УТВЕРЖДАЮ

Начальник Управления образования

Администрации города Великие Луки

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Т.О.Лозницкая

« 2 » октября 2019 г.

# ПОЛОЖЕНИЕ

**о Фестивале интеллектуальных игр среди обучающихся**

**«Встречи на Ловати»**

**1. Цель Фестиваля интеллектуальных игр.**

1.1. Фестиваль интеллектуальных игр среди обучающихся образовательных учреждений «Встречи на Ловати» (далее – Фестиваль) проводится с целью популяризации форм молодёжного интеллектуального досуга, повышения престижа ума и образования, выявления и поощрения интеллектуально одаренных детей и молодёжи, привлечения новичков в движение интеллектуальных игр, налаживание и укрепление связей между клубами интеллектуальных игр из различных регионов России и Ближнего Зарубежья.

**2. Организаторы Фестиваля интеллектуальных игр.**

2.1. Отдел по молодёжной политике Управления образования Администрации г. Великие Луки, МБУДО «Дом детского творчества имени Александра Матросова», Клуб интеллектуальных игр «ВО!» г. Великие Луки, МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №13». Фестиваль проводится с приглашением команд из регионов Российской Федерации и Ближнего Зарубежья.

2.2. Фестиваль проводится в рамках муниципальной программы «Обеспечение общественной безопасности, противодействие нарушениям, наркомании, защита прав и адаптации несовершеннолетних и отдельных категорий граждан в муниципальном образовании «Город Великие Луки» в 2017-2020 годах» (подпрограмма «Реализация стратегии государственной национальной политики РФ на территории города Великие Луки» с приглашением команд из регионов Российской Федерации и Ближнего Зарубежья).

**3. Время и место проведения Фестиваля интеллектуальных игр.**

3.1. Фестиваль интеллектуальных игр проводится 2-3 ноября 2019 года.

3.2. Место проведения: г. Великие Луки, МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №13» (ул. Дружбы, 33).

**4. Участники Фестиваля интеллектуальных игр.**

4.1. В Фестивале могут принимать участие команды, все игроки которой являются обучающимися средних общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования (5-11 кл.).

4.2. Участникам Фестиваля необходимо подать заявку на участие не позднее **21 октября 2019 года** по электронной почте vasilieva\_1982@mail.ru (см. Приложение 2).

**5. Условия проведения Фестиваля интеллектуальных игр.**

5.1. В программу Фестиваля включены интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», «Авоська», «Великолукские горки», «Песневед», «Песневед - лото», «Бизнес - ЧГК».

5.2. В игре «Что? Где? Когда?» итоги подводятся как в общем зачёте, так и в зачёте младшей группы участников фестиваля (команды, все игроки которых не старше 9 класса).

5.3. Победителем фестиваля является команда, показавшая лучший результат по итогам всех игр турнира в общем зачёте.

**6. Награждение победителей и призёров Фестиваля интеллектуальных игр.**

6.1. Победители и призёры игр Фестиваля награждаются дипломами, медалями, призами, сувенирами. Все команды получают диплом за участие в Фестивале.

**7. Финансирование Фестиваля интеллектуальных игр.**

7.1. Расходы, связанные с организацией Фестиваля, несёт Управлениеобразования Администрации города Великие Луки в рамках муниципальной программы «Обеспечение общественной безопасности, противодействие нарушениям, наркомании, защита прав и адаптации несовершеннолетних и отдельных категорий граждан в муниципальном образовании «Город Великие Луки» в 2017-2020 годах» (подпрограмма «Реализация стратегии государственной национальной политики РФ на территории города Великие Луки»).

7.2. Расходы, связанные с проездом, питанием и проживанием участников фестиваля, несёт командирующая организация или сами участники фестиваля.

**8. Заключительные положения Фестиваля интеллектуальных игр.**

8.1. Настоящее Положение уточняетсяи дополняется Регламентом Фестиваля (Приложение 1). Положение и Регламент обязательны для выполнения всеми участниками.

8.2. Оргкомитет вправе прекратить приём заявок при достижении предельного количества участников.

8.3. Контакты оргкомитета Фестиваля:

- координатор Фестиваля - Белюкова Светлана Валентиновна, заместитель начальника Управления образования Администрации города Великие Луки, тел. 8(81153)56129; E-mail: belykovasv@eduvluki.ru

- председатель оргкомитета - Зернова Татьяна Алексеевна, директор МБУДО «Дом детского творчества имени Александра Матросова», тел. 8(81153)34388; E-mail: ddt@eduvluki.ru

- прием заявок и вопросы проживания - Васильева Ирина Георгиевна, методист МБУДО ДДТ, тел. 8(81153)37223; E-mail: vasilieva\_1982@mail.ru

Приложение 1.

