

REGULAMIN

Tarnowskiej Ligi Debatanckiej

Sezon 2022/2023

1. Organizatorzy Projektu

- 1.1. *Liderem Projektu Tarnowska Liga Debatancka [TLD, Liga]* jest Stowarzyszenie Nowe Przestrzenie. *Partnerem* Projektu jest Urząd Miasta Tarnowa, Stowarzyszenie KANON oraz Fundacja Alegoria.
- 1.2. Bieżące informacje na temat TLD znajdują się na stronie www.tarnowskaligadebatancka.pl www.facebook.com/tarnowskaliga/, www.noweprzestrzenie.pl/

2. Uczestnicy

- 2.1. W Tarnowskiej Lidze Debatanckiej uczestniczyć mogą szkoły ponadpodstawowe z terenu miasta Tarnowa a także spoza Tarnowa, po wcześniejszym uzgodnieniu z **Organizatorami projektu**.
- 2.2. Każda ze szkół może wystawić maksymalnie dwie reprezentacje [drużyny]. Pierwszeństwo mają pierwsze *drużyny* danej szkoły, kolejne (drugie) *drużyny* danej szkoły zostaną dopuszczone w miarę wolnych miejsc.
- 2.3. *Drużyna* przystępuje do pojedynku w składzie **6 Mówców** [4 *mówców głównych* i 2 *doradców*].
- 2.4. Maksymalna liczba *drużyn* w TLD to 16. W przypadku zgłoszenia większej liczby *drużyn*, pierwszeństwo mają „*pierwsze drużyny*” z każdej szkoły. W dalszej kolejności o zakwalifikowaniu się do **Ligi** decydować będzie losowanie.
- 2.5. Każdorazowo w jednym pojedynku, w dowolnej roli, może uczestniczyć najwyżej dwóch tzw. “starych”, doświadczonych uczestników Tarnowskiej Ligi Debatanckiej [TLD]
 - 2.5.1. Przez “starego”, doświadczonego uczestnika danego sezonu TLD rozumie się osobę, która spełnia łącznie dwa warunki:
 - Brała udział w poprzednim sezonie/poprzednich sezonach TLD.
 - Debatowała co najmniej 4 razy w TLD.
 - 2.5.2. Uczestnik staje się tzw. “starym” w kolejnym sezonie po tym, w którym spełni wyżej wymienione warunki.

3. Przebieg rozgrywek

- 3.1. Rozgrywki TLD odbywają się w trakcie roku szkolnego.
- 3.2. W rozgrywkach TLD zgłoszone drużyny podzielone są na pary, ilustracja poniżej:

I runda	II runda
drużyna 1 – drużyna 2	drużyna 3 – drużyna 2
drużyna 3 – drużyna 4	drużyna 5 – drużyna 4
drużyna 5 – drużyna 6	drużyna 7 – drużyna 6
drużyna 7 – drużyna 8	drużyna 9 – drużyna 8
drużyna 9 – drużyna 10	drużyna 11 – drużyna 10
drużyna 11 – drużyna 12	drużyna 13 – drużyna 12
drużyna 13 – drużyna 14	drużyna 1 – drużyna 14

14 pojedynków
w fazie zasadniczej

1/4 finału

1/2 finału

drużyna 1 – drużyna 8	1 lub 8
drużyna 3 – drużyna 6	3 lub 6
drużyna 2 – drużyna 7	2 lub 7
drużyna 4 – drużyna 5	4 lub 5

**Mały i Wielki
Finał**

8 pojedynków
w fazie pucharowej

- 3.3. W fazie wstępnej rozgrywki odbywają się poprzez pojedynki w parach, w fazie ćwierćfinałowej, półfinałowej i finałowej metodą „przegrywający odpada”.
- 3.4. W fazie wstępnej rozgrywki odbywać się będą według harmonogramu, opracowanego przez *Lidera Projektu*, w porozumieniu ze szkołami uczestniczącymi w projekcie.
- 3.5. Tezę oraz stronę **Propozycji/Opozycji** poszczególnej debaty losuje się przed rozpoczęciem danego pojedynku dwóch drużyn. Losowanie **tez** odbywało się będzie minimum tydzień przed każdym pojedynkiem. Losowanie stron [**Propozycja/Opozycja**] odbywało się będzie godzinę przed pojedynkiem.

