

# Турнир школьных команд

## «Интеллект-клуб»

### Аннотация:

Московский турнир школьных команд «Интеллект-клуб» проводится в 27-й раз в целях стимулирования интереса учащихся средних общеобразовательных учреждений г. Москвы к получению знаний в различных областях науки, а также создания условий для повышения мотивации учащихся средних общеобразовательных учреждений г. Москвы к обучению и подготовке к Единому государственному экзамену и Государственной итоговой аттестации.

С 2010 г. по 2023 г. проведены 26 серий Турнира: «Космические горизонты», «История Великих побед», «Знаменательные события в истории России», «Научные закономерности и случайности», «Изобретатели и их изобретения» и др., в которых приняли участие учащиеся более ста средних общеобразовательных учреждений из г. Москвы.

Учредители и Организаторы, проводя очередной Турнир, ждут от его участников новых творческих открытий и побед.

# Положение о проведении в 2024 году

## 1. Общие положения

1.1 Турнир проводится в течение учебного года.

1.2 Для проведения Турнира формируется Оргкомитет из числа Учредителей и Исполнителей программы. Оргкомитет утверждает график и время проведения этапов Турнира, утверждает темы, содержание вопросов, следит за ходом соревнований, отвечает за награждение победителей и освещение турнира в средствах массовой информации.

## 2. Цели и задачи

### 2.1 Цели:

- активизация интереса учащихся средних общеобразовательных учреждений г. Москвы к получению знаний в различных областях науки (истории России, естественных наук (химии, физики, биологии), литературы, языковедении, обществоведении, информатики и др. технических наук математики);

- выявление и поддержка лиц, проявивших выдающиеся способности по итогам интеллектуальных турниров среди учащихся средних образовательных учреждений г. Москвы;

- активизация и развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся средних общеобразовательных учреждений г. Москвы;

- развитие у учащихся средних общеобразовательных учреждений г. Москвы навыков межличностного общения и умения действовать в коллективе;

- развитие у учащихся средних общеобразовательных учреждений г. Москвы способности принимать решения и брать на себя ответственность за них;

- создание условий для повышения мотивации учащихся средних общеобразовательных учреждений г. Москвы к обучению и подготовке к Единому государственному экзамену и Государственной итоговой аттестации;
- популяризация через СМИ цивилизованных форм досуга.

## **2.2 Задачи:**

- внедрение игровых методов обучения в образовательный процесс и, как следствие, придание большего импульса к стремлению получить новые знания и навыки;

- организация социально-значимой внеурочной деятельности учащихся средних общеобразовательных учреждений в форме соревнований по интеллектуальным играм;

- предоставление дополнительных возможностей для интеллектуальной и творческой самореализации учащихся средних общеобразовательных учреждений;

- расширение и развитие интеллектуального движения путем вовлечения в него новых школьных команд;

- мониторинг общего уровня интеллектуального развития учащихся средних общеобразовательных учреждений.

## **3. Регламент Турнира**

### **3.1 Турнирный сезон делиться на две серии игр:**

- Весенняя серия игр (март – апрель),
- Осенняя серия игр (октябрь —ноябрь).

Каждая серия игр проводится по схеме, описанной в п. 3.2.

### **3.2 Схема проведения серий игр Турнира:**

- Количество игр Отборочного тура зависит от количества команд, подавших заявку на участие в Турнире;

- В каждом игровом дне Отборочного тура принимают участие от 8 до 16 команд.

### **Отборочный тур (1-й Игровой день):**

- *1 этап* – игры на право выхода во 2-й этап. Во 2-й этап выходят 6 команд, показавшие лучшие результаты по итогам 1 этапа.

- *2 этап* – среди команд разыгрываются 1, 2 и 3 места Игрового дня, для определения соперников в полуфинале. Все команды-участники 2 этапа приглашаются к участию в Финальном туре со стадии 1/2 Финала.

### **Финальный тур (2-й Игровой день):**

- *1/2 Финала* – 6 команд, показавшие наилучшие результаты, переходят в Финал.

- *Финал* – среди команд разыгрываются 1, 2 и 3 места серии Турнира.