**РЕГЛАМЕНТ Фестиваля «Встречи на Ловати - 19»**

**Основные положения**

1. Во время Фестиваля проводятся Основной турнир по игре «Что? Где? Когда?» и сопутствующие ему развлекательные интеллектуальные игры: «Авоська», «Великолукские горки», «Бизнес-ЧГК», «Песневед» и «Песневед-лото».
2. Победитель Фестиваля «Встречи на Ловати – 19» определяется по итогам всех игр Фестиваля.
3. Для российских команд Основной турнир является выводящим на Чемпионат России по игре «Что? Где? Когда?» среди школьников при условии выполнения требований к выводящим турнирам.
4. Для участия в Фестивале каждая команда проходит регистрацию – подаёт в Оргкомитет Фестиваля заявку со списком команды по установленной Оргкомитетом форме.
5. К участию в Фестивале допускаются игроки, являющиеся учащимися средних общеобразовательных учреждений.
6. В Основном турнире помимо общего зачёта выделяется зачёт младшей возрастной группы, в которую входят команды, все игроки которых не старше 9 класса.
7. В играх Фестиваля запрещается участие в составе команды незаявленных игроков, а также игроков, заявленных в составе других команд.
8. Командам разрешается производить любые замены, не противоречащие п.5-7, только между вышеуказанными играми, а также во время перерыва в игре, если таковой предусмотрен.

**Игры фестиваля**

**Основной турнир**

1. Основной турнир проводится в четыре тура.
2. В каждом туре отыгрывается по 12 вопросов.
3. Правила розыгрыша вопросов соответствуют Кодексу спортивного ЧГК.
4. Основным показателем для распределения мест по итогам турнира является количество очков, набранных командой по сумме четырёх туров. Чем она больше, тем выше место команды.
5. Если этот показатель у нескольких команд совпадает, то они считаются поделившими наивысшее соответствующее место, за исключением команд, претендующих на призовые места. В этом случае для таких команд проводится «перестрелка»: победителя в борьбе за то или иное призовое место выявляют дополнительные вопросы.
6. Перестрелка проводится следующим образом. Дополнительные вопросы задаются по одному. Число претендентов на победу в «перестрелке» после каждого дополнительного вопроса либо остается прежним (если все команды ответили верно или все ответили неверно), либо уменьшается (при наличии хотя бы одного верного ответа выбывают все команды, ответившие неверно, при этом для последних возможно продолжение отдельной «перестрелки», если она необходима для определения другого призового места). Победителем в борьбе за то или иное призовое место объявляется последняя оставшаяся в соответствующей перестрелке команда.

**«Авоська»**

1. Игра «Авоська» проводится в два тура по 12 вопросов.
2. Правила розыгрыша вопросов в основном совпадают с правилами розыгрыша вопросов Основного турнира за исключением следующих пунктов:
	1. Задача команд – своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим. Кроме этого, команда может сыграть «на авось».
	2. Если команда играет вопрос в «обычном» режиме (т.е. не играет «на авось»), то за верный ответ команда получает одно очко, а за неверный ответ – ноль очков.
	3. Если команда решает сыграть данный вопрос «на авось», то за верный ответ команда получает два очка, а за неверный ответ – минус одно очко.
	4. Бланк для ответов в этой игре имеет специальный вид. Область для ответов в нём поделена на два поля: верхнее (светлое) и нижнее (затемнённое).
	5. Если команда играет данный вопрос в «обычном» режиме, то ответ пишется в верхнем (светлом) поле. Если команда играет данный вопрос «на авось», то ответ пишется в нижнем (затемнённом) поле.
	6. Ответ должен быть дан только в одном из двух вышеуказанных полей. Бланки с ответами в двух полях одновременно или с ответом, написанным с пересечением границы между двумя полями, не принимаются к рассмотрению игровым жюри.
	7. Зачёркнутая информация в бланке для ответов к вниманию не принимается (таким образом, допускается ситуация, когда ответ зачёркнут в одном поле и написан в другом).
3. Место в туре определяется количеством набранных очков. В случае равенства этого показателя учитывается наибольшее количество правильных ответов. При равенстве и этого показателя у нескольких команд они считаются поделившими наивысшее соответствующее место.
4. При подведении итогов игры «Авоська» более высокое место занимает команда, набравшая в итоге за два тура большее количество очков. В случае равенства этого показателя преимущество получает команда, давшая большее количество правильных ответов. В случае равенства и этого показателя играет роль меньшая сумма мест во всех турах. Если все эти показатели равны, то команды считаются поделившими наивысшее соответствующее место.