4. Przebieg debaty

- 4.1. Debaty TLD przebiegają wedle zasad właściwych debatom oksfordzkim, z tym istotnym wyjątkiem, że zwycięzcę pojedynków wskazuje: **Loża Mędrców**.
- 4.2. **Loża Mędrców** składała się będzie każdorazowo z minimum 3 osób: absolwentów TLD, liderów projektu, osób cieszących się społecznym uznaniem. Każdy **Mędrzec** będzie miał określoną kartę oceny i określoną liczbę punktów do przyznania.
- 4.3. Zasady debaty oksfordzkiej przyjęte dla potrzeb niniejszego Projektu są następujące:
 - 4.3.1. Dyskutują ze sobą dwie **sześcioosobowe drużyny**, zwolennicy tezy [**Propozycja**] i jej przeciwnicy [**Opozycja**].
 - 4.3.2. Debatą kieruje **Marszałek**.
 - 4.3.3. **Marszałek** debaty ma prawo odebrać głos, a nawet usunąć z sali dyskutanta, który narusza przyjęte normy grzecznościowe i społeczne.

- 4.3.4. **Marszałka** wspiera **Sekretarz** debaty, którego zadaniem jest pomiar czasu i sygnalizowanie, że czas wypowiedzi został przekroczony;
- 4.3.5. Główne diskutowane hasło przedstawione jest w formie jednozdaniowej **tezy**, która, w sytuacjach tego wymagających, może być poprzedzona tzw. *infosłajdem*.
- 4.3.6. W każdej z *drużyn* następuje podział ról: dwie pierwsze osoby bronią stanowiska *drużyny* (przy czym pierwsza daje ogólny zarys argumentacji, kolejna zaś rozwija szczegółowo wybrane wątki), rolą *trzeciego mówcy* jest zabicie argumentów przeciwnika, *czwartego* zaś przede wszystkim wygłoszenie mowy podsumowującej i określenie linii sporu całej debaty; rolą *doradców* jest uzupełnienie i wsparcie argumentacji przytoczonej przez pozostałych mówców w debacie. Szczegółowy opis ról znajduje się w pkt. 4.7.
- 4.3.7. Dopuszczalne jest w wyjątkowych sytuacjach (np. nagła nieobecność jednego z *mówców*), żeby jeden *mówca* z *drużyny* występował w dwóch rolach.
- 4.3.8. Przedstawiciele stron występują naprzemiennie, począwszy od *pierwszego mówcy* po stronie **Propozycji** - broniącej tezy.
- 4.3.9. Zarówno z grupy **Propozycji**, jak i strony **Opozycji** wyłonionych jest czterech *mówców głównych*, którzy na przemian przedstawiają argumenty za i przeciw tezie. Argumentację tę uzupełniają *doradcy*. Zaczyna *mówca pierwszy Propozycji* - kończy *mówca czwarty Opozycji*. Każdy *mówca* zaczyna wypowiedź słowami: „Szanowny Panie Marszałku”.
- 4.3.10. Czas *mówców głównych* jest ograniczony do **4 minut**, a *doradców* do **2 minut**.
- 4.3.11. Mowy *doradców* następują po mowach drugich obu stron debaty.
- 4.3.12. Po podwójnym sygnale dźwiękowym, informującym o zakończeniu czasu wypowiedzi, *mówca* może jedynie powiedzieć: „Dziękuję”. Przedłużenie wystąpienia powoduje odebranie głosu przez **Marszałka** oraz -1 pkt. [patrz: Karta Oceny]
- 4.3.13. *Mówca główny* ma obowiązek przyjąć min. 2 wtrącenia (pytania/informacje) o ile się takie pojawiły. [np. za nieprzyjęcie 1 wtrącenia *Mówca* traci 1 pkt. Patrz: Karta Oceny]. *Doradca* ma obowiązek przyjęcia 1 wtrącenia w czasie swojej mowy.
- 4.3.14. Każdy *mówca* wtrącający, kiedy po zasygnalizowaniu przez podniesienie ręki wtrącenia uzyska zgodę *mówcy* na wypowiedzenie wtrącenia, zobowiązany jest wypowiedzieć formułę „Panie Marszałku pytanie” albo „Panie Marszałku informacja” [za niewypowiedzenie formuły- 1pkt. patrz Karta Oceny] ?
- 4.3.15. Oczekuje się od uczestników stroju właściwego okazjom uroczystym.
- 4.3.16. Zakazuje się komunikowania *mówców* z publicznością, z opiekunami. Z pozostałymi członkami zespołu można się komunikować jedynie szeptem a także za pomocą kartek. W razie złamania zasad przyznaje się -2pkt [punkty ujemne przyznaje **Marszałek**];

