

УТВЕРЖДАЮ

Председатель

ЛОО ООО

«Российский Союз Молодежи»

А.А.Мордвинов

« 01 » сентября 2022 г.



ПОЛОЖЕНИЕ

регионального проекта

«Клуб интеллектуальных игр Ленинградской области «ВЕРСУМ»»

1. Общие положения

1.1. Проект «Клуб интеллектуальных игр Ленинградской области «ВЕРСУМ»» (далее – Проект) реализуется Ленинградской областной организацией Общероссийской Общественной Организацией «Российский Союз Молодежи» (далее – организаторы) при поддержке Фонда президентских грантов.

1.2. Участвовать могут команды из общеобразовательных организаций и профессиональных образовательных организаций, находящихся на территории Ленинградской области, или учредителем которых является Правительство Ленинградской области.

1.3. Проект посвящен Году культурному наследию народов России.

1.4. Организаторы оставляют за собой право изменений данного регламента и правил проведения игр.

2. Цель и задачи

2.1. Цель Проекта: обеспечить изучение культуры родного края и малочисленных коренных народов, проживающих в Ленинградской области через участие молодежи в возрасте от 14 до 18 лет в интеллектуальных играх, а также развитие интеллектуального потенциала молодежи.

2.2. Задачи проекта:

- популяризация интеллектуальных игр как метода содействия процессам образования и воспитания обучающихся;
- объединение обучающихся, желающих заниматься различными формами интеллектуальных игр;
- повышение интереса к изучению культуры региона и коренных народов;
- содействие развитию активной гражданской позиции обучающихся, их социальной зрелости, самостоятельности, способности к самоорганизации и саморазвитию.

3. Участники

3.1. Участие могут принимать команды из общеобразовательных организаций и профессиональных образовательных организаций, находящихся на территории Ленинградской области, или учредителем которых является Правительство Ленинградской области в составе 6 человек. Порядок отбора участников в команду устанавливается образовательной организацией самостоятельно.

3.2. Участники команды из своего числа должны определить капитана команды.

3.3. Каждая команда обязуется до 31 октября 2022 года подать заявку на участие по ссылке: <https://vk.cc/cgULjq>

3.4. Команда имеет право заменять игроков на разных этапах проекта. При этом сообщив организаторам о замене не позднее, чем за 3 дня до игры.

3.5. В установленный день команда обязуется явиться на игру в полном составе.

3.6. Участники обязуются соблюдать законодательство Российской Федерации, настоящее Положение, уважительно вести себя по отношению ко всем участникам Проекта.

4. Этапы, сроки и место проведения

4.1. Проект проводится в два этапа: районные этапы и финал.

4.2. Первый этап – районные этапы, в каждом районе будет проведено по 3 отборочной игры («Брейн-ринг», онлайн-игра «Квиз», «Что? Где? Когда?»).

- «Брейн-ринг» проводится с 1 по 30 ноября 2022 г.
- «Онлайн-игра «Квиз» проводится с 19 декабря по 31 декабря 2022 г
- «Что? Где? Когда?» проводится с 23 января по 19 февраля 2023 г.

4.3. По итогам районных игр в финал проходит 10 команд с высоким рейтингом. Сроки проведения финала с 20 марта по 16 апреля 2023 г.

5. Определение победителей

5.1. Победители определяются среди команд, вышедших в финал.

5.2. Победителем считается команда, набравшая в финале большее количество баллов. В случае, если в финале по истечению отведённого количества вопросов у команд равный счёт, объявляется дополнительный раунд из 5 вопросов только для этих команд. При необходимости, процедура повторяется. Остальные команды, не занявшие первое место, занимают места по мере убывания набранных баллов.

5.3. Победители и участники всех этапов получают памятные награды и призы.

6. Контакты

Руководитель Проекта - Ольга Георгиевна Мордвинова.

Контактный телефон: 89219248896

Официальная страница Проекиа в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/versym>,

Официальная страница организаторов «ВКонтакте»: https://vk.com/rsm_lo

**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГР
в рамках проекта «Клуб интеллектуальных игр
Ленинградской области «ВЕРСУМ»»**

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «БРЕЙН-РИНГ»

1. В «Брейн-ринг» играют от 2 до 10 команд до 6 человек одновременно.
2. Команда должна иметь название и капитана.
3. Игра состоит из определенного количества раундов.
4. Все вопросы демонстрируются на экране и зачитываются ведущим.
5. О готовности дать ответ на прозвучавший вопрос команда сигнализирует нажатием на кнопку. Нажимать кнопку можно во временном интервале от начала сигнала сирены (которая звучит после команды ведущего «Время!») и до истечения игрового времени.
 - 5.1 Если команда допускает фальстарт, то есть нажимает на кнопку до начала сигнала сирены, она лишается права ответа на данный вопрос.
 - 5.2 За неправильный ответ на заданный вопрос, команда лишается права отвечать еще раз на этот вопрос.
 - 5.3 Если все команды в течение игрового времени не нажали на кнопку, то команду, которая будет отвечать первой на данный вопрос, определяет ведущий.
 - 5.4 Если команда, нажавшая на кнопку первой, ответила неправильно, другие команды могут дать свой ответ на вопрос. Для обсуждения другая команда может использовать оставшееся игровое время. Если ни одна команда не ответила на вопрос, то балл никому не засчитывается.
6. Команда, которая даст правильный ответ, получает один балл.
7. Победителем становится команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА СПОРТИВНОЙ ВЕРСИИ
«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

1. В игре может принимать от 2 до 10 команд до 6 человек одновременно.
2. Команда должна иметь название и капитана.
3. Игра состоит из 25 вопросов.
4. Ведущий зачитывает вопрос, после команды "Время" команды могут приступить к обсуждению вопроса.

