

УТВЕРЖДЕНО  
Приказ директора Дворца  
« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021г. № \_\_\_\_

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**чемпионата города Минска по интеллектуальному многоборью**  
**среди команд 7-9 классов средних учебных заведений**

**1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

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

**2. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ**

- 2.1. 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 администраций районов города Минска под патронатом Комитета по образованию Мингорисполкома с привлечением специалистов по игровым технологиям г. Минска.
- 2.2. Оргкомитет Чемпионата формирует отдел интеллектуального творчества Дворца.
- 2.3. Чемпионат состоит из этапов (отборочного и финального):
- 2.4. Отборочный этап проходит 5.03.2021 г. в 16:00 синхронно на игровых площадках в Советском, Первомайском, Ленинском, Октябрьском, Центральном, Партизанском, Фрунзенском, Заводском, Московском районах.**
- 2.5. Финал – 23.03.2021 в 14.00 на базе Дворца.**

**3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ**

**3.1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

- 3.1.1. В состав команды входят учащиеся 7-9 классов средних учебных заведений города Минска.
- 3.1.2. Численность команды – 6 человек, допускается наличие запасного игрока.
- 3.1.3. В состав шести основных игроков входит КАПИТАН.
- 3.1.4. 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.
- 3.1.5. Заявки на участие в чемпионате принимаются представителями Управлений образования администраций районов по внешкольной работе.
- 3.1.6. Заявка на участие в чемпионате от школы оформляется в соответствии с Приложением №1.
- 3.1.7. Замены в составе команды между этапами производятся по согласованию с оргкомитетом.
- 3.1.8. Каждый отборочный этап состоит из 3 игр:
  - «Интеллект-Азбука»
  - «5х5 для эрудитов»
  - «Кроссвординг»
- 3.1.9. 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 следующему приоритетному списку игр:

- «5х5 для эрудитов»
- «Интеллект-Азбука»
- «Кроссвординг»;

3.1.10. По результатам отборочного этапа в финальный этап проходят 3 команды от каждого района;

3.1.11. Оргкомитет чемпионата в исключительных случаях имеет право изменить количество команд, прошедших в финальный этап. Подобное решение принимается и оглашается оргкомитетом в течении семи дней после проведения отборочного этапа.

3.1.12. Оргкомитет чемпионата организует консультации по всем вопросам на базе Дворца по адресу: город Минск, Старовиленский тракт, 41, каб. 111 тел. 335 45 59

## **3.2. ОПИСАНИЕ ИГР**

### **3.2.1. ИГРА «ИНТЕЛЛЕКТ-АЗБУКА».**

3.2.1.1. При регистрации каждая команда получает бланк.

3.2.1.2. Команда подписывает бланк, указав присвоенный ей при регистрации номер. (Неподписанные бланки игровым жюри не рассматриваются).

3.2.1.3. Игра состоит из вопросов, представленных на бланке, с проставленными в алфавитном порядке буквами от «А» до «Я» для ответов.

3.2.1.4. 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.

3.2.1.5. В случае если в игровом бланке на вопросы помечено более одного варианта ответа на вопрос, считается, что команда дала на него неверный ответ.

3.2.1.6. Бланки, которые не были сданы своевременно, игровым жюри к рассмотрению не принимаются.

3.2.1.7. За каждый правильный ответ команда получает одно очко.

3.2.1.8. Более высокое место занимает команда, набравшая большее количество очков.

3.2.1.9. В случае одинакового количества набранных очков команды считаются поделившими более высокое место.

3.2.1.10. Общее время на разгадывание «Интеллект-Азбуки» 10 минут.

### **3.2.2. ИГРА «5Х5 ДЛЯ ЭРУДИТОВ»**

3.2.2.1. Каждая команда перед началом игры получает бланк для ответов (см. Приложение 5).

3.2.2.2. Команда подписывает бланк, указав присвоенный ей при регистрации номер. (Неподписанные бланки игровым жюри не рассматриваются).

3.2.2.3. Игра состоит из пяти (5) тем по пять (5) вопросов в каждой.

3.2.2.4. За каждый правильный ответ команда получает одно очко.

3.2.2.5. Команды записывают свои ответы на бланке для ответов.

3.2.2.6. Через 15 секунд после окончания чтения последнего вопроса команды должны сдать свои бланки в игровое жюри. Бланки, которые не были сданы своевременно, игровым жюри к рассмотрению не принимаются.

3.2.2.7. Игровое жюри проводит подсчет очков, набранных командами.

3.2.2.8. Более высокое место занимает команда, набравшая большее количество очков.

3.2.2.9. В случае одинакового количества набранных очков команды считаются поделившими более высокое место.

3.2.2.10. Прием апелляций осуществляется в течение 10 минут после окончания игры (см. п. 3.3.1.)

### **3.2.3. ИГРА «КРОССВОРДИНГ»**

- 3.2.3.1. Команды получают бланк с кроссвордом.
- 3.2.3.2. За каждый правильный ответ команда получает одно очко.
- 3.2.3.3. В случае одинакового количества набранных очков команды считаются поделившими более высокое место.
- 3.2.3.4. В случае одинакового количества набранных очков команды считаются поделившими более высокое место.
- 3.2.3.5. Апелляции на задания игры «Кроссвординг» не принимаются.
- 3.2.3.6. Общее время на разгадывание «Кроссвординга» 10 минут.

### **3.3. АПЕЛЛЯЦИИ**

- 3.3.1. Прием апелляций осуществляется в течение 10 минут после окончания игры, и объявления правильных ответов.
- 3.3.2. Апелляции подаются командами в письменном виде (см. Приложение 6).
- 3.3.3. Апелляции, оформленные не в соответствии с требованиями, к рассмотрению не принимаются.
- 3.3.4. Апелляции возможны двух типов:
  - а) на принятие ответа данного командой как правильного;
  - б) На снятие некорректного вопроса.
- 3.3.5. На один и тот же вопрос команда может подать только один тип апелляций.
- 3.3.6. Апелляции на ответы других команд не рассматриваются.
- 3.3.7. Обращение играющих команд к судейской комиссии осуществляться в форме подачи бланков сверки и письменных документов, отражающих суть апелляции. Представители команд могут подходить к месту работы судейской комиссии только по её вызову.
- 3.3.8. 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](http://www.mgddm.by)
- 3.3.9. Апелляционное жюри формирует Отдел интеллектуального творчества Дворца из числа специалистов по интеллектуальным играм.
- 3.3.10. Устные споры с судейской комиссией после оглашения правильных ответов классифицируются как действия, дезорганизующие ход соревнования.
- 3.3.11. Судейская комиссия в перерывах между турами обязана предоставлять тексты опросов игр для ознакомления участников чемпионата.

### **3.4. САНКЦИИ**

- 3.4.1. 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;
- 3.4.2. Команда может быть снята с чемпионата за:
  - действия, ставящие соревнования под угрозу срыва;
  - два полученных предупреждения
  - умышленное нанесение ущерба имуществу в местах игры.
- 3.4.3. Оргкомитет чемпионата оставляет за собой право сообщить администрации учебного заведения, представляемых командой о ненадлежащем поведении как игроков команды, так и её руководителя.

### **3.5. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

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

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

3.5.3. Положение и окончательные результаты каждого тура можно найти на сайте Дворца: [www.mgddm.by](http://www.mgddm.by) не позднее чем через две недели после проведения тура.

### **4. 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.

### **5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ**

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

5.2. 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 7-9 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