

**УТВЕРЖДАЮ**

Председатель Рязанского регионального отделения Общероссийского общественного молодежного движения «Ассоциация студентов и студенческих объединений России»



А.Ю. Герасимова

**СОГЛАСОВАНО**

Министр образования и молодежной политики Рязанской области



О.С. Щетинкина

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель председателя Рязанской областной общественной организации Общероссийской общественной организации «Российский Союз Молодежи»



О.В. Тарасова

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении II Открытого студенческого чемпионата  
Рязанской области по интеллектуальным играм  
«Соседи»**

## 1. Общие положения.

1.1. Открытый студенческий чемпионат по интеллектуальным играм «Соседи» (в дальнейшем — Чемпионат) является официальным соревнованием. Организаторами Кубка являются:

- Рязанское региональное отделение Общероссийского общественного молодежного движения «Ассоциация студентов и студенческих объединений России» (в дальнейшем — АСО);
- Рязанская областная организация Общероссийской общественной организации «Российский союз молодежи»;
- Направление «Интеллект» РООО ООО «РСМ» (в дальнейшем – РСМ-Интеллект).

1.2. Регулирует проведение Чемпионата и руководит работой по его организации АСО.

## 2. Цели и задачи Чемпионата.

2.1. Основной целью проведения Чемпионата является развитие интеллектуальных способностей молодежи и популяризация интеллектуальных игр среди молодежи Рязанской области.

2.2. Чемпионат реализует следующие задачи:

- повышение интеллектуального уровня студентов, их творческого и созидательного потенциала;
- укрепление связей среди студенческих коллективов Рязанской области;
- выявление талантливой и инициативной молодежи;
- привлечение молодежи к участию в мероприятиях, направленных на проведение досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью;
- создание новых команд и клубов;
- активизация деятельности в уже существующих клубах, спортивная борьба за право попасть в число лучших команд региона.

## 3. Участники Чемпионата

3.1. В Чемпионате принимают участие команды, сформированные из членов общественных организаций и учащихся в образовательных организациях среднего профессионального и высшего образования города Рязани и Рязанской области.

3.2. Для участия в Кубке команде необходимо подать заявку в установленной форме («Приложение. Форма заявки на участие»). АСО подтверждает получение заявки и регистрирует команду для участия в Чемпионате.

3.3. Прием заявок осуществляется по электронной форме <https://goo.gl/forms/0wKbTijTh73Zs8Wo1>

3.4. Количество заявок от одной организации **не ограничено**, однако АСО оставляет за собой право сократить число команд, представляющих одну организацию. Организация будет уведомлена о сокращении числа команд по электронной почте.

3.5. Допускается участие сборных команд, игроки которых представляют несколько организаций при условии соблюдения прочих правил.

3.6. В случае, если в составе команды от образовательной организации участвует не студент этой организации – команда перестает представлять эту образовательную организацию.

3.7. Состав команды ограничен заявкой, замена участников команды во время Чемпионата не предусмотрена.

3.8. Игра одного участника за две и более команды категорически запрещена.

#### **4. Игровое жюри**

4.1. Игровое жюри состоит из представителей АСО и привлекаемых ими представителей и РСМ-Интеллект.

4.2. В своей работе Игровое жюри руководствуется принципами и правилами, приведенными в настоящем положении.

4.3. Игровое жюри:

- ведет протокол игры;
- оформляет турнирную таблицу;
- рассматривает предоставленные апелляции на спорные ответы;
- выносит вердикты по спорным ответам;
- определяет победителей Чемпионата.

#### **5. Схема Чемпионата.**

5.1. Чемпионат проводится в течение двух календарных месяцев.

5.2. Каждая интеллектуальная игра проводится в разных учебных заведениях с привлечением к организации представителей данного учебного заведения.

5.3. Чемпионат проводится в 4 тура (по количеству игр).

5.4. По итогам Чемпионата проводится награждение победителей и призеров.

5.5. Победитель определяется ИЖ на основании турнирной таблицы, содержащей количество баллов, полученных каждой командой в каждом из туров.

5.6. Баллы в общий зачёт получают 20 лучших команд. Команда, занявшая 1 место в игре, получает 20 баллов, 2 место - 19 баллов, 3 место - 18 баллов, каждое последующее место приносит на 1 балл меньше предыдущего.