#### Примечание:

1) *В целях совершенствования проведения Турнира организационный комитет имеет право вносить изменения в схему проведения игр с последующим оповещением команд-участниц.*

2) *Распределение команд по игровым турам осуществляется при помощи жеребьевки.*

### **3.3 Формирование команд для участия в Турнире**

- Команды должны быть сформированы из учащихся 9-11 классов средних общеобразовательных учебных учреждений;

- Количество участников в команде – 5 человек (+ запасные на усмотрение педагогов-руководителей команд);

- Количество команд от одного учебного заведения – не более 2, если учебное заведение впервые принимает участие в Турнире; не более 3 для постоянных участников Турнира.

### **3.4 Заявки на участие команд в Турнире**

- Все команды принимают участие в Осеннем и Весеннем сезоне Турнира на основе заявки установленного образца;

- Форма заявки для участия команды в Турнире публикуется на сайте <http://i-klub.ru> не позднее, чем за 21 день до начала 1-ой Отборочной игры Осеннего/Весеннего сезона;

- Заявки на участие в Турнире подаются в Оргкомитет Турнира:

адрес в INTERNET <http://i-klub.ru> E-mail: [i-klub@bk.ru](mailto:i-klub@bk.ru)

- Срок окончания приема заявок: не позднее, чем за 7 дней до начала 1-й Отборочной игры Осеннего/Весеннего сезона.

### **3.5 Общие правила проведения игр Турнира**

**3.5.1** Правила и порядок проведения игр турнира в онлайн-формате описаны в Приложении 1.

#### **3.5.2 Правила проведения игр Турнира в очном формате.**

Основной принцип игры: побеждает та команда, которая большее число раз раньше других правильно ответит на заданный вопрос.

- В каждой игре Игрового дня командам задают по 10 вопросов на заданную тематику. В случае, если по истечении 10 вопросов не выявляются победители, командам могут быть заданы дополнительные вопросы (в отборочных играх количество вопросов может быть уменьшено).

- Существует запрет отвечать до определенного момента, обозначенного командой ведущего «Время!» и специальным звуковым сигналом. Если команда нарушает этот запрет (допускает фальстарт), она лишается права отвечать на этот вопрос.

- Показателем готовности команды ответить служит звуковой и световой сигнал, которым управляет капитан или специально определенный им человек. Максимальный лимит времени составляет 1 минуту.

- Капитан может ответить сам или назначить отвечающим другого игрока.

- В случае если первая команда отвечает на вопрос неправильно, оставшимся командам дается на ответ время, оставшееся от минуты на момент ответа первой команды.

Во время игры участникам запрещается:

- мешать другим командам;
- пользоваться справочниками и изданиями в любом виде;
- пользоваться компьютерами, телефонами и другими видами техники, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям;
- делать вызовы с мобильного телефона во время игры, пользоваться INTERNET, любыми мобильными приложениями;
- выкрикивать с места;
- портить имущество, а также неаккуратно обращаться с техническим оборудованием;
- оскорблять участников, ведущего, администратора или технические службы турнира.

За несоблюдение данных правил игрок/игроки покидает/покидают игровое пространство, и команда лишается права ответа на вопрос. При повторном нарушении правил команда дисквалифицируется. При грубом нарушении правил команда может быть отстранена от игры и дисквалифицирована по решению организационного комитета турнира.

При возникновении спорной ситуации ведущий, на свое усмотрение, может сменить вопрос.

- Перед началом игры все игроки обязаны отключить мобильные телефоны.

- При чтении очередного вопроса ведущий вправе самостоятельно заменить вопрос запасным, если будет допущена ошибка в прочтении или выявлена фактическая ошибка в тексте вопроса.

- Прочие вопросы, которые не регулирует данное Положение, Оргкомитет решает по собственному усмотрению.

### **3.6 Тематика Турнира**

Игры Турнира проводятся по следующим тематическим направлениям:

- *Историческое направление* («Всемирная история и история России в лицах и событиях»). Направление включает в себя вопросы, касающиеся известных исторических личностей и знаменательных событий в истории.

- *Направление Естественных и Технических наук* («Научные закономерности и случайности»). Направление включает в себя вопросы из областей естественного цикла наук: биологии, физики, химии, географии, экологии, астрономии.

Все вопросы подразумевают общие знания по конкретной теме, основываясь на которых, путем логических рассуждений, можно прийти к правильному ответу.

*Конкретная тема на очередную игру дается не позднее, чем за 7 дней до даты проведения игры.*

### **3.7 Разрешение споров.**

Для соблюдения Регламента Турнира формируется Счетная комиссия, состоящая из 5 человек во главе с председателем. Все спорные вопросы решаются Счетной комиссией Турнира в присутствии капитана и руководителя команды. В случае, если Счетная комиссия и команда не приходят к единогласию, капитан или руководитель команды имеет право подать письменную жалобу в Организационный комитет Турнира.

Для проведения Турнира формируется экспертная комиссия (жюри) из числа преподавателей высших учебных заведений. Экспертная комиссия проверяет и утверждает пакет уникальных вопросов на игру.

### **4. Наградной фонд Турнира:**

- Команда, занявшая 1 место в Финальных играх Турнира, награждается Кубком за «1 место» и ценными призами;

- Команда, занявшая 2 место в Финальных играх Турнира, награждается Кубком за «2 место» и ценными призами;
- Команда, занявшая 3 место в Финальных играх Турнира, награждается Кубком за «3 место» и ценными призами;
- Все участники награждаются дипломами и сувенирной продукцией;
- Специальными «Благодарностями» награждаются педагоги, принимавшие участие в подготовке и курирующие команды в Турнире.

#### **5. Изменение даты и сроков проведения игр турнира.**

- Положение, сроки и даты проведения игр могут быть изменены организационным комитетом турнира в силу внешних факторов с дальнейшим оповещением участников.

## Приложение 1

### 1.1 Порядок проведения игр турнира в онлайн-формате.

- Накануне игры ответственному лицу и капитану команды будет предоставлена ссылка на специально созданную конференцию на видео-платформе (Zoom, Discord и др.), по которой участники должны будут присоединиться к конференции не позднее назначенного организационным комитетом времени.

- Ответственное лицо и капитан команды обязаны удостовериться, что все участники команд имеют стабильный доступ в интернет и необходимое техническое оборудование. Организационный комитет не несет ответственности за техническое обеспечение участников турнира.

- Сообщать пароль и идентификатор конференции, делиться ссылкой на сервер игры с третьими лицами, не принимающими участие в игре, запрещается. Команда, нарушившая это правило будет дисквалифицирована.

- При изменении состава команды, отказа команды от участия в турнире, ответственному лицу необходимо сообщить об этом организационному комитету не позднее, чем за 1 день до объявленной даты игры.

### 1.2 Правила игры.

- После перехода по ссылке участники команд проходят идентификацию и распределяются администратором по игровым комнатам. Каждой команде будет присвоена отдельная конференция для обсуждений внутри общей сессии. Переход в конференцию другой команды считается нарушением. Команда, нарушившая правила турнира, лишается права ответить на текущий и следующий вопросы. При повторном нарушении правил - команда дисквалифицируется.

- После распределения участники могут перейти в свою конференцию для проверки работы технического оборудования.

- Для проверки соблюдения правил турнира в каждой отдельной конференции может находиться член организационного комитета.

- Перед началом игры участники обязаны вернуться в общую конференцию для ознакомления с правилами и положением турнира.

- Включать микрофон в общем лобби игры имеет право только ведущий, администраторы, и капитаны команд.

Игрокам запрещается отвечать во время:

- ответа другой команды,
- объяснения правил,
- когда ведущий задает вопрос или дает пояснение к ответу.

- Никнейм участников обязательно должен содержать их реальное Имя и Фамилию, написанные на кириллице и указанные в заявке. Использование псевдонимов, символов, знаков препинания и цифр запрещено.

- За оскорбление участников, ведущего, администратора или технических служб турнира, команда теряет возможность ответить на текущий вопрос, при повторном нарушении покидает игровое пространство.

### **1.3 Правки и изменения.**

- Организационный комитет турнира по своему усмотрению может вносить изменения и правки в правила и порядок проведения игр в онлайн формате.

- Обо всех изменениях в правилах и порядке проведения игр турнира участники будут оповещены организационным комитетом заранее.