5. На обсуждение командам дается одна минута. По ходу обсуждения вопроса ведущий вправе объявлять или не объявлять командам время, оставшееся до конца обсуждения.
6. Ответы записываются на специальных карточках с указанием названия команды, номера вопроса и одного варианта ответа.
7. По окончании минуты команды имеют десять секунд для того чтобы записать ответ и принести карточку с ответом ведущему.
8. Если у команды нет версии ответа, то сдаётся пустая карточка с названием команды и номером вопроса. За непредоставление карточки могут предусматриваться штрафные санкции.
9. По окончании десятисекундного отсчёта карточки с ответами не принимаются.
10. В случае, если на карточке два или несколько вариантов ответа, хотя бы один из которых неправильный, то ответ считается неверным.
11. В остальных случаях правильность ответа определяется ведущим.
12. Ведущий может на своё усмотрение привлекать или не привлекать к определению правильности ответа незаинтересованных лиц, оставляя за собой исключительное право окончательного решения.
13. В случае возникновения любых спорных моментов право на представление интересов команды имеет исключительно капитан. Если спор не затрагивает результаты, то он может быть перенесён за время игры. Иначе должен быть разрешён до окончания игры, т.к. после игры результаты не подлежат пересмотру. В любом случае претензия предъявляется ведущему, без привлечения других игроков и команд.
14. Если в заявке команды не указан капитан, то команда не имеет право высказывать никакие претензии.
15. За правильный ответ команда получает 10 баллов.
16. Исключительное право в решении любых спорных моментов, возникающих в процессе игры, принадлежит ведущему. При этом ведущий вправе привлекать либо не привлекать для разрешения спорных моментов организаторов по своему усмотрению, оставляя право принятия окончательного решения за собой.
17. Победа в игре присуждается команде, набравшей наибольшее число баллов.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ОНЛАЙН-КВИЗ»

1. В «Онлайн-квиз» играют неограниченное количество команд до 6 человек в команде одновременно.

2. Каждая игра состоит из 8 раундов.

2.1 Раунда 1, 4 и 6 - текстовые туры, в которых нужно угадать термин, событие, явление, процесс, перевести нечто с других языков, продолжить цитату, дополнить факт, догадаться, о чем речь по нескольким фактам, вопросы в формате ЧГК и т.п.

Раунд 2 – закончите фразу (нужно закончить известные крылатые выражения, текст песни, стихотворения и т.р.).

Раунд 3 – музыкальный тур (по фрагменту нужно угадать исполнителя, композитора, а иногда и автора слов или событие, которому была посвящена композиция).

Раунд 5 – тур картинок (нужно догадаться что или кто изображен на картинке, откуда кадр и т.п.)

Раунд 7 - ставки. 7 простых и коротких вопросов различных видов и жанров.

На обдумывание и ответ дается время. Команда сама решает, какой стоимости будет каждый ответ раунда: отметка напротив ответа означает его оценивание по системе +2 балла/-2 балла (правильный/неправильный), а отсутствие отметки означает традиционное оценивание (1 балл/0 баллов). Таким образом максимум в раунде +14 очков, минимум -14.

Пояснение 7 раунда: если команда уверена в своём ответе, напротив данного ответа ставит пометку. Если ответ при этом будет правильным, то он может принести не 1 балл, а 2. Если пометка стоит напротив неверного ответа, то команда теряет 2 балла.

Раунд 8 – блиц. 14 простых вопросов ограниченные по времени.

3. Каждый правильный ответ засчитывается как 1 балл.

4. Побеждает команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «СВОЯ ИГРА»

1. В интеллектуальной игре «Своя игра» играют от 2 до 10 команд до 6 человек одновременно.

2. Игра состоит из определенного количество тем. Каждая тема состоит из 5 вопросов разной степени сложности — от 10 до 50 баллов. 10 баллов «стоит» самый простой вопрос темы, 50 — самый трудный.

3. Участникам предоставляется возможность выбора темы и стоимости вопроса.

4. О готовности дать ответ на прозвучавший вопрос команда сигнализирует нажатием на кнопку. Нажимать кнопку можно во временном интервале от начала сигнала сирены и до истечения игрового времени.

4.1 Если команда допускает фальстарт, то есть нажимает на кнопку до начала сигнала сирены, она лишается права ответа на данный вопрос.

4.2 За неправильный ответ на заданный вопрос, команда лишается права отвечать еще раз на этот вопрос.

4.3 Если все команды в течение игрового времени не нажали на кнопку, то команду, которая будет отвечать первой на данный вопрос, определяет ведущий.

4.4 Если команда, нажавшая на кнопку первой, ответила неправильно, другие команды могут дать свой ответ на вопрос. Для обсуждения другая команда может использовать оставшееся игровое время. Если ни одна команда не ответила на вопрос, то баллы никому не засчитываются.

5. Команда, которая даст правильный ответ, получает столько баллов, сколько стоит данный вопрос.

6. Выбор следующего вопроса принадлежит следующей команде по часовой стрелке.

7. Победителем становится команда, которая набрала наибольшее количество баллов.