

ИНСТРУКЦИЯ

I МОСКОВСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР «ГЕРКУЛЕС-2019»


КАК ПРОЙТИ РЕГИСТРАЦИЮ?

По прибытию к месту проведения фестиваля по адресу: м. Семёновская, Измайловский вал, дом 2 (выход в город один, из стеклянных дверей направо, пройти вдоль здания 50м до университета «Синергия», 1 этаж) команды проходят в актовЫй зал к месту регистрации.

- ✓ На регистрации руководителю команд(ы) необходимо подойти в Игровое жюри для отметки факта прибытия, получения бейджей, решения организационных вопросов.
- ✓ Ещё раз хотелось бы обратить внимание: заявка от учебного заведения, приказ и пр. на регистрации не нужны. В игровое жюри необходимо передать только согласия на обработку персональных данных. Если Вы делали это уже в прошлые годы, в прошлые мероприятия, то дублировать нет необходимости, так как эта процедура производится один раз. Образец можно скачать на странице фестиваля <http://moskvasirius.ru/gerkules-2019-i-moskovskiy-festival-int/>
- ✓ 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.
 - бейдж для каждого участника с его идентификационным номером. Участие игрока без бейджа не допускается. **По окончанию игрового процесса бейдж в обязательном порядке сдаётся в игровое жюри.**

 Красный бейдж "Чемпион Сириус": I место Московских и Общероссийских Фестивалей сезона 2019-2020 гг.

 Оранжевый бейдж "Мастер Сириус": II и III место Московских и Общероссийских Фестивалей сезона 2019-2020 гг.

 Синий бейдж "Знаток Сириус": участники плей-офф (восьмёрки) сильнейших команд Московских и Общероссийских Фестивалей сезона 2019-2020 гг.; I, II, III место по итогам номинаций Московских и Общероссийских Фестивалей сезона 2019-2020гг.

 Зелёный бейдж "Участника": все остальные участники.

Если в команде есть новый участник, который не был в составе команды, которая одержала победу, то ему выдаётся зелёный бейдж участника.

- ✓ **В составе команды не более 4 человек.**
- ✓ Если в составе команды были произведены замены участников, вы можете зафиксировать это до 28 ноября 2019 г. на электронный адрес 89167271327@yandex.ru, но в дипломе указывается тот состав, который был отображён в первично поданной заявке, так как наградной материал готовится заблаговременно.
- ✓ После регистрации команды идут в Конференц-зал на инструктаж, а затем поднимаются на игровые площадки, где по готовности начинается игровой процесс.
- ✓ Всего в категории принимается не более 16 команд;
- ✓ На площадке от 3 до 5 команд, в зависимости от количества участвующих.
- ✓ Итоги по номинациям подводятся сразу, награждение в Конференц-зале в конце соревнований.
- ✓ Итоги по общему зачёту индивидуального первенства подводятся в течение 72 часов и выкладываются на сайте <http://moskvasirius.ru/> на страничке фестиваля «Геркулес-2019» / прямая ссылка <http://moskvasirius.ru/itogi-gerkules-2019-i-moskovskiy-festiva/>
- ✓ Каждый руководитель команды имеет право после окончания номинации сверить набранные командой баллы в игровом жюри. При наличии, все спорные моменты должны быть решены до окончания фестиваля, рассмотрение спорных вопросов после фестиваля не допускается.

ПРОВЕДЕНИЕ НОМИНАЦИЙ:

