

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор

Государственного бюджетного  
учреждения «Дом молодёжи

Василеостровского района Санкт-  
Петербурга»

О.Н. Иванова



## **Положение**

**о проведении II Школьного чемпионата**

**Василеостровского района Санкт-Петербурга по игре**

**«Ворошиловский стрелок»**

**Санкт-Петербург 2017**



## **1. Общие положения**

«Ворошиловский стрелок» - интеллектуальная игра, в которой одна команда играет против другой. Участникам задаются вопросы на общую эрудицию. Давая правильные ответы, игроки выводят соперников противоположной команды из игры. Победу одерживает та команда, которая первая удалит всю команду соперников.

II школьный чемпионат Василеостровского района Санкт-Петербурга по игре «Ворошиловский стрелок» (далее – Чемпионат) - мероприятие, направленное на вовлечение молодежи в интеллектуальное творчество, содействие гражданско-патриотическому и духовно-нравственному воспитанию, повышению лидерской активности и конкурентоспособности талантливых молодых людей.

1.1. Чемпионат проводится государственным бюджетным учреждением «Дом молодежи Василеостровского района Санкт-Петербурга» и клубом интеллектуальных игр «Ингрия».

1.2. Чемпионат проводится в соответствии с настоящим Положением.

## **2. Цель и задачи Чемпионата**

### **Цели Чемпионата:**

- 2.1. Поддержка социально-активной молодежи Василеостровского района Санкт-Петербурга, стимулирование реализации общественного потенциала молодежи.
- 2.2. Воспитание у молодых людей активной гражданской позиции.
- 2.3. Развитие интеллектуального патриотизма в среде молодежи.
- 2.4. Создание условий для общения и обмена опытом наиболее активной части молодежи Василеостровского района Санкт-Петербурга.

### **Задачи Чемпионата:**

- 2.5. Объединение интеллектуальной молодёжи среди школьников для организации целенаправленной работы по развитию игры «Ворошиловский стрелок».
- 2.6. Воспитание у молодых людей интереса к интеллектуальному творчеству, развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы.
- 2.7. Популяризация интеллектуальных игр как средства активного досуга молодёжи, создание условий для творческой самореализации и самосовершенствования подростков.
- 2.8. Формирование положительного образа молодого человека, увлекающегося интеллектуальным творчеством, повышение его социального престижа.
- 2.9. Выявление и поддержка талантливой молодежи.
- 2.10. Подготовка команд для телевизионных форматов игры.



2.11. Совершенствование форм и методов организации интеллектуально-познавательных мероприятий.

### **3. Сроки и условия проведения Чемпионата**

3.1. Чемпионат проводится в один день: 02 февраля 2017 года. Начало в 14.00.

Место проведения:

**Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение «Дом молодежи Василеостровского района Санкт-Петербурга». Санкт-Петербург, Большой проспект В.О., дом 65 лит. А**

3.2. Для участия в чемпионате необходимо до 31 января 2016 года предоставить заявку в установленной форме (Приложение №1).

Заявки на участие в чемпионате принимаются с 9.00 до 18.00 (кроме субботы и воскресенья) по электронной почте - dmvo\_orgmass@bk.ru с пометкой – районный чемпионат «Ворошиловский стрелок».

Дополнительная информация по телефону: (812)323-58-75. Контактное лицо: Абрамов Михаил Сергеевич.

3.3. Чемпионат проводится по следующей схеме:

I тур – ОТБОРОЧНЫЙ. Количество команд, принимающих участие в Чемпионате - 16. Соответственно, первые 16 команд, которые пришлют заявку в установленной форме – и будут участвовать в чемпионате.

Этап 1. В каждой группе по 4 команды, играющие по круговой системе. На первом этапе выбывают команды, занявшие в своих группах 3 и 4 места.

Этап 2. Из команд, занявших в своих группах 1 и 2 места, формируются четвертьфинальные пары. Далее игры проходят по олимпийской системе (проигравший выбывает) до определения 1,2,3 мест.

3.5. Требования к участникам:

Состав команды: 4-6 человек (минимум 4, допускается присутствие 2 запасных игроков);

Возраст участников Чемпионата от 14 до 18 лет;

Одно учебное учреждение имеет право предоставить не более трех команд участников;

Каждое учебное заведение, выставяющее одну, две или три команды для чемпионата, должно предоставить не менее одного педагога в качестве сопровождающего участников;

Допускается присутствие групп болельщиков.

3.6. Правила игры:

3.6.1. В одной игре принимают участие 2 команды знатоков.

3.6.2. В составе команды - из 4-х человек (один капитан и три участника). Команда самостоятельно решает вопросы по названию и атрибутике.

3.6.3. В одном игровом поединке одна команда играет против другой.

3.6.4. У каждого игрока место оборудовано фонарём (синим (капитанский), зелёным, жёлтым, красным), кнопкой, звонком.



