### Pravidla školního kola soutěže Rubikon

**1. kolo Zákony**Zvýšení povědomí o tom, že dopouštět se porušování zákonů a pravidel není normální.
 *Vědomostní část, rozhodování, spolupráce*

**2. kolo Rychlost**
Zapojit všechny členy družstva do vzájemné spolupráce.
Rozvoj týmového ducha – na dodržování zákona také dbá řada institucí a musí být mezi nimi souhra a spolupráce.

*Rozhodování týmu, spolupráce, rychlost, taktika*

**3. kolo Můj názor**Prezentace vybraných témat – kdybych měl tu moc a možnost – jak bych řešil tento problém.
Prezentace, přesvědčování a obhajování vlastních názorů.

*Rozhodování, vytváření a obhajování vlastních názorů***4. kolo Rozhodni se**

Vysvětlit důležitost rozhodování – ukázat důležitost a principy rozhodování, rychlost rozhodování. Každý jednotlivec sám za sebe se podílí na bodovém zisku týmu. Odhadovací, „adrenalinová“ část, taktika

*Rozhodování jednotlivce, rychlost, taktika, sebevědomí*

**5. kolo Stalo se? Nestalo?**

Závěrečné (adrenalinové) kolo, ve kterém jde o kombinaci rozhodovací kompetence, rychlého rozhodování a částečně také o vědomosti. Využít skutečné a fiktivní příběhy k hádání, zda se staly či nikoli.

*Vědomostní část, sázka na vlastní vědomosti, rozhodování, strategie, sebevědomí*

**1. KOLO ZÁKONY**

**Cíl:**

Tato první vědomostní disciplína soutěže je zaměřena na zvýšení povědomí o tom, že dopouštět se porušování zákonů a pravidel není normální. Zákon je v této části soutěže interpretován nikoliv jako nástroj represe namířený proti člověku, ale jako něco užitečného pro každého z nás.

**Systém:**

Každé soutěžní družstvo si vybere postupně 2 otázky. Družstva pak na tuto otázku budou odpovídat společně, to znamená, že na stejnou otázku odpovídají všechna družstva najednou a volí ze čtyř možností. Družstva na dané znamení zvednou cedulku s vybranou možností (A, B, C, D). Odpoví-li zde družstvo správně, získává 1 bod. Neodpoví-li správně, ztrácí 1 bod.

Celkem bude položeno 12 otázek.

Pokud není družstvo na řadě, nemusí odpovídat – otázky jsou dobrovolné. Pokud je družstvo na řadě, musí odpovídat.

**Hodnocení:**

Správná odpověď = + 1 bod
Nesprávná odpověď = - 1 bod

**Sázka na 13. otázku:**

13. otázku vybírá předseda poroty ze tří zbylých otázek. Před tím, než jí vybere, mají družstva možnost vsadit si na svou správnou odpověď. Sází 2 – 4 body. Při správné odpovědi vsazené body vyhrávají, při nesprávné odpovědi naopak ztrácejí. Všechna družstva povinně odpovídají, ale pokud družstvo nechce vsadit, nemusí. V tom případě se zúčastní za normální bodové hodnocení (+ 1 bod nebo – 1 bod).

**Hodnotící kritéria:** Hodnotí se správnost odpovědi v časovém limitu

**Délka soutěžního kola:** 20 minut

**Maximální počet získaných bodů:** 16 bodů

**Poznámka:**

Většina otázek bude k dispozici na internetu v soutěži Klikačka (www.projektrubikon.cz)

Možnost využít systému z předškolního kola

**Pomůcky:**

15 otázek se 4 možnostmi odpovědí a také s vysvětlením správné odpovědi

15 otázek bez odpovědí – pro soutěžící

Tabule s výběrem otázek

Tabulky A, B, C, D

**2. KOLO RYCHLOST**
Dovednostní část, rozhodování, sebevědomí, taktika

**Cíl:**

Cílem této soutěžní disciplíny je zatraktivnit soutěž, zapojit všechny členy družstva do vzájemné spolupráce. Rozvoj týmového ducha – na dodržování zákona také dbá řada institucí a musí být mezi nimi souhra a spolupráce.

**Systém:**

Společná disciplína pro všechna družstva. Soutěží všichni najednou.

Družstva dostanou 12 krabiček a 10 obrázků staveb, které budou z těchto krabiček stavět.



Za úkol mají v časovém limitu **3 minut** postavit co nejvíce staveb. Pořadí staveb je libovolné. Družstvo se může rozhodnout pro jednodušší stavby na začátku a složitější nakonec nebo naopak. Po každé dokončené stavbě řekne určený hráč „HOTOVO“, aby porotce věděl, že je věž dokončená. Přidělený porotce stavbu odsouhlasí a družstvo pokračuje v další stavbě. Po skončení limitu se počítá poslední celá stavba. Nikdo již nepřidává ani neupravuje krabičky v poslední stavbě.

Po odsouhlasení stavby porotcem může být ztížena tím, že kostky budou vráceny do tašky nebo krabice.

***Poznámka: Uvedený příklad s využitím 12 kartónových krabiček je ilustrační. V pomůckách pro školního koordinátora může být zvolen jiný materiál nebo jiná sestava tvarů.***

**Hodnocení:**

1. Rychlost – kdo postaví všechny stavby jako první v limitu 3 minut – vítězí.

Pokud nestihnou družstva postavit stavby v časovém limitu 3 minut, rozhoduje počet postavených staveb i počet správně postavených kostiček v poslední nedokončené stavbě.

Družstva nemusí stavět stavby podle pořadí.

Maximální počet bodů je 12 (+ 1 bod může rozhodčí přidělit družstvu za týmovost)

 1. místo – 12 bodů

2. místo – 10 bodů

3. místo – 8 bodů

4. místo – 6 bodů

5. místo – 4 body

6. místo – 2 body

**Hodnotící kritéria:**

Čas a počet dokončených staveb

**Délka soutěžního kola:**

10 minut

**Pomůcky:**

6 x 12 krabiček (viz obrázek)

10 obrázků staveb pro každé družstvo

Časomíra

**Varianta:** Soutěží se postupně. Za družstvo jde jeden – první člen proti dalším prvním členům. Vylosují si jeden obrázek a přidělí se body podle pořadí. Pak jdou druzí členové a opět si vylosují další obrázek a opět se přidělí body za pořadí.

**3. KOLO MŮJ NÁZOR**

Kdybych měl tu moc, jak bych řešil tento problém?

**Cíl:**

Cílem této soutěže je pomáhat účastníkům při vytváření žádoucích vzorců chování a hodnotových škál.

Důraz je kladen na rozvoj rétorických dovedností, na schopnost sestavit smysluplný projev určený k přednesu na veřejnosti, na dovednosti sběru, vyhodnocování a použití informací, na schopnost argumentovat, na posilování odvahy veřejně obhajovat výsledky své práce a na zvyšování sebehodnocení na základě poznaných schopností.

**Systém:**

Jednotlivá družstva znají témata dopředu a měla možnost si je připravit. Při soutěži si vylosují témata a mají **1 minutu** na doladění prezentace a rozhodnutí, kdo bude vystupovat (mohou vystupovat i všichni – nejde o divadlo, jde o přesvědčovací prezentaci), zda bude prezentace přečtena z papíru, či přednesena z hlavy.
Řečníci vystupují jednu minutu ve stoje, bez řečnického pultu prezentují své projevy. Mohou přecházet, mohou používat poznámky či dokonce celý text předčítat. Významnou složkou hodnocení je i "přesvědčivost" projevu. Soutěžící, který celý text přečte, nezíská takové hodnocení jako soutěžící, který text suverénně zvládá s pomocí několika poznámek. V této soutěžní fázi určí porotce na základě daných kritérií (viz níže) nejlepší soutěžící.

Celkové výsledky oznámí porotce až po vystoupení všech mluvčích.

**Hodnocení:** 2 – 12 bodů

**Hodnotící kritéria:**

Obsah
Přednes (přesvědčivost, dodržení času, kontakt s posluchači, přednes s poznámkami, čtení z papíru…)

**Délka soutěžního kola:** 18 minut

**Maximální počet získaných bodů:** 12 bodů

**Poznámka:**

* První družstvo dostane 1 minutu na přípravu. Druhé družstvo si vylosuje téma před prezentací prvního družstva, třetí před prezentací druhého atd.
* V prezentaci soutěžící téma obhajuje nebo mu oponuje.
* Škola si zde může dosadit svá vlastní témata, která jsou jí bližší.
* **Toto kolo vychází z principů Debatního programu Karla Poppera, který organizuje Asociace debatních klubů ČR. Proto pro inspiraci při přípravě soutěžících doporučujeme tuto webovou stránku: www.debating.net** /ADK/.

**Pomůcky:**10 témat
Tabulky, fixy, mazací hadřík

**4. KOLO ROZHODNI SE**

Vyhodnoť informace, urči strategii, rychle se rozhodni, vyber úkol a vyhraj.

**Cíl:**

Cílem této části soutěže je kombinace vyhodnocení informací, rychlého rozhodování a realizace rozhodnutí.

**Systém:**

Je připraveno **15 úkolů**. Každý úkol je za **1 bod**. Před začátkem disciplíny dostanou družstva seznam s charakteristikou disciplín a mají **1 minutu** na rozhodnutí, jaké pořadí si určí. Podle toho se hráči seřadí. Toto **pořadí musí být dodrženo po celou dobu trvání disciplíny**.

Každé družstvo má svého porotce, který mu postupně přiděluje úkoly ze seznamu (podle pořadí) a okamžitě rozhoduje o splnění nebo nesplnění. Má u sebe seznam úkolů, jejich řešení a pomůcky pro jejich plnění.

Před startem disciplíny vytvoří družstva 6 zástupů **na vyznačené startovní čáře** a ve vzdálenosti cca 5 metrů stojí proti každému družstvu jeden porotce a jeho pomocník (např. hosteska). Pomocník označuje počet splněných bodů tak, že počet napíše viditelně na tabulku nebo papír A4 a drží nad hlavou tak, aby číslo viděli diváci i soutěžící.

Členové družstva se postupně střídají podle předem určeného pořadí. Člen družstva běží ke svému porotci a dostane úkol, který před porotcem začne plnit anebo ho může odmítnout. Po splnění nebo odmítnutí úkolu běží člen družstva nazpátek ke družstvu, kde předá štafetu dalšímu členu v pořadí (štafetou je hodnotící formulář úkolů). Po té se zařadí na konec družstva. Další člen vybíhá pro svůj úkol. Atd.

Doba plnění jednoho úkolu je na rozhodnutí hráče nebo družstva. **Pokud hráč úkol odmítne, družstvo se k úkolu už nemůže vrátit.**

Ostatní členové družstva nesmí tomu, kdo úkol plní, napovídat.

**Charakteristika úkolů pro školní kolo:**

* 1. Přesmyčka
	2. Dovedné ruce
	3. Citát
	4. Zjišťovačka 1
	5. Sportovní výkon
	6. Zjišťovačka 2
	7. Dobrá paměť
	8. Skládání hlavolamu 1
	9. Hádanka 1
	10. Stavba věže
	11. Vymysli větu
	12. Hádanka 2
	13. Literatura
	14. Matematika
	15. Skládání hlavolamu 2

**Varianta pro zpestření disciplíny (necháváme na uvážení koordinátora)**

Družstvo, které úkol rovnou odmítne, musí 10 vteřin čekat. Pro tento případ musí být každý porotce vybaven stopkami.

**Sázka na vítězství:**

Sázku nabízíme jako další možnost zpestření disciplíny. Družstva si mohou vsadit na svou výhru nebo na výhru jiného týmu. V případě správné sázky získává družstvo dvojnásobek toho, co vsadilo.

