Утверждено приказом начальника

ОМС Управление образованием ПГО

№ 248 – Д от 17.09.2019 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

***о проведении чемпионата Полевского***

***по интеллектуальным играм***

***среди команд образовательных учреждений***

***(сезон 2019 – 2020 г.)***

1. **Общие положения.**
	1. Школьный чемпионат Полевского по интеллектуальным играм среди школьных команд (далее Чемпионат) является составной частью городского фестиваля детского и юношеского творчества «Самоцветы» в направлении «Интеллект».
	2. Чемпионат проводится в соответствии с планом работы ОМС Управление образованием ПГО.
	3. Соучредителями Чемпионата являются ПАО «СТЗ», отделение ПГО российской экологической партии «Зелёные».
	4. Все участники чемпионата интеллектуальных игр обязаны соблюдать настоящее Положение и Регламент Чемпионата.
2. **Цель и задачи.**
	1. Цель Чемпионата:

- Создание условий для выявления и развития интеллектуально одаренных учащихся.

* 1. Задачи:

- поддержка одарённых детей и предоставление им возможности для реализации накопленного интеллектуального опыта;

- содействие расширению сфер и объёмов знаний школьников;

- развитие коммуникативных способностей.

1. **Участники чемпионата.**
	1. Участниками Чемпионата являются команды учащихся образовательных учреждений ПГО. Рекомендовано: 5-11 классов.
	2. Чемпионат проводится в трёх возрастных группах:

- «Ш» – Школьники – учащиеся 10-11 классов,

- «М» – Младшие школьники – учащиеся 8-9 классов,

- «Д» – Дети – учащиеся 5-7 классов.

* 1. Каждая команда в течение сезона может использовать не более 9 игроков.
	2. Каждое образовательное учреждение для участия в Чемпионате имеет право заявить не более трёх команд в каждой возрастной группе.
	3. Заявки на участие в Чемпионате направляются в Оргкомитет игры до 11 октября 2019 г.. Заявка должна содержать следующую информацию: наименование образовательного учреждения, названия команд, возрастная группа для каждой команды, фамилии, имена, отчества и номера мобильных телефонов руководителей команд.

Заявки направлять по адресу: ул. Р.Люксембург, 4, МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Бобровой». В электронном виде заявки принимаются по адресу: evch.polev@mail.ru и личными сообщениями в группе «Игротека Полевской» «вКонтакте». Адрес группы: https://vk.com/public126518673.

1. **Организация и проведение чемпионата.**
	1. Чемпионат для возрастных групп «Ш» и «М» состоит из четырёх туров:

- 1 тур – «Реалии»,

- 2 тур – «Эрудит-лото»,

- 3 тур – «Своя игра»,

- 4 тур – «Что? Где? Когда?» (версия «Дуплет»).

Чемпионат для возрастной группы «Д» – из пяти туров:

- 1 тур – «Реалии»,

- 2 тур – «Сказочный сундучок»,

- 3 тур – «Эрудит-лото»,

- 4 тур – «Своя игра»,

- 5 тур – «Что? Где? Когда?» (версия «Дуплет»).

* 1. Даты и места проведения туров Чемпионата утверждаются месячными планами работы со школьниками ОМС Управление образованием ПГО.
	2. Все материалы, связанные с проведением Чемпионата, публикуются на сайте МБУ ДО ПГО “ЦРТ им. Бобровой”. Адрес сайта: <https://crdu-p.uralschool.ru/>
1. **Оргкомитет.**
	1. Состав оргкомитета:

- Аникиева Т.В., директор МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Бобровой», председатель оргкомитета,

- Шаламова У.Н., заместитель директора МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Бобровой»,

- Черепанов Е.В., педагог дополнительного образования МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Бобровой»,

- Ильичёва А.С., методист ОМС Управление образованием ПГО,

* 1. Функции Оргкомитета:

- формирование пакетов вопросов для игр,

- определение мест, дат и времени проведения игр;

- формирование состава, проводящего игры: игровое жюри, ведущий игры и помощники ведущего,

- снятие команд с Чемпионата в случаях нарушения ими Положения и регламента Чемпионата,

- проведение консультаций с игроками и руководителями команд,

- подведение итогов и проведение награждения.

1. **Подведение итогов и награждение.**
	1. Победители и призёры Чемпионата определяются в каждой возрастной группе по сумме мест занятых командами во всех трёх этапах.
	2. Победители и призёры каждой игры объявляются победителями и призёрами сыгранной игры и награждаются Дипломами.
	3. Победителям и призёрам Чемпионата присваиваются звания победителей и призёров Чемпионата ПГО сезона 2019-2020 года по интеллектуальным играм среди команд образовательных учреждений.

