

TRÓJMIEJSKIE KALAMBURY PO ANGIELSKU

04.06.2016 r.

REGULAMIN

1. ORGANIZATOR:

Młodzieżowy Dom Kultury
ul. Grabowo 2, 81-265 Gdynia
tel/fax : (058) 698 86 18
e-mail : biuro@mdk.gdynia.pl
Koordynator konkursu : Małgorzata Pawlik

2. CELE KONKURSU:

- ✓ Upowszechnienie języka angielskiego wśród młodzieży.
- ✓ Zachęcanie uczniów do publicznych występów i integracja środowiska.
- ✓ Zapewnienie uczestnikom przyjemnego spędzenia czasu i dobrej zabawy.

3. TERMIN I MIEJSCE KONKURSU:

- ✓ Termin: **4 czerwca 2016**
godz. 10:00 kategoria gimnazjalna,
godz. 12:00 kategoria ponadgimnazjalna,
- ✓ Miejsce: sala widowiskowa Młodzieżowego Domu Kultury, ul. Grabowo 2, Gdynia.

4. UCZESTNICY:

- ✓ Uczniowie trójmiejskich szkół gimnazjalnych,
- ✓ Uczniowie trójmiejskich szkół ponadgimnazjalnych.

5. ZASADY UCZESTNICTWA:

- ✓ Każde szkoła może zgłosić tylko 1 zespół złożony z 3-osobowej drużyny.
- ✓ Każda szkoła może zgłosić do konkursu tylko jedną drużynę.
- ✓ Liczba zgłoszeń do turnieju jest ograniczona. W turnieju może wziąć udział max. 10 zespołów reprezentujących szkoły gimnazjalne oraz 10 reprezentujących szkoły ponadgimnazjalne. O przyjęciu do turnieju decyduje kolejność nadesłania zgłoszenia.
- ✓ Zgłoszenia należy przestać w terminie do **20.05.2016r.**
Wypełnioną i podpisaną „Kartę zgłoszenia” prosimy dostarczyć do sekretariatu Młodzieżowego Domu Kultury drogą elektroniczną na adres: biuro@mdk.gdynia.pl lub przesać fax-em.: tel./fax: 58 698 86 18 wew. 25.
- ✓ Impreza ma charakter konkursowy, pierwsze trzy zespoły otrzymają dyplomy uczestnictwa i nagrody dla każdego członka grupy.

6. OPIS PRZEBIEGU KONKURSU I ZAKRES MATERIAŁU JĘZYKOWEGO:

- ✓ Zespoły złożone z uczniów reprezentujących daną szkołę będą uczestniczyły w zabawie polegającej na odgadnięciu słowa lub zwrotu w języku angielskim.
- ✓ Hasła będą losowane z zestawu 100 kart przygotowanych na konkurs i pokazywane lub rysowane na tablicy po kolei przez każdego uczestnika.
- ✓ W zależności od liczby zgłoszonych zespołów, koordynator podejmie decyzję o szczegółowych zasadach konkursu: w przypadku zgłoszenia **do pięciu** zespołów, każda grupa odgaduje hasło przekazywane przez jej uczestnika, pozostałe grupy czekają; powyżej pięciu zespołów – **każde z haseł jest odgadywane przez WSZYSTKICH – „kto pierwszy, ten lepszy”**
- ✓ W przypadku nieodgadnięcia hasła w przewidzianym czasie następna w kolejności drużyna ma szansę podać hasło.
- ✓ Drużyna, która pierwsza wypowie prawidłowo hasło zwycięża w danej rundzie.
- ✓ O zwycięstwie w danej rundzie decyduje sędzia, uważnie obserwujący uczestników.
- ✓ Hasło musi brzmieć DOKŁADNIE tak, jak na karcie.
- ✓ Uczestnik rysujący lub pokazujący hasło nie może napisać ani wypowiadać żadnych słów; jeśli to nastąpi, runda zostaje uznana za nieważną, zawodnik wraca do swojego zespołu.
- ✓ Dopuszczalne jest pisanie lub pokazywanie liczb. (np. liczba wyrazów w zdaniu, który wyraz obecnie pokazuje)
- ✓ ‘Wykrzykiwane’ wyrazy MUSZĄ być w języku angielskim, w przeciwnym razie sędzia dyskwalifikuje drużynę w **danej rundzie**.
- ✓ Czas przeznaczony na odgadnięcie jednego hasła wynosi 3min. i jest odmierzany przez **sędziego**
- ✓ Po upływie tego czasu, każde hasło powinno być głośno odczytane.
- ✓ Za każde odgadnięte hasło drużyna otrzymuje punkt (**notowany przez sędziego na tablicy**).

7. ZASADY ORGANIZACYJNE

- ✓ Organizator zastrzega sobie prawo do bezpłatnej prezentacji zdjęć w środkach masowego przekazu oraz publikacji imion, nazwisk i informacji o uczestnikach konkursu, również na stronie internetowej placówki.
- ✓ Zgłoszenie uczestnictwa w konkursie jest równoznaczne z uznaniem warunków niniejszego regulaminu.
- ✓ Zgłoszenie udziału w konkursie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na nieodpłatne prawo do zapisu udziału dowolną techniką i wykorzystywanie zapisanego materiału do celów edukacyjnych i popularyzatorskich, oraz publikacji.
- ✓ Uczestnicy konkursu przyjeżdżają na koszt własny.