

# **Regulamin ligi z chemii 2023/2024**

## **rozgrywanej w ramach Wielkopolskiej Superligi Liceów**

### **I. Zasady Ogólne**

1. Organizatorem przedmiotowej Ligi z chemii (LCH) jest Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu.
2. W LCH w roku szkolnym 2023/2024 udział bierze 7 szkół ponadpodstawowych z województwa wielkopolskiego, które zgłosiły chęć uczestnictwa i zostały zakwalifikowane do projektu.
3. LCH jest turniejem i ma charakter pojedynku pomiędzy reprezentacjami szkół, które składają się z maksymalnie sześciu osób, wytypowanych przez każdą szkołę.
4. W poszczególnych rundach LCH uczestniczą trzyosobowe drużyny uczniowskie, wybrane do konkretnej rundy z w. w. reprezentacji szkolnych. O składzie drużyny w danym pojedynku decyduje opiekun drużyny.
5. Pojedynek jest przeprowadzany w formie teletransmisji poprzez sieć internetową i polega na zadawaniu pytań przez komisję drużynom uczniowskim (3 osobowym) z poszczególnych szkół.
6. Każda z drużyn musi posiadać na wyposażeniu laptop podłączony do Internetu.
7. Liga składa się z 6 tematycznych rund rozgrywanych co miesiąc od listopada do kwietnia. Pytania w każdej z rund będą związane z konkretnym tematem, wskazanym wcześniej przez Komisję konkursową.
8. Komisja przeprowadzająca rundę układa pytania w oparciu o podstawę programową dla szkół ponadpodstawowych w zakresie rozszerzonym (zadania łatwiejsze za 1 punkt) oraz na poziomie wyższym, uwzględniającym fakty użyteczne na Olimpiadzie chemicznej (za 3 punkty).

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

9. Rozgrywki będą przeprowadzane w następujący sposób: 5 pierwszych rund będzie rozgrywanych według zasad opisanych poniżej. 6 runda zostanie rozegrana według zasad opisanych w rozdziale III.

10. Każdy mecz rozpoczyna się logowaniem drużyny do aplikacji. Można mieć otwartą aplikację tylko na jednym urządzeniu i tylko w jednym oknie przeglądarki. Adres do aplikacji, login i hasło zostanie przesłane do trenera zespołu.

11. Na mecz składa się 7 tur pytań. Każda szkoła ma przyznane 3 szanse.

12. W danej turze pytań szkoły mogą odpowiadać na takie same pytania.

13. Każda drużyna ma do swojej dyspozycji czyste kartki papieru, przybory do pisania i dodatkowe materiały przygotowane przez Komisję dla danej rundy tematycznej. Zabronione jest korzystanie z jakichkolwiek pomocy naukowych i urządzeń elektronicznych z wyjątkiem kalkulatora bez opcji łączenia z Internetem. Pomoc ze strony osób nie będących członkami drużyny, jest zabroniona pod groźbą dyskwalifikacji drużyny.

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

15. W każdej turze, drużyny mają do wyboru pytania za 1 i 3 punkty, przy czym drużyna decyduje, na które pytanie odpowiada widząc tylko fragment zadania. Po dokonaniu wyboru nie można już zmienić decyzji.

16. Czas na udzielenie odpowiedzi na pytanie zarówno za 1 jak i 3 punkty jest taki sam i wynosi 8 minut.

17. Odpowiedzią na pytanie jest litera lub liczba podana z dokładnością określoną w treści zadania, którą należy wpisać w wyznaczonym miejscu aplikacji. Można tylko raz przesłać odpowiedź. Liczy się poprawna odpowiedź oraz czas jej przesłania.

18. Ranking ustala się w następujący sposób:

- W pierwszej kolejności szkoła otrzymuje punkty za udzielenie poprawnej odpowiedzi. O pozycji w klasyfikacji decyduje suma uzyskanych punktów za poprawne odpowiedzi (1 lub 3 punkty).
- Po każdej odpowiedzi przyznawane są również tzw. małe punkty za kolejność przesłanych poprawnych odpowiedzi. Szkoła, która jako pierwsza przesłała poprawną odpowiedź otrzymuje 7 tzw. małych punktów, kolejna 6, itd.
- Szkoła nie otrzymuje żadnych punktów i traci jedną szansę za błędną odpowiedź lub jej brak.

19. Mecz kończy się w momencie, gdy wszystkie drużyny biorące w nim udział utracą swoje trzy szanse, lub zostaną zadane pytania ze wszystkich 7 tur pytań.

20. Na zakończenie meczu (po ostatniej turze pytań) za każdą zachowaną szansę drużyna otrzymuje dodatkowy 1 punkt dodawany do sumy dużych punktów uzyskanych przez drużynę .

21. Mecz wygrywa drużyna, która uzyska największą liczbę punktów za udzielanie odpowiedzi. W przypadku takiej samej liczby decydują tzw. małe punkty.

22. Po utracie trzech szans drużyna przestaje odpowiadać i jest omijana w następnych turach pytań danego etapu meczu.

23. Za zajęte miejsce w poszczególnych rundach szkoła otrzymuje odpowiednią liczbę punktów:

I miejsce – 12 punktów

II miejsce – 10 punktów

III miejsce – 8 punktów

IV miejsce – 6 punkty

V miejsce – 4 punkty

VI miejsce – 3punkty

VII miejsce - 2 punkt

### **III. Zasady rozgrywania rundy 6**

24. Na rundę zostanie przygotowane 120 pytań. Na początku rundy każda z 7 drużyn ma przyznane po trzy szanse. Komisja kolejno kieruje pytania do poszczególnych szkół. Błędna odpowiedź lub jej brak w wyznaczonym czasie powoduje utratę szansy.

25. Szkoła, która jako pierwsza utraci wszystkie szanse zajmuje 7 miejsce w grupie. Kolejne szkoły, które utracą wszystkie szanse będą kolejno zajmować następujące miejsca 6, 5, 4, 3, 2, 1.

26. W przypadku utraty ostatniej szansy przez więcej niż jedną szkołę podczas danej tury pytań, drużyny szkolne zajmują miejsca ex aequo.

27. W przypadku wyczerpania się puli pytań i w sytuacji, gdy więcej niż jedna drużyna zachowałaby jakiegokolwiek szanse, o zwycięstwie zadecyduje ilość zachowanych szans; gdy zastosowanie powyższej zasady nie przyniesie rezultatu, szkoły zajmują pierwsze miejsce ex aequo.

28. Pytania są tak sformułowane, że pozwalają na udzielenie jednoznacznej odpowiedzi.

29. 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.

30. Członkowie drużyny mogą naradzać się przed udzieleniem odpowiedzi.

31. Odpowiedzi muszą być udzielane pełnymi zdaniami (także w przypadku pytań zamkniętych).

32. 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**

33. Terminy rozgrywek poszczególnych rund zostaną podane na stronie internetowej i przesłane do opiekunów zespołów. W przypadku, gdy drużyna z danej szkoły nie będzie obecna w podanym terminie, bez wcześniejszego powiadomienia organizatorów (np. o kłopotach technicznych), otrzymuje w danej rundzie 0 punktów.

34. Ligę wygrywa szkoła, która w sześciu rundach uzyskała największą liczbę dużych punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej szkół zdobędą taką samą liczbę punktów o ostatecznej pozycji w tabeli decydować będzie suma tzw. małych punktów uzyskanych za udzielenie poprawnych odpowiedzi.

35. Interpretacja niniejszego regulaminu należy do członków Komisji przeprowadzającej mecz. Komisja ma decydujący głos w sprawach spornych lub nieobjętych Regulaminem.