- 3.6.5. Ведущий задает участникам вопросы, разбитые по темам, по одному вопросу из темы поочередно сверху вниз. В каждой теме 4 вопроса без разброса по категории сложности. На одном листе 5 тем.
- 3.6.6. Игрок, желая ответить, нажимает на кнопку, после чего раздается звуковой и световой сигнал. Электронная система не пропускает два или более сигнала одновременно, но фиксирует очередность нажатия. В случае её отсутствия – решение о том, кто раньше нажал на кнопку, и очередность нажатия принимает ведущий. В случае спорного момента ведущий обязан поступить так, как решит игровое жюри или арбитр.
- 3.6.7. Игрок, нажавший на кнопку после предоставления ему ведущим права ответа, отвечает на вопрос. При правильном ответе на вопрос игрока, за столом определённого цвета, игрок соперников за столом такого же цвета покидает игру. Игрок, давший неправильный ответ покидает игру. Если игрок после первого правильного ответа, на очередной вопрос дает следующий правильный ответ, то в этом случае он выбирает того, кто из команды соперников покинет игру. Синий игровой стол – капитанский, капитан покидает игру последним. Время между правом ответа и началом ответа определяется ведущим и, как правило, не превышает 3 секунд.
- 3.6.8. Если на заданный вопрос поступило несколько сигналов от игроков желающих ответить, то ведущий опрашивает их последовательно до первого правильного варианта ответа. Остальные игроки после получения ответа не опрашиваются.
- 3.6.9. Точный ответ засчитывается по факту. Если ответ игрока команды не достаточно полон, ведущий вправе попросить уточнение или дополнение. Не принимается ответ с иной формулировкой, отличной от первоначальной. Если отвечающий игрок дал первый ответ “А”, а в следующую секунду понял, что правильный ответ “Б” и назвал этот ответ, то ведущим принимается только первый ответ “А”, а второй ответ “Б” не считается подсказкой и может быть использован для ответа как игроками своей команды, так и игроками команды соперника.
- 3.6.10. Фальстарта в игре не существует. Игрок может давать сигнал в тот момент, когда он готов отвечать. Формулировка вопроса при этом не уточняется. Очередность нажатия кнопок игроками фиксируется с помощью системы фиксации и выводится на экран ноутбука игрового жюри. В случае спорной ситуации капитан команды может с разрешения игрового жюри ознакомиться с информацией, собранной системой фиксации.
- 3.6.11. Ведущий в зависимости от обострения игры, по своему усмотрению, может давать играющим командам дополнительную информацию, способствующую приближению игроков к правильному ответу.
- 3.6.12. Каждый участник играет в команде самостоятельно, и советоваться, пользоваться подсказками в любом виде не имеет права. Игрок, нарушивший это правило, дисквалифицируется ведущим на данный бой.
- 3.6.13. Если в течение двух вопросов ни одна команда не предприняла попытки ответить (не нажимала на кнопку сигнала), то обе команды дисквалифицируются.



3.6.14. Побеждает команда, хотя бы один игрок которой остался до конца поединка. Проигравшей признается команда, которая в полном составе покидает игру.

3.6.15. Участники Чемпионата, зрители явно или косвенно подсказывающие или пытающиеся подсказать игрокам вариант ответа удаляются из зала без последующего возвращения на Отборочные этапы и Финал Чемпионата.

3.6.16. Для решения любых спорных вопросов на Чемпионате действует Игровое жюри, Апелляционное жюри. Решение Игрового, Апелляционного жюри, согласно своей компетенции, окончательное.

3.6.17. Подробнее с Правилами игры можно ознакомиться в группе ВКонтакте: <http://vkontakte.ru/club35025955> или на сайте: [vorosilovskiystrelok.rf](http://vorosilovskiystrelok.rf). Презентационный ролик - <http://www.youtube.com/watch?v=r2BUS35wQYE> (поиск на видеохостинге youtube.com по запросу «Об игре Ворошиловский стрелок»).

#### **4. Оргкомитет Чемпионата**

4.1. Подготовку и проведение Чемпионата осуществляет организационный комитет Чемпионата.

4.2. Состав оргкомитета формируется из числа сотрудников Санкт-Петербургского государственного бюджетного учреждения «Дом молодежи Василеостровского района Санкт-Петербурга» и представителей клуба интеллектуальных игр «Ингрия»

Контакты для связи с оргкомитетом Чемпионата.: Контактное лицо: Абрамов Михаил Сергеевич. (812)323-58-75

Руководитель клуба интеллектуальных игр «Ингрия» - Андрей Савченко *Тел.: 8-960-233-33-68,*

*Ворошиловскийстрелок.rf*

*<http://vk.com/ingria98> Группа в Санкт-Петербурге*

*<http://vkontakte.ru/club6089214> Федеральная группа*

#### **5. Игровое жюри Чемпионата**

5.1. В Игровое жюри Чемпионата входит от 2-х до 6-ти человек.

5.2. Игровое жюри осуществляет приём заявок на Чемпионат, следит за соблюдением Правил игры, назначает арбитра, фиксирующего очередность подачи сигнала, назначает секундантов группы контроля, составляет и ведёт Чемпионатную таблицу, подводит итоги Чемпионата.

#### **6. Апелляционное жюри Чемпионата**

6.1. Апелляционное жюри Чемпионата состоит от 1-го до 3-х человек.

6.2. Апелляционное жюри следит за соблюдением Правил игры, рассматривает жалобы, апелляции, поданные на нарушение Правил игры, решает любые спорные вопросы, возникшие во время проведения Чемпионата.

6.3. Решение Апелляционного жюри является окончательным.



**Форма заявки для участия во II школьном чемпионате  
Василеостровского района Санкт-Петербурга по игре «Интеллектуальное  
шоу «Ворошиловский стрелок»:**

1. Фамилия, имя, отчество и возраст капитана команды:  
- \_\_\_\_\_
2. Фамилия, имя отчество и возраст участников команды:  
- \_\_\_\_\_  
- \_\_\_\_\_  
- \_\_\_\_\_  
- \_\_\_\_\_  
- \_\_\_\_\_
3. Полное название учебного заведения \_\_\_\_\_
4. Фамилия, имя, отчество педагога \_\_\_\_\_
5. Контактный мобильный телефон педагога \_\_\_\_\_
6. Адрес e-mail почты школы (куда будут в дальнейшем присылаться положения об организуемых играх и чемпионатах) \_\_\_\_\_