- 4.3.17. Zakazuje się także komunikowania Mówców za pomocą telefonów komórkowych z publicznością, z opiekunami oraz z pozostałymi członkami zespołu. W razie złamania zasad przyznaje się -2pkt [punkty ujemne przyznaje **Marszałek**].
- 4.3.18. Zastosowanie **Ad vocem**: **Ad vocem**, to 30-sekundowa replika; odpowiedź do wystąpienia przeciwnika. Podczas debaty każda drużyna może dwa razy użyć **ad vocem** - krótkiego kontr wystąpienia następującego od razu po przemówieniu, do którego zgłoszono **ad vocem**. **Ad vocem** pozwala drużynom na bezpośrednie odniesienie się do słów adwersarzy, co dynamizuje debatę i stwarza kolejne pole do dyskusji. **Ad vocem** zgłasza się poprzez podniesienie stosownej karty do góry, sygnalizując marszałkowi chęć zabrania głosu. **Marszałek** po zakończeniu mowy aktualnie przemawiającego **mówcy**, oddaje głos zgłaszającemu **ad vocem**. Chęć skorzystania z **ad vocem** sygnalizuje się poprzez podniesienie odpowiedniej karty w sposób widoczny dla **Marszałka** i **drużyny** przeciwnej. Do zabrania głosu z tytułu **ad vocem** zawsze zaprasza **Marszałek**. Są cztery reguły dotyczące **ad vocem**:
- Nie można zgłosić **ad vocem** do mów **mówców** własnej **drużyny**.
 - Nie można zgłosić **ad vocem** do mów **czwartych mówców**.
 - **Ad vocem** nie może zgłosić osoba, która będzie przemawiała jako następna. Jeśli w naszej debacie przemawia właśnie **drugi mówca Propozycji**, **ad vocem** nie może zgłosić **drugi mówca Opozycji**.
 - Można zgłosić **ad vocem** do **ad vocem**. Może to być element strategii drużyny.
- 4.4. Podczas mowy **głównego mówcy**, strona przeciwna może zaznaczyć swoją aktywność przez **wtrącenia (pytania/informacje)** - w trakcie każdego przemówienia przeciwnicy mają prawo zażądać głosu unosząc rękę. **Mówca** akurat przemawiający ma prawo zgodzić się na **wtrącenie** mówiąc: „Proszę” lub odmówić **wtrącenia** mówiąc: „Dziękuję” i wykonując jednoznaczny gest. Jeśli odmówi - osoba zgłaszająca chęć **wtrącenia** musi usiąść bez słowa.
- 4.4.1. **Wtrącenie** musi być krótkie, jedno-dwuzdaniowe. Czas wtrącenia nie może przekroczyć 12s. W razie złamania zasad przyznaje się -1pkt [punkty ujemne przyznaje **Marszałek**]. W sytuacji, kiedy **mówca** wtrącający przekroczy czas wypowiedzi i nie zareaguje na informację **Marszałka**, że przekroczył czas, **mówca**, który przyjął **wtrącenie** nie dostaje punktów ujemnych. Zalicza mu się przyjęcie **wtrącenia**.
- 4.4.2. **Mówcy** zgłaszający chęć wtrącenia, zobowiązani są do poinformowania **Marszałka** o rodzaju wtrącenia: „Panie Marszałku pytanie” lub „Panie Marszałku informacja”. W razie złamania zasad przyznaje się -1 pkt [punkty ujemne przyznaje **Marszałek**]. (?)
- 4.5. **Mówcy z publiczności** - po mowach **czwartych mówców** **Marszałek** informuje, że teraz mają prawo zabierać głos **mówcy z publiczności** - przy czym dba on o sprawiedliwą liczbę głosów z publiczności wspierających stronę **Propozycji** i **Opozycji**. Osoba z sali, która pragnie zabrać głos wstaje i podnosi rękę by zwrócić na siebie uwagę **Marszałka**, który jako jedyny ma prawo udzielić głosu. Gdy **Marszałek** udzieli głosu, **mówca z publiczności** zaczyna od podania swojego

