

The background features a decorative graphic consisting of three overlapping circles in shades of blue, arranged in a diagonal line from the top right to the bottom right. Two thin blue lines intersect at the top left corner, forming a large triangle that frames the text.

# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

**Общероссийский синхронный фестиваль интеллектуальных  
игр для школьников «ЦЕНТАВР-2017-18»**

**Московский Центр интеллектуальных игр «Сириус»  
<http://moskvasirius.ru/>**



## ВВЕДЕНИЕ

Данное пособие предназначено для организаторов Общероссийского синхронного фестиваля интеллектуальных игр для школьников «ЦЕНТАВР», систематизирует правила организации и направлено на приведение к единым требованиям проведения номинаций фестиваля.

Номинациями фестиваля являются интеллектуальные игры:

- «Что? Где? Почему?»
- «Своя игра» / «Свояк»
- «Эрудит-квартет»
- «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок»

## ПОДГОТОВКА

Помещение.

Помещение должно быть оборудовано соответствующими техническими возможностями и соответствовать СНИПам. Обычный класс в школе или кабинет в Центре дополнительного образования вполне подойдет. В помещении для участия должны быть:

- стол для каждой из команд + как минимум один стол для Игрового жюри;
- посадочные места для каждого знатока + для членов игрового жюри;
- микрофон и усилительная аппаратура по необходимости.

Знатоки - участники мероприятия:

- обязаны соответствовать требованиям возрастной категории, количественному составу в команде;
- могут иметь при себе чистый блокнот, либо иные чистые листы бумаги, ручку, карандаш;
- не могут иметь при себе сотовые телефоны, любые гаджеты, информационные источники, которые прямо или косвенно могут привести к распознаванию ответа.



## ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ (ЧГП)?

При получении вопросной базы в Личном кабинете, руководители Площадки скачивают и готовят её к проведению мероприятия. **Разрешена косметическая редакция вопросной базы.** Она не должна менять смысл, стилистику вопроса, но иногда крайне необходима, особенно при учёте национальных особенностей или иных обстоятельствах, в том числе и технического характера.

**Ведущему необходимо внимательно прочитать текст вопросной базы,** разобраться с ударениями, принять во внимание рекомендации автора или редактора по чтению вопроса, если они есть.

Для организации ЧГП **необходимо решить вопрос с фиксатором времени.** В принципе, это может быть что угодно, в том числе и обыкновенные механические часы с секундной стрелкой. Наиболее продвинутые организаторы скачивают на гаджеты или телефоны электронные будильники и устанавливают специальные режимы подачи сигнала через 15, 30 и 60 секунд. Это идеальный вариант.

Все ответы команды должны писать и подавать на специальных, подготовленных руководителем Площадки бланках (Образец: приложение №2 / отдельный файл).

 <p>МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР интеллектуальных игр «СИРИУС»</p>	<input type="text"/>
Команда _____	<input type="text"/>

На бланке указывается название команды, а в правом верхнем углу, в кружочке, указывается номер вопроса, на который команда дает ответ.

**Бланков должно быть подготовлено достаточно,** то есть с запасом.

Часто в пакетах вопросов присутствует «раздатка». Раздатка - это материал в виде текста или рисунка к вопросу, который на отдельном листочке подготовлен к тому, чтобы его в таком виде выдали каждой команде. **Раздатку нужно подготовить** (распечатать, разрезать) **заранее.** Раздатку необходимо раздавать так, как указано автором или редактором в комментарии к данному вопросу. Если рекомендаций не следует, значит, она раздаётся классическим вариантом, рубашкой вверх и переворачивается членами команды только после сигнала ведущего. Как правило, таким сигналом служит слово «время».



РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КЛУБОВ  
**МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**  
**«СИРИУС»**

**НАЧАЛО**

Команда, которая прибывает на игру, обязана заполнить заявку (Приложение №1 / отдельный файл) и подать её в Игровое жюри / ведущему.



МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР  
«СИРИУС»

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2017/18 г.

**ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ**

Команды \_\_\_\_\_ в турнире

по игре \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_ капитан
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_

<http://moskvasirius.ru/>

В нашем случае Игровое жюри и ведущий, как правило, одно и то же лицо. Организаторам не запрещается привлекать к работе иных, доверенных лиц, в качестве помощников.

Игровое жюри (он же как, правило, руководитель Площадки) фиксирует участие команды по поданной заявке в турнирной таблице (Приложение №3 / отдельный файл), в той же таблице, в которой будет фиксировать результаты. Заявку можно подавать один раз за этап, во время проведения номинации ЧГП.

**Сдав заявку, команда готовится к игре. Все команды сидят за столами на расстоянии, достаточном для комфортной игры. В руках ручки или карандаши, на столе чистые листы бумаги или блокноты. Категорически запрещено иметь в свободном доступе телефоны, гаджеты, прочие источники информации.**

**Ведущий объявляет информацию о том, что знатоки играют турнир – этап Общероссийского синхронного фестиваля «Центавр-2017-18», объявляют номинацию (то есть игру, в которую будут играть), номер этапа.**



**Напоминает о моратории на вопросную базу** (запрете обсуждения в социальных сетях, с участниками других Площадок, иным способом, который может привести к огласке вопроса или правильного ответа).

**Напоминаются правила игры:**

1. Вопрос читается всем командам одновременно и только один раз.  
2. Время на обдумывание – 70 секунд: 60 секунд основного времени + 10 секунд на запись ответа. Если капитан команды не поднял бланк ответа в руке (выше головы) в течение 70 секунд, ответ команды не принимается. **Именно капитан команды или игрок им уполномоченный, и именно с бланком ответа.** Обращаем внимание на то, что участники в возбуждённом состоянии часто машинально поднимают руку в тот момент, когда ответ ещё не готов. Это является грубым нарушением. На первый раз выносится предупреждение, последующие разы применяется дисквалификация. Во втором случае на один вопрос, в третьем случае – до конца этапа.

3. Все команды Площадки играют одновременно. Команда пишет ответы на отдельных бланках (листочках) и сдаёт их в Игровое жюри (ведущему или его помощнику). Сдавать ответ команда имеет право в тот момент времени обдумывания, когда считает нужным это сделать.

4. Если команда сдаёт ответ в первые 15 секунд, то за правильный ответ она получает +3 очка, или -3 (минус три) очка за неправильный ответ.

Если команда сдаёт ответ во вторые 15 секунд (с 16-й по 30-ю секунду), то получает +2 очка за правильный ответ и -2 (минус два) очка за неправильный ответ.

Если команда сдаёт ответ в пределах временного интервала с 31-ой по 70-ю секунду, то отрицательных баллов она не получает, а за правильный ответ получает +1 балл.

*Кроме этого, в ЧГП команда имеет право один раз за игру оставить двух игроков за столом и удвоить очки за правильный ответ, и оставить одного игрока, утроить очки за правильный ответ. Если при этом игрок(и) отвечает неправильно, то удвоение или утроение отрицательных очков не происходит. Данное правило **НЕ ПРИМЕНЯЕТСЯ при проведении фестиваля «Центавр».***

5. После того, как все команды сдали бланки ответов или по истечении всего временного интервала, отведённого на обдумывание и запись ответа, то есть по истечении 70 секунд, ведущий оглашает правильный ответ и критерии зачёта. Ответы, поданные с опозданием, по истечении 70 секунд, не принимаются.

Далее читается вопрос номер два.

Особое внимание Игровому жюри необходимо обратить на критерии зачёта ответа. Ведущий (ИЖ), самостоятельно определяет правильность ответа. Если участник, команда не согласны с решением ИЖ Площадки, они имеют право письменно в произвольной форме обратиться по данному вопросу в Федеральное



ИЖ, а если решение ФИЖ их не устроит, то и в Федеральное апелляционное жюри (ФАЖ). Решение ФАЖ окончательное.