**РЕГЛАМЕНТ**

***чемпионата Полевского по интеллектуальным играм***

***среди команд образовательных учреждений***

***(сезон 2018-2019 г.г.)***

**Раздел 1. Структура чемпионата.**

1. Чемпионат состоит для возрастных групп «Ш», «М» из четырёх туров, для возрастной группы «Д» из пяти туров.
2. Даты проведения туров в группе «Ш»:

- 1 тур – «Реалии», 6 ноября;

- 2 тур – «Эрудит-лото», 22 января;

- 3 тур – «Своя игра», 11 марта;

- 4 тур – «Что? Где? Когда?» (версия «Дуплет»), 8 апреля.

1. График проведения игр в группе «М»:

- 1 тур – «Реалии», 13 ноября;

- 2 тур – «Эрудит-лото», 5 февраля;

- 3 тур – «Своя игра», 18 марта;

- 4 тур – «Что? Где? Когда?» (версия «Дуплет»), 15 апреля.

1. График проведения игр в группе «Д»:

- 1 тур – «Реалии», 23 и 24 октября;

- 2 тур – «Сказочный сундучок», 4 и 5 декабря;

- 3 тур – «Эрудит-лото», 15 и 16 января;

- 4 тур – «Своя игра», 4 и 5 марта;

- 5 тур – «Что? Где? Когда?» (версия «Дуплет»), 22 и 23 апреля.

Оргкомитет имеет право вносить изменения в график проведения игр в случаях изменившихся обстоятельств и сообщать об изменениях руководителям команд в день принятия решения о внесении изменений.

**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 перед каждой игрой и заполняют их. После игры сдают ведущему игры;
4. Учётная карта команды представляет собой таблицу, в верхней части которой указаны: номер школы, название команды, возрастная группа, фамилия, имя, отчество руководителя. Ниже – ячейки, где слева игроки пишут свои фамилии и имена, класс, в котором они учатся, а справа – в ячейках под названием игр, в которых они участвуют, – ставят свои подписи. (Капитан записывает данные в первой строке, именованной 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, максимум тремя словами. В отдельных случаях, когда ответ не подразумевает конкретных слов, ответ засчитывается по правильности смысла.

**Раздел 5. Общие правила проведения игр.**

1. За игровым столом каждой команды одновременно могут находиться не более 6 игроков.
2. Замены игроков могут производиться в паузах между вопросами с разрешения ведущего и игрового жюри.
3. Игру проводят:

а) Ведущий игры. Представляет участников игры, оглашает правила игры, читает вопросы, правильные ответы и комментарии к ответам;

б) Игровое жюри. Проверка ответов, заполнение таблицы результатов;

в) Судья времени. Контроль времени. (Возможно совмещение с функциями ведущего);

1. Если в процессе обсуждения было замечено, что команда пользуется подсказками (голосовыми, жестами, использование телефонов), команде, получившей подсказку, ответ не засчитывается.
2. Если команда в ходе одной игры замечена в получении подсказки второй раз, эта команда снимается с игры. При этом её результат не аннулируется, а в итог вписывается то количество очков, которое команда успела заработать до удаления с игры.
3. После проверки карточек с ответами, игровое жюри объявляет и комментирует результаты.
4. По окончании игры ведущий спрашивает у команд, есть ли у них претензии по зачёту или незачёту очков. Если претензии есть, их на месте разбирает игровое жюри, которое либо соглашается, либо не соглашается с претензией, и в соответствии с этим изменяет или не изменяет результат команды.
5. В случаях, когда несколько команд по результатам игры набрали одинаковое количество баллов (очков), дополнительная игра не проводится, оценка места по итогам этапа определяется, как средняя арифметическая мест, занятых командами, набравших одинаковое количество баллов (очков).

**Раздел 6. “Реалии”, правила игры.**

1. В игре разыгрывается:

- для возрастных групп “Ш” и “М” – 15 заданий,

- для возрастной группы “Д” – 12 заданий.

1. Каждое задание это некое понятие, к которому на экране проектора поочерёдно даётся 5 подсказок, с помощью которых команды должны отгадать загаданное понятие.
2. Ведущий называет порядковый номер задания и “стоимость” подсказки, после чего подсказка даётся на экран.
3. Если подсказка словесная, ведущий её зачитывает. Если подсказкой является рисунок или фотография, ведущий молчит.
4. Время на ответ после каждой подсказки 20 секунд. Если через 20 секунд ни одна из играющих команд не сдаёт бланк 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.
5. Правильный ответ оценивается:

- после первой подсказки в 5 баллов,

- после второй подсказки – 4 балла,

- после третьей подсказки – 3 балла,

- после четвёртой – 2 балла,

- после пятой – 1 балл.

