenie odpowiedzi na pytanie o tytuł utworu, którego fragment zostanie zagrany przez prowadzących oraz na dodatkowe pytania związane z utworem.

§ 67

O liczbie punktów możliwych do zdobycia lub stracenia każdorazowo informuje prowadzący konkurencję. Wartość pytania zależy od stopnia jego trudności i zostaje określona przez prowadzącego konkurs przed jego rozpoczęciem.

§ 68

Udzielić odpowiedzi na pytanie może ta z drużyn, która zgłosi się jako pierwsza. W tym celu używa będącego w jej dyspozycji „zgłaszacza”.

§ 69

Podstawowe wskazówki dla Uczestników

W procesie przygotowań do Konkursu warto:

1. zapoznać się z treścią wszystkich utworów będących przedmiotem Konkursu;
2. zapoznać się z brzmieniem wszystkich utworów będących przedmiotem Konkursu;
3. wyznaczyć w ramach zespołu lidera najbardziej predestynowanego do udzielania odpowiedzi w tej części turnieju, tj. w kategorii „Jaka to melodia z Jackiem Kaczmarskim”.