

ПОЛОЖЕНИЕ
чемпионата города Минска по интеллектуальному многоборью
среди команд 10-11 классов средних учебных заведений

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- Популяризация интеллектуальных форм досуга школьников
- Раскрытие творческих способностей участников Чемпионата, развитие нестандартного типа созидательного мышления;
- Содействие расширению сферы знаний молодых людей школьного возраста, укрепление межпредметных связей.

II. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

1. Чемпионат проводится отделом интеллектуального творчества учреждения образования «Минский государственный дворец детей и молодежи» (далее - Дворец), представителями учреждений внешкольного воспитания и обучения г. Минска, отделами по внешкольной работе Управлений образования администрации районов города Минска под патронатом Комитета по образованию Мингорисполкома с привлечением специалистов по игровым технологиям г. Минска.

2. Оргкомитет Чемпионата формирует отдел интеллектуального творчества Дворца.

3. Чемпионат состоит из двух этапов (отборочного и финального): Отборочный этап проходит **12.03.2021 16.00** синхронно на игровых площадках в Советском, Первомайском, Ленинском, Октябрьском, Центральном, Партизанском, Фрунзенском, Заводском, Московском районах.

4. **Финал – 23.03.2021 в 16.00 на базе Дворца**

III. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. В состав команды входят учащиеся 10-11 классов.
2. Численность команды – 6 человек, допускается наличие запасного игрока.
3. Замены и дополнение состава производятся в перерывах между играми, входящими в программу этапа. Участие игроков, не включённых в заявку, а равно игра в двух и более командах в течение отборочного этапа, не допускается.
4. Начало приема заявок на участие в чемпионате начинается за три недели и заканчиваются за сутки до его начала. Заявки принимаются инспекторами РУО по внешкольной работе. При подаче заявка регистрируется и каждой команде присваивается игровой номер (см. Приложение 1)
5. Замены в составе между этапами производятся по согласованию с оргкомитетом.
6. Каждый отборочный этап состоит из 3 игр:
 - «Интеллект-Азбука»
 - «Рискуй»
 - «Своя игра»
7. В каждой игре определяется победитель и последующие места. Победителем этапа становится команда, набравшая наименьшую сумму мест. В случае равной суммы мест более высокое место в общем результате этапа занимает команда с более высоким местом по играм по следующему приоритетному списку игр:
 - «Своя игра»;
 - «Интеллект-Азбука»
 - «Рискуй»;
8. По результатам отборочного этапа в финальный этап попадают по 3 команды от района;
9. Оргкомитет чемпионата в исключительных случаях имеет право изменить количество команд, прошедших в финальный этап. Подобное решение принимается и оглашается оргкомитетом в течение семи дней после проведения отборочного этапа.

10. Оргкомитет Чемпионата организует консультации по всем вопросам на базе Дворца по адресу: город Минск, Старовиленский тракт, 41, каб. 111 тел. 3354559.

2. ИГРА «ИНТЕЛЛЕКТ-АЗБУКА».

1. При регистрации каждая команда получает бланк.
2. Команда подписывает бланк, указав присвоенный ей при регистрации номер. (Неподписанные бланки игровым жюри не рассматриваются).
3. Игра состоит из вопросов, представленных на бланке, с проставленными в алфавитном порядке буквами от «А» до «Я» для ответов.
4. Задача команды – дать верный ответ на вопрос и записать его, используя в качестве одной из букв ответа (в начале, середине или конце – в зависимости от того что отображено в бланке) букву, предложенную в бланке списка.
5. В случае если в игровом бланке на вопросы помечено более одного варианта ответа на вопрос, считается, что команда дала на него неверный ответ.
6. Бланки, которые не были сданы своевременно, игровым жюри к рассмотрению не принимаются.
7. За каждый правильный ответ команда получает одно очко.
8. Более высокое место занимает команда, набравшая большее количество очков.
9. В случае одинакового количества набранных очков команды считаются поделившими более высокое место.
10. Общее время на разгадывание «Интеллект-Азбуки» 10 минут.

