

## Zasady Turnieju w Darta

Rozgrywki w darta prowadzone są w formacie punktowym polegającym na sumowaniu wyników, rozpoczynając od zera. Pełna rozgrywka składa się z siedmiu rund dla każdego uczestnika. Każda runda obejmuje trzy rzuty, co oznacza oddanie łącznie dwudziestu jeden rzutów do tarczy przez jednego gracza. Zawodnicy przypisani do danego stanowiska wykonują swoje rzuty naprzemiennie w wyznaczonej kolejności. Zwycięzcą zostaje ten zawodnik, który po zamknięciu wszystkich kolejek zgromadzi najwyższy łączny wynik punktowy.

Punktacja opiera się na standardowym podziale tarczy. Trafienie w szerokie, podstawowe pole skutkuje przyznaniem jego wartości nominalnej od 1 do 20. Umieszczenie rzutki w wąskim pierścieniu zewnętrznym podwaja wartość danego pola, natomiast trafienie w wąski pierścień wewnętrzny potraja tę wartość. Za trafienie w centralny czerwony środek tarczy zawodnik otrzymuje pięćdziesiąt punktów, a za trafienie w otaczający go zielony pierścień dwadzieścia pięć punktów.

Do końcowego wyniku zaliczane są wyłącznie rzutki, które wbiją się w tarczę i pozostaną w niej do momentu zakończenia tury przez danego gracza. Rzutki, które odbiją się od powierzchni tarczy, wypadną z niej po uderzeniu przez kolejną lotkę lub całkowicie miną cel, nie przynoszą żadnych punktów. Powtarzanie chybionych rzutów w ramach trwającej rundy nie jest dozwolone.

W sytuacji, gdy po rozegraniu regulaminowych siedmiu rund na najwyższym miejscu wystąpi remis punktowy, przeprowadzana jest bezpośrednia dogrywka. Zawodnicy z identycznym wynikiem rozgrywają jedną dodatkową rundę składającą się z trzech rzutów, która ma na celu ostateczne wyłonienie zwycięzcy.

Rozgrywki toczą się w oparciu o system drabinkowy, w którym zdobycie najwyższego wyniku w swojej grupie gwarantuje awans do kolejnego etapu rozgrywek.

## Zasady Turnieju Bilardowego

Turniej bilardowy rozgrywany jest w formacie drużynowym w zespołach dwuosobowych. Zwycięstwo w partii odnosi drużyna, która jako pierwsza prawidłowo wbije wszystkie przypisane do siebie bile, czyli grupę pełną (od 1 do 7) lub połówki (od 9 do 15), a następnie umieści bilę czarną z numerem osiem w uprzednio zadeklarowanej łuzie. Członkowie jednej drużyny wykonują uderzenia naprzemiennie w swoich turach, a zmiana zawodnika przy stole następuje po każdym nieskutecznym zagrananiu, wbiciu bili przeciwnika lub popełnieniu faulu.

Po początkowym rozbiciu trójkąta stół jest traktowany jako otwarty. Ewentualne wbicie bili podczas samego rozbicia nie decyduje jeszcze o przypisaniu grupy do danej drużyny. Przydział bil pełnych lub połówek następuje dopiero w momencie pierwszego, prawidłowego wbicia zadeklarowanej bili w trakcie właściwej rozgrywki. Do tego momentu każda z drużyn może celować w dowolny rodzaj bil, z wyjątkiem bili czarnej.

Rozgrywka toczy się z pominięciem obowiązku deklarowania łuz dla standardowych uderzeń. Przypadkowe wbicie własnej bili do innej łuz niż planowana jest w pełni honorowane i uprawnia gracza do kontynuowania gry. Zadeklarowanie wybranej łuz jest bezwzględnie wymagane wyłącznie przy końcowym uderzeniu w bilę czarną.

W przypadku popełnienia faulu, polegającego na wbiciu białej bili do łuz lub braku jej kontaktu z jakąkolwiek inną bilą na stole, drużyna przeciwna otrzymuje rzut wolny z pola bazy. Białą bilę należy wówczas ustawić w strefie początkowej stołu (za linią bazy) i oddać uderzenie w kierunku bil znajdujących się poza tą strefą.

Drużyna ponosi natychmiastową porażkę w meczu w kilku określonych przypadkach. Należy do nich wbicie bili czarnej przed całkowitym skompletowaniem własnej grupy, umieszczenie bili czarnej w innej łuzie niż uprzednio zadeklarowana, wybicie bili czarnej poza obszar stołu, a także popełnienie dowolnego faulu w trakcie uderzenia kończącego, na przykład jednoczesne wbicie bili białej wraz z czarną.

Turniej przeprowadzany jest w systemie drabinki pucharowej, co oznacza, że zwycięstwo w bezpośrednim meczu gwarantuje drużynie awans do kolejnego etapu rozgrywek.

## Zasady Quizu Wiedzy Ogólnej

Quiz wiedzy ogólnej rozgrywany jest w formacie drużynowym. W rywalizacji biorą udział zespoły składające się z trzech do pięciu osób. Każda drużyna odpowiada na serię pytań obejmujących różne kategorie tematyczne, takie jak między innymi matematyka, geografia, biologia, fizyka oraz inne obszary wiedzy ogólnej. Celem rozgrywki jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez udzielenie poprawnych odpowiedzi na zadane pytania.

Pytania mają formę jednokrotnego wyboru, co oznacza, że przy każdym pytaniu dostępnych jest kilka wariantów odpowiedzi, spośród których tylko jedna jest prawidłowa. Drużyny wybierają odpowiedź wspólnie, po krótkiej naradzie wewnątrz zespołu. Po upływie wyznaczonego czasu odpowiedź zostaje uznana za ostateczną i nie może być zmieniana.

Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje jeden punkt. Odpowiedź błędna, brak odpowiedzi lub zaznaczenie więcej niż jednego wariantu nie skutkuje przyznaniem punktu. W quizie nie stosuje się punktów ujemnych, dlatego niepoprawna odpowiedź nie obniża dotychczasowego wyniku drużyny.

Przebieg quizu nadzoruje prowadzący, który odczytuje pytania, kontroluje czas przeznaczony na odpowiedź oraz zapisuje uzyskane wyniki. Po zakończeniu wszystkich pytań punkty zdobyte przez każdą drużynę zostają zsumowane. Zwycięzcą zostaje drużyna, która udzieliła największej liczby poprawnych odpowiedzi, uzyskując tym samym najwyższy wynik punktowy.

W przypadku remisu na najwyższym miejscu przeprowadzana jest dogrywka. Drużyny z taką samą liczbą punktów odpowiadają na dodatkowe pytania, aż do momentu wyłonienia zwycięzcy.