

**I. UWAGI WSTĘPNE**

1. Studencki Turniej Naukowy „Awantura o Naukę” zostanie przeprowadzony podczas Dni Hoborskiego 2016 w Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie.
2. Organizatorem Turnieju jest Komitet Organizacyjny Dni Hoborskiego tworzony przez Reprezentantów Wydziałów: Inżynierii Materiałowej i Ceramiki, Energetyki i Paliw, Fizyki i Informatyki Stosowanej oraz Matematyki Stosowanej.
3. Sponsorami nagród są Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie oraz Komitet Organizacyjny "Dni Hoborskiego – Święta Nauk Ścisłych".
4. Nagrodą specjalną jest Puchar Hoborskiego.
5. Organizator przewidział dodatkowe nagrody rzeczowe dla najlepszych zespołów studenckich.
6. Udział w Turnieju mogą wziąć wyłącznie studenci I i II stopnia studiów stacjonarnych oraz niestacjonarnych wydziałów: IMiC, EiP, FiIS, MS Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie. Podstawą przystąpienia do konkursu jest okazanie legitymacji studenckiej.
7. Turniej składa się z dwóch części:
  - Części I (porannej): wydziałowych eliminacji,
  - Części II (popołudniowej): międzywydziałowego pojedynku studenckiego (runda pierwsza) i Finału (runda druga).
8. W Turnieju biorą udział czteroosobowe drużyny, przy czym wszyscy czterej członkowie muszą być studentami tego samego wydziału.
9. Zgłoszenia dokonuje Kapitan drużyny poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej wydarzenia do 16 listopada do godziny 16:00.
10. Dyskwalifikacją przed przystąpieniem do gry skutkuje stawienie się na którykolwiek z etapów Turnieju zespołu niekompletnego lub takiego, w którego skład wejdą osoby nie spełniające punktów I.5 oraz I.7-8 Regulaminu.
11. Dyskwalifikacją w trakcie rozgrywek skutkują: każda próba oszustwa, ściągania, korzystania z telefonu komórkowego, internetu, konsultowania odpowiedzi z osobami nie będącymi członkami drużyny, a także agresywne lub rażąco niestosowne zachowanie w miejscu rozgrywania Turnieju.

**II. CZĘŚĆ PORANNA – ELIMINACJE WYDZIAŁOWE**

1. Eliminacje odbędą się w czwartek 17.11.2016:
  - na Wydziale Inżynierii Materiałowej i Ceramiki w budynku B8 w Sali 0.18 o godz. 10:00,
  - na Wydziale Energetyki i Paliw w budynku D4 w salach 08 i 09 o godz. 11:40,
  - na Wydziale Fizyki i Informatyki Stosowanej w budynku D10 w sali B o godz. 11:30,
  - na Wydziale Matematyki Stosowanej w łączniku A3/A4 w Sali 103 o godz. 10:00.
2. Eliminacje zostaną przeprowadzone w formie testu złożonego z 55 pytań zamkniętych i 5 pytań otwartych. W pytaniach zamkniętych więcej niż jedna z podanych odpowiedzi może być poprawna.
3. Każdy zespół otrzyma dwa arkusze z pytaniami oraz jedną kartę odpowiedzi, która będzie podstawą do ocenienia zespołu i wyłonienia zwycięzcy eliminacji.
4. Na wypełnienie karty odpowiedzi każdy zespół ma 60 minut.
5. Ogłoszenie wyników eliminacji nastąpi 17.11. 2016 o godz. 16:30 na początku I rundy II części Turnieju.