imienia i nazwiska **Sekretarzowi** debaty, a następnie przechodzi do swojej wypowiedzi. Wypowiedzi *mówców z publiczności* trwają maksymalnie **2 minuty**. Podobnie jak w przypadku *mówców*- zwolennicy obu stron zabierają głos na przemian. Wystąpienia trwają tak długo jak długo zezwala na nie **Marszałek**.

4.6. W trakcie trwania debaty zalecane jest wstrzymanie się od wypowiedzi przez *opiekunów drużyn*.

4.7. Role Mówców:

PROPOZYCJA	OPOZYCJA
<p>1. MÓWCA: <i>Mówca</i> otwierający debatę. Ma za zadanie zdefiniować temat, wyjaśnić niezrozumiałe sformułowania. Następnie przedstawia ogólny zarys argumentacji swojej <i>drużyny</i>, z uzasadnieniem. Wszyscy kolejni <i>mówcy</i> muszą się odnieść do podanych przez niego definicji.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>	<p>1. MÓWCA: Odnosi się do przedstawionej przez stronę Propozycji definicji tezy i przedstawia własne jej rozumienie, które nie może być jednak skrajnie różną definicją. Następnie podaje ogólny zarys kontrargumentów do tezy uzasadniając je krótko. Jego mowa wyznacza całą dalszą strategię <i>drużyny</i>.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>
<p>2. MÓWCA: Powinien on rozwinąć uzasadnienie argumentów <i>pierwszego mówcy</i>, a następnie przedstawić swoje (maksymalnie 3) argumenty i uzasadnić je szczegółowo.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>	<p>2. MÓWCA: podobnie jak <i>mówca drugi</i> ze strony Propozycji</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>
<p>DORADCY 1 i 2 Ich zadaniem jest wsparcie argumentacji swojej strony.</p> <p>Czas wystąpienia: 2 minuty</p>	<p>DORADCY 1 i 2 Ich zadaniem jest wsparcie argumentacji swojej strony.</p> <p>Czas wystąpienia: 2 minuty</p>
<p>MÓWCY Z PUBLICZNOŚCI* wspierają argumentację strony Propozycji.</p> <p>Czas wystąpienia: 2 minuty</p>	<p>MÓWCY Z PUBLICZNOŚCI* wspierają argumentację strony Opozycji.</p> <p>Czas wystąpienia: 2 minuty</p>
<p>3. MÓWCA: Jego głównym zadaniem jest zbijanie argumentów drugiej strony debaty, w miarę możliwości obalić je lub wykazać brak ich związku</p>	<p>3. MÓWCA: podobnie jak <i>mówca trzeci</i> ze strony Propozycji</p>

<p>z omawianym zagadnieniem. Może przedstawić własne argumenty.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>	<p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>
<p>4. MÓWCA: Podsumowuje on linię argumentacyjną swojej strony przez powtórzenie i utrwalenie najważniejszych argumentów swojej strony i uzasadnienie ich znaczenia. Drugim jego ważnym zadaniem jest podsumowanie całej debaty, dokonanie syntezy linii argumentacyjnych obydwu stron i wykazanie osi sporu w debacie.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>	<p>4. MÓWCA: podobnie jak <i>mówca czwarty</i> ze strony <i>Propozycji</i>. Atutem tego mówcy jest fakt, że zamyka on dyskusję przed głosowaniem, a tym samym istnieje największa szansa, że to jego argumenty zapadną w pamięć słuchaczy.</p> <p>Czas wystąpienia: 4 minuty</p>
<p>* O ile będą chętne osoby do zabrania głosu z publiczności.</p> <p>Marszałek dba o taką samą liczbę wystąpień dla każdej strony. <i>Mówcy</i> występują na przemian.</p>	

