**Regulamin XI Międzyszkolnego Turnieju Znajomości Języka Angielskiego**

**„Angielski Wyścig”**

**31 maja 2019**

**Cel Turnieju i Uczestnicy:**

Celem Turnieju jest wzmocnienie pozytywnych emocji związanych z nauką języka angielskiego (jak w sporcie) wśród uczniów, poprzez międzyszkolną, widowiskową rywalizację w znajomości słownictwa angielskiego w piśmie i ze słuchu (nowość od zeszłego roku) . Odbywa się to, dzięki zastosowaniu autorskiego programu komputerowego JustAlph, który umożliwia przeprowadzanie testu słownictwa w formie widowiskowego wyścigu kolarskiego prezentowanego na dużym ekranie. Aktualna pozycja każdego uczestnika jest reprezentowana przez odpowiadający mu wizerunek kolarza.

W Turnieju mogą brać udział 10-osobowe, mieszane grupy uczniów klas 5 i 6 SP (kategoria młodsza) oraz 7 i 8 SP (kategoria starsza). Wskazane jest, aby uczestnikom towarzyszyły grupy „kibiców” wspierających ich poprzez dopingowanie i aplauz. Jedna szkoła wystawia jedną „reprezentację” 10-osobową. Uczestnicy z kategorii młodszej mają obniżony zakres słownictwa (poziom I i II) (kategoria starsza poziom I, II i III ).

**Przebieg Turnieju :**

- rywalizacja międzyszkolna odbywa się pomiędzy 10-osobowymi zespołami uczniów, będącymi przedstawicielami danej szkoły. Grupy mniejsze lub większe będą dostawały punkty karne. Za każdą ponadwymiarową osobę (lub niedomiarową) od uzyskanego przez grupę wyniku odejmuje się 1 punkt procentowy.

- uczniowie wykazują swoją znajomość słownictwa angielskiego poprzez dopasowywanie angielskiej i polskiej wersji słówka (test wyboru) zaznaczając prawidłową odpowiedź a,b,c lub d przy pomocy pilotów indywidualnych współpracujących z aplikacją komputerową. UWAGA! Od zeszłego roku są możliwe dwa typy rywalizacji. Typ 1: Dobranie jednej z czterech wersji angielskiej do jednego słówka (zwrotu) polskiego **w piśmie** (dotychczasowy). Typ 2: Dobranie jednej z czterech wersji angielskich do jednego słówka (zwrotu) polskiego **ze słuchu**.(tylko dla kategorii Starszej). Zgłaszając grupę do Turnieju należy określić typ rywalizacji.

**UWAGA!!**

**Począwszy od tego roku, do Turnieju zostaje wprowadzony trzeci typ rywalizacji! Jest to edukacyjna gra internetowa Kółko i Krzyżyk KiK. Rywalizacja tego typu będzie odbywać się przez cały następny rok a puchar dla zwycięzcy zostanie wręczony podczas Turnieju w przyszłym roku (2020). Szkolenie dla potencjalnych uczestników w tym zakresie będzie odbywać się podczas Turnieju w sąsiedniej sali.**

- pojedyncza rozgrywka (wyścig) odbywa się między dwoma grupami według ustalonego wcześniej, w drodze losowania, harmonogramu. Aplikacja w czasie wyścigu na bieżąco pokazuje aktualną pozycję poszczególnych zawodników oraz punktację grupową. Grupa, która wygrywa wyścig (wg punktacji grupowej) awansuje do następnej tury.

- grupy, które awansowały do kolejnej tury, rozgrywają wyścigi między sobą (według kolejności wynikającej z wcześniejszego układu) aż do wyłonienia zwycięzcy w wyścigu finałowym (system pucharowy)

- w przypadku dużej ilości szkół biorących udział w Turnieju, może zaistnieć potrzeba przeniesienia części rozgrywek na inny dzień

- w przypadku nieparzystej ilości uczestników, grupa pozostająca bez partnera rozegra wyścig jako ostatnia a jej przeciwnikiem będzie ta grupa przegrana, która uzyskała największą ilość punktów. Jeżeli takich grup będzie więcej niż jedna, to w wyścigu weźmie udział ta, która rozgrywała swój wyścig wcześniej.

- powyższa zasada dotyczy podobnej sytuacji w następnych turach

- jeden wyścig trwa około 6-7 minut

- aby zapewnić sprawny przebieg Turnieju, grupy powinny być na miejscu cały czas i bez zbędnej zwłoki zajmować miejsca wyznaczone przez prowadzącego.

- grupa znajdująca się wcześniej na liście (powstałej w wyniku losowania) zajmuje miejsca grupy 1 (piloty 1 do 16) a grupa kolejna zajmuje miejsca grupy 2 (piloty 17 do 32)

**Zasady Turnieju**

**-**  nad prawidłowym przebiegiem turnieju czuwa prowadzący oraz komisja nadzorująca złożona z nauczycieli opiekunów grup biorących udział w Turnieju.

- każdy uczestnik, tuż przed wyścigiem otrzymuje pilot o określonym numerze. Numery od 1 do 16 grupa 1 a od 17 do 32 grupa 2. Wyniki uzyskiwane przez danego uczestnika podczas wyścigu będą uwidaczniane na ekranie w postaci wizerunku kolarza odpowiadającego danemu pilotowi przez odpowiednią kolorystykę.