### III. CZĘŚĆ POPOŁUDNIOWA

1. Przebieg drugiej części Turnieju jest inspirowany teleturniejem telewizyjnym „Awantura o Kasę”.
2. Każdej reprezentacji zostanie przydzielony stolik i jeden z kolorów: żółty, niebieski, zielony, czerwony.
3. Kapitan zespołu jest jego pełnomocnikiem w czasie licytacji, wszelkich negocjacji oraz udzielania odpowiedzi.
4. W momencie rozpoczęcia rywalizacji stan konta każdego zespołu wynosi 5000 ECTS.
5. Runda pierwsza prowadzi do wyłonienia najlepszego studenckiego zespołu. Biorą w niej udział zwycięzcy wydziałowych eliminacji.
6. W rundzie drugiej (Finale) zwycięska Drużyna mierzy się z drużyną Mistrzów utworzoną przez reprezentantów pracowników wydziałów wymienionych w punkcie I.2 Regulaminu.
7. Każda runda składa się z serii dziesięciu pytań.
8. Przed zadaniem pytania Prowadzący losuje jedną z kategorii.
9. Po wylosowaniu kategorii następuje licytacja, w trakcie której zespoły mogą kupić pytanie i tym samym zyskać prawo do udzielenia na nie odpowiedzi. Do puli Prowadzący pobiera 200 ECTS z konta każdej drużyny. Kapitan sygnalizuje udział zespołu w licytacji poprzez podniesienie ręki z kartonikiem przedzielonego koloru, wykrzyknięcie swojego koloru i ilości ECTS wkładanych do puli. Decyduje zasada: *kto pierwszy, ten lepszy*.
10. Warunkiem wzięcia udziału w licytacji jest posiadanie na koncie co najmniej 300 ECTS.
11. Licytację wygrywa zespół, który zaliczytuje najwyższą kwotę lub zagra *va banque*.
12. Prowadzący odczytuje pytanie, po czym drużyna ma minutę, by się naradzić i udzielić odpowiedzi. Jeśli jest poprawna, cała pula zasila konto drużyny. Błędna odpowiedź powoduje przejście puli do następnego pytania.
13. Pytania mają charakter otwarty. Prowadzący nie podaje wariantów możliwej odpowiedzi.
14. Istnieje możliwość wykupienia podpowiedzi. W tym celu Kapitan unosi kartonik i negocjuje cenę z Prowadzącym. Musi to uczynić przed upływem minuty przewidzianej na naradę i udzielenie odpowiedzi. W przypadku kupienia podpowiedzi Prowadzący podaje cztery warianty (z czego tylko jeden jest poprawny), a czas zostaje mierzony od nowa. W razie rezygnacji z kupna podpowiedzi, odliczanie czasu zostaje wznowione od momentu jego zatrzymania.
15. W II części Turnieju przewidziano dodatkowe kategorie:
  - a. *Czarną Skrzynkę* – skrzynię o nieznannej zawartości. Jest licytowana tak, jak pytanie. Drużyna, która ją kupi, otwiera ją dopiero w momencie zakończenia rundy.
  - b. *Jeden na Jednego* (tylko w rundzie finałowej) – specjalny pojedynek reprezentantów dwóch finałowych drużyn. Gracze zbliżają się do stolika zaopatrzonego w dwa przyciski. Następnie metodą eliminacji wybierają kategorię pytania, na które będą odpowiadać. Z kont drużyn do puli pobierane jest 500 ECTS. Jeśli stan konta któregoś z nich jest niższy, Prowadzący dopuszcza gracza do pojedynku zabierając do puli wszystkie ECTS z jej konta. Prowadzący czyta pytanie. Gracz, który pierwszy zgłosi się przez wciśnięcie przycisku, odpowiada na pytanie. Jeśli udzieli poprawnej odpowiedzi, wraca do swojego stolika, pula zasila konto jego drużyny, a rywal musi opuścić swoją drużynę i zasiąść w ławce rezerwowych. Jeśli udzielona odpowiedź okaże się błędna, sam siada w ławce rezerwowych, a pula trafia na konto drużyny rywala. Po

odczytaniu pytania gracze mają minutę na zgłoszenie się, a następnie 15 sekund na udzielenie odpowiedzi. W przypadku, gdy żaden z reprezentantów tego nie uczyni, obaj trafiają na ławkę rezerwowych, a pula przechodzi do następnego pytania. Istnieje możliwość wykupienia zawodnika przez drużynę – negocjacje z Prowadzącym prowadzi Kapitan zespołu.

- c. *Podpowiedź* – licytuje się ją tak, jak pytanie. Drużyna, która wygra licytację, może zachować podpowiedź i wykorzystać ją w dowolnym momencie dalszej rozgrywki, jak również odsprzedać ją innej drużynie; chęć sprzedania lub odkupienia podpowiedzi zgłasza Prowadzącemu Kapitan zainteresowanej drużyny.
16. Drużyna odpada z rywalizacji, jeśli:
    - a. zagra *va banque* i udzieli błędnej odpowiedzi - wtedy odchodzi z zerowym stanem konta
    - b. zbankrutuje (na koncie będzie posiadała mniej, niż 300 ECTS) i nie będzie mogła wziąć udziału w licytacji
    - c. zostanie zdyskwalifikowana w czasie rozgrywania rundy (punkt I.10 Regulaminu).
  17. Rundę wygrywa zespół, który jako jedyny pozostał w rywalizacji lub po wyczerpaniu pytań posiada najwyższy stan konta.

#### IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Nagroda specjalna – Studencki Puchar Hoborskiego – trafia na wydział zwycięskiej drużyny studenckiej, a w przypadku zwycięstwa Drużyny Mistrzów – do Przewodniczącego Komitetu Organizacyjnego Dni Hoborskiego.
2. Za rzetelne przygotowanie i przeprowadzenie eliminacji na poziomie wydziałowym w całości odpowiedzialne są osoby wyznaczone przez Wydziałowe Rady Samorządów Studenckich wydziałów biorących udział w Turnieju.
3. Każde eliminacje wydziałowe będą przebiegały pod nadzorem osoby wydelegowanej do tego przez Komitet Organizacyjny Dni Hoborskiego, który w razie wątpliwości co do przeprowadzenia eliminacji może poinformować o tym Komitet Organizacyjny.
4. II część Turnieju przebiega pod nadzorem Prowadzącego wydelegowanego przez Komitet Organizacyjny, który czuwa nad poprawnym przebiegiem licytacji i informuje o jej bieżącym przebiegu oraz końcowym wyniku, jak również prowadzi wszelkie negocjacje z kapitanami drużyn, odczytuje pytania i informuje o poprawności udzielonej odpowiedzi.
5. Komitet Organizacyjny dodatkowo powołuje Jury Turnieju, które podczas II części Turnieju jest jedyną instancją odwoławczą w razie zastrzeżeń któregoś zespołu co do słuszności decyzji Prowadzącego. W takim przypadku Kapitan zespołu może zwrócić się do Jury z prośbą o ponowne rozpatrzenie i rozstrzygnięcie spornej kwestii. Opinia Jury jest ostateczna i niepodważalna.
6. Wszelkie wątpliwości co do przeprowadzenia rozgrywki Kapitan drużyny ma obowiązek natychmiast zgłosić Prowadzącemu (zarówno na etapie wstępnym jak i podczas rundy pierwszej i Finału na etapie rozstrzygającym).
7. W kwestiach nieujętych w niniejszym Regulaminie wszelkie kwestie rozstrzyga Komitet Organizacyjny na wniosek Kapitana drużyny.