5.7. Если несколько команд закончили игру на одном месте, они получают средний арифметический балл. (Пример: 4 команды набрали на турнире больше всех очков. в итоговой таблице будет отмечено, что эти команды поделили места с 1 по 4 и получают по 18,5 балла).

5.8. В зачёт состязания учебных заведений идут результаты 2 лучших команд учебного заведения в полном объёме+ 10% суммы результатов остальных команд учебного заведения.

#### **6. Правила игр**

##### **6.1. Правила игры «Рубикон»**

1. Игра состоит из нескольких боёв.
2. В каждом бою играют две команды.
3. За кнопками в бою стоят четыре игрока. Всего в команде не больше 7 игроков.
4. Команда должна выставить игроков на бой до объявления тем. Разные бои можно играть разными составами.
5. Каждый игрок стоит за своей кнопкой.
6. В бою задается максимум семь вопросов.
7. Бой заканчивается досрочно, когда команда набирает 4 очка.
8. Цель игроков — набрать в бою больше очков, чем соперник.
9. За победу в бою начисляется 3 балла, за ничью 1 балл, за поражение 0 баллов.
10. Чтобы ответить на вопрос, нужно нажать кнопку брейн-системы.
11. Игрок не может дважды отвечать на один вопрос.
12. Нажать кнопку можно всегда, пока ведущий не прочитал правильный ответ или не счёл правильным ответ игрока.
13. Игроки отвечают в том порядке, в котором нажали кнопку, — до правильного ответа или до конца очереди.
14. За правильный ответ игрок выбивает из боя игрока команды-соперника или зарабатывает 1 очко — на выбор. Выбить можно только игрока, стоящего напротив. Если игрока напротив нет, выбить можно любого игрока.

15. Последнего игрока в команде выбить нельзя.  
16. За неправильный ответ игрок выходит из боя или приносит команде-сопернику 1 очко — на выбор.  
17. Последний игрок в команде не может выйти из боя.

## 6.2. Правила ЧГК

1. Вопрос ЧГК — это задание, сформулированное на естественном языке, возможно, с привлечением нетекстовых элементов (изображений, звуко- и видеозаписей и т. д.). Характерными признаками вопроса ЧГК, отличающими его от других видов заданий, являются:

**Краткость задания.** Как правило, вопрос ЧГК может быть задан в течение одной минуты. Для вопросов, использующих нетекстовые элементы, время задания может достигать нескольких минут.

**Краткость ответа.** Для записи ответа на вопрос ЧГК, как правило, должно быть достаточно нескольких слов или символов.

**Элемент размышления.** Ответ на вопрос ЧГК находится путем размышления над вопросом, возможно, с использованием необходимых знаний и общечеловеческих представлений (например, о прекрасном или смешном).

**Общедоступность.** Для восприятия вопроса ЧГК и для ответа на него, как правило, не должны требоваться узкоспециальные знания.

**Метафоричность.** В тексте вопроса слова могут использоваться в переносном смысле, не в основном значении, допускаются метонимические переносы значений слов, синекдохи, аллегории, одушевление и другие тропы, характерные для литературного языка.

Если в регламенте соревнования не оговорено иное, вопросы задаются на русском языке. Вне зависимости от языка проводимого соревнования, задаваемые вопросы могут содержать фрагменты или иллюстративный материал на другом языке, который может быть указан явно либо не указан. Использование полностью иноязычных вопросов допустимо в исключительных случаях.

Ответ - изложение (как правило, в письменной форме) информации, требуемой согласно условиям вопроса. Ответ должен соответствовать вопросу по сути и по форме. Пакет вопросов (далее - пакет) представляет собой набор вопросов, подготовленных для соревнования (или его части) и расположенных в определенном порядке. Вопросный раунд проводится последовательно для всех вопросов тура. Вопросный раунд состоит из следующих частей:

- Начало вопросного раунда;
- Раздача иллюстративных материалов (если таковые используются);
- Чтение вопроса;
- Минута обсуждения;
- Сбор ответов команд;
- Оглашение ответа.

Вопросный раунд для блиц-вопроса проводится по особым правилам.

Сигналом начала минуты обсуждения является команда ведущего «**Время!**».

Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места, возвращаться на свои места, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с

кем-либо, кроме игроков своей команды, находящихся за игровым столом. В частности, запрещается общение с ведущим и секундантами.

Через 50 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «**осталось 10 секунд**».

Через 60 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «обсуждение закончено». На этом минута обсуждения заканчивается.

