

Положение о проведении городской интеллектуальной игры для старшекласников «Своя игра»

1. Общие положения

1.1. Организаторами городской игры для старшекласников «Своя игра» являются Управление образования администрации города Прокопьевска, **МБОУ ДО «Дворец детского творчества имени Ю.А. Гагарина»**, городская общественная организация «Союз учащейся молодежи».

1.2. Игра проводится в рамках реализации программы СУМ «Интеллект. Увлечение. Интерес».

1.3. В игре могут принять участие команды «знатоков» из числа учащихся 8-9, 10-11 классов образовательных учреждений.

2. Цель и задачи игры

2.1. Игра проводится с целью развития познавательного интереса старшекласников.

2.2. Игра призвана решить следующие задачи:

- создать среду, стимулирующую ребят повышать свой интеллектуальный уровень, расширять кругозор, самостоятельно приобретать знания по различным темам;
- реализовать соревновательный интерес в интеллектуальной сфере;
- пропагандировать интеллектуальные игры как действенную форму проведения содержательного досуга учащихся.

3. Сроки и место проведения игры

Игра проводится **в октябре 2017г.** в МБОУ ДО «Дворец детского творчества имени Ю.А. Гагарина».

4. Условия участия в игре

4.1. К участию в игре приглашаются команды, принимавшие участие в городской игре «Интеллектуальное многоборье». Для участия в игре командам, не принимавшим участие в игре «Интеллектуальное многоборье», необходимо подать **до 1 октября 2017г.** заявку в письменном или электронном виде в МБОУ ДО «Дворец детского творчества имени Ю.А. Гагарина» с указанием образовательного учреждения, названия команды, состава команды (Ф.И.), возраста участников (класс), капитана команды.

4.2. Игра проводится в двух возрастных группах: младшая: 8-9 класс, старшая: 10-11 класс. Возрастная группа команды определяется по старшему игроку команды.

4.3. От образовательного учреждения может быть представлено не более двух команд в каждой возрастной группе.

4.4. В младшей возрастной группе игра проходит по лигам. Право играть в высшей лиге получают команды (1/2 от общего числа), показавшие лучшие результаты в отборочной игре «Интеллектуальное многоборье». Первую лигу

составляют команды со следующими за высшей лигой результатами. Команды, не принимавшие участие в «Интеллектуальном многоборье», играют в первой лиге. Старшая возрастная группа играет без деления на лиги.

4.5. Команда допускается к участию в игре, если на момент начала игры в ее составе насчитывается не более 6 и не менее 4 человек, включая капитана (если по каким-либо причинам команда участвует в игре в неполном составе, то об этом необходимо поставить в известность ведущего).

4.6. Организационный взнос за участие в игре составляет 30 рублей от команды.

4.7. Команды, участвующие в игре, должны иметь название, общий элемент одежды, эмблему.

5. Порядок проведения игры

5.1. Игра состоит из двух этапов: первый этап – отборочный командный (письменный), второй этап - финальный, который проходит по правилам «Эрудит-квартета».

5.2. Правила первого этапа:

5.2.1.1 этап игры проводится для всех команд одновременно. Разыгрывается 6 тем. В каждой теме 5 вопросов, сложностью от 10 до 50 баллов. Для проведения этапа у команды должно быть 5 карточек для ответов.

5.2.2. Ведущий называет тему и зачитывает вопросы. Интервал между вопросами внутри темы составляет 20 секунд на вопросы сложностью 10-30 баллов, 30 секунд на вопросы сложностью 40-50 баллов. Темы зачитываются по порядку, вопросы внутри темы зачитываются также по порядку.

5.2.3. Команды не обязаны давать ответ на каждый вопрос.

5.2.4. После того, как прозвучал последний вопрос темы, в течение 30 секунд команды должны сдать листы с ответами.

5.2.5. В случае правильного ответа на вопрос к результату команды прибавляется столько очков, какова стоимость вопроса. В случае неверного ответа от результата команды вычитается столько очков, какова стоимость вопроса. Если команда не дала ответа, ее результат остается неизменным.

5.3. Команды, занявшие первые четыре места по результатам первого этапа, играют финальный бой за призовые места в своей подгруппе. Финальный бой проводится по правилам игры «Эрудит-квартет». Очки, набранные командами на предыдущем этапе, не учитываются. Команда имеет право заявить для участия в финальном бою любых четырёх игроков из своего состава. Замены в ходе финального этапа не разрешаются.

5.4. Правила игры «Эрудит-квартет»:

5.4.1. Игра состоит из трёх раундов, в каждом из которых разыгрываются 4 темы. Розыгрыш каждой темы проходит по правилам «Своей игры». Каждый игрок команды, заявленный на данную игру, обязан сыграть по одной теме в каждом раунде:

- «Открытый раунд» - перед началом боя ведущий объявляет 4 темы; команда в течение минуты определяет, кто из игроков какую тему играет;

- «Полутёмный раунд» - ведущий объявляет тему непосредственно перед ее отыгрышем; команда в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему;

- «Тёмный раунд» - команда в течение минуты определяет, в каком порядке её игроки отыгрывают темы. Ведущий объявляет темы непосредственно перед началом каждого раунда.

5.4.2.Порядок розыгрыша тем определяется до начала игры, но сообщается командам в соответствии с правилами розыгрыша раунда.

5.4.3.Если к началу раунда команда присутствует на игре в составе менее 4 человек, она отыгрывает в этом раунде количество тем, равное количеству присутствующих игроков, и получает 0 очков в пропущенных темах.

5.4.4.Результатом команды в игре является сумма очков, набранных её игроками во всех темах всех раундов. Подсчёт очков, набранных при розыгрыше одной темы, производится по правилам «Своей игры».

5.4.5.Более высокое место по итогам игры занимает команда, набравшая большую сумму очков. В случае равенства очков применяется дополнительный показатель: более высокое место занимает команда, набравшая большую сумму очков без учёта неправильных ответов.

5.4.6.Если и дополнительный показатель одинаков, разыгрывается дополнительная тема. В ней принимают участие только команды, разделившие соответствующее место. Дополнительная тема объявляется перед началом розыгрыша; команда в течение минуты определяет игрока, играющего эту тему.

5.4.7.Все вопросы, не отраженные в данном регламенте, решаются ведущим.

6.Подведение итогов и награждение

6.1.Подведение итогов игры проходит в каждой лиге по возрастным группам. Побеждают команды, набравшие большее количество баллов по итогам тура «Эрудит-квартет».

6.2.Команды, занявшие в младшей возрастной группе три первых места в первой лиге, переходят в высшую лигу. Соответственно три команды, занявшие последние места в высшей лиге, переходят в первую лигу.

6.3.Команды, занявшие призовые места в каждой из лиг в младшей возрастной группе, а также победители и призеры старшей возрастной группы награждаются грамотами Управления образования администрации города Прокопьевска.

Исполнитель: Падалко С.В., методист МБОУ ДО «Дворец детского творчества имени Ю.А. Гагарина», тел. 61-23-28.