



POMORSKA LIGA HISTORYCZNA

www.plhszczecin.eu

Regulamin I rundy **Drużynowy turniej wiedzy** *Polacy w działaniach zbrojnych na morzu podczas II wojny światowej*

§1.

W turnieju wiedzy biorą udział wszystkie drużyny uczestniczące w IV sezonie PLH, w składzie pięcioosobowym. W trakcie przygotowywania odpowiedzi, członkowie drużyny mogą naradzać się ze sobą. Zadania dotyczą podanego zakresu wiedzy i oparte są na podanej literaturze przedmiotu. Mogą odnosić się do zaprezentowanego tekstu źródłowego, ikonografii, fragmentu nagrania itp.

§2.

Turniej wiedzy składa się z trzech etapów: sprawdzianu pisemnego, quizu, konkursu „detektyw historii”. W turnieju wiedzy, drużyny mogą otrzymać maksymalnie 100 punktów. Liczba zdobytych punktów jest podawana po zakończeniu każdego z etapów, z zastrzeżeniem §3.

§3.

Etap pierwszy, sprawdzian pisemny polega na przygotowaniu odpowiedzi pisemnej na 5 pytań otwartych, za które można zdobyć maksymalnie 30 punktów. Drużyny odpowiadają pisemnie na pytania, na Kartach Odpowiedzi. Obowiązuje limit czasu odpowiedzi na każde pytanie – 5 minut (razem 25 minut). Po zakończeniu wypełniania Karty Odpowiedzi, kapitan drużyny przekazuje ją jury, która sprawdza odpowiedzi i podaje wyniki po zakończeniu etapu drugiego.

§4.

Etap drugi, quiz polega na wskazaniu prawidłowej odpowiedzi do zaprezentowanych 30 pytań zamkniętych, za które można zdobyć maksymalnie 30 punktów. Do wyboru są każdorazowo 4 odpowiedzi, z których tylko jedna jest poprawna. Obowiązuje limit czasu na udzielenie odpowiedzi na każde pytanie – 30 sekund.

§5.

Etap trzeci, konkurs „detektyw historii” polega na wysłuchaniu i obejrzeniu opowiadania historycznego na temat zawiązany z działaniami zbrojnymi Polaków na morzu podczas II wojny światowej i udzielenie pisemnej odpowiedzi na postawione pytanie. Opowiadanie historyczne jest podzielone na 4 części, a drużyna decyduje, po której części chce udzielić odpowiedzi. Za udzielenie poprawnej odpowiedzi po pierwszej części opowiadania można otrzymać 40 punktów, po drugiej części 30 punktów, po trzeciej części 20 punktów po czwartej części 10 punktów. Po wysłuchaniu każdej z części opowiadania drużyny mają 2 minuty na uzgodnienie odpowiedzi i ewentualne wpisanie jej do Karty Odpowiedzi. Chęć zgłoszenia odpowiedzi sygnalizuje kapitan przez podniesienie dłoni. W konkursie „detektyw historii” drużyna może zgłosić odpowiedź tylko jeden raz.

§6.

Stwierdzenie faktu korzystania z niedozwolonej pomocy (m.in. podpowiedzi osób spoza drużyny, korzystanie z literatury, notatek, urządzeń elektronicznych), skutkuje dyskwalifikacją drużyny i nieprzyznaniem punktów za I rundę.