

ИНСТРУКЦИЯ V МОСКОВСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР «АНДРОМЕДА-2019»

📌 КАК ПРОЙТИ РЕГИСТРАЦИЮ?

По прибытию к месту проведения фестиваля по адресу: Торговый комплекс «Горбушкин Двор», м. Багратионовская, Багратионовский проезд, дом 7, команды проходят в Концертный зал к месту регистрации.



- ✓ На регистрации руководителю команд(ы) необходимо подойти в Игровое жюри для отметки факта прибытия, решения организационных вопросов.
- ✓ На регистрации команда получает табличку с названием команды, которую она носит с собой при перемещении до конца соревнований как «паспорт». Участие команды без таблички не допускается.
- ✓ В составе команды не более 4 человек.
- ✓ Если в составе команды были произведены замены участников, вы можете зафиксировать это в игровом жюри по факту прибытия, но в дипломе указывается тот состав, который был отображён в первично поданной заявке, так как наградной материал готовится заблаговременно.
- ✓ Информация по этапам, хронометражу, правилам будет доведена непосредственно на открытии.

ДИСЦИПЛИНА.

1. Все члены оргкомитета учитывают возрастные особенности знатоков, и максимально либерально будут подходить к правилам. Любую спорно-неразрешимую ситуацию они будут трактовать в пользу знатоков. Однако все действия знатоков, направленные на нарушение дисциплины, будут судиться в соответствии с правилами. Снисхождения на возраст быть не может. При наличии замечания на табличку команды будет наноситься специальный знак, означающий «Предупреждение». Если команда получит три таких знака, то будет дисквалифицирована и должна покинуть мероприятие.

2. Подсказки со стороны руководителей команд, болельщиков, участников – недопустимы. Нарушители немедленно удаляются из зоны проведения фестиваля. Их участие в этом и других мероприятиях будет ограничено или прекращено.

3. Наставник команды заблаговременно принимает от участников фестиваля все мобильные устройства, гаджеты, которые те добровольно сдают ему на хранение, на время проведения мероприятия. Наличие любого перечисленного устройства в руках знатока во время зачитанного вопроса приводит по решению ИЖ к дисквалификации участника до конца вопроса, номинации или мероприятия в целом.

Необходимо предупредить детей, что несколько предупреждений не будет. При применении дисквалификации, убедительная просьба к наставникам, не ссылаться на то, что это дети, они ещё маленькие и прочие неспортивные аргументы. Необходимо настроить детей на организованность, порядок и дисциплину. Однако всё это не должно носить солдафонский манер. Есть время для «покричать», «порадоваться», «поздравить».

ИНФОРМАЦИЯ И СМИ

- На мероприятии разрешается вести фотосъёмку. Видеосъёмка разрешена только для домашнего или внутришкольного просмотра. Выкладывать видео в сети интернет в связи с мораторием вопросной базы категорически запрещено.

- Если вы располагаете информацией о публикации в СМИ, на сайтах материалов об участии вашей команды на фестивале, иных материалов, связанных с мероприятием, сообщите об этом в наш организационный комитет для аккумулирования данной информации на едином портале и формирования единого информационного банка публикаций.

МОРАТОРИЙ

На протяжении всего сезона объявлен мораторий на вопросную базу, что означает не разглашение участниками, зрителями где-либо вопросов и ответов, предложенных участникам Фестиваля. Нарушители данного требования получают бессрочную дисквалификацию или дисквалификацию на срок, установленный Контрольно-дисциплинарной комиссией РАИК.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

■ 1. **С собой лучше всего сразу взять блокноты, ручки.** После каждой номинации, чтобы дети отдохнули, будут делаться перерывы 5-7 минут. Ориентировочное время проведения одной номинации 30 – 40 минут. Можно взять с собой бутерброды, шоколад, конфеты, термос и прочее.

■ 2. **Каждый участник индивидуально решает, необходимо ли ему приносить сменную обувь.** Отдельного требования по этому поводу от принимающей стороны нет.

■ 3. Наставники, родители, могут находиться на игровой площадке в качестве болельщиков **только с разрешения Игрового жюри.** Общая установка: разрешать, при наличии свободного места.

■ 4. Для проведения тренировок в интернет-магазине <http://market.moskvasirius.ru/> имеется достаточное количество вопросной базы. Если вам необходимы тренировочные занятия на площадке в вашем образовательном учреждении, то позвоните нам +7(916)727-13-27, **руководитель Центра проводит тренировочные занятия** на возмездной основе по отдельному графику. Ознакомиться с условиями можно на нашем сайте, на странице регистрации.

■ 5. Ознакомиться с итогами, фото и видеоматериалами, узнать анонсы ближайших мероприятий можно на сайте <http://moskvasirius.ru/>, ВКонтакте <https://vk.com/moskvasirius>, Instagram moskvasirius. Если Вы размещаете информацию об участии в мероприятии на сайте учебного заведения или в социальных сетях, вышлите, пожалуйста, ссылку на публикацию по адресу 89167271327@yandex.ru

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НОМИНАЦИЙ

Внимание: название фестиваля никоим образом не означает того, что вопросы будут на астрономическую тему. Вопросная база готовится на разносторонний, широкий круг общей эрудиции.

■ **«ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?» (ЧГП)** / 1-2 класс не играет в данную номинацию / Правила игры близки спортивному варианту игры «Что? Где? Когда?». Если команда сдаёт ответ в первые 15 сек., то за правильный ответ она получает +3 очка, или -3 за неправильный ответ. Если команда сдаёт ответ во вторые 15 сек. (с 16-й по 30-ю секунду), то получает +2 очка за правильный ответ или -2 очка за неправильный. Если команда сдаёт ответ в пределах временного интервала с 31-ой по 70-ю секунду, то отрицательных баллов не получает, а за правильный ответ получает +1 балл. Команда имеет право один раз за игру оставить двух игроков за столом и удвоить очки за правильный ответ, и оставить одного игрока, утронув очки за правильный ответ.

■ **«ДАУГАВПИЛС» (Д)**

/ количество заданий для 1-2 классов в данной номинации увеличено /

Интеллектуальная игра, состоящая из множества конкурсных заданий: ребусов, шарад, головоломок, загадок, логических задач, сканвордов, кроссвордов, sudoku и пр. Итог подводится суммированием баллов, полученных за каждое правильно выполненное задание.

■ «СВОЯ ИГРА» (командное первенство) (СИ)

Игра, в которую играет вся команда в общем зачете. Командам раздаются бланки для ответов. Называются темы. Вопросы тем разбиты по категориям сложности от 10 до 50. Правила игры традиционны для спортивного варианта игры.

■ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ» (ЭК)

Игра, которая играется в стиле «Своей игры». В каждом раунде за игровой модуль выходят по 1 игроку от команды. Тема раунда оглашается заранее, чтобы капитан смог выставить самого подготовленного в данной теме игрока. Представители всех команд играют одновременно. Все игроки команды играют по очереди.

■ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ «Ворошиловский стрелок» (ВС)

Интеллектуальная игра, в которой одна команда играет против другой. Игроки играют за игровыми модулями. Участникам задаются вопросы. Давая правильные ответы, игроки выводят соперников из игры. Победу одерживает та команда, которая первая удалит всю команду соперников. Подробнее с правилами игры можно ознакомиться в документах группы https://vk.com/vstrelok_federal