 **Совместный отыгрыш «Авоськи» и некоторых туров Основного турнира.**

1. Игра «Авоська» проводится одновременно с первыми двумя турами Основного турнира на тех же вопросах.
2. Фактически команды отыгрывают два тура «Авоськи». Но параллельно с зачётом по «Авоське» ведётся ещё один отдельный зачёт – но уже без учёта игры «на авось», только по числу правильно данных ответов. Этот зачёт и является зачётом двух первых туров Основного турнира.

**«Бизнес-ЧГК»**

1. В игре «Бизнес-ЧГК» отыгрываются 12 вопросов.
2. Перед началом игры у каждой команды есть 12 игровых единиц (ИЕ).
3. Правила розыгрыша вопросов в основном совпадают с правилами розыгрыша вопросов Основного турнира за исключением следующих пунктов:
	1. Отыгрыш каждого вопроса начинается с того, что ведущий зачитывает его первые 9 слов. После этого команды делают ставки.
	2. Минимальная ставка на вопрос – 1 ИЕ, максимальная ставка ограничена числом ИЕ, имеющихся у команды перед отыгрышем очередного вопроса.
	3. После того, как всеми командами сделаны ставки на вопрос, ведущий читает текст вопроса полностью.
	4. Задача команд – своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим.
	5. Если команда ответила верно, то ей возвращается ставка в двойном размере. За неверный ответ ставка не возвращается.
	6. Если у команды не остаётся ИЕ, то она объявляется «банкротом». Её результат (0 ИЕ) до конца игры уже не изменится. Она больше не может делать ставок (если отыграны не все вопросы), но продолжает играть тур в режиме Основного турнира.
4. При подведении итогов игры «Бизнес-ЧГК» более высокое место занимает команда, набравшая по её окончании большее количество ИЕ.
	1. Если количество ИЕ больше нуля, то в случае равенства этого показателя учитывается наибольшее количество правильных ответов. При равенстве и этого показателя у нескольких команд они считаются поделившими наивысшее соответствующее место.
	2. Если количество ИЕ равно нулю, то в случае равенства этого показателя более высокое место занимает команда, которая стала «банкротом» позже. При равенстве и этого показателя у нескольких команд они считаются поделившими наивысшее соответствующее место.

 **Совместный отыгрыш «Бизнес-ЧГК» и тура Основного турнира**

1. Игра «Бизнес-ЧГК» проводится одновременно с третьим туром Основного турнира на тех же вопросах.
2. Параллельно с зачётом по «Бизнес-ЧГК» ведётся и отдельный зачёт по числу правильно данных ответов – но уже без учёта количества ИЕ, ставок, банкротства и т.п. Этот зачёт и является зачётом третьего тура Основного турнира.
3. В связи с параллельным зачётом, даже если команда стала «банкротом» в игре «Бизнес-ЧГК», она всё равно продолжает отыгрывать тур в зачёт Основного турнира.

**«Песневед»**

1. В игре принимают участие все команды.
2. Задача играющих команд – в каждом задании правильно назвать «нечто» на заданную тематику по музыкальным подсказкам.
3. Всего в конкурсе N заданий, которые объединены одной темой. Число заданий (N) и тема будут объявлены непосредственно перед игрой.
4. На каждое задание даётся по три музыкальные подсказки – фрагменты песен (примерно по 15-20 секунд).
5. Если команда отвечает правильно после первой подсказки – она получает 3 очка, если после второй – 2 очка, если после третьей – 1 очко.
6. Неправильные ответы не штрафуются: команда, давшая на конкретное задание неправильный ответ или не давшая его вообще, получает за это задание 0 очков.
7. Для ответа на каждое задание команда использует один бланк с соответствующим номером. Она может использовать его только один раз (после любой из подсказок) и только на соответствующее задание.
8. При подведении итогов игры «Песневед» более высокое место занимает команда, набравшая наибольшее количество очков по сумме всех отыгранных тем. При равенстве этого показателя преимущество получает команда, ответившая на большее число заданий. При равенстве и этого показателя у нескольких команд они считаются поделившими наивысшее соответствующее место.

**«Песневед-лото»**

1. В игре принимают участие все команды.
2. Задача играющих команд – в каждом задании по музыкальным подсказкам выбрать один из вариантов ответа.
3. Всего в конкурсе N заданий, которые объединены одной темой. Число заданий (N) и тема будут объявлены непосредственно перед игрой.
4. Для ответов команда использует специальные бланки, столбцы в которых соответствуют номерам заданий, а строки – вариантам ответов.
5. При подведении итогов игры «Песневед-лото» более высокое место занимает команда, ответившая правильно на большее число заданий. При равенстве этого показателя у нескольких команд они считаются поделившими наивысшее соответствующее место.

 **«Великолукские горки»**

1. В игру «Великолукские горки» играют все команды.
2. Правила игры.
	1. Игра состоит из 12 раундов, в каждом из которых разыгрывается одна тема из пяти вопросов стоимостью от 1 до 5.
	2. В начале каждого раунда ведущим объявляется название темы и команды делают ставки – сколько очков они обязуются набрать. Ставки сдаются на специальных бланках.
	3. Затем ведущий зачитывает в порядке возрастания стоимости пять вопросов темы. После каждого вопроса – пауза 10 секунд.
	4. Команды записывают свои ответы на все пять вопросов на одном бланке и по команде ведущего сдают.
	5. В случае, если команда дала правильный ответ на вопрос, она получает количество очков, равное его стоимости. В случае неправильного ответа или его отсутствия – 0 очков.
	6. После отыгрыша всех вопросов раунда подводятся его итоги. Пусть X – число заказанных, а Y – число набранных игровых очков.
3. Если X≤Y («набор»), то команда получает (10\*X)+(Y-X) зачётных очков.
4. Если X>Y («недобор»), то команда получает (-10)\*(X-Y) зачётных очков.

*Пример.*

*Команда сделала заказ – 3. Если она набрала 3 игровых очка, то получает 30 зачётных очков, если набрала 7 игровых очков, то получает 34 зачётных очка, если набрала 2 игровых очка – то получает (-10) зачётных очков за этот раунд.*

* 1. После розыгрыша всех раундов зачётные очки суммируются.
	2. При подведении итогов игры «Великолукские горки» более высокое место занимает команда, имеющая большее количество зачётных очков. В случае равенства зачётных очков преимущество получает команда, получившая больше зачётных очков в последнем раунде. При равенстве и этого показателя сравниваются набранные очки в предпоследнем раунде (и т.д.) При равенстве всех показателей у нескольких команд они считаются поделившими наивысшее соответствующее место.

**ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ и ПРИЗЁРОВ фестиваля**

1. В случае если в какой-либо игре Фестиваля команда заняла (поделила) одно из первых шести мест, то она получает баллы в общий зачёт Фестиваля по следующей схеме:
	1. за 1-е место – 10 очков;
	2. за 2-е место – 7 очков;
	3. за 3-е место – 5 очков;
	4. за 4-е место – 3 очка;
	5. за 5-е место – 2 очка;
	6. за 6-е место – 1 очко.
2. В Основном турнире баллы начисляются только за места в общем зачёте (без учёта зачёта младшей возрастной группы).
3. Баллы за все игры суммируются. Более высокое место в общем зачёте Фестиваля занимает команда, имеющая большее количество зачётных баллов. При равенстве этого показателя преимущество имеет команда, показавшая более высокий результат в Основном турнире. При равенстве всех показателей у нескольких команд они считаются поделившими наивысшее соответствующее место.

**службы обеспечения и участники игр фестиваля**

1. Фестиваль обслуживают: ведущий, игровое жюри (далее – ИЖ), апелляционное жюри (далее – АЖ), техническая группа и секунданты, которые назначаются Оргкомитетом фестиваля и руководствуются в своей деятельности Кодексом спортивного ЧГК.
2. Допускается совмещение функций ведущего, членов ИЖ и АЖ.
3. Если после объявления предварительных результатов игры, команда считает, что ей не зачли ответ по технической ошибке ИЖ, то капитан команды (и только он) имеет право в течение 5 минут после объявления предварительных результатов подойти к столику ИЖ и попросить перепроверить результаты его команды. Вступать в дискуссию с ИЖ по поводу правильности зачёта-незачёта ответов команды запрещается.
4. АЖ принимает решения простым большинством голосов. Воздерживаться при голосовании запрещается.
5. Команды-участницы обязаны соблюдать положения настоящего Регламента.
6. В случае возникновения ситуаций, не предусмотренных настоящим Регламентом, решение по ним принимается представителями Оргкомитета фестиваля.

**АПЕЛЛЯЦИИ**

1. Апелляции подаются только на вопросы туров Основного турнира (и, соответственно, игры «Авоська»). На вопросы остальных игр Фестиваля апелляции не принимаются.
2. В силу специфики правил отыгрыша игры «Бизнес-ЧГК», её итоги подводятся без учёта решений АЖ по апелляциям, поданным на вопросы 3 тура Основного турнира.
3. Апелляция может быть подана только на зачёт ответа. Апелляции на некорректность вопроса не принимаются и не рассматриваются.
4. Апелляция подаётся не позднее, чем через 10 минут после объявления предварительных результатов соответствующего тура.
5. Апелляция подаётся исключительно в письменном виде и только капитаном команды.
6. Вердикты АЖ по апелляциям первых двух туров Основного турнира должны быть оглашены не позднее, чем за 5 минут до начала третьего тура Основного турнира. Вердикты АЖ по апелляциям последних двух туров Основного турнира должны быть оглашены не позднее, чем через 1 час 30 минут после его окончания.