

Правила интерактивного проекта «Интеллект +»

1. Подготовительный этап

- 1.1 Школа-участник формирует интеллектуальную команду из учащихся любого возраста. Общая численность команды: не более 20 человек + капитан команды (всего допускается максимум 21 учащийся);
- 1.2 Каждый из участников регистрируется на ДМИП-портале (<http://ДМИП.рф>). Капитан команды создаёт «виртуальную команду» на ДМИП-портале, куда затем вступают все её участники;
- 1.3 Капитан подаёт заявку на участие своей команды в проекте «Интеллект+» на ДМИП-портале;
- 1.4 Команда получает 100 страховочных баллов по завершению подготовительного этапа для использования на одном из туров (кроме финала проекта) в качестве страховки перед финальным раундом (в финальный раунд тура допускаются команды с положительным результатом);

2. Очный этап

- 2.1 Команда в назначенный день является на место проведения очного этапа проекта в составе: руководитель от школы (сотрудник школы-участника), капитан команды, 4 члена команды (выбираются капитаном команды для участия в конкретном туре проекта), не более 10 болельщиков для поддержки команды;
- 2.2 Команда садится за подготовленное индивидуальное компьютеризированное рабочее место и ожидает начала проведения.
- 2.3 Ведущий мероприятия кратко объясняет правила игры и работы с компьютеризированной системой
- 2.4 Игровой тур состоит из нескольких раундов
 - 2.4.1 1, 2 и 4 раунд
 - 2.4.1.1 Перед командами отображается таблица вопросов, разбитая по темам.
 - 2.4.1.2 Каждая из тем содержит ряд вопросов, обозначаемых определённым количеством баллов – его стоимостью.
 - 2.4.1.3 В момент активации (открытия) выбранного вопроса компьютеризированная система переходит в режим ожидания ответа команд. Когда команда готова ответить на вопрос, один из её членов нажимает на пробел клавиатуры компьютерного устройства.
 - 2.4.1.4 Система называет команду, которая быстрее всех сообщила о готовности отвечать.
 - 2.4.1.5 Ведущий игры выслушивает ответ от представителя отвечающей команды
 - 2.4.1.6 Если команда даёт верный ответ – её текущий результат увеличивается в размере стоимости выбранного вопроса, в случае неверного ответа, баллы вычитаются (вычитаются только во втором и четвёртом раундах).
 - 2.4.1.7 Правильно ответившая команда получает право выбирать следующий вопрос
 - 2.4.1.8 Первый вопрос раунда выбирает ведущий мероприятия
 - 2.4.2 3 раунд
 - 2.4.2.1 Перед командами отображается таблица из трёх вопросов повышенной стоимости
 - 2.4.2.2 Ведущий поочерёдно активирует вопросы
 - 2.4.2.3 Каждая команда даёт текстовый ответ на активный вопрос за 1-5 минут
 - 2.4.2.4 Если команда отвечает правильно, баллы за вопрос начисляются в копилку команды, за неверный ответ баллы не вычитаются

- 2.4.3 5 раунд (финальный)
 - 2.4.3.1 К участию в финальном раунде допускаются команды с положительным балансом копилки за текущий игровой тур
 - 2.4.3.2 Перед командами отображается вопрос со свободной стоимостью
 - 2.4.3.3 Каждая команда даёт текстовый ответ на вопрос за 5 минут
 - 2.4.3.4 Каждая команда указывает свою ставку (не меньше 1 и не больше текущего баланса), исходя из уверенности в правильности даваемого ответа
 - 2.4.3.5 В случае правильного ответа указанная командой ставка начисляется в их игровую копилку, в случае неверного ответа – вычитается
 - 2.5 Организаторы мероприятия вправе оштрафовать игровую команду, запретив ей отвечать на любое количество вопросов в туре за нарушение дисциплины. Размер штрафа зависит от степени серьёзности нарушения. За особо вопиющий случай нарушения, команда может быть дисквалифицирована с проведения игрового тура
 - 2.6 Ответы команд в виде выкриков без активации ответа команды в системе (нажатый пробел) не засчитываются и игнорируются ведущим
3. Подведение итогов и награждение
- 3.1 По результатам серии туров путём сложения заработанных баллов выявляется команда-победитель
 - 3.2 Участники и руководители награждаются почётными грамотами и дипломