

Утверждено
Председатель
Ассоциации интеллектуальных игр РМ
Поляков Евгений

РЕГЛАМЕНТ

Турнира по интеллектуальным играм среди лицеистов муниципия Кишинэу

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1.** Настоящий Регламент определяет порядок организации и проведения Турнира по интеллектуальным играм среди лицеистов муниципия Кишинэу (далее – Турнир).
- 1.2.** Турнир реализует Ассоциация интеллектуальных игр Республики совместно с Главным управлением образования, молодёжи и спорта Муниципального совета Кишинёва (далее – Организаторы).
- 1.3.** Участники – учащиеся 10-12 классов из всех учебных заведений муниципия Кишинэу.

II. СТРУКТУРА ТУРНИРА

2.1. Турнир состоит из 2 этапов:

1. Отборочный этап;
2. Финал.

2.2. Отборочный этап.

- 2.2.1. Отборочный этап пройдёт в онлайн-формате 20 марта 2024 года, с 14:00.
- 2.2.2. Команды соревнуются на уровне своего сектора (Ботаника, Буюканы, Центр, Чеканы и Рышкановка).
- 2.2.3. В финал проходит 4 команды с лучшим результатом в своём секторе.

2.3. Финал

- 2.3.1. Финальная игра Турнира пройдёт в марте 2024.
- 2.3.2. Мероприятие пройдёт в зале Clasa Viitorului, Кишинёвского Государственного Педагогического Университета имени Иона Крянгэ.
- 2.3.3. В Финале примут участие 25 команд:
 - 20 команд с лучшими результатами в отборочной онлайн-игре: по 4 команды из каждого сектора муниципия Кишинэу (Ботаника, Буюканы, Центр, Чеканы, Рышкановка).
 - 5 команд, получивших уайлд-кард от Организаторов.



III. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

- 3.1.** Участники Турнира - ученики 10-12 классов из учебных заведений мун. Кишинэу.
- 3.2.** Количество команд из одного учебного заведения, участвующих в Отборочном этапе, не ограничено.
- 3.3.** Игрок не может принимать участие в Игре за более чем одну Команду.
- 3.4.** Все игроки Команды обязуются играть с соблюдением принципа честной игры.

IV. ОТБОРОЧНЫЙ ЭТАП

- 4.1.** Игра проходит на онлайн-платформе, разработанной Организаторами. Все команды заблаговременно получают ссылку на регистрацию и инструкцию. Чтобы получить доступ к отборочной игре, необходимо пройти по ссылке
сектор Буюканы: <https://forms.gle/U2LTaUgsnfPiz3zw5>
сектор Ботаника: <https://forms.gle/WCnU91TygkvjUorY6>
сектор Рышкановка: <https://forms.gle/vXJsYPLLt1gAKaj6>
сектор Чеканы: <https://forms.gle/jqv4PQnVzjAGGBUz5>
сектор Центр: <https://forms.gle/nygy54DpdZmz3m6C9>
и зарегистрировать команду. После регистрации, команда получает ссылку на онлайн-платформу.
- 4.2.** Задания появляются на экране устройства: компьютера, ноутбука, планшета, смартфона.
- 4.3.** В каждом задании есть вопрос, ответ на который 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.
- 4.4.** На обдумывание каждого вопроса у Команды есть 2 минуты.
- 4.5.** Игра на СКОРОСТЬ. Задача команды – как можно быстрее преодолеть все вопросы.
- 4.6.** Вопрос нельзя сыграть повторно.
- 4.7.** Число попыток ввода ответа не ограничено.
- 4.8.** Если Команда не нашла правильный ответ, ровно через 2 минуты программа автоматически переводит её на следующий вопрос.
- 4.9.** Игра проходит одновременно на двух языках (румынском и русском), то есть все вопросы будут в двух языковых версиях. Команда самостоятельно выбирает удобную для себя языковую версию (кнопка в верхнем правом углу на игровой платформе).

V. ФИНАЛ

- 5.1.** В финальной игре одновременно принимают участие все 25 команд.
- 5.2.** Вопросы появляются на экране и их зачитывает ведущий.
- 5.3.** На обдумывание каждого вопроса у Команды есть 1 минута.
- 5.4.** В конце каждого вопроса есть уточнение, сколько нужно дать ответов и сколько баллов Команда может получить в случае правильного ответа.
- 5.5.** Ответы записываются в специальные бланки. В конце каждого раунда Команды сдают бланк Организаторам для проверки.
- 5.6.** В бланк вписывается только 1 вариант ответа. Если Команда вписала две и более



версии, Команда не получает баллы.

5.7. Неправильный ответ или отсутствие ответа не отнимают баллы у команды.

5.8. Игра проходит одновременно на двух языках (румынском и русском), то есть все вопросы будут в двух языковых версиях.

VI. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

6.1. Распределение команд по местам в Отборочном этапе производится в соответствии с нижеследующими показателям (показатели указаны в приоритетном порядке):

1. Наименьшее время, затраченное на прохождение игры;
2. Время начала игры (приоритете у команды, которая раньше начала игру).

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

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

6.3. Результаты Команд в Отборочном этапе не влияют на место в Финале.

6.4. В случае равенства баллов у двух и более команд, которое не позволяет определить призёров Турнира, между этими командами проводится Дуэль.

6.5. Структура Дуэли:

6.5.1. Ведущий зачитывает вопрос.

6.5.2. У команд есть 1 минута чтобы найти ответ на вопрос, записать его в бланк, и предоставить бланк организаторам.

6.5.3. Побеждает команда, которая быстрее предоставила бланк с правильным ответом.

6.5.4. В случае, если ни одна команда не предоставила организаторам бланк с правильным ответом в течении отведённого времени, ведущии зачитывают следующий вопрос.

6.5.5. Процесс повторяется до тех пор, пока не будут определены команды, занявшие все призовые места.

VII. НАГРАЖДЕНИЕ И ПРИЗЫ

7.1. Команды, участвующие в Финале, получают призы:

- 1 место – 3 600 лей;
- 2 место – 3 000 лей;
- 3 место – 2 400 лей;
- 4-25 места – 600 лей.

7.2. Команды, занявшие 1, 2 и 3 места, а также их координаторы, награждаются персональными дипломами, медалями и кубком.

7.3. Все команды, которые примут участие в Финале, а также их координаторы, получают дипломы за участие (один диплом на команду, и один диплом для педагога).



VIII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

8.1. Отборочный этап. У команды должен быть подключённый к интернету компьютер/планшет/смартфон.

8.2. Финал. Организаторы берут на себя техническое оснащение и материалы, необходимые для проведения Финала Турнира.

IX. ТРАНСПОРТ, ЛОГИСТИКА И ПИТАНИЕ

9.1. Транспорт. Транспортные расходы на проезд (тур-ретур) участников, прошедших в Финал, организаторы не компенсируют.

9.2. Логистика. Каждая школа самостоятельно назначает ответственное лицо из педагогов для сопровождения команды на финальное мероприятие. Сопровождающий учитель берёт на себя ответственность за организацию логистики.