

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении восьмого чемпионата Полевского
по интеллектуальным играм
среди команд образовательных учреждений
(сезон 2021 – 2022)

1. Общие положения

- 1.1. Учредителем восьмого чемпионата Полевского городского округа по интеллектуальным играм среди команд образовательных учреждений (далее Чемпионата) является ОМС Управление образованием ПГО;
- 1.2. Организатором Чемпионата является МБУ ДО ПГО «Центр развития творчества им. Н. Е. Бобровой»;
- 1.3. Чемпионат является составной частью городского фестиваля детского и юношеского творчества «Самоцветы» в направлении «Интеллект»;
- 1.4. Все участники чемпионата интеллектуальных игр обязаны соблюдать настоящее Положение и Регламент Чемпионата.

2. Цель и задачи

- 2.1. Цель Чемпионата:
 - Определение сильнейших школьных команд Полевского городского округа в соревнованиях по интеллектуальным играм;
 - Популяризация интеллектуального досуга среди детей;
- 2.2. Задачи:
 - поддержка одарённых детей и предоставление им возможности для реализации накопленного интеллектуального опыта;
 - содействие расширению сфер и объёмов знаний школьников;
 - развитие коммуникативных способностей.

3. Оргкомитет Чемпионата

- 3.1. Оргкомитет является исполнительным органом, осуществляющим подготовку и проведение Чемпионата;
- 3.2. Оргкомитет:
 - разрабатывает и утверждает Регламент Чемпионата и следит за его соблюдением;
 - утверждает членов жюри и ведущего;
 - утверждает результаты Чемпионата;
 - принимает решения в спорных и конфликтных ситуациях;
 - составляет отчёт о проведении Чемпионата;
- 3.3. Состав Оргкомитета:
 - Аникиева Т. В., директор МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Н. Е. Бобровой»;

- Фархутдинова Е. Н., заместитель директора МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Н. Е. Бобровой»;
- Черепанов Е. В., педагог-организатор МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Н. Е. Бобровой»;
- Полищук М. А., методист ОМС Управление образованием ПГО.

4. Сроки проведения Чемпионата

- 4.1. Чемпионат проводится октября 2021 года по апрель 2022 года;
- 4.2. Даты и порядок проведения устанавливается Регламентом.

5. Организация проведения Чемпионата

- 5.1. Чемпионат состоит из четырёх туров:
 - 1 тур – игра «Пентагон»,
 - 2 тур – игра «Эрудит-лото»,
 - 3 тур – игра «Викторина-Риск»,
 - 4 тур – игра «Своя игра» (командная спортивная версия);
- 5.2. Игры Чемпионата проводятся на двух игровых площадках:
 - «Северной» – играют команды школ северной части ПГО,
 - «Южной» – играют команды южной части ПГО;
- 5.3. В зависимости от эпидемиологической ситуации количество игровых площадок может быть увеличено;
- 5.4. Игры могут проходить как в очном формате, так и в онлайн режиме.

6. Порядок регистрации

- 6.1. Приём заявок на участие в Чемпионате подают кураторы школьных команд до 25 сентября 2021 года на адрес Оргкомитета по электронной почте. Команды, участвующие в Чемпионате и чемпионате ПГО по «Что? Где? Когда?» подают единую заявку. Форма заявки утверждается Оргкомитетом;
- 6.2. Форма заявки опубликована на сайте МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Н. Е. Бобровой» в папке «Сезон 2021-2022», которая находится в разделе Меню «Интеллектуальные игры»;
- 6.3. Оргкомитет сообщает о решении регистрации команд в течение двух суток с момента получения заявки;
- 6.4. Оргкомитет имеет право рассмотреть заявки, поданные с опозданием. Команды, подавшие заявки с опозданием, не могут сыграть туры Чемпионата, сыгранные до подачи ими заявки.

7. Участники Чемпионата

- 7.1. Участниками Чемпионата являются команды учащихся образовательных учреждений ПГО;
- 7.2. Чемпионат проводится в двух зачётных группах:
 - «Ш» (школьники) – учащиеся 10-11 классов,
 - «М» (младшие школьники) – учащиеся 8-9 классов;

- 7.3. Каждая команда в течение сезона может использовать не более 9 игроков;
- 7.4. Списочный состав команды, заявленной на игры Чемпионата, должен совпадать со списочным составом игроков этой же команды, заявленной на чемпионат ПГО по «Что? Где? Когда?»;
- 7.5. Каждое образовательное учреждение вправе выставить на сезон: по 3 команды в каждой зачётной группе. По договорённости с Оргкомитетом представительство команд, представляющих одно образовательное учреждение, может быть увеличено.

