**HARCERSKI RAJD „SZLAKAMI JANA PAWŁA II”**



**ZASADY KONKURSU „Jeden z dziesięciu”**

1. Konkurs rozgrywany jest w dwóch kategoriach wiekowych: harcerze i harcerze starsi.
2. Patrol rajdowy jest reprezentowany przez dwuosobowy zespół współpracujący ze sobą w czasie turnieju.
3. Zespoły harcerskie i starszoharcerskie grają równocześnie.
4. Opiekunowie patroli rajdowych najpóźniej na dwa tygodnie przed dniem turnieju otrzymują obowiązujący zakres wiedzy z dwóch tematów: „Jan Paweł II” i „Góry”.
5. Turniej rozgrywany jest w czasie rajdu (sobota wieczorem) na podobnych zasadach jak turniej telewizyjny tego typu:
* pierwszy etap: kolejno po dwa pytania dla każdego zespołu z zestawu pytań łatwych;
* drugi etap: zespół, który poprawnie odpowiedział na pytanie, wywołuje do odpowiedzi wybranych przez siebie rywali.
1. Kolejność ustawienia zespołów na czas turnieju jest losowa – etap pierwszy rozpoczyna się pytaniem dla zespołu siedzącego jako pierwszy po lewej stronie osoby prowadzącej turniej, etap drugi rozpoczyna zespół siedzący jako pierwszy po lewej stronie prowadzącego wywołaniem do odpowiedzi dowolnych rywali.
2. Każdy zespół na początku turnieju otrzymuje trzy szanse. Błędna odpowiedź na pytanie lub jej brak powoduje utratę szansy.
3. Kolejność pytań jest losowa – osoba prowadząca turniej na początku, na oczach wszystkich uczestników, tasuje karty z pytaniami, potem czyta je w kolejności, w jakiej się losowo ułożyły. Zaczyna od pliku z pytaniami łatwymi, potem średnio łatwymi, na końcu z trudnymi.
4. Czas przeznaczony na odpowiedź jest ograniczony – odmierza go osoba prowadząca turniej lub jej pomocnik sygnalizując dźwiękiem koniec czasu. Odpowiedź po sygnale jest traktowana jako błędna.
5. Po każdej odpowiedzi osoba prowadząca turniej informuje uczestników, jaka jest odpowiedź poprawna i jednoosobowo decyduje o zachowaniu bądź utracie szansy przez zespół.
6. Po utracie wszystkich trzech szans zespół odpada z gry.
7. Wygrywa zespół, który najdłużej utrzyma się w grze.

opracowała:

phm. Monika Kierczyńska