В случае если команда сдала бланк, на котором записаны два разных ответа, ИЖ обязано выбрать неверный. Если в вопросе требовалось ответить двумя словами, а в ответе одно или три, пусть даже самых верных, ответ не засчитывается как не удовлетворяющий форме ответа.

Организаторы обязаны сохранять все бланки ответов команд, турнирные таблицы, иные материалы, связанные с организацией и проведением фестиваля на своей Площадке в течение месяца со дня окончания фестиваля, либо иного срока, обозначенного ФИЖ, ФАЖ или КДК. Нарушение данного подхода влечёт за собой, при возникновении спорных моментов, рассмотрение спора не в пользу организатора Площадки.

## СВОЯ ИГРА / СВОЯК

«Своя игра» на фестивале играется в индивидуальном и командном зачёте.

В нашем случае играть номинацию будут все участники Площадки одновременно и в личном, и в командном зачёте.

Все участники садятся в разных местах класса таким образом, чтобы рядом не было членов его команды. Можно сидеть с участниками из других команд или отдельно.

Ведущему перед началом этапа нужно попросить подняться знатоков каждой команды, чтобы убедиться, все ли из них сидят в разных местах.

Каждому участнику выдаётся специальный бланк (как правило, он присылается вместе с вопросной базой, его нужно распечатать, то есть подготовить достаточно, чтобы хватило всем участникам), в который он будет вписывать ответы. Образец вы видите ниже. В данном случае он уменьшен, а действительный будет располагаться в альбомной ориентации.



ФИО \_\_\_\_\_ Команда \_\_\_\_\_ Класс \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_ Всего очков \_\_\_\_\_

	Россия	Музыкальные инструменты на Б	Пятиугольная	Кончается на -КАР-	Пословицы и поговорки	Металлы	Сказки
10							
20							
30							
40							
50							



РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КЛУБОВ  
**МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**  
**«СИРИУС»**

Необходимо добиться того, чтобы знатоки внимательно заполнили первую строчку над таблицей (информационные данные). В графе ФИО, как минимум, должны быть написаны Фамилия и Имя полностью, так как часто дети пишут: Маша К., С. Мухаммедов, Гриша. Далее: Команда, Класс, Дата. Данные «Всего очков» заполняются после завершения номинации путём суммирования очков, полученных знатоком за каждую тему. Очки за каждую тему записываются внизу. Название тем вписаны в первую строчку таблицы.

В «Своейке», как и в других играх, где используются вопросные базы с темами («Эрудит-квартет», «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок»), название темы помогает знатоку прийти к правильному ответу. Помогает, но не обеспечивает. По этому поводу бывают недопонимания у несведущих, которые думают, что если тема называется «Металлы», то речь обязательно должна быть об алюминии или меди, но никак не о «Чёрный кофе» или «градусник».

Есть ещё такие особенности, как «Матричные темы», когда какая-то буква, пара букв, тройка или более составляют матрицу, которая обязательно присутствует в ответе. Например, матрица «СИ». Ответы могут быть: «СИрена», «ХироСИма», «ИваСИ». «В «Своей игре» допускается, что в ответе матричной темы будет несколько слов, и матрица будет хотя бы в одном слове. В редких случаях может быть так, что матрица является концом первого слова и началом второго. Например, матрица «КИЕВ», в ответе «диКИЕ Волки».

В каждой теме пять вопросов. Каждый вопрос имеет свою цену от 10 до 50 очков, которые указаны в первом столбике.

У каждого знатока ручка и карандаш. Ручка для записи ответа, а карандаш для последующей системы контроля. Мы о ней скажем чуть позже.

## НАЧАЛО ИГРЫ

Ведущий объявляет информацию о том, что **знатоки играют этап турнира Общероссийского синхронного фестиваля «Центавр», объявляют номинацию (то есть игру, в которую будут играть), номер этапа.**

**Напоминает о моратории на вопросную базу** (запрете обсуждения в социальных сетях, с участниками других Площадок, иным способом, который может привести к огласке вопроса или правильного ответа).