3. ИГРА «РИСКУЙ»

1. При регистрации команда получает бланки для ответов (см. Приложение 2).
2. Команда подписывает каждый бланк, указав присвоенный ей при регистрации номер. (Неподписанные бланки игровым жюри не рассматриваются).
3. Игра проводится по правилам игры «под запись»
4. Игра состоит из двадцати вопросов – два блока по десять вопросов в каждом.
5. Вопросы зачитываются ведущим, ответы сдаются командами двумя блоками. Вопрос зачитывается только один раз в среднем темпе.
6. В первом блоке за каждый правильный ответ команда получает один балл. За каждый неправильный ответ, начиная со второго неправильного, команда получает минус один балл.
7. Во втором блоке за каждый правильный ответ команда получает два балла. За каждый неправильный ответ, начиная с третьего неправильного, команда получает минус два балла.
8. Команда может отказаться от ответа, поставив прочерк. Прочерк не является неправильным ответом.
9. После зачитывания вопроса ведущий произносит слово: «Время», и дает командам на первом этапе 15 секунд, на втором – 20.
10. После каждого блока вопросов, когда бланки с ответами собраны, ведущий зачитывает правильные ответы и делает необходимые комментарии.
11. Более высокое место занимает команда, набравшая большее количество очков.
12. В случае одинакового количества набранных очков более высокое место занимает команда с большим количеством правильных ответов во втором блоке. В случае равенства этого показателя, команды считаются поделившими более высокое место.
13. Апелляции на вопросы игры «Рискуй» подаются в общем порядке (см. п. 4).

4. ИГРА «СВОЯ ИГРА»

1. Игра состоит из восьми тем по пять (5) вопросов в каждой.
2. Вопросы в теме расположены по возрастанию сложности – от более легкого к более сложному и оцениваются следующим образом: десять (10) очков за первый вопрос темы,

двадцать (20) – за второй, тридцать (30) – за третий, сорок (40) – за четвертый, пятьдесят (50) – за пятый.

3. Каждая команда получает по одному бланку для ответов (см. Приложение 3).
4. Команды подписывают бланк, указав название команды и присвоенный ей при регистрации номер. (Неподписанные бланки игровым жюри не рассматриваются).
5. Ведущий оглашает названия тем игры заранее. И повторяет название каждой из них перед зачитыванием ее вопросов.
6. При правильном ответе на вопрос к итоговой сумме очков команды добавляется количество очков, равное ценности вопроса. В случае неправильного ответа производится вычитание ценности вопроса из суммы очков команды.
7. При отсутствии ответа на вопрос изменения суммы очков команды не производится.
8. По окончании чтения четвертой и восьмой тем бланки должны быть собраны и переданы игровому жюри.
9. Бланки, которые не были сданы своевременно, игровым жюри к рассмотрению не принимаются.
10. Игровое жюри проводит подсчет очков набранных командами.
11. Более высокое место занимает команда, чей результат больше. В случае равенства команды считаются поделившими более высокое место.
12. Апелляции на вопросы игры «Своя игра» подаются в общем порядке.

5. АПЕЛЛЯЦИИ

5.1. Прием апелляций осуществляется в течение 10 минут после окончания каждой игры и объявления правильных ответов (время отсчитывается от объявления ведущего: "Судейская комиссия начинает прием апелляций").

5.2. Апелляции подаются командами в письменном виде (см. Приложение 4).

Апелляции, оформленные не в соответствии с требованиями, к рассмотрению не принимаются.

5.3. Апелляции возможны двух типов:

- а) на принятие ответа данной командой как правильного;
- б) на снятие некорректного вопроса.

5.4. На один и тот же вопрос команда может подать только один тип апелляций.

5.5. Апелляции на ответы других команд не рассматриваются.

5.6. Обращение играющих команд к судейской комиссии осуществляется в форме подачи бланков сверки и письменных документов, отражающих суть апелляции. Представители команд могут подходить к месту работы судейской комиссии только по её вызову.

5.7. Решения по апелляциям принимаются Апелляционным жюри Чемпионата в течении семи дней с момента проведения тура. В случае удовлетворения апелляции производится пересчет результатов тура. С решениями апелляционного жюри и окончательными результатами каждого тура можно ознакомиться на сайте Дворца: www.mgddm.by

5.8. Апелляционное жюри формирует Отдел интеллектуального творчества Дворца из числа специалистов по интеллектуальным играм.

5.9. Устные споры с судейской комиссией после оглашения правильных ответов классифицируются как действия, дезорганизующие ход соревнования.

5.10. Судейская комиссия в перерывах между турами обязана предоставлять тексты вопросов игр для ознакомления участников чемпионата.

IV. САНКЦИИ

1. Команда может быть наказана предупреждением за:

- протесты в процессе игры, нарушающие ход игры;
- споры с судейской после принятия ей решения;
- оскорбительное поведение по отношению к ведущему, членам оргкомитета игрокам обслуживающему персоналу;
- курение в помещениях, предоставленных для игры;
- иное поведение, дезорганизующее ход соревнования;

2. Команда может быть снята с чемпионата за:

- действия, ставящие соревнования под угрозу срыва;
- два полученных предупреждения
- умышленное нанесение ущерба имуществу в местах игры.

