MICHALICKIE
SZKOŁY W MARKACH
IM. KS. BRONISŁAWA MARKIEWICZA

Al. Piłsudskiego 248/252, 05-270 Marki
tel. 22 781 14 85
sekretariat@szkolawmarkach.pl
www.szkolawmarkach.pl
www.hippocampus.szkolawmarkach.pl

Konkurs dla Szkół Podstawowych

HIPPOCAMPUS

IV edycja

Regulamin

1. Turniej odbywa się w konwencji gry telewizyjnej „Milionerzy" i przeznaczony jest dla uczniów z powiatu wołomińskiego.

2. Uczestnicy odpowiadają na pytania z puli „Milionerzy" – pulę przygotowują nauczyciele z Katolickiego Liceum Ogólnokształcące im. bł. Bronisława Markiewicza w Markach.

3. Szkoły biorące udział w konkursie wystawiają jedną 3-osobową drużynę składającą się z uczniów klas 7 i/lub 8.

4. Szkoły przesyłają do organizatorów imienną listę zawodników wraz ze zgodami na udostępnianie wizerunku do dnia **10 listopada 2026 r.** na adres: **hippocampus@szkolawmarkach.pl** lub za pośrednictwem formularza zgłoszeń na stronie **hippocampus.szkolawmarkach.pl**

5. Szkoły mogą przeprowadzić wewnętrzne eliminacje.

6. Turniej odbywa się na terenie Katolickiego Liceum Ogólnokształcącego im. bł. Bronisława Markiewicza, al. Piłsudskiego 248/252 w Markach w dniu **18 listopada 2026** o godz. 10:00.

7. Turniej odbywa się w dwóch etapach.

I Etap

1. W pierwszym etapie każda drużyna odpowiada na 3 pytania.

2. Pierwsze pytanie każda z drużyn wybiera samodzielnie, kolejne dwa pytania są wybierane

przez każdą drużynę dla kolejnej drużyny.

3. Na odpowiedź uczestnicy mają 1 minutę. Uczestnicy mogą się naradzać.

4. Do drugiego etapu przechodzą trzy drużyny z największą ilością punktów.

5. Jeżeli w I rundzie nie wyłonimy finalistów, przeprowadzona zostanie dogrywka – drużynom naprzemiennie zadawane będą pytania, odpadnie ta, która po dodatkowej serii pytań nie odpowie na pytanie.
6. W I etapie punkty przyznawane są wg następującego klucza: poprawna odpowiedź - 5 punktów; błędna odpowiedź - 0 punktów.

7. Jeśli zdarzy się, że po trzech dogrywkach, nie wyłonimy finalistów, zostanie przeprowadzony test. Uczestnicy dostaną zadanie matematyczne/logiczne do wykonania. Drużyna (bądź drużny), która jako pierwsza poda prawidłowe rozwiązanie, przechodzi do finału.

8. Punkty zdobyte w I etapie NIE przechodzą do etapu II.

II etap

1. W drugim etapie każda drużyna odpowiada na 4 pytania wybrane przez siebie.

2. Na odpowiedź uczestnicy mają 1 minutę. Uczestnicy mogą się naradzać.

3. W drugim etapie zawodnicy mają do dyspozycji 3 koła ratunkowe: zamiana pytania; pół na pół, wydłużenie czasu odpowiedzi o 30 sekund. Każde koło można wykorzystać tylko raz.

4. W II etapie punkty przyznawane są wg następującego klucza: poprawna odpowiedź – 10 punktów, poprawna odpowiedź po wykorzystaniu koła ratunkowego - 5 punktów, błędna odpowiedź - 0 punktów.

5. Jeżeli drugi etap nie wyłoni zdobywców I, II bądź III miejsca, przeprowadzona zostanie dogrywka - drużynom naprzemiennie zadawane będą pytania. Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów. Jeśli zdarzy się, że po trzech dogrywkach, nie będzie można wskazać drużyny, która zajmuje I, II lub III miejsce, zostanie przeprowadzony test podobnie jak w I etapie.

6. Dla zwycięzców przewidziane zostały atrakcyjne nagrody.

7. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania konkursu.