5. Skład sędziowski i kryteria oceny

- 5.1. Skład sędziowski stanowią członkowie **Łoży Mędrców** [minimum 3 osoby].
- 5.2. Sędziowie posilkują się w formułowaniu oceny **Kartą Oceny** [załącznik do Regulaminu]. Sędzia ocenia zespół debatancki za:
 - 5.2.1. *Strukturę wystąpienia* - ocenie podlega jasność artykulacji myśli, przejrzystość wystąpienia i jego struktura. 3 pkt to wartość dla przemówienia łączącego w sobie jasną strukturę i dygresje retoryczne.
 - 5.2.2. *Komunikację werbalną* - ocenie podlegają perswazyjność, zdolności retoryczne, dykcja, modulacja głosu, artykulacja i dostosowanie języka *mówcy* do publiczności.
 - 5.2.3. *Komunikację niewerbalną* - oceniana jest mowa ciała, gestykulacja, radzenie sobie ze stresem, kontakt wzrokowy, brak czytania z kartki.
 - 5.2.4. *Pytania* - wartość bazowa u każdego *mówcy* głównego to 2 pkt. a doradcy to 1 pkt. Od jakości odpowiedzi na pytania zależy, czy sędzia zmniejszy tą wartość.
 - 5.2.5. *Rolę* - wypełnienie roli *mówcy* uwzględniające zmienność debaty. Za niewypełnienie roli uznajemy sytuację, w której większość czasu swojego wystąpienia *mówca* poświęcił na rzeczy niezwiązane bezpośrednio z jego rolą.
 - 5.2.6. *Spójność drużyny* - poziom wzajemnego uzupełniania się przemówień oraz brak logicznych zaprzeczeń.

- 5.2.7. *Definiowanie linii sporu* - poziom jasności w jakim drużyna określiła swoje stanowisko dotyczące rozumienia **tezy** i wyznaczenia linii sporu.
- 5.2.8. *Linie argumentacyjną drużyny* - waga i siła argumentów przedstawionych przez drużyny ważona na podstawie ich wartości logicznej, adekwatności wobec **tezy** i audytorium. To ocena czysto merytoryczna.
- 5.2.9. *Kontrargumentację* - umiejętności prowadzenia przez drużynę sporu na argumenty. Kontrargumentacja czasem przenika się z argumentacją, dlatego **sędziowie** powinni patrzeć na oba te pola z uwagą.
- 5.2.10. *Werdykt* - subiektywne odczucie **sędziego** w stosunku do tego, jak *drużyny* wypadły względem siebie. **Sędzia** posiada 10 pkt i przyznaje je wedle uznania starając się oddać proporcję przewagi jednej *drużyny* nad drugą. **Sędzia** przydziela werdykt na końcu, po uzupełnieniu reszty **karty oceny**. Nie może dać remisu

WAŻNE! Jeśli suma ocen (indywidualnych i drużynowych) wraz z werdyktem daje remis, wygrywa drużyna, która wygrała werdykt.

5.3. Punkty ujemne:

- 5.3.1. *nieprzyjęcie wtrącenia* - każdy Juror odejmuje -1 pkt (max -2 pkt) z puli wtrącenia.
 - 5.3.2. wtrącenie nie powinno przekraczać 10-12 s. - 1 pkt.
 - 5.3.3. *przedłużenie wystąpienia* - odebranie głosu przez Marszałka -1 pkt.
 - 5.3.4. *rozmowę podczas debaty* - jeśli **Marszałek** zwróci się do *mówcy* lub *drużyny* „Upominam Pana/Panią/ Państwa o zachowanie ciszy” otrzymują oni -2 pkt.
 - 5.3.5. *używanie telefonów komórkowych podczas debaty* - jeśli **Marszałek** zwróci się do *mówcy* lub *drużyny* „Upominam Pana/Panią/ Państwa o zakazie korzystania z telefonu” otrzymują oni -2 pkt.
 - 5.3.6. *ad personam* - od -2 do -8 pkt wedle uznania **Sędziego**.
- 5.4. **Marszałek** podaje werdykt punktowy przed wypowiedziami **Mędrców**, aby **Mędrcy** mogli się odnieść i bezpośrednio uzasadnić swoją punktację.
 - 5.5. O zwycięstwie zespołu decydować będzie liczba punktów przyznanych przez **Mędrców** oraz **Marszałka** przyznającego punkty ujemne. W pierwszej kolejności liczy się suma przekonanych **Mędrców** (np. 3:2). Następnie liczone są małe punkty, które decydują o wymiarze zwycięstwa. W przypadku remisowego werdyktu **Mędrców** i **Marszałka** o zwycięstwie w pojedynku decydować będzie **dogrywka**. Zasady **dogrywki**: zespoły wyznaczają po 3 reprezentantów, którzy na przemian będą mieli za zadanie wygłosić 1-minutowe mowy na wskazany przez **Organizatora** temat. O zwycięstwie decydowali będą **Mędrcy**, przyznając 1 pkt lub 0 pkt lepszemu *mówcy*, bez możliwości wskazania na remis.
 - 5.6. Do tabeli wyników zwycięzcy wpisany zostanie 1 „duży” punkt (za zwycięstwo) oraz suma „małych punktów”, przegranej stronie wpisane zostanie 0 pkt oraz suma „małych punktów”.