ЭРУДИТ-КВАРТЕТ / СВОЯ ИГРА

1. Все игроки должны быть разбиты в команде по номерам: 1, 2, 3, 4.
2. По прибытию на площадку ИЖ приглашает первые номера занять места за игровыми модулями. Четыре игрока разных команд одного номера, посеянных предварительно по корзинам и прошедших жеребьевку, заходят в аудиторию.
3. С ними вместе могут зайти все, кто пришёл с ними (кроме игроков 2,3,4 номера). При этом выход любого человека НЕ РАЗРЕШАЕТСЯ до того момента, пока не зайдут четвёртые номера игроков. Все вошедшие переводят сотовые телефоны и гаджеты в режим работы авиaperелёта или выключают совсем. Использование данных устройств, находясь на игровой площадке, категорически запрещено.
4. Каждый игрок играет 6 тем. Очки, набранные игроком, идут на определение его личного рейтинга (в зачёт номинации «Своя игра») и идут в зачёт команде в целом (в зачёт номинации «Эрудит-квартет»).
5. После первых номеров играют вторые, затем третьи, потом четвертые.
6. После первого этапа все игроки выстраиваются в рейтинг и лучшие 8 игроков разыграют в финале «Своей игры» медальный зачёт ещё на 3 темы.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК» / СПРИНТ (МУЖСКОЙ И ЖЕНСКИЙ)

1. Игра Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок». На 1 этапе играется групповой отбор по 4,5,6 команд в группе.
2. После группового этапа все команды выстраиваются по местам по относительному или абсолютному рейтингу. Если на всех площадках играло одинаковое количество команд, то по абсолютному, если играло разное количество команд, то по относительному.

Абсолютный рейтинг считается следующим образом: суммируются все набранные командой баллы, т.е. количество выбитых командой игроков у команд-соперниц)

Относительный рейтинг считается следующим образом: суммируются все набранные командой баллы, т.е. количество выбитых командой игроков у команд-соперниц) и делится на количество команд в группе-1, округляется до трёх знаков после запятой. Например, команда выбила 12 игроков у команды-соперницы, в группе играло 4 команды: $12:3=4,000$ это и есть результат относительного рейтинга команды.

Восьмёрка команд выходит на прямые поединки, каждый из которых состоит из двух игр, при равенстве счёта – тай-брейк, два самых сильных игрока до победы, по олимпийской системе – проигравшая команда выбывает.

3. Пары формируются по посею: 1-8, 4-5, 3-6, 2-7

4. Каждый правильный ответ идет знатоку в личный рейтинг номинации «Спринт/мужской» и «Спринт/женский».

5. Баллы каждого игрока считаются следующим образом:

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| +1 балл за правильный ответ, | +5 баллов за бронзового стрелка, |
| +7 баллов за серебряного стрелка, | +10 баллов за последнего героя |

Выдержка из правил игры.

В одном бое одна команда играет против другой. Ведущий задает вопросы, разбитые по темам.

Игрок, желая ответить на вопрос, нажимает на кнопку, после чего раздается звуковой и световой сигнал. Игрок, нажавший на кнопку, после предоставления ему Ведущим права ответа отвечает на вопрос. При правильном ответе на вопрос игрока, например, за зеленым игровым столом, игрок соперников за зеленым игровым столом покидает игру. При неправильном ответе покидает игру игрок, давший неправильный ответ. Если игрок зеленого игрового стола после первого правильного ответа на очередной вопрос дает еще один правильный ответ, то в этом случае он выбирает того, кто из команды соперников покинет игру: желтый или красный. Синий игровой стол – капитанский, капитан в этом случае покидает игру последним. Время между предоставленным правом ответа и началом ответа определяется просмотрением Ведущего и, как правило, не превышает трех секунд.

Если на заданный вопрос поступило несколько сигналов от игроков, желающих ответить, то Ведущий опрашивает их последовательно до первого правильного варианта.

Фальстарта в игре не существует. Игрок даёт сигнал к ответу (нажимает на кнопку) в тот момент, когда он готов отвечать. Формулировка вопроса при этом не уточняется.

Каждый участник играет в команде самостоятельно, и советоваться, пользоваться подсказками в любом виде не имеет права. Игрок, нарушивший это правило, дисквалифицируется Ведущим, ИЖ на данный бой вне зависимости от содержания разговора, и причины разговора.

С полной версией правил можно ознакомиться в документах <https://vk.com/docs-6089214>

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/бейдж участника будет наноситься специальный знак, означающий «Предупреждение». Если команда/участник получают три таких знака, то будут дисквалифицированы и должны 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 внутри школьного 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. 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** необходимо связаться с нами по телефону: +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