8. Заключительные положения

- 6.1. Настоящее Положение уточняется и дополняется Регламентом Чемпионата;
- 6.2. Финансирование Чемпионата (призовой фонд) осуществляет ОМС управление образованием ПГО;
- 6.3. Контакты Оргкомитета:
 - 89634403161 – Аникиева Т. В.
 - 89089189476 – Фархутдинова Е. Н.
 - 89025843990 – Черепанов Е. В.
 - 89527256645 – Полищук М. А.
 - E-mail: evch.polev@mail.ru

РЕГЛАМЕНТ
восьмого чемпионата Полевского городского округа
по интеллектуальным играм
среди команд образовательных учреждений
(сезон 2021-2022гг.)

Раздел 1. Структура Чемпионата

1. Чемпионат состоит из четырёх туров;
2. Даты проведения туров:
 - 1 тур – «Пентагон», 25-30 октября;
 - 2 тур – «Эрудит-лото», 10-15 января;
 - 3 тур – «Викторина-Риск», 29 февраля – 5 марта;
 - 4 тур – «Своя игра», 11-16 апреля.

Оргкомитет имеет право вносить изменения в график проведения игр в случаях изменившихся обстоятельств.

Раздел 2. Названия команд

1. Команда выбирает себе название самостоятельно;
2. Если у команды нет названия, она называется по фамилии капитана;
3. Команда выступает под одним названием в течение всего сезона;
4. Команда имеет право сохранять название на протяжении всех лет своего существования, в том числе при переходе в другую возрастную зачётную группу.

Раздел 3. Учётные карты команд

1. Каждая команда, участвующая в Чемпионате, заполняет Учётную карту;
2. Учётные карты команд хранятся в Оргкомитете на протяжении всего сезона;
3. Команды получают свои Учётные карты и заполняют их перед каждой игрой;
4. Учётная карта команды представляет собой таблицу, в верхней части которой указаны: номер школы, название команды, зачётная группа, фамилия, имя, отчество тренера (педагога, занимающегося подготовкой команды к соревнованиям). Ниже – ячейки, где слева игроки пишут свои фамилии и имена, класс, в котором они учатся, справа – в ячейках под названием игр, в которых они участвуют, – ставят свои подписи. (Капитан записывает данные в первой строке, отмеченной буквой «К».)

Раздел 4. Правила отбора вопросов для игр

1. Вопросы, участвующие в игре, должны отвечать следующим требованиям:
 - а) Соответствовать уровню знаний и интеллекта участников игры (быть не слишком лёгким и не слишком сложным для учащихся, уровень развития которых оценивается как выше среднего и высокий);
 - б) Соответствовать требованиям, предъявляемым к вопросам соответствующих игр;

в) В вопросах не должно быть «дуалей» – то есть два или более вариантов ответов, которые могли бы быть признанными верными;

г) Ответ на вопрос должен быть, по возможности, наиболее конкретным, который можно записать одним или несколькими словами. В отдельных случаях, когда ответ не подразумевает конкретных слов, ответ засчитывается по смыслу.

Раздел 5. Общие правила проведения игр

1. Команды получают подробный перечень тем каждой игры не позднее чем за 1 месяц до первой предполагаемой даты проведения тура с целью подготовки к игре;
2. Перед началом игры все команды получают свои учётные карточки, которые после заполнения сдают в игровое жюри;
3. Игру проводят:
 - Ведущий игры. Представляет участников игры, оглашает правила игры, читает вопросы, правильные ответы и комментарии к ответам;
 - Игровое жюри. Проверка ответов, заполнение таблицы результатов;
 - Судья времени. Контроль времени. (Возможно совмещение с функциями ведущего);
4. Во время игры за игровым столом каждой команды одновременно могут находиться не более 6 игроков;
5. Во время проведения игры командам запрещено пользоваться любыми источниками получения информации;
6. Если в процессе обсуждения было замечено, что команда использует какие-либо источники получения информации (гаджеты; печатная продукция; носители информации, изготовленные самостоятельно; подсказки из зала), этой команде ответ не засчитывается;
7. Если команда в ходе одной игры замечена в получении подсказки повторно, эта команда снимается с игры. Результатом игры этой команды остаётся то количество баллов, которое она успела заработать до удаления с игры;
8. Замены игроков во время игры могут производиться в паузах между вопросами с разрешения ведущего и игрового жюри;
9. В случаях, когда по результатам игры несколько команд набрали одинаковое количество баллов, дополнительная игра не проводится. Итоговое место в туре (игре) определяется, как средняя арифметическая мест, занятых командами, набравших одинаковое количество баллов.