### **Напоминаются правила игры:**

Ведущий читает первую тему, начиная с первого вопроса. Вопрос зачитывается сначала один раз, через 2-3 секунды перечитывается второй раз, делается пауза 5-7 секунд и зачитывается следующий вопрос. То есть перерыв между вопросами небольшой, тут нет минуты на обдумывание. Подумать на 4-й и 5-й вопрос можно дать чуть больше времени, но не более 10 секунд.

После того как тема зачитана, для наглядности целесообразно подвести итоги. На одной из наших Площадок это делают следующим образом.



РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КЛУБОВ  
**МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**  
**«СИРИУС»**

После того как тема зачитана, ведущий просит поменять ручки на карандаши и передать свою работу соседу из другой команды, который будет её проверять. После этого повторяет первый вопрос и даёт на него ответ, поясняя критерии зачёта. Затем зачитывает второй ответ, и так далее. Когда все ответы оглашены, знатоки подсчитывают очки по данной теме.

Ведущий просит подняться знатоков первой команды, опрашивает каждого из них, спрашивая, сколько очков им набрано и суммируя их. Таким образом, уже через пару минут на доске в левом столбике записаны все команды, а справа у них проставлены результаты по первой теме. Далее всё повторяется с каждой темой. В конце подводятся итоги в командном зачёте. Подобная наглядность придаёт эффект игре. В конце игры знатоки должны посчитать все свои очки, набранные за каждую тему и вывести общий результат, который они должны записать в строчку в правом верхнем углу. Это число и будет их результатом в личном зачёте на данном этапе.

Нужно учесть, что особенно при первых самостоятельных подсчётах, процент неправильных результатов у знатоков пятых классов может составлять до 30%. Поэтому перед отправкой результатов их обязательно нужно перепроверить.

Кроме этого, они не всегда могут сразу понять, что значит минус пятьдесят. После объяснения того, как получается данный результат, обычно сразу же пятиклашки начинают считать правильно.

**Как считать очки?** Если игрок дал правильный ответ, то получает «плюс» то количество очков, которому соответствовал вопрос. Если он дал неправильный ответ, то данное количество очков у него отнимается. На любой вопрос можно ответ не давать. В этом случае игрок не получает и не теряет очки. Он может оставить ячейку пустой, а может там просто поставить прочерк.

**Имеет ли право игрок зачеркнуть ранее данный ответ? И можно ли написать другой?** Положительный ответ на оба вопроса. Можно и зачеркнуть, и написать новый. Только в этом случае зачёркивать нужно не так, как учат на уроке русского языка, а так, как К. Малевич рисовал квадрат. Всё слово должно быть тщательно зачёркнуто. Делается это во избежание неверного толкования. Бывает так, что знаток пытается убедить ИЖ, что это он сначала линию начертил, а потом вспомнил ответ и решил его написать. Причём линия в ответе задевает не всё слово, а пару букв, что позволяет знатоку трактовать двояко ответ, в зависимости от того, правильный он или нет. И дописать ответ можно в любое время, пока не сдан бланк. Сданный бланк обратно игроку не возвращается.

*Нужно иметь в виду, что всё-таки дети остаются детьми, и в погоне за результатом могут нарушать правила честности, поэтому следует не только пересчитывать результат, но и внимательно следить за ситуацией. Помните, что все заочные результаты – это всего лишь тренировка, несмотря на официальный зачёт. Настоящие результаты мы показываем только на очных турнирах или специально аккредитованных Площадках под контролем КДК.*



## ЭРУДИТ-КВАРТЕТ (ЭК)

«Эрудит-квартет» и «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок» - игры, в которые играют с игровыми модулями.

Игровой модуль – устройство, способное подавать звуковой и световой сигнал при нажатии на кнопку и отключаться при прекращении подачи сигнала.



