

ИНСТРУКЦИЯ IV ФЕСТИВАЛЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР «ЗОЛОТАЯ РЫБКА-2020»

📌 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.
- ✓ Заявка от образовательного учреждения, приказ и прочее на регистрации не нужны. В игровое жюри необходимо передать только согласия на обработку персональных данных. Если Вы делали это уже в прошлые разы, то дублировать нет необходимости, так как эта процедура производится один раз. Образец можно скачать на странице фестиваля <http://moskvasirius.ru/novogodniy-kubok-2019-iv-moskovskiy-festi/>
- ✓ На регистрации команда получает табличку с названием команды, которую она носит с собой при перемещении до конца соревнований как «паспорт». **Участие команды без «паспорта» 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 при этом иметь в виду, что в дипломе указывается тот состав, который был отображён в первично поданной заявке, так как наградной материал готовится

заблаговременно и не переделывается в связи с вновь возникшими обстоятельствами.

- ✓ Информация по этапам мероприятия, 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, включая смарт-часы и прочее, 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 «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 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.** Ориентировочное время проведения одной номинации 30 – 40 минут. Можно взять с собой бутерброды, шоколад, конфеты, термос. На 2 этаже специально работает кафе.
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. Но при этом они не имеют право ни при каких обстоятельствах находиться в игровой или нейтральной зоне.
4. Для проведения тренировок в интернет-магазине <http://market.moskvasirius.ru/> имеется **вопросная база.**

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, в разделе ТРЕНИРОВКИ.

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

«ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?»

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, утроив очки за правильный ответ. Данное правило не всегда предусмотрено условиями соревнований.

По итогам номинации все команды выстраиваются в общий рейтинг от максимально до минимально набранных баллов. При равенстве баллов сравнивается количество очков максимального достоинства, то есть за +3, если этот показатель одинаков, то за +2 и так далее.

Если все эти показатели одинаковы, принимается решение о присвоении данным командам одинакового места, более выгодного обоим командам с

пропуском последующего (то есть, если команды претендуют на 7-8 место, то обеим командам присваивается 7 место, а 8 место в таблице просто пропускается, таблица будет выглядеть так: ... 5,6,7,7, 9,10...). При этом команды, набравшие одинаковое количество очков, записываются по алфавиту.

Для категории 1-2 классов ЧГП заменена сборником набора заданий на сравнение, распознавание, определение, включая практические работы на скорость и точность работы.

«КОМАНДНАЯ СВОЯ ИГРА» (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.

По итогам номинации все команды выстраиваются в общий рейтинг от максимально до минимально набранных баллов. При равенстве баллов сравнивается: количество очков максимального достоинства, то есть за +50, если этот показатель одинаков, то за +40... и так далее. Если все эти показатели одинаковы, принимается решение о присвоении данным командам одинакового места.

«ЭРУДИТ-ЛОТО?»

Игра, в которой на каждый вопрос дается 4 варианта ответа. Команда, которая дала неправильный ответ, теряет одного игрока. Последний выбывший игрок прекращает участие команды в номинации, команде присваивается соответствующее место.

«ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

Схема посева на «Эрудит-квартет» производится по итогам суммированного, общего рейтинга трёх предыдущих номинаций.

1 группа: 1, 16, 8, 9 место

2 группа: 5, 12, 4, 13 место

3 группа: 3, 14, 6, 11 место

4 группа: 7, 10, 2, 15 место

Игра проходит по правилам «Своей игры».

В каждом раунде за игровой модуль выходят по 2 игрока от команды. Они имеют право советоваться, у них есть право второй попытки ответа, но подавать сигнал второго нажатия можно только после того, когда первый их ответ не был засчитан.

Представители всех команд играют одновременно. Сначала играет первая пара команды, затем-вторая. Все участники играют на один и тот же пакет вопросной базы, когда играет первая пара команды, второй паре категорически запрещено находиться на игровой площадке, они вместе с арбитром обязаны покинуть её, перейдя в безопасную зону.

«Интеллектуальное шоу «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК»


1 место 1 группы играет со 2 местом 4 группы

2 место 1 группы играет с 1 местом 4 группы

1 место 3 группы играет со 2 местом 2 группы

2 место 3 группы играет с 1 местом 2 группы

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 На фестивале команды играют по олимпийской системе, по системе Прямых поединков из двух игр. При равенстве побед играется тай-брейк (по 2 игрока от команды, при этом можно удалять любого соперника не зависимо от того является ли он капитаном).

 **На каждом фестивале мы разыграем вкусный приз от нашего партнёра: 2 пиццы с напитками. Для участия необходимо:**

1. Вступить в группу ВКонтакте «Московский центр интеллектуальных игр Сириус»
2. Лайкнуть запись о данном мероприятии (она, как правило, самая верхняя)
3. Ретвитнуть эту запись себе на страничку

Розыгрыш победителя проводится публично. Генератор случайных чисел определит данного победителя!)