

# **Regulamin ligi wiedzy o społeczeństwie**

## **Wielkopolska Superliga Liceów 2022/2023**

### **I. Zasady Ogólne**

1. Organizatorem Ligi Wiedzy o Społeczeństwie L(WOS) jest Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu.
2. W L(WOS) w roku szkolnym udział bierze 6 szkół ponadpodstawowych z województwa wielkopolskiego, które zgłosiły chęć uczestnictwa i zostały zakwalifikowane do udziału w projekcie.
3. L(WOS) jest turniejem i ma charakter pojedynku pomiędzy reprezentacjami szkół, które składają się z maksymalnie ośmiu osób, wytypowanych przez każdą szkołę. W poszczególnych rundach L(WOS) 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.

### **II. Zasady przeprowadzania pojedynków**

5. Liga składa się z 6 rund rozgrywanych co miesiąc od listopada do kwietnia. Pytania w każdej z rund będą związane z konkretnym tematem, wskazanym wcześniej przez komisję konkursową.
7. Na każdą rundę zostanie przygotowane 180 pytań. Na początku rundy każda z 6 drużyn ma przyznane po trzy szanse. Komisja kolejno kieruje pytania do poszczególnych szkół. Drużyna na udzielenie odpowiedzi ma 15 sekund. Błędna odpowiedź lub jej brak w wyznaczonym czasie powoduje utratę szansy.
8. 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 – 10 punktów

III miejsce – 8 punktów

IV miejsce – 6 punktów

V miejsce – 4 punkty

VI miejsce – 3 punkty

9. W przypadku odpadnięcia więcej niż jednej szkoły 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 szansę, 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, z której gra drużyna obecni mogą być tylko uczniowie z drużyny oraz opiekun.

15. Obraz przekazywany przez kamerę do wideokonferencji, oprócz członków drużyny, powinien obejmować ławkę, przy której drużyna pracuje.

16. Zwycięzcą ligi zostaje szkoła, która w 6 rundach uzyska najwięcej punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej szkół zdobędą taką samą ilość punktów, o zajętych miejscach decydują tzw. małe punkty (suma poprawnie udzielonych odpowiedzi we wszystkich 6 rundach).

#### **IV Zasady zadawania pytań oraz udzielania odpowiedzi.**

17. Komitet Organizacyjny L(WOS) układa pytania w oparciu o podstawę programową dla szkół ponadpodstawowych w zakresie rozszerzonym, uwzględniając również zagadnienia z historii najnowszej określone w programie Olimpiady Wiedzy o Polsce i Świecie Współczesnym.

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 prowadząca daną rundę decyduje, czy udzielona przez drużynę odpowiedź jest poprawna, czy błędna.

#### **IV. Postanowienia końcowe**

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