Как правило, для данных игр в классе используют 2 или 4 парты, по возможности завешанные баннерами, на которые ставятся модули.

Для «Интеллектуального шоу «Ворошиловский стрелок» есть обязательность расстановки: две парты слева от ведущего, две справа. По 4 модуля для каждой команды, цвета модулей от ведущего: синий (капитанский), зелёный, жёлтый, красный.

Для ЭК обязательного расположения нет. Главное, чтобы у каждой пары игроков был модуль, и они могли подать сигнал в тот момент, когда считают нужным.

### КАК ИГРАТЬ, ЕСЛИ НЕТ ИГРОВЫХ МОДУЛЕЙ?

1. ИГРАТЬ НА ХЛОПОК - какое-то время можно, хоть это неудобно и несмотрительно, тем не менее, выход из положения, пока решается вопрос с изготовлением или закупкой оборудования.
2. ИЗГОТОВИТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО – самый простой способ. При этом необходимо понимать, что творческий полёт мысли изготовителя разнообразный, а стандарты одинаковы. Необходимо придерживаться параметров и рекомендаций, которые можно посмотреть на сайте <http://moskvasirius.ru/> или в группе ВКонтакте [https://new.vk.com/topic-6089214\\_28058412](https://new.vk.com/topic-6089214_28058412).
3. ПРИОБРЕСТИ В ОТДЕЛЕ ТЕХПОДДЕРЖКИ МЦИИ «СИРИУС» готовые модули на сайте <http://moskvasirius.ru/> или в группе ВКонтакте [https://new.vk.com/topic-6089214\\_28058412](https://new.vk.com/topic-6089214_28058412). Время ожидания игровой базы, как правило, около недели + время доставки по почте или курьером.
4. ВРЕМЕННО ВОЗДЕРЖАТЬСЯ ОТ ОФИЦИАЛЬНОГО ЗАЧЁТА «Эрудит-квартета» и/или «Интеллектуального шоу «Ворошиловский стрелок» и включиться в них по мере готовности. Вопросную базу использовать для тренировочного процесса или всё отыграть позже сразу.



При игре в «Эрудит-квартет» на столах устанавливается столько игровых модулей, сколько присутствует команд. Цветность значения не имеет.

В ЭК, как правило, 4 раунда по 2 темы в каждом. За каждый игровой модуль будут выходить в каждом раунде по 2 игрока от команды. Очередность выхода игроков устанавливает капитан. Обязательное условие – каждый игрок команды обязательно должен сыграть хотя бы один раз.

До начала игры оглашаются все темы, чтобы игроки смогли определиться, на какие темы они пойдут играть.

Начинается игра и на первый раунд выходят два игрока от каждой команды. Участники занимают игровые модули в той последовательности, в которой на доске записаны их команды.

Ведущий читает тему, начиная с вопроса за 10. Представители всех команд играют одновременно. Если они готовы отвечать, то нажимают на кнопку. Первым имеет право ответа тот, кто первым нажал на кнопку. Ведущий принимает ответы до первого правильного. Все, кто ответил неверно, получают минус установленное количество баллов, правильно ответивший получает плюс столько баллов.

Каждая команда имеет две попытки ответа. Если команда использовала первое право ответа и хочет ответить второй раз, то сигнал она может подать в любой разрешённый момент времени, а право ответа получит только после того, как ведущий выслушает все ответы на поданные сигналы первой попытки. Если вторую попытку использовали несколько команд, то первоочередное право ответа получает та команда, которая раньше дала сигнал. Запрещается подача первого и второго сигнала командой одновременно, до того, как ведущий услышит от них первый ответ.

Игроки в ЭК могут советоваться между собой, но ответ должен давать один игрок.

Итоги игры подводятся путём суммирования всех набранных очков игроками команды за все 4 раунда.

