

РЕГЛАМЕНТ

IV Республиканского чемпионата по интеллектуальным играм Sub cuşma lui Guguţă

I ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Ассоциация интеллектуальных игр Республики Молдова (далее Ассоциация) совместно с Министерством образования и исследований Республики Молдова, в рамках Программы Грантов 2021 для молодёжных организаций от Министерства образования и исследований Республики Молдова, организует и проводит IV Республиканский Чемпионат по интеллектуальным играм Sub cuşma lui Guguţă (далее Чемпионат).

Чемпионат проводится в партнёрстве с ЮНИСЕФ в Молдове (далее ЮНИСЕФ), Государственным Педагогическим Университетом им. Иона Крянгэ в Кишинёве (далее Университет) и Муниципальным управлением по защите прав ребёнка мун. Кишинэу (далее Управление).

II СТРУКТУРА ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат состоит из 2 этапов:

1. Отборочный этап в онлайн-формате
2. Финал в офлайн-формате (если позволят эпидемиологические условия).

Отборочный этап

1. Серия онлайн-игр среди команд гимназического цикла;
2. Серия онлайн-игр среди команд лицейского цикла;
3. Серия игр среди команд, состоящих из детей из групп риска;

Отборочный этап среди команд гимназического цикла состоит из 3 онлайн-игр:

- 1 игра – 19 октября 2021 года;
- 2 игра – 2 ноября 2021 года;
- 3 игра – 16 ноября 2021 года.

Отборочный этап среди команд лицейского цикла состоит из 4 онлайн-игр:

- 1 игра – 15 октября 2021 года;
- 2 игра – 21 октября 2021 года;
- 3 игра – 5 ноября 2021 года;
- 4 игра – 18 ноября 2021 года.

Серия игр среди команд, состоящих из детей из групп риска состоит из 2 компонентов:

1. Тренировочные офлайн-игры, которые проведут социальные ассистенты, прошедшие тренинг по проведению образовательных игр;
2. Отборочная онлайн-игра.

Финал

Финальная игра Чемпионата пройдёт в офлайн-режиме (в случае благоприятной эпидемиологической ситуации).

Финал пройдёт в Кишинёве. Точный адрес места проведения будет разослан командам-финалистам в отдельном порядке.

Игра состоится в конце ноября – начале декабря 2021 года (точная дата будет сообщена участникам не позднее чем за 3 дня до мероприятия).

В финальной игре Чемпионата примут участие:

1. Команды, занявшие первые 10 мест в Отборочном этапе среди команд гимназического цикла;
2. Команды, занявшие первые 10 мест в Отборочном этапе среди команд лицейского цикла;
3. Команды, занявшие первые 5 мест в Серии игр среди команд, состоящих из детей из групп риска.

III ПРОВЕДЕНИЕ ЧЕМПИОНАТА

Условия участия

Для участия в Чемпионате Преподавателю необходимо заполнить электронную заявку (<https://forms.gle/dhVJwFL9JDVgNQ5H9>) до 20:00, 13.10.2021.

Преподаватель совместно с учениками формирует команду (максимум 6 игроков). Участники Команды должны соответствовать следующим принципам:

1. Обучаться в учебном цикле соответствующем рангу Чемпионата, в котором принимает участие Команда;
2. В состав одной Команды не могут входить учащиеся из разных классов.
3. Для команд, состоящих из детей из группы риска, действуют индивидуальные критерии формирования команды, которые не противоречат принципам честной игры.

Условия игры

- Во время игры Команда находится в классе вместе с учителем, если позволяет эпидемиологическая ситуация.
- В одном кабинете не могут находиться две или более команды.
- Игрок не может принимать участие в Игре за более чем одну команду.
- Игра проходит на онлайн-платформе iq.cq.md. Все зарегистрированные команды заблаговременно получают уникальную ссылку и необходимую инструкцию.
- Все игроки команды обязуются играть с соблюдением принципа честной игры.

Игровой процесс

- Задания появляются на экране компьютера/ноутбука/планшета/смартфона.
- В каждом задании есть вопросы, ответы на которые надо вбить в поле для ввода ответа. Формат ответа прописан выше поля для ввода ответа. Ответ нужно писать без грамматических ошибок. В противном случае, программа воспримет его как неправильный.
- На обдумывание каждого вопроса у команды есть 2 минуты.
- Вопрос нельзя сыграть повторно.
- Число попыток ввода ответа не ограничено.
- Если команда не нашла правильный ответ, ровно через 2 минуты программа автоматически переведёт её на следующий вопрос.

Структура игры

- Игра состоит из 4 раундов.
- После каждого раунда предусмотрена заглушка. Это время команда может использовать для отдыха. Чтобы начать следующий раунд, команда должна нажать кнопку «Дальше».
- Игра ведётся одновременно на двух языках (румынском и русском), то есть все вопросы будут в двух языковых версиях. Команда перед игрой должна выбрать удобную для себя языковую версию (кнопка в верхнем правом углу на игровой платформе iq.cq.md)

- Для комфортного прохождения игры, перед началом командам будет представлена видеoinструкция по способу взаимодействия с игровой платформой (онлайн-платформа iq.cq.md).