- 5.7. *Harmonogram pojedynków* dostępny jest na stronie www.tarnowskaligadebatancka.pl, www.facebook.com/tarnowskaliga/. W przypadku niestawienia się jednej ze szkół we wskazanym miejscu i terminie, przyznaje się zwycięstwo drużynie przeciwnej która stawiała się w komplecie. Tym samym szkoła ta otrzymuje jeden „duży” punkt oraz 100 „małych punktów” od każdego z *Mędrców* (np. w przypadku oceny 3 *Mędrców* będzie to 300 „małych punktów”)
- 5.8. Na każdej debacie będzie wyłaniany *najlepszy mówca* danej debaty na podstawie sumy punktów ocen indywidualnych [*Mędrców*]. Wynik będzie ogłaszany przez *Marszałka*.
- 5.9. Wraz z zakończeniem sezonu przyznawana będzie nagroda dla *najlepszego mówcy sezonu* zgodnie z zasadami:
 - 5.9.1. suma punktów indywidualnych danego *mówcy* po każdej debacie będzie dzielona przez ilość *Mędrców* oceniających dany pojedynek (np. 45 punktów/3 *Mędrców* = 15 punktów lub 75 punktów/ 5 *Mędrców* = 15 punktów),
 - 5.9.2. następnie, na podstawie 4 debat, w których *mówca* uzyskał indywidualnie najwyższe wyniki, zostaną obliczone punkty (suma średnich punktów)
- 5.10. O awansie do ¼ finałów decyduje:
 - 5.10.1. Liczba *dużych punktów* zdobytych za zwycięskie pojedynki, 1 pkt za zwycięstwo, 0 pkt za porażkę.
 - 5.10.2. Liczba *małych punktów* przyznanych za pomocą karty oceny *mędrca*.
 - 5.10.3. W sytuacji, w której liczba *małych punktów* nie wskazywałby zwycięzcy, o wyjściu do dalszej fazy decydowały będą *punkty drużynowe*, zgromadzone w dotychczasowych pojedynkach.
 - 5.10.4. W przypadku remisu w *punktach drużynowych* o awansie do dalszej fazy, decydować będzie *dogrywka* pomiędzy zainteresowanymi *drużynami*.
 - 5.10.5. Istnieje możliwość weryfikacji przebiegu debaty w sytuacjach spornych dotyczących przekroczenia czasu wypowiedzi a także dotyczących ilości wtrąceń i reakcji na nie. Weryfikacja może nastąpić poprzez oglądnięcie filmu nagranych na kamerę. *Drużyna* musi zgłosić chęć sprawdzenia na początku omówienia debaty. W ciągu jednego sezonu drużyna może zgłosić 2 razy chęć weryfikacji. W przypadku, kiedy *drużyna* zgłaszająca po oglądnięciu nagrania video ma rację, to prawo do weryfikacji nie przepada.
6. W przypadku *rozgrywek online* będzie miał zastosowanie *nowy regulamin*, który *Organizatorzy Projektu* roześlą *opiekunom drużyn* na maila. Ogólne zasady debatowania pozostaną bez zmian, dostosowane zostaną jedynie kwestie techniczne.
7. W kwestiach spornych decydują *Organizatorzy Projektu*. Decyzje *Organizatorów* są ostateczne.