Раздел 6. «Пентагон». Правила игры

1. В игре 25 заданий (5 тем, в каждой теме 5 заданий);
2. Планируемые темы игры:
 - Учёные (математика, физика, астрономия, химия),
 - Изобретения,
 - Правители России (XV-XIX века)
 - Картины русских художников,
 - Страны мира;

3. Каждое задание – это некое понятие (имя собственное, наименование предмета, механизма и т. д., топоним, термин), к которому на экране проектора поочерёдно даётся 5 подсказок, с помощью которых команды должны отгадать загаданное понятие;
4. Ведущий называет порядковый номер задания и «стоимость» подсказки, после чего подсказка демонстрируется на экране;
5. Если подсказка словесная, ведущий её зачитывает. Если подсказкой является изображение, ведущий молчит;
6. После каждой подсказки даётся 20 секунд, в течение которых любая команда может попытаться дать ответ. Если через 20 секунд ни одна из играющих команд не сдаёт карточку с ответом, ведущий даёт следующую подсказку. Если желающие ответить есть, ведущий может несколько секунд подождать, пока ответы не будут сданы, и после этого давать следующую подсказку, для команд, которые ещё не ответили;
7. Правильный ответ оценивается:
 - после первой подсказки – 5 баллов,
 - после второй подсказки – 4 балла,
 - после третьей подсказки – 3 балла,
 - после четвёртой – 2 балла,
 - после пятой – 1 балл;
8. На каждое задание команда имеет право отвечать только один раз. (Например, дав ответ после первой подсказки, команда лишается права отвечать после последующих подсказок, вне зависимости от того, правильно или неправильно она ответила.).

Раздел 7. «Эрудит-лото». Правила игры

1. В игре 50 вопросов (5 раундов, в каждом по 10 вопросов);
2. Планируемые темы раундов игры:
 - Средневековая Европа (основные события),
 - Достопримечательности городов мира,
 - А. С. Пушкин (биография),
 - Боги Древнего Рима,
 - Картины европейских художников;
3. К каждому вопросу предлагается четыре варианта ответа, из которых команды должны выбрать правильный;
4. Ведущий объявляет тему раунда, и читает вопросы и варианты ответов (одновременно вопросы и варианты ответов транслируется на экране);
5. Время для ответа на каждый вопрос – 20 секунд;
6. Команды сдают карточки с ответами по окончании каждого раунда;
7. За правильный ответ на каждый вопрос команда получает 1 балл;

Раздел 8. «Викторина-Риск». Правила игры

1. В игре 35 вопросов (5 раундов по 7 вопросов);
2. Планируемые темы раундов:
 - Шедевры мировой литературы,
 - Ветхозаветные истории,

- История технических достижений,
 - Игры (спортивные, салонные, народные, дворовые),
 - Инженерно-технические сооружения;
3. Ведущий читает и демонстрирует на экране вопросы с интервалом в 20 секунд. После чтения седьмого вопроса, ведущий даёт командам 1 минуту;
 4. Команды пишут ответы на все 7 вопросов раунда на одной карточке;
 5. Команды обязаны ответить не менее чем на 5 из 7 вопросов раунда. При этом команды имеют право каждый из своих ответов отметить «галкой», что означает уверенность команды в правильности ответа;
 6. После того, как команды сдали карточки с ответами, ведущий зачитывает правильные ответы на все семь вопросов раунда;
 7. За каждый правильный ответ, отмеченный «галкой», команды получают плюс по 2 балла. За каждый правильный ответ, не отмеченный галкой, команды получают по 1 баллу. За каждый неправильный ответ, отмеченный галкой, команды теряют по 2 балла. За каждый неправильный ответ, не отмеченный галкой, команды теряют по 1 баллу. За два вопроса каждого раунда, оставленных без ответа, баллы у команд не вычитаются. За каждый следующий вопрос, оставленный без ответа, команды теряют по 1 баллу.

