Утверждаю

Начальник Управления образования

Администрации города Великие Луки

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Т.О.Лозницкая

« 26» сентября 2016 г.

# ПОЛОЖЕНИЕ

**о Фестивале интеллектуальных игр среди обучающихся**

**«Встречи на Ловати»**

1. **Цель**

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.

1. **Организаторы**

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 в рамках муниципальной программы «Развитие образования и повышение эффективности молодёжной политики в муниципальном образовании «Город Великие Луки» на 2014-2018 годы» (подпрограмма «Одарённые дети города Великие Луки») с приглашением команд из регионов Российской Федерации и Ближнего Зарубежья.

1. **Время и место проведения**
   1. Фестиваль проводится 29 - 30 октября 2016 года.
   2. Место проведения: г. Великие Луки, МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №13» (ул. Дружбы, 33).
2. **Участники Фестиваля**
   1. В Фестивале могут принимать участие команды, все игроки которой являются обучающимися средних общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования (5-11 кл.).
   2. Участникам Фестиваля необходимо подать заявку на участие не позднее 21 октября 2016 года по электронной почте [ksenija\_petrovna@mail.ru](mailto:ksenija_petrovna@mail.ru) (см. Приложение 1).
   3. Оргвзнос за участие в Фестивале не взимается.
3. **Условия проведения.**
   1. В программу Фестиваля включены интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», «Авоська», «Великолукские горки», «Песневед», «Саундтрек-лото».
   2. Победителем фестиваля является команда – победитель основного турнира «Что? Где? Когда?».
   3. Итоги также подводятся в младшей группе участников фестиваля (команда, все игроки которой не старше 9 класса).
4. **Награждение победителей и призёров.**

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

1. **Финансирование:** 
   1. Расходы, связанные с организацией Фестиваля, несёт Управлениеобразования Администрации города Великие Луки в рамках муниципальной программы «Развитие образования и повышение эффективности молодёжной политики в муниципальном образовании «Город Великие Луки» на 2014-2018 годы» (подпрограмма «Одарённые дети города Великие Луки»).
   2. Расходы, связанные с проездом, питанием и проживанием участников фестиваля, несёт командирующая организация или сами участники фестиваля.
2. **Заключительные положения**
   1. Настоящее Положение уточняетсяи дополняется Регламентом Фестиваля (Приложение 2). Положение и Регламент обязательны для выполнения всеми участниками.
   2. Оргкомитет вправе прекратить приём заявок при достижении предельного количества участников.
   3. Контакты оргкомитета Фестиваля:

1) Координатор Фестиваля: Белюкова Светлана Валентиновна, начальник отдела по молодёжной политике.

Тел.: 8(81153)56129; E-mail: [belykovasv@eduvluki.ru](mailto:belykovasv@eduvluki.ru)

2) Председатель оргкомитета: Зернова Татьяна Алексеевна, директор МБУДО «Дом детского творчества имени А. Матросова».

Тел.: 8(81153)34388; E-mail: [ddt@eduvluki.ru](mailto:ddt@eduvluki.ru)

3) Прием заявок и вопросы проживания: Финоженкова Ксения Петровна.

Тел.: 8(81153)37223; E-mail: [ksenija\_petrovna@mail.ru](mailto:ksenija_petrovna@mail.ru)

**Приложение 1.**

**Заявка**

на участие в XV Фестивале интеллектуальных игр  
***«Встречи на Ловати»***

***29-30 октября 2016 г.***

|  |  |
| --- | --- |
| **Название команды** |  |
| **Город (населённый пункт)** |  |
| **Образовательное учреждение** |  |

**Состав команды**: 6 человек, 3 человека могут быть запасными (написать в столбик, в таблицу не вставлять)

1. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс (капитан)
2. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс
3. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс
4. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс
5. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс
6. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс
7. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс
8. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс
9. Фамилия, имя (дата рождения – ЧЧ.ММ.ГГГГ), класс

Руководитель (тренер) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Дата и время приезда** в город Великие Луки: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Вид транспорта** (рейсовый автобус, заказной транспорт, железнодорожный транспорт):

**Питание**

(в таблице поставьте, пожалуйста, количество человек, которые будут питаться):

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название команды | Завтрак  29.10 | Обед  29.10 | Ужин 29.10 | Завтрак 30.10 | Обед 30.10 | Ужин 30.10 |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Приложение 2.**

**РЕГЛАМЕНТ Фестиваля «Встречи на Ловати - 15»**

**Основные положения**

1. Во время Фестиваля проводятся Основной турнир и сопутствующие ему развлекательные интеллектуальные игры: «Авоська», «Великолукские горки», «Песневед» и «Саундтрек-лото».
2. Победитель Основного турнира является победителем Фестиваля «Встречи на Ловати – 15».
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 – подает 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 подзачёт 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 три тура: два предварительных и один финальный.
2. В каждом предварительном туре отыгрывается по 12 вопросов. В финальном туре отыгрывается 24 вопроса.
3. Правила розыгрыша вопросов соответствуют Кодексу спортивного ЧГК.
4. В каждом предварительном туре команды набирают стартовые очки для финала по системе «отсечённого среднего»: считается среднее количество вопросов, взятых командами в туре, округляется до целого. Команды, у которых разница между их очками и этим средним положительна, получают её как зачётные очки. Остальные получают ноль зачётных очков за тур.
5. Финал команды начинают со стартовыми очками, равными полусумме зачётных очков по двум отборочным турам.
6. Финальный тур играется по системе «Малый каскад»: после 12-го, 15-го, 18-го и 21-го вопросов происходит проверка числа набранных командами очков. Если у команды количество очков (с учётом стартовых) меньше половины числа вопросов, заданных к этому времени в финале, то она выбывает из игры. (*Она может продолжать играть за столом и сдавать ответы, но её ответы после выбытия не идут в зачёт Основного турнира*).
7. Основным показателем для распределения мест по итогам турнира является количество очков, набранных командой в финальном туре (с учётом стартовых). Чем она больше, тем выше место команды.
8. 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.
9. 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, с пометкой «Авось»).
   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, с пометкой «Авось») 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 им присваивается наивысшее место, из ими поделённых.
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, за исключением претендующих на победу в этой игре – для последних проводится перестрелка (по правилам, изложенным в п. II.1.9 с учётом особенностей игры «Авоська»).

**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.

**«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. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков по сумме всех отыгранных тем. При равенстве этого показателя преимущество получает команда, ответившая на большее число заданий.

**«Сандтрек-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. Победителем становится команда, ответившая правильно на большее число заданий.

**«Великолукские горки».**

1. В «Великолукские горки» играют все команды.
2. Правила игры.
   1. Игра состоит из 10 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. Победителем становится команда, имеющая наибольшее количество зачётных очков.
  2. В случае равенства зачётных очков победителем становится команда, получившая больше зачётных очков в последнем раунде. При равенстве и этого показателя сравниваются набранные очки в предпоследнем раунде (и т.д.)

**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. Ведущего, ИЖ, АЖ представляют командам перед началом игр Фестиваля.
4. 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.
5. Решения АЖ по всем вопросам, вынесенным на его рассмотрение, являются окончательными и обжалованию не подлежат.
6. АЖ принимает решения простым большинством голосов. Воздерживаться при голосовании запрещается.
7. Команды-участницы обязаны соблюдать положения настоящего Регламента.
8. 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. Апелляция может быть подана только на зачёт ответа. Апелляции на некорректность вопроса не принимаются и не рассматриваются.
3. Апелляция подаётся не позднее, чем через 10 минут после объявления предварительных результатов соответствующего тура.
4. Апелляция подаётся исключительно в письменном виде и только капитаном команды.
5. Вердикты АЖ по апелляциям первых двух туров Основного турнира (и соответственно игры «Авоська») должны быть оглашены не позднее, чем за 5 минут до начала финального тура Основного турнира.
6. Вердикты АЖ по апелляциям финального тура Основного турнира должны быть оглашены не позднее, чем через 1 час 30 минут после его окончания.