

Die Spielregeln im Detail

Es gibt zwei Entscheidungsmodi: Punkte und exakte Zeit. Bei der Qualifikation geht es um Intelligenz, Bewegung und Schnelligkeit.

Das Team

- Ihr bestimmt selbstständig ein Team aus 30 Schülern (Jahrgang variabel), die das Alphabet darstellen werden (inklusive Umlaute und "ß").
- Jeder Spieler steht stellvertretend für einen Buchstaben (Achtung: Jeden Buchstaben gibt es nur einmal!) und bekommt ein von Eins Live ausgehändigtes Schild mit seinem Buchstaben.

Das Spielfeld

- Es gibt zwei Spielbereiche auf eurem Schulhof:
 - Aufenthaltsbereich der "Buchstaben" vor der Fragestellung und
 - Antwortfläche (Linie zum Aufstellen der für die Antwort relevanten "Buchstaben").
- Die Spielbereiche werden von Eins Live bei jeder Schule in gleicher Weise markiert (z.B. Entfernung zwischen Aufenthalts- und Antwortfläche).
- Zuschauer haben keinen Zutritt zu den beiden Spielbereichen (es gibt eine sichtbare Abtrennung), dürfen aber zuschauen, anfeuern, vorsagen etc.
- Ob ihr eine eigene "Spieltaktik" entwickelt, bleibt euch überlassen.

Die Punkte

- Der Moderator stellt eurem Spielteam nacheinander fünf Fragen (Fragen sind in die Kategorien "Sport", "Film", "Musik", "Pop" und "Eins Live" gegliedert).
- Ihr müsst euch für eine Antwort entscheiden (zum Teil sind mehrere möglich), euch organisieren, zur Antwortfläche laufen und euch dort in richtiger Buchstabenfolge aufstellen.
- Um zu zeigen "So wie wir jetzt stehen, ist die Antwort unserer Meinung nach vollständig und richtig" (alle Buchstaben stehen in richtiger Reihenfolge), haltet ihr die von Eins Live ausgeteilten Karten in die Luft. Erst, wenn alle zur Antwort relevanten "Buchstaben" dieses Handzeichen geben, erkennt der Moderator die Antwort an und bestätigt sie mit seiner Trillerpfeife.
- Der Moderator wertet ausschließlich die "Buchstaben", die sich an der markierten Antwortfläche aufgestellt haben.
- Für jede richtige und richtig geschriebene Antwort (neue Rechtschreibung!) gibt es einen Punkt (maximale Punktzahl= 5).

- Solltet ihr keine Antwort auf die Frage wissen, rennt ein "Buchstabe" schnellstmöglich zur Linie und hält seine Karte hoch, um zu zeigen: "Wir wissen es nicht. Bitte die nächste Frage".

Die Zeit

- Zusätzlich wird die Zeit gestoppt, die ihr für jede einzelne Frage braucht und am Ende addiert (Messung bis einhundertstelsekunde, sichtbar für alle auf großer Uhr auf dem Schulhof).
- Die Zeit startet jeweils nach Verlesen der Frage. Der Moderator liest jede Frage nur einmal und bläst danach als Startsignal die Trillerpfeife. Die Zeit läuft.
- Gestoppt wird erst, wenn ihr auf der Zielfläche steht, eure Karten hoch haltet und der Moderator eure Handzeichen mit seiner Trillerpfeife bestätigt.
- Erst nach Verlesen der nächsten Frage (mit Startzeichen Trillerpfeife) läuft die Uhr weiter.
- Motto: "Wer am schnellsten die meisten Antworten weiß"
- Eins Live macht ein Foto (von einer eurer Antworten) für 1live.de.
- Die fünf besten Schulen sind am Start beim 1LIVE Schulduell-Finale