**Hodnocení:** družstva dostanou tolik bodů, kolik splní úkolů

**Hodnotící kritéria:**

1 splněný úkol = 1 bod

**Délka soutěžního kola:** 8 minut + 1 minuta před startem na určení strategie

**Maximální počet získaných bodů:** 15 bodů + sázka

**Pomůcky:** viz seznam úkolů

**Poznámka:** Organizátor může zvolit vlastní disciplíny. Ve třídním kole může upravit průběh plnění úkolů dle vlastních podmínek.**5. KOLO STALO SE? NESTALO?**

### Vědomostní, tipovací a adrenalinová část soutěže

**Cíl:** Cílem této části soutěže je kombinace rozhodovací kompetence a rychlého rozhodování.

**Systém:** Po čtvrtém kole se sečtou výsledky a s nimi jde soutěžní družstvo do posledního kola, kterého se však nemusí zúčastnit. Podstatou pátého kola je rozhodnout, zda se určitá situace stala nebo ne.

Družstva si postupně vybírají jedno z témat (historie, kultura, záhady, sport, …) a dozví se o každém tématu stručnou anotaci. Po té všechna družstva vsadí **0 až 5 bodů** tak, že počet bodů napíšou na tabulku. Po té je představen příběh (přečten, puštěn audio záznam). Příběhů se tak postupně vystřídá 6. Družstva odpovídají společně, to znamená, že odpovídají všechna družstva najednou a volí ze dvou možností (A – ano, stalo se; N – ne, nestalo se). Družstva na dané znamení zvednou cedulku s vybranou možností (A, N) a ukáží porotě. Odpoví-li družstvo správně, získává tolik bodů, kolik vsadilo. Neodpoví-li správně, ztrácí tolik bodů, kolik vsadilo. Moderátor poté prozradí (nebo pustí) správnou odpověď. Celkem bude představeno 6 příběhů.

Pokud družstvo nechce odpovídat – vsadí nulu.

Varianta: Družstva můžou na každý příběh vsadit všechny body, které mají.

**Poznámka:** Dáváme organizátorovi na výběr, jak řešit situaci v případě, že některé družstvo vstupuje do 5. kola s nulou na svém kontě, nebo se během 5. kola dostane na nulu nebo do mínusu.

Varianta 1 – Družstvo, které má po 4. kole na kontě nula a méně bodů, pokračuje v 5. kole, tipuje řešení příběhů, ale už nemůže na příběhy sázet.

Varianta 2 – Družstvo, které má po 4. kole na kontě nula a méně bodů, může pokračovat v 5. kole, ale může vsadit pouze 1 bod. V případě, že se díky výhře dostane opět do plusu, může dál nakládat s takto vyhranými body. V případě, že v průběhu 5. kola body opět prohraje a dostane se na nulu nebo do mínusu, může v tom případě opět sázet maximálně 1 bod do té doby, než se dostane do plusu.

Varianta 3 – Vychází ze druhé varianty. V případě, že některý z týmů vstoupil do 5. kola s kladným kontem, ale v průběhu kola se dostane na nulu nebo do mínusu, může v tom případě sázet maximálně 1 bod do té doby, než se opět dostane do plusu.

**Hodnocení:**

0 – 5 bodů za každý rozhodovací příběh

Celkem mohou družstva získat až 30 bodů.

Při nejasné odpovědi může porota snížit počet získaných bodů.

**Hodnotící kritéria:**

Správně určená situace = + 0 – 5 bodů za každou situaci
Nesprávně určená situace = - 0 – 5 bodů za každou situaci

**Délka soutěžního kola:** 20 minut

**Maximální počet získaných bodů:** 30 bodů

**Pomůcky:**

Dataprojektor, PC, DVD přehrávač

DVD s příběhy

Karty A, N (ano/ne)

Tabulky, fixy, mazací hadřík