3. Команда, снятая с соревнований, исключается из таблицы чемпионата с аннулированием результата. Последующие ответы снятой с соревнования команды не рассматриваются.

4. Оргкомитет чемпионата оставляет за собой право сообщить администрации учебного заведения, представляемых командой о ненадлежащем поведении как игроков команды, так и ее руководителя

V. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Оргкомитет не несет материальной ответственности за ущерб, нанесённый командами имуществу в местах проведения игр.

2. По окончании отборочного тура специально уполномоченное на это оргкомитетом лицо доставляет все игровые бланки и заявочные списки игроков во Дворец для дальнейшей обработки.

3. Положение и окончательные результаты каждого тура можно найти на сайте Дворца: www.mgddm.by не позднее чем через две недели после проведения тура.

VI. ФИНАНСИРОВАНИЕ

Финансирование производится за счёт внебюджетных средств отдела интеллектуального творчества на приобретение кубков и медалей для команд, занявших первое, второе и третье место в общем зачёте чемпионата.

VII. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

1. По итогам отборочного этапа награждаются грамотами Дворца команды, занявшие 1-ое, 2-ое и 3-е места.

2. По итогам чемпионата награждаются дипломами победители и призёры районных турниров.

3. По итогам финала медалями, кубками и дипломами награждаются: абсолютный чемпион финала, 2-е место финала и 3-е место финала.

Согласовано:

Заведующий отделом

П.О.Забавский

Заместитель директора

С.М.Вафина

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: БЛАНК ЗАЯВКИ НА УЧАСТИЕ

ЗАЯВКА
на участие команды (название учреждения образования)
в чемпионате г. Минска по интеллектуальному многоборью
среди команд 10-11 классов средних учебных заведений

Название команды: _____

Состав команды:

1. КАПИТАН: Фамилия, Имя, Класс.
2. Фамилия, Имя, Класс;
3. Фамилия, Имя, Класс;
4. Фамилия, Имя, Класс;
5. Фамилия, Имя, Класс;
6. Фамилия, Имя, Класс;
7. ЗАПАСНОЙ ИГРОК: Фамилия, Имя, Класс;

РУКОВОДИТЕЛЬ КОМАНДЫ: Фамилия, имя, отчество.

КОНТАКТНЫЙ ТЕЛЕФОН: _____

E-MAIL: _____

М.П.

Подпись директора

БЛАНК «Заявочный лист» (заполняется перед началом тура)

ЗАЯВОЧНЫЙ ЛИСТ №				
Название команды:				
Название учреждения, которое команда представляет:				
Район:				
Руководитель команды				
Контактная информация руководителя (телефон, e-mail):				
Состав команды:				
№	имя, фамилия:	дата рождения:	место учебы:	класс:
1		/ /		
2		/ /		
3		/ /		
4		/ /		
5		/ /		
6		/ /		
запас		/ /		
Капитан:				

Бланк для игры «Рискуй»

КОМАНДА № _____

БЛОК № 1

Ответы:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Результат: _____

Проверил: _____

КОМАНДА № _____

БЛОК № 2

Ответы:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Результат: _____

Проверил: _____

Бланк для игры «Своя игра»

КОМАНДА № _____ Блок 1

Тема 1:	Тема 2:	Тема 3:	Тема 4:
10. _____	10. _____	10. _____	10. _____
20. _____	20. _____	20. _____	20. _____
30. _____	30. _____	30. _____	30. _____
40. _____	40. _____	40. _____	40. _____
50. _____	50. _____	50. _____	50. _____

КОМАНДА № _____ Блок 2

Тема 5:	Тема 6:	Тема 7:	Тема 8:
10. _____	10. _____	10. _____	10. _____
20. _____	20. _____	20. _____	20. _____
30. _____	30. _____	30. _____	30. _____
40. _____	40. _____	40. _____	40. _____
50. _____	50. _____	50. _____	50. _____

**ЧЕМПИОНАТ МИНСКА ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ МНОГОБОРЬЮ
АПЕЛЛЯЦИЯ**

<p>Команда № ____ ----- Вопрос № ____ Игра _____ Снять Зачесть (ненужное зачеркнуть)</p>	<p>Наш ответ: Текст апелляции:</p>
--	--