



Regulamin Przedmiotowej Ligi Historycznej 2021/2022

I. Zasady Ogólne

1. Organizatorem Ligi Historycznej (LH) jest Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu.
2. W LH w roku szkolnym 2021/2022 udział bierze 16 szkół ponadpodstawowych z województwa wielkopolskiego, które zgłosiły chęć uczestnictwa i zostały zakwalifikowane do udziału w projekcie Cyfrowa Szkoła Wielkopolsk@ 2020
3. LH jest turniejem i ma charakter pojedynku pomiędzy reprezentacjami szkół, które składają się z ośmiu osób, wytypowanych przez każdą szkołę.
W poszczególnych rundach LH uczestniczą trzyosobowe drużyny uczniowskie, wybrane do konkretnej rundy z w.w. reprezentacji szkolnych. 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 (3 osobowym) poszczególnych szkół pytań przez trzyosobową komisję konkursową zlokalizowaną w 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

7. Liga składa się z 5 rund rozgrywanych co miesiąc od listopada 2021 do kwietnia 2022. Pytania w każdej z rund będą związane z konkretnym tematem, wskazanym wcześniej przez komisję konkursową.
8. W poszczególnych rundach szkoły rywalizują między sobą w grupach. Każda grupa liczy 4 szkoły.





9. Na każdą rundę zostanie przygotowane 170 pytań. W na początku rundy każda z 6 drużyn ma przyznane po trzy szanse. Komisja kolejno kieruje pytania do poszczególnych szkół. Błędna odpowiedz lub jej brak w wyznaczonym czasie powoduje utratę szansy.
10. Szkoła, która jako pierwsza utraci wszystkie szanse zajmuje 4 miejsce w grupie. Kolejne szkoły, które utracą wszystkie szanse będą kolejno zajmować następne miejsca 3, 2, 1.

Punktacja rund wygląda następująco:

- I miejsce - 12 punktów
- II miejsce – 8 punktów
- III miejsce – 6 punktów
- IV miejsce – 4 punktów

9. W przypadku utraty ostatniej szansy przez więcej niż jedną szkołę podczas danej tury pytań, drużyny szkolne zajmują miejsca ex aequo.
10. W przypadku wyczerpania się puli pytań i w sytuacji gdy więcej niż jedna drużyna zachowałaby jakiegokolwiek szanse, o zwycięstwie zadecyduje ilość zachowanych szans; gdyby to jednak nie przyniosło rozstrzygnięcia, to szkoły zajmują pierwsze miejsce ex aequo.
11. Mikrofony podczas konkursu powinny być włączane tylko na czas udzielania odpowiedzi.
12. 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). W takiej sytuacji drużyna otrzymuje w danej rundzie 0 punktów.
13. Zabronione jest korzystanie podczas konkursu z jakichkolwiek pomocy naukowych i urządzeń elektronicznych. Pomoc ze strony osób nie będących członkami drużyny, jest zabroniona, pod groźbą dyskwalifikacji drużyny.
14. W sali, w której gra drużyna, obecni mogą być tylko uczniowie drużyny oraz trener.
15. Obraz przekazywany przez kamerę do wideokonferencji, oprócz członków drużyny, powinien obejmować ławkę, przy której drużyna pracuje.
16. Zwycięzcą ligi zostaje szkoła, która w 5 rundach uzyska najwięcej punktów.





III. Zasady zadawania pytań oraz udzielania odpowiedzi.

17. Komitet Organizacyjny LH układa pytania w oparciu o podstawę programową dla szkół ponadpodstawowych w zakresie podstawowym i rozszerzonym.
18. Pytania są tak sformułowane, że pozwalają na udzielenie jednoznacznej odpowiedzi.
19. 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 zabrzmie gong.
20. Drużyny mogą przed udzieleniem odpowiedzi naradzać się, ale nie mogą pod sankcją dyskwalifikacji korzystać z jakichkolwiek pomocy naukowo-dydaktycznych czy jakichkolwiek podpowiedzi.
21. Odpowiedzi muszą być udzielane pełnymi zdaniami (także w przypadku pytań zamkniętych).
22. Po udzieleniu odpowiedzi lub jej braku, na ekranie zostanie wyświetlona poprawna odpowiedź. Ostatecznie komisja prowadzona daną rundę decyduje, czy udzielona przez drużynę odpowiedź jest poprawna, czy błędna.

IV. Postanowienia końcowe

21. Decyzja w sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem oraz rozstrzygnięcie wszelkich regulaminowych sporów oraz wątpliwości należy do przewodniczącego komisji konkursowej.