Раздел 8. «Своя игра». Правила игры

1. В игре 12 тем. В каждой теме 5 вопросов, которые в зависимости от уровня сложности оцениваются в 10, 20, 30, 40 и 50 баллов;
2. Планируемые темы игры:
 - Мифология Древней Греции,
 - История Руси (IX-XV века),
 - Произведения А. С. Пушкина,
 - География (страны),
 - География (водоёмы),
 - География (города),
 - Столицы Олимпийских игр,
 - Фразеологизмы,
 - Боги Древнего Египта,
 - Таблица Менделеева,
 - Философы древнего мира,
 - Герои Отечественной войны 1812 года;
3. Перед началом каждой новой темы ведущий называет тему, перед чтением каждого вопроса – стоимость вопроса;
4. На поиск ответа командам даётся 20 секунд;
5. По истечении 20 секунд ведущий без дополнительных объявлений приступает к чтению следующего вопроса;
6. После прочтения пятого вопроса и последующем истечении 20 секунд, команды сдают карточки с ответами игровому жюри;
7. После проверки ответов игровое жюри сообщает правильные ответы;

8. За правильный ответ командам присуждается количество баллов, соответствующее стоимости вопроса, за неправильный ответ вычитается количество баллов, соответствующее стоимости вопроса. Если команда не ответила на вопрос, баллы за этот вопрос не начисляются и не вычитаются.

Раздел 10. Правила зачёта и незачёта ответов

1. Правильным ответом считается:
 - ответ, полностью совпадающий с тем ответом, который дал автор вопроса.
 - ответ, не буквально, но по смыслу совпадающий с вариантом автора вопроса (например, синоним), в случаях, когда вариативность ответа подразумевается автором вопроса и признаётся членами жюри;
2. Неправильным ответом считается:
 - ответ, не совпадающий ни буквально, ни по смыслу с ответом автора вопроса,
 - ответ, форма которого не соответствует форме вопроса,
 - когда в карточке для ответа написано два или более вариантов ответа;
3. Ведущий вправе снять вопрос с игры после получения ответов, не засчитать ответы командам и заменить вопрос другим в случаях, когда:
 - обнаружилась дуаль (иной правильный ответ) или фактологическая неточность, которую не увидели ни автор вопроса, ни члены Оргкомитета,
 - произошла ошибка, влияющая на поиск ответа, при наборе текста вопроса на компьютере или другая техническая ошибка, затрудняющая правильное восприятие игроками текста вопроса,
 - произошла ошибка при чтении вопроса ведущим (оговор, пропуск слова и прочее) и это было замечено уже после начала отсчёта времени. (В случаях, когда подобная ошибка происходит до начала отсчёта времени, вопрос можно повторить.)

Раздел 11. Подведение итогов

1. Победители и призёры определяются в каждом туре в обеих зачётных группах по количеству набранных баллов;
2. Победители и призёры каждого тура в обеих зачётных группах объявляются победителями и призёрами игры, проводимой в туре, и награждаются дипломами и призами;
3. Победители и призёры Чемпионата в обеих зачётных группах определяются по сумме зачётных баллов, полученных командами во всех четырёх турах;
4. Сумма зачётных баллов, в каждой игре определяется путём умножения набранных в игре баллов на условный коэффициент игры;
5. Условный коэффициент игры «Пентагон» – 1,44. Максимально возможная сумма баллов, набранная командой в игре – 125.

Максимально возможная сумма зачётных баллов, набранная командой в игре – $125 \times 1,44 = 180$.

6. Условный коэффициент игры «Эрудит-лото» – 3,6. Максимально возможная сумма баллов, набранная командой в игре – 50. Максимально возможная сумма зачётных баллов, набранная командой в игре – $50 \times 3,6 = 180$.
7. Условный коэффициент игры «Викторина-Риск» – 2,57. Максимально возможная сумма баллов, набранная командой в игре – 70. Максимально возможная сумма зачётных баллов, набранная командой в игре – $70 \times 2,57 = 179,9$.
8. Условный коэффициент игры «Своя игра» – 0,1. Максимально возможная сумма баллов, набранная командой в игре – 1800. Максимально возможная сумма зачётных баллов, набранная командой в игре – $1800 \times 0,1 = 180$;
9. Победителям и призёрам Чемпионата присваиваются звания победителей и призёров Чемпионата ПГО по интеллектуальным играм среди команд учащихся сезона 2021-2022;
10. Награждение победителей и призёров проводится в мае на церемонии, посвящённой окончанию игрового сезона.