## **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ** **«ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК» (ВС)**

Самая популярная на сегодня интеллектуальная игра по яркости и смотрительности. Подробнее с ней можно ознакомиться, посмотреть видео, почитать полную версию правил на сайте <http://moskvasirius.ru/> или в группах <https://vk.com/moskvasirius>, [https://vk.com/vstrelok\\_federal](https://vk.com/vstrelok_federal), [https://vk.com/vstrelok\\_moskva](https://vk.com/vstrelok_moskva).

В ВС одна команда играет против другой. Игроки играют за игровыми модулями.



РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КЛУБОВ  
**МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР  
«СИРИУС»**



Ведущий задаёт вопрос, который звучит для всех игроков одновременно.

**Внимание, принцип игры:** вы играете, например, за жёлтым игровым модулем. Ведущий задал вопрос. Вы знаете ответ и нажимаете на кнопку. Ваша задача опередить в нажатии других соперников, поскольку вопрос задаётся всем игрокам одновременно. Если вы были раньше, ведущий предоставляет вам право ответа. Вы отвечаете. **Если ваш ответ верный, то игрок за жёлтым игровым столом команды соперников – покидает игру. Если ваш ответ не верный, то игру покидаете вы.** Задача команды: как можно быстрее, давая правильные ответы или вынуждая соперника ошибаться, вывести всю их команду из игры.

Следующий частый случай. Вы продолжаете играть и на следующий вопрос также дали правильный ответ. Вы уже удалили из команды соперников игрока за жёлтым игровым модулем, поэтому выбираете, кто из игроков команды соперников за красным или за зелёным игровым модулем покинет игру. Кроме синего. Синий игровой стол – капитанский. Капитан покидает игру последним. Исключение составляет тот случай, когда ваш капитан дал правильный ответ, в этом случае капитан соперников сразу покидает игру.

Вопрос читается ведущим один раз, затем, через 3-4 секунды перечитывается ещё раз, можно дать 5-7 секунд на размышление. Если ни одна команда не пытается ответить на первый вопрос, то ведущий даёт ответ и переходит ко второму вопросу. Если на два вопроса подряд ни один из игроков обеих команд не пытается ответить, то каждая из команд удаляет из своего состава по одному игроку. Случай не частый, но на несбалансированной вопросной базе бывает.

Игра на вашей Площадке из 5 команд проходит по круговой системе. То есть каждая команда играет с каждой. Итог и места после игры вы подводите по очкам, а в ФИЖ направляете результаты в виде среднего балла команды.



РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КЛУБОВ  
МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР  
«СИРИУС»

Очко – победа команды.

Балл – количество выбитых игроков командой. Это первая цифра в знаменателе результата.

Средний балл – количество всех выбитых игроков, поделенное на количество команд, с которыми данная команда играла (или на количество команд группы минус один). Иными словами, если у вас играло 5 команд, то делите на 4.

Вот, например, рабочий вариант таблицы игры на реальной Площадке:

	1	2	3	4	5	%
1 Победа	2	1/4	0/2	0/2	1/4	2/4 III
2 Сириус	0/1	1/4	0/2	1/2	1/3	2/4 IV
3 Это Они	1/2	1/4	1/2	1/2	0/3	3/5
4 Победители	1/2	0/2	0/2	1/2	1/1	2/4 II
Санта Б	0/1	0/3	1/3	0/1	1/2	1/4 V

Сначала подведём итог и распределим места в группе. Команды: «Победа», «Сириус» и «Победители» одержали по 2 победы, то есть получили по 2 очка, но «Сириус» набрал меньше баллов (9), поэтому эта команда только четвёртая. Второе и третье место, согласно правилам игры, было распределено по итогам личной встречи, так как количество очков и баллов командами набрано одинаково.

Давайте теперь посчитаем их Средний балл, который руководитель Площадки должен направить в ФИЖ (то есть выложить в Личном кабинете в качестве результата игры).

Играло 5 команд, значит, делить будем на 4 (количество команд группы минус один). Запись ведётся до тысячных, то есть до записи третьего знака после запятой.