1. На каждое загаданное понятие, 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 5 раундов. В каждом раунде:

- для возрастных групп «Ш» и «М» 10 вопросов (всего – 50 вопросов);

- для возрастной группы «Д» 7 вопросов (всего – 35 вопросов);

1. Каждый раунд отличается типом вопросов.

- 1 раунд «Сколько?» – вопросы, где ответом являются числительные;

- 2 раунд «Почему?» – вопросы начинаются со слова «почему» и предлагают различные ситуации из мира науки, искусства, общественной жизни и так далее;

- 3 раунд «Как дальше?» – необходимо продолжить или восстановить пропущенную часть цитаты, афоризма, пословицы и так далее;

- 4 раунд «Что больше?» – необходимо указать вариант ответа, которому соответствует наибольшее числовое значение;

- 5 раунд «Как называется?» – в качестве вопросов этого раунда могут быть произведения искусства (музыка, картины), изображения любых объектов, а так же определения терминов из различных областей знаний;

1. К каждому вопросу предлагается четыре варианта ответа, из которых команды должны выбирать правильный;
2. Ведущий объявляет номер раунда, и читает вопросы раунда и варианты ответов друг за другом (одновременно вопросы и варианты ответов транслируется на экране);
3. Время на ответ на каждый вопрос – 20 секунд;
4. В карточках для ответов команды отмечают те варианты ответов, которые по их мнению являются правильными;
5. Команда за правильный каждый ответ получает 1 балл;
6. Команды сдают бланки с ответами после окончания каждого раунда.

**Раздел 8. «Своя игра», правила игры.**

1. В игре разыгрывается:

- для возрастных групп «Ш» и «М» – 12 тем,

- для возрастной группы «Д» – 10 тем.

1. В каждой теме по 5 вопросов, которые в зависимости от сложности оцениваются в 10, 20, 30, 40 и 50 очков.
2. Перед началом каждой новой темы ведущий называет тему, перед чтением каждого вопроса – стоимость вопроса.
3. После окончания чтения вопроса ведущий не объявляет о начале отсчёта времени.
4. На поиск ответа командам даётся 20 секунд.
5. По истечении 20 секунд ведущий без дополнительных объявлений приступает к чтению следующего вопроса.
6. После того, как прочитаны все 5 вопросов темы, ведущий даёт командам ещё 30 секунд, в течение которых команды могут внести изменения в свои ответы, о чём ведущий сообщает командам.
7. По окончании дополнительных 30 секунд ведущий говорит о том, что дополнительное время закончилось, и командам необходимо сдавать ответы.
8. Команды сдают бланки с ответами игровому жюри, которое проверяет правильность ответов.
9. После проверки ответов игровое жюри объявляет и комментирует результаты.
10. За правильный ответ командам присуждается количество очков, соответствующее стоимости вопроса, за неправильный ответ вычитается количество очков, соответствующее стоимости вопроса.
11. Если команда не ответила на вопрос, очки за этот вопрос не начисляются и не вычитаются.

**Раздел 9. «Что? Где? Когда?», версия «Дуплет», правила игры.**

1. В игре разыгрывается:

- для возрастных групп “Ш” и “М” – 20 вопросов (2 раунда по 10 вопросов в каждом),

- для возрастной группы “Д” – 16 вопросов (2 раунда по 8 вопросов).

1. После окончания чтения вопроса, ведущий объявляет о начале отсчёта времени. На поиск ответа командам даётся одна минута.
2. Через 50 секунд ведущий сообщает, что осталось десять секунд.
3. По истечении одной минуты ведущий говорит, что время закончилось и даёт командам десять секунд для написания ответа, начиная обратный отсчёт с десяти до ноля.
4. На каждый вопрос команды имеют право дать два ответа. Команды, у которых правильным оказался ответ под номером 1, получают по 2 балла. Команды, у которых правильным оказался ответ под номером 2, получают по 1 баллу.

**Раздел 10. «Сказочный сундучок»**

1. Игра проводится в соответствии с правилами и Положением асинхронного турнира «Сказочный сундучок».

**Раздел 11. 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 оргкомитета.

1. Неправильным ответом считается:

- Ответ, не совпадающий ни буквально, ни по смыслу с ответом автора вопроса.

- Ответ, форма которого не соответствует форме вопроса.

- Когда в протоколе написано два или более вариантов ответа.

1. 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.)

*Контактная информация:*

*- в МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Н.Е.Бобровой», тел. 3-45-14, Шаламова У.Н.,*

*- или по тел. 8(953)001-66-96, Черепанов Е.В.*