**-** sprawność działania pilotów każdy uczestnik sprawdza sam tuż przed rozpoczęciem meczu. Po naciśnięciu przycisku a, b, c lub d na pilocie zapala się czerwona lampka a na ekranie pojawia się wizerunek kolarza odpowiadający kolorystycznie numerowi pilota. Jest to czas na zgłoszenie ewentualnych usterek technicznych.

- na wyraźny znak prowadzącego rozpoczyna się wyścig obejmujący 50 (typ 1) lub 20 (typ 2) zapytań testowych

- w typie 1 na ekranie (poniżej obrazu toru wyścigu) pojawia się jedno słowo (zwrot) polski i cztery słowa angielskie oznaczone literami a), b), c) i d)

- w typie 2 na ekranie (poniżej obrazu toru wyścigu) pojawia się jedno słówko (zwrot) polski a z głośnika słychać kolejno wypowiadane cztery słówka (zwroty) angielskie.

- w ciągu kilku sekund uczestnicy muszą zidentyfikować prawidłową odpowiedź i nacisnąć odpowiedni przycisk na pilocie (a,b,c lub d). Przycisk można nacisnąć dwukrotnie w celu uzyskania lepszej pewności odczytania sygnału pilota przez czujnik

- przycisk należy naciskać delikatnie aby nie zniszczyć pilota. Siła nacisku nie ma wpływu na wynik wyścigu

- po upływie kilku sekund jedno ze słów angielskich zostaje podświetlone na czerwono. (w typie 2 prawidłowa odpowiedź pojawia się na ekranie). Jest to słowo będące prawidłową odpowiedzią. W tym momencie sygnały pilotów nie są już odczytywane przez czujnik i aplikację.

- po upływie dalszych 2 sekund na ekranie pojawia się nowy zestaw słówek i cykl odpowiedzi powtarza się

- pilot należy skierować nie w kierunku ekranu lecz w kierunku czujnika, którego położenie będzie wskazane przez prowadzącego przed wyścigiem

- po zakończeniu wyścigu uczestnik odkłada pilot i identyfikator na miejscu, które zajmował

- podczas wyścigu niedozwolone jest podpowiadanie i jakiekolwiek oszukiwanie. W przypadku naruszenia tej zasady, grupa może zostać zdyskwalifikowana przez prowadzącego w porozumieniu z komisją nadzorującą

- jeżeli z przyczyn technicznych (błąd programu) wyścig zostanie zakłócony to musi być powtórzony

**-** jeżeli wyścig nie przynosi rozstrzygnięcia (jednakowa punktacja dla obu grup) to zostaje powtarzany aż do skutku

- doping i aplauz ze strony publiczności jest wskazany i nie może być traktowany jako zakłócanie meczu (nie dotyczy to rywalizacji typu 2, kiedy uczestnicy muszą słuchać słów angielskich)

- o wygranej decyduje średni wynik uzyskany przez całą grupę wskazany przez aplikację podczas wyścigu pomniejszony o ewentualne punkty karne

- grupy rozgrywające pierwszy wyścig w Turnieju (i tylko te grupy) mają prawo do odbycia krótkiej rozgrywki próbnej w celu zapoznania siebie i innych grup z praktycznym przebiegiem wyścigu

**Zakres wymagań:**

- w każdym kolejnym wyścigu obowiązują kolejne trzy grupy tematyczne tzn. mecz 1 – grupa 1, 2 lub 3, mecz 2 – grupa 4,5 lub 6 itd. aż do grupy 15 a potem z powrotem od pierwszej.

- w meczach finałowych obowiązuje słownictwo z zakresu „Czasowniki regularne” (grupa 16) i „Przymiotniki” (grupa 17)

- w kategorii młodszej obowiązuje słownictwo z poziomu 1 i 2 a w kategorii starszej słownictwo z wszystkich trzech poziomów

Wszystkie słówka przewidziane w zadaniach Turnieju dostępne są w grupach tematycznych zarówno w formie tekstu (czerwone pole) jak i w formie multimedialnych ćwiczeń (konAlph – poziom 1,2 i 3) i gier na stronie alfalf.pl.

**UWAGA!** Grupy składające się w całości z uczniów Szkoły Podstawowej (klasy do 6) dostają pytania z okrojonego zestawu słówek (tylko poziom 1 i 2) dostępnego również na stronie alfalf.pl.

Uczestnicy powinni zapoznać się z tym słownictwem przed Turniejem.

Wszelkie ewentualne uwagi co do słówek i zwrotów będących przedmiotem Turnieju można zgłaszać w terminie umożliwiającym wniesienie ewentualnych poprawek na adres siwyalf@interia.pl lub telefonicznie 505 839 389.

**Kto wygrywa Turniej:**

Turniej wygrywają grupy, które wygrały wyścigi finałowe, oddzielnie dla kategorii Młodszej i Starszej oraz oddzielnie dla 2 typu rywalizacji. Drugi typ rywalizacji jest rozgrywany tylko w kategorii starszej.

**Nagroda dla zwycięzców:**

Puchary przydziela się oddzielnie w kategorii Młodszej i Starszej oraz w typie 2 rywalizacji (tylko Starszej).

Grupa zwycięska, jako przedstawiciel swojej szkoły otrzymuje puchar przechodni na czas jednego roku, jest ogłoszona zwycięzcą Turnieju i może szczycić się tym tytułem w mediach lokalnych związanych ze szkolnictwem. Jest to forma promocji szkoły. Puchar jest wręczany przedstawicielowi szkoły i może pozostawać na jej terenie przez rok, aż do następnego Turnieju.