

Regulamin ligi geograficznej 2020/2021

I. Zasady ogólne

1. Organizatorem Ligi Przedmiotowej geograficznej (dalej: LG) jest Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu.
2. W LG w roku szkolnym 2020/2021 udział biorą 24 szkoły ponadpodstawowe z województwa wielkopolskiego, które zgłosiły chęć uczestnictwa i zostały zakwalifikowane do projektu „Cyfrowa Szkoła Wielkopolsk@ 2020”.
3. LG jest turniejem i ma charakter pojedynku pomiędzy reprezentacjami szkół, które tworzą ośmioosobowe drużyny uczniowskie, ustalane przez każdą szkołę. W każdej rundzie szkoła wystawia trzech dowolnych uczestników spośród 8-osobowej drużyny szkolnej. O składzie drużyny w danym pojedynku decyduje opiekun drużyny.
4. Pojedynek jest przeprowadzany w formie teletransmisji poprzez sieć internetową i polega na zadawaniu drużynom uczniowskim poszczególnych szkół pytań przez komisję znajdującą się w siedzibie ODN w Poznaniu.
5. W przypadku zamknięcia szkoły, na mocy decyzji organu nadzoru epidemiologicznego (braku dostępu do sali wideokonferencyjnej), drużyna szkolna może nadal uczestniczyć w ligach. W takiej sytuacji uczniowie biorą udział w rozgrywkach korzystając z nowej lokalizacji o odpowiedniej infrastrukturze technicznej. W przypadku, gdy wszyscy członkowie drużyny znajdą się na kwarantannie, drużyna wystawia do danej rundy jednego zawodnika, który będzie uczestniczył w meczu z miejsca zamieszkania.
6. W przypadku wystąpienia okoliczności opisanych w punkcie 5, trener drużyny niezwłocznie informuje o tym fakcie opiekuna dydaktycznego lig przedmiotowy.

II. Zasady przeprowadzania pojedynków

1. Liga składa się z 6 rund rozgrywanych, co miesiąc od listopada 2019 do kwietnia 2021. Pytania w każdej z rund będą związane z konkretnym tematem, wskazanym wcześniej przez komisję konkursową.
 - I. Geografia Polski
 - II. Ameryka Północna i Południowa
 - III. Eurazja
 - IV. Australia i Oceania
 - V. Afryka
 - VI. Wielkopolska – moja mała ojczyzna
2. W poszczególnych rundach szkoły rywalizują między sobą w grupach. Każda grupa liczy 6 szkół.
3. Na każdą rundę zostanie przygotowane 170 pytań. Na początku rundy każda z 6 drużyn ma przyznane po trzy szanse. Komisja kolejno kieruje pytania do poszczególnych szkół. Błędna odpowiedź lub jej brak w wyznaczonym czasie powoduje utratę szansy.
4. Szkoła, która jako pierwsza utraci wszystkie szanse zajmuje 6 miejsce w grupie. Kolejne szkoły, które utracą wszystkie szanse będą kolejno zajmować następne miejsca 5, 4, 3, 2, 1.

Punktacja rund wygląda następująco:

- I miejsce – 12 punktów
- II miejsce – 8 punktów
- III miejsce – 6 punktów
- IV miejsce – 4 punktów
- V miejsce – 2 punkty
- VI miejsce – 1 punkty



5. W przypadku utraty ostatniej szansy przez więcej niż jedną szkołę podczas danej tury pytań, drużyny szkolne zajmują miejsca ex aequo.
6. W przypadku wyczerpania się puli pytań i w sytuacji, gdy więcej niż jedna drużyna zachowałaby jakiegokolwiek szansę, o zwycięstwie zdecyduje liczba zachowanych szans; gdy zastosowanie powyższej zasady nie przyniesie rezultatu, szkoły zajmują pierwsze miejsce ex aequo.
7. Zwycięzcą ligi zostaje szkoła, która w 6 rundach uzyska najwięcej punktów.
8. W sali, w której gra drużyna, obecni mogą być tylko uczniowie drużyny oraz trener.
9. Obraz przekazywany przez kamerę do wideokonferencji powinien obejmować oprócz członków drużyny także ławkę, przy której drużyna pracuje.

III. Zasady zadawania pytań oraz udzielania odpowiedzi

1. Komitet Organizacyjny LG układa pytania w oparciu o podstawę programową dla szkół ponadpodstawowych w zakresie podstawowym i rozszerzonym.
2. Pytania są tak sformułowane, że pozwalają na udzielenie jednoznacznej odpowiedzi.
3. Pytania zadawane przez Komisję są wyświetlane na monitorze ekranu i transmitowane do poszczególnych szkół. Drużyny uczniowskie od momentu zakończenia czytania pytania przez członka komisji mają 15 sekund na udzielenie odpowiedzi. Udzielanie odpowiedzi należy rozpocząć zanim zabrmi gong.
4. Członkowie drużyny mogą naradzać się przed udzieleniem odpowiedzi.
5. Odpowiedzi muszą być udzielane pełnymi zdaniami (także w przypadku pytań zamkniętych).
6. Po udzieleniu odpowiedzi lub jej braku na ekranie zostanie wyświetlona poprawna odpowiedź. Ostatecznie komisja prowadząca daną rundę decyduje, czy udzielona przez drużynę odpowiedź jest poprawna czy błędna.
7. Mikrofony powinny być włączane tylko na czas udzielania odpowiedzi.
8. Terminy rozgrywek poszczególnych rund zostaną podane na stronie internetowej i przesłane do opiekunów zespołów. W przypadku, gdy szkoła w podanym terminie nie będzie obecna, bez wcześniejszego powiadomienia organizatorów





(np. o kłopotach technicznych), jej reprezentacja otrzymuje w danej rundzie 0 punktów.

9. Zabronione jest korzystanie podczas konkursu z jakichkolwiek pomocy naukowych i urządzeń elektronicznych. Pomoc ze strony osób niebędących członkami drużyny, jest zabroniona, pod groźbą dyskwalifikacji drużyny.

IV. Postanowienia końcowe

1. Decyzja w sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem oraz rozstrzygnięcie wszelkich regulaminowych sporów oraz wątpliwości należy do Przewodniczącego Komisji Konkursowej LG.