Через 10 секунд после сигнала «окончание обсуждения» дается сигнал «прошу собрать ответы». До этого сигнала капитан (или другой игрок) команды обязан написать ответ на карточке и поднять эту карточку над головой. Если у команды нет ответа, незаполненная карточка все равно должна быть поднята. После сигнала «прошу собрать ответы» поднятую карточку уже нельзя опустить или заменить поднятую карточку, а также изменить написанный на ней ответ.

После того, как сбор ответов команд закончен, ведущий читает авторский ответ. Если авторский ответ содержит нетекстовые элементы, ведущий воспроизводит их сам или руководит их воспроизведением, следуя указаниям в тексте ответа.

2. В каждый момент за игровым столом могут находиться не более 6 игроков. Игроки команды, не принимающие участия в игре в данный момент, называются запасными. Замена игрока (ввод в игру запасного игрока) может производиться только в перерывах между турами. Игрок, опоздавший к началу тура, имеет право занять свое место только в перерыве между вопросными раундами с разрешения ведущего.

3. Победу в игре одерживает команда, давшая наибольшее количество правильных ответов.

### **6.3. Правила игры «Брейн-ринг»**

1. Одновременно играют две команды по шесть человек в каждой.

2. Ведущий зачитывает вопрос. При окончании чтения вопроса подаётся команда «Время». После светового или звукового сигнала, свидетельствующего о начале обсуждения, команда может нажать на кнопку «Брейн-системы». Если команда нажимает на кнопку до сигнала, фиксируется «фальстарт» и команда теряет право отвечать на этот вопрос. В этом случае второй команде даётся 20 секунд на обдумывание заданного вопроса. За правильный ответ команде начисляется один балл. Если первая команда ответила неправильно, вторая продолжает обдумывание вопроса и, в свою очередь, сообщает о своей готовности отвечать нажатием на кнопку. Команда имеет право не отвечать на вопрос. На обдумывание вопроса обеим командам отводится минута, однако, после ответа первой команды или фальстарта, на обдумывание команде соперника даётся 20 секунд.

3. Бои проводятся на фиксированное, заранее оговоренное, количество вопросов (5, 7, 9 и т.д.). Команда, ответившая на большее число вопросов (набравшая большее количество баллов) объявляется победителем. Также в бою может быть зафиксирована ничья. Если по окончании боя счёт остаётся ничейным, а по схеме игр необходимо выявить победителя, задаются дополнительные вопросы, пока одна из команд не даст правильного ответа.

4. Схема, расписание и распределение команд по отборочным группам определяются перед началом игры и доводятся до участников.

### **6.4. Правила игры «Эрудит-квартет»**

1. Игра состоит из трёх боев, в каждом из которых разыгрывается четыре раунда. Каждый игрок команды обязан сыграть по одному раунду в каждом бое.

2. Виды боев.

«Светлый бой». Перед началом боя ведущий объявляет темы раундов, и капитан команды в течение минуты определяет, кто из игроков играет в каком раунде.

«Полутемный бой». Ведущий объявляет тему непосредственно перед началом раунда, и капитан команды в течение 20 секунд определяет игрока, играющего этот раунд.

«Темный бой». Перед началом боя ведущий заранее определяет последовательность тем, не объявляя их. Затем капитан в течение минуты определяет, кто из игроков играет в каком раунде, после чего ведущий зачитывает темы непосредственно перед началом каждого раунда.

3. В каждом раунде боя разыгрываются 5 вопросов, объединённых общей игровой темой. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (10, 20, 30, 40 и 50 очков).

4. Очки, набранные игроком в каждом раунде, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды в раундах боёв, суммируются.

## **7. Награждение победителей**

7.1. Команды, занявшие первое, второе и третье места в Чемпионате награждаются дипломами и призами.

7.2. Спонсоры Чемпионата, по согласованию с АСО и ИЖ, могут устанавливать собственные призы и награды победителям и участникам Чемпионата.

## **8. Заключительные положения**

8.1. Контакты ответственного представителя АСО:

Адрес электронной почты: [asorzni@yandex.ru](mailto:asorzni@yandex.ru);

Телефон +7 980 502 08 12, Гранаткин Максим

Актуальная информация будет появляться в официальной группе Рязанского регионального отделения АСО Вконтакте [https://vk.com/aso\\_ryazan](https://vk.com/aso_ryazan) и группе чемпионата <https://vk.com/sosedyrzn>