- «ЭТО Они» набрали 15 баллов / 4 = 3,750
- «Победители»: 12 / 4 = 3,000
- «Победа»: 12 / 4 = 3,000
- «Сириус»: 9 / 4 = 2,250
- «Санта-Барбара»: 8 / 4 = 2,000



Вот эти данные и нужно внести в Личном кабинете, показывая результат игры на вашей Площадке. Турнирную таблицу храним, как и все остальные документы, таблицы, бланки, ответы и прочее, до конца сезона + 1 месяц.

Если технические средства позволяют, то турнирную таблицу выкладываете в Личном кабинете (там можно прикрепить файл).

---

## ЧТО ВЫКЛАДЫВАТЬ В ЛИЧНОМ КАБИНЕТЕ?

Организаторы Площадки выкладывают в Личном кабинете:

При регистрации и в качестве подготовки:

1. Данные Площадки (адрес, учреждение);
2. Данные руководителя Площадки;
3. Названия и составы команд;
  - не забудьте скачать бланк и взять у родителей разрешение на обработку и публикацию персональных данных, форма будет выложена в ЛК.

После проведения каждого этапа:

1. Результат отыгранного этапа;
2. Скан таблицы результатов номинаций, а по «Своей игре» - сканы бланков ответов (можно несколько на одной фотографии)

**Внимание руководителям Площадок, которые не планируют участвовать в личном рейтинге, и не будут выносить результаты игры.**

Обращаем ваше внимание на то, что разрешение не выносить результаты не означает изменение проекта, не снимает обязательств по проведению этапов фестиваля и не делает особым использование его материалов. Вы, как и все, регистрируете свою площадку, вносите названия и составы команд на площадке, готовите файл результатов и выкладываете его в ЛК. После проведения номинаций фестиваля вами также хранятся все материалы на случай их проверки КДК.



## ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ при работе с игровым оборудованием

Руководитель Площадки обязан ознакомить всех участников игрового процесса с правилами Техники Безопасности и соблюдать их неукоснительно.

1. Установкой должен заниматься специалист, владеющий техникой установки эксплуатации игровых модулей игры «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок».
  2. При установке убедитесь в отсутствие поврежденных участков: провода, кнопки, звонка, лампочки, изоляции.
  3. Осторожно вытаскивайте провод с вилкой (220v) из игрового модуля. Вставлять вилку в розетку можно только после закрытия крышки модуля, убедившись в полной его изоляции.
  4. В случае неисправности, работы по ремонту, наладке модулей должен проводить специалист, как правило, электрик.
  5. При устранении мелких неисправностей обязательно отключите модули от электросети, работы необходимо выполнять только изолированным инструментом.
  6. Необходимо тщательно оберегать электропроводку от повреждения: не перекручивать, не завязывать в узел провода, не вешать что-либо на провода; не вытягивать за шнур вилку из розетки; не ставить на электропроводку столы, стулья и прочее.
  7. Загоревшийся электропровод нельзя гасить водой. Необходимо сначала обесточить сеть, а затем приступить к тушению очага пожара. В случае неконтролируемого очага пожара немедленно вызвать пожарных, обратиться в службу спасения.
  8. Порядок включения в сеть: сначала надевается плафон на лампу, затем модуль подключается к сети. Отключение прибора производится в обратном порядке.
- Запрещается:
- использовать игровые модули с нарушением габаритов, указанных в Правилах игры "Интеллектуальное шоу "Ворошиловский стрелок", а так же со стеклянными плафонами;
  - использовать игровые модули, при повреждении провода или нарушении изоляции;
  - эксплуатировать игровые модули во влажных помещениях, помещениях с мокрым покрытием; протирать от пыли мокрой ветошью осветительную фурнитуру и электролампы, находящиеся под напряжением;
  - прикасаться влажными руками к игровым модулям, находящимся под напряжением;
  - ставить на игровые модули или вблизи них напитки или ёмкости с любой другой жидкостью.