

REGULAMIN GRY POKER NAUKOWCÓW

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- (a) Organizatorem turnieju jest Instytut Fizyki Jądrowej im. Henryka Niewodniczańskiego Polskiej Akademii Nauk w Krakowie (IFJ PAN).
- (b) Koordynatorem turnieju jest Damian Wróbel.
- (c) Gra odbędzie się w dniu 29 września 2023 w godzinach określonych indywidualnie dla zarejestrowanych uczestników, w siedzibie organizatora.
- (d) Gra przeznaczona jest dla osób powyżej 15 roku życia, które dokonają rejestracji. Liczba miejsc jest ograniczona.
- (e) Zgłoszeń do konkursu należy dokonywać poprzez rejestrację mailową (wg kolejności zgłoszeń w temacie maila należy wpisać "POKER NAUKOWCÓW-rejestracja") na adres mnn@ifj.edu.pl
- (f) Przystępując do turnieju, gracze deklarują rywalizację w duchu fair-play.
- (g) Gra nie jest grą hazardową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 227)..
- (h) Celem gry jest popularyzacja działalności IFJ PAN i podnoszenie poziomu wiedzy uczestników w ramach rywalizacji.
- (i) Osoby biorące udział w grze wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych i publikację wizerunku zgodnie z REGULAMINEM UCZESTNICTWA W WYDARZENIU Małopolska Noc Naukowców w Instytucie Fizyki Jądrowej im. Henryka Niewodniczańskiego PAN (IFJ PAN).

2. ROZGRYWKA

- (a) Gra prowadzona jest zgodnie z ZASADAMI GRY, które określa Załącznik 1 niniejszego regulaminu.
- (b) Gra prowadzona jest w zamkniętym pomieszczeniu z wykorzystaniem kart i żetonów.
- (c) Rozgrywka ograniczona jest czasowo (max 25 minut). Rozgrywka automatycznie kończy się, gdy tylko jeden uczestnik ma w posiadaniu żetony.
- (d) Gra jest quizem wiedzy sprawdzającym wiadomości uczestników z dziedzin, które określa Załącznik 2 niniejszego regulaminu.
- (e) Rozgrywka jest prowadzona w 5-8 osobowych grupach uczestników.
- (f) Zwycięzcą rozgrywki zostaje osoba, która w momencie zakończenia

rozgrywki ma najwięcej żetonów.

(g) Każdy uczestnik otrzymuje dyplom uczestnictwa oraz gadżet IFJ PAN.

3. NAGRODY

(a) Nagrodą główną jest nagroda rzeczowa o wartości do 300 PLN.

(b) Laureatem nagrody głównej zostaje uczestnik, który zgromadzi największą liczbę żetonów w ciągu wszystkich rozgrywek. Zostanie on ogłoszony na stronie www.ifj.edu.pl/popularyzacja/mnn2023/program.html#21 najpóźniej w ciągu 7 dni. Aby odebrać nagrodę Laureat winien zgłosić się do koordynatorów przez adres mnn@ifj.edu.pl w ciągu 5 dni od ogłoszenia.

(c) Zwycięzca każdej rozgrywki otrzymuje nagrodę rzeczową.

(d) Nagrody nie podlegają podatkowi dochodowemu od osób fizycznych ponieważ ich wartość nie przekracza 2000 zł (Ustawa z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 2647 z późn. zm.)..

4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

(a) Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu.

(b) Sprawy nie określone niniejszym regulaminem rozstrzygają koordynatorzy rozgrywki.

(c) Wszelkie pytania należy kierować na adres mnn@ifj.edu.pl.

POKER NAUKOWCÓW

Quiz wiedzy z wykorzystaniem kart i żetonów

Przygotowanie:

Gracze siedzą przy stole wraz z krupierem odpowiedzialnym za liczenie żetonów i wykładanie kart. Każdy z graczy na start otrzymuje pulę żetonów o nominałach 1, 5 oraz 25 i całkowitej wartości 100. Jeden z graczy przed każdą rundą ma przed sobą krążek, po zakończonej rundzie krążek przechodzi do następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Przed rozpoczęciem każdej rundy gracz z krążkiem wkłada do puli żetony o równowartości 2.

Rozdanie:

Graczom, począwszy od następnego po graczu z krążkiem rozdawana jest karta indywidualna (niejawna dla pozostałych graczy). Stanowi ona o poziomie trudności pytania: (łatwe/trudne). Przy liczbie graczy 5-8 w obiegu są dwie karty „łatwe”, a gdy w rozgrywce pozostaje mniej niż 5 graczy tylko jedna.

Na stół wykładana jest pierwsza karta wspólna. Stanowi ona o dziedzinie pytania. Począwszy od pierwszego gracza po graczu z krążkiem następuje licytacja wstępna. Gracz może zrezygnować z gry lub wyrównać wartość 2. Licytacja toczy się do momentu, kiedy wkład wszystkich graczy pozostających w grze będzie równy, bądź z gry zrezygnują wszyscy poza jednym graczem – on zgarnia pulę, co kończy rozdanie.

