**РЕГЛАМЕНТ**

***седьмого чемпионата ПГО по интеллектуальным играм***

***среди школьных команд***

***(сезон 2020-2021 г.г.)***

**Раздел 1. Организация чемпионата.**

1. Чемпионат является составной частью городского фестиваля детского и юношеского творчества «Самоцветы» в направлении «Интеллект» и проводится в соответствии с планом работы ОМС Управление образованием ПГО;
2. Организацией осуществляющей проведение Чемпионата является МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Н. Е. Бобровой»;
3. Непосредственное руководство над организацией и проведением Чемпионата осуществляет Оргкомитет Чемпионата;
4. В организации и проведении игр Чемпионата Оргкомитету помогают координаторы (кураторы) школьных команд, тренеры школьных команд (или классные руководители) и капитаны школьных команд;
5. Функции координаторов (кураторов) школьных команд:

- участие в совещаниях (перед началом учебного года);

- определение представительства школы (количества команд) в городских соревнованиях по интеллектуальным играм;

- участие в формировании состава школьных команд совместно с классными руководителями и учащимися;

- содействие членам Оргкомитета в проведении игр Чемпионата, проводимым в их школах.

1. Функции тренеров школьных команд:

- проведение тренировок и других мероприятий, направленных на улучшение результатов команды;

- информирование учащихся о предстоящих соревнованиях, результатах проведённых игр;

- сопровождение учащихся на игры, присутствие на играх команды (по возможности).

1. Функции капитанов школьных команд:

- сбор команды на игру, турнир, тренировку;

- представление интересов команды перед организаторами соревнований и членами игрового жюри.

1. В отчётах и дипломах Оргкомитет указывает тренеров команд (или классных руководителей) и капитанов команд.

**Раздел 2. Структура чемпионата.**

1. Чемпионат состоит из четырёх туров.
2. Даты проведения туров в группе Ш:

- 1 тур – “Реалии”, 21 октября;

- 2 тур – “Азбука”, 13 января;

- 3 тур – “Своя игра”, 17 февраля;

- 4 тур – “Что? Где? Когда?” (версия “Дуплет”), 7 апреля.

1. График проведения игр в группе М:

- 1 тур – “Реалии”, 25 ноября;

- 2 тур – “Азбука”, 3 февраля;

- 3 тур – “Своя игра”, 10 марта;

- 4 тур – “Что? Где? Когда?” (версия “Дуплет”), 21 апреля.

1. График проведения игр в группе Д:

- 1 тур – “Реалии”, 28 и 29 октября;

- 2 тур – “Азбука”, 20 и 21 января;

- 3 тур – “Своя игра”, 3 и 4 марта;

- 4 тур – “Что? Где? Когда?” (версия “Дуплет”), 14 и 15 апреля.

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

Даты проведения первого тура будут расширены, так как будут проведены дистанционно.

**Раздел 3. 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 4. 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, 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 5. Правила отбора вопросов для игр.**

1. Вопросы, участвующие в игре, должны отвечать следующим требованиям:

- 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);

- Соответствовать требованиям, предъявляемым к вопросам соответствующих игр;

- В вопросах не должно быть “дуалей” – то есть два или более вариантов ответов, которые могли бы быть признанными верными;

- 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 6. 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:

- 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);

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. 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.
4. 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 7. “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 8. “Азбука”. Правила игры.**

1. В игре:

- для возрастных групп Ш и М – 20 заданий;

- для возрастной группы Д – 15 заданий;

1. Каждое задание состоит из трёх изображений, которые изображают нечто, начинающуюся на одну букву русского алфавита, и которые демонстрируются поочерёдно, с интервалом в 20 секунд;
2. В карточке для ответа команды должны написать все три загаданных слова;
3. За каждое слово, названное в ответе правильно, команды получают по 1 баллу. То есть максимальная оценка за одно задание – 3 балла;
4. Команды сдают карточки с ответами после окончания каждого задания.

**Раздел 9. “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 10. “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 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.)