IV ФОРМАТЫ РАУНДОВ

Первый раунд – «Разминка» – состоит из 8 вопросов, не объединённых какой-либо темой.

Второй раунд – Тематический раунд – состоит из 8 вопросов, объединённых одной темой.

Третий раунд – Тематический раунд – состоит из 8 вопросов, объединённых одной темой.

Четвёртый раунд – Тематический раунд – состоит из 8 вопросов, объединённых одной темой.

V ОЦЕНИВАНИЕ

- Команды за правильные ответы получают баллы. За 1 (один) правильный ответ – 1 (один) балл.
- В конце каждого вопроса есть уточнение сколько баллов команда может получить в случае правильного ответа, и что подразумевается под правильным ответом.
- Неправильный ответ или отсутствие ответа не отнимают баллы у команды.

VI РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

Места в Игре

Распределение команд по местам в Игре производится в соответствии с нижеследующими показателям (показатели указаны в приоритетном порядке):

1. сумма набранных командой баллов;
2. количество выигранных командой раундов (раунды, в которых команда набрала наибольшее количество баллов в сравнении с другими участвующими в Игре командами);
3. лучшие места в невыигранных раундах.

После окончания игры, организаторы перепроверяют результаты.

Места в отборочном этапе Чемпионата

Распределение мест в отборочных играх Чемпионатов производится в соответствии с нижеследующими показателям (показатели указаны в приоритетном порядке):

1. сумма набранных баллов во всех играх отборочного этапа Чемпионата;
2. лучшее место в последней отборочной игре Чемпионата;
3. лучшие места в предыдущих отборочных играх Чемпионата.

Финал

Результаты команд, прошедших в финальную игру Чемпионата, обнуляются: баллы, набранные в отборочном этапе, не влияют на результаты и места в Финале.

В финальной игре одновременно, на одних и тех же вопросах, играют 25 команд из трёх категорий:

- 10 лучших команд по итогам отборочных игр гимназического цикла;
- 10 лучших команд по итогам отборочных игр лицейского цикла;
- 5 лучших команд, состоящих из детей из групп риска.

В финале будет два зачёта: зачёт среди команд гимназического цикла, и зачёт среди команд лицейского цикла. Команды, состоящие из детей из групп риска, будут соревноваться с другими командами в равных условиях, и претендовать на места в соответствии своего возраста. Это может быть в рамках зачёта гимназического цикла, или в рамках зачёта лицейского цикла.

VII НАГРАЖДЕНИЕ И ПРИЗЫ

Отборочный этап

Все команды, принявшие участие в Отборочном этапе Чемпионата, но не прошедшие в Финал, получают дипломы за участие (Один диплом на команду в цифровом варианте).

Финал

Все 25 команд, прошедшие в финал, получают персональный пакет участников финалиста (экорюкзак, многоразовая бутылка для воды, ручка и блокнот с символикой Чемпионата). Каждая команда получит по настольной игре (1 набор на команду) и набор книг.

Гимназический цикл (Финал)

Команды, занявшие 1, 2 и 3 места награждаются персональными дипломами, медалями. Команда-победительница получает кубок Чемпионата гимназического цикла.

Лицейский цикл (Финал)

Команды, занявшие 1, 2 и 3 места награждаются персональными дипломами, медалями. Команда-победительница получает кубок Чемпионата лицейского цикла.

Команды-финалисты, не занявшие призовые места ни в одном из зачётов получают командные дипломы.

VIII ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Отборочный этап (онлайн-игры)

- В каждом классе, в котором будет играть команда, должен быть подключённый к интернету компьютер или другое устройство. Для удобства лучше вывести изображение на один экран, с которого всем участникам команды будут видны вопросы.
- Размеры игрового стола должны позволять членам команды сидеть с соблюдением социальной дистанции. Игровой стол можно соорудить, сдвинув несколько парт.

Финал

Всё техническое оснащение и необходимые материалы для финальной игры Чемпионата, организаторы Чемпионата берут на себя. Условия проведения финала могут измениться, в случае ухудшения эпидемиологической ситуации. В этом случае оргкомитет Чемпионата огласит новые условия проведения финальной игры в отдельном порядке.

IX ТРАНСПОРТ, ЛОГИСТИКА И ПИТАНИЕ

Транспорт

Транспортные расходы на проезд (тур-ретур) участников (команда (максимум 6 игроков) + 1 сопровождающий учитель), прошедших в финал, организаторы Чемпионата берут на себя. Условия покрытия транспортных расходов обсуждается с каждой командой в отдельности.

Логистика

Каждая школа самостоятельно назначает ответственное лицо из педагогов для сопровождения команды на финальную игру. Сопровождающий учитель берёт на себя ответственность за организацию участников к месту сбора для отправки в Кишинёв и из Кишинёва в место отправления.

Питание

На финальной игре предусмотрено питание для всех участников, включая сопровождающих.