Na stół wykładana jest druga karta wspólna. Stanowi ona o kategorii w obrębie danej dziedziny. Następuje licytacja począwszy od pierwszego pozostającego w grze gracza za krążkiem. Licytacja toczy się do momentu, kiedy wkład wszystkich graczy pozostających w grze będzie równy, bądź z gry zrezygnują wszyscy poza jednym graczem – on będzie odpowiadał na pytanie.

Na stół wykładana jest ostatnia karta wspólna, która precyzuje tematykę pytania. Następuje licytacja począwszy od pierwszego pozostającego w grze gracza za krążkiem. Licytacja toczy się do momentu, kiedy wkład wszystkich graczy pozostających w grze będzie równy, bądź z gry zrezygnują wszyscy poza jednym graczem – on będzie odpowiadał na pytanie.

Podczas swojej tury licytacji gracz na dowolnym etapie może zagrać all-in, czyli zaryzykować wszystkie swoje żetony i zagwarantować sobie możliwość odpowiedzi na pytanie. W takim przypadku licytacja jest przerywana, a gracz jeżeli dobrze odpowie zgarnia całą pulę, w przypadku błędnej odpowiedzi traci wszystkie żetony. Gracz nie może zagrać all-in, gdy wysokość ostatniego zakładu przewyższa wartość jego własnych żetonów.

Jeżeli po ostatniej rundzie licytacji w grze pozostaje więcej niż jeden gracz, na pytanie jako pierwszy udziela odpowiedzi ten, kto jako ostatni poniósł stawkę. Jeżeli odpowie poprawnie zgarnia całą pulę, jeżeli nie udzieli poprawnej odpowiedzi – pytanie przechodzi na kolejnego gracza pozostającego w grze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W przypadku kolejnych błędnych odpowiedzi, pytanie przechodzi na kolejnych graczy. Jeżeli żaden z graczy nie odpowie poprawnie pula przechodzi na rzecz następnego pytania mogąc zwiększyć wygraną ale nie więcej niż wynosi pula w tym pytaniu.

Rozgrywka:

Rozgrywka składa się z maksymalnie 16 rozdań bądź trwa maksymalnie 25 minut. Zwycięzcą zostaje jedyny gracz posiadający żetony lub ten, kto w momencie zakończenia gry ma ich najwięcej.

DZIAŁ (1 karta wspólna)	KATEGORIA (2 karta wspólna)	TEMATYKA (3 karta wspólna)	
NAUKI ŚCISŁE	fizyka	siły	
		prędkości	
		fizycy	
	geografia	państwa świata	
		góry Europy	
		flagi	
	biologia	owoce jadalne	
		człowiek	
		zwierzęta	
	chemia	pierwiastki chemiczne	
		reakcje chemiczne	
		substancje chemiczne	
	matematyka	ciągłi	
		geometria	
		szybkie obliczenia	
	KULTURA	muzyka	polka muzyka popularna
			muzyka klasyczna
			hity światowe
literatura		lektury szkolne	
		literatura polska	
		literatura światowa	
sztuka wizualna		malarze	
		co jest na obrazie	
		obiekty	
internet		strony internetowe	
		influencerzy	
		hity internetu	
filmy i seriale		cytaty z filmów	
		seriale komediowe	
		hity kinowe	
NAUKI SPOŁECZNE		historia	władcy Polski
			II wojna światowa
			bitwy
	ekonomia	znane marki	
		waluty i surowce	
		banknoty	
	religie	Biblia	
		przywódcy religijni	
		religie monoteistyczne	
	polityka	wybory w XXI wieku	
		prezydenci i premierzy	
		organizacje międzynarodowe	

	prawo	prawo o ruchu drogowym
		prawo autorskie
		prawa człowieka
FIZYKA W IFJ	protony	oddziaływanie z materią
		terapia protonowa
		cyklotrony w IFJ
	ochrona radiologiczna	dawki promieniowania
		dawkomierze
		prawo atomowe
	energetyka jądrowa	elektrownie jądrowe
		katastrofy elektrowni jądrowych
		rozszczerzenie i synteza jąder atomowych
	fizyka i astrofizyka cząstek	CERN
		ATLAS
		CREDO
	badania interdyscyplinarne	mikroukłady
		spektroskopia
		badania środowiska
HOBBY	piłka nożna	reprezentacja Polski
		liga mistrzów
		znany piłkarze
	sporty halowe	koszykówka
		siatkówka
		jaka to dyscyplina
	gry karciane i planszowe	gry karciane
		szachy
		gry planszowe
	sporty zimowe	skoki narciarskie
		Zimowe IO
		jaka to dyscyplina
	rozrywka	gry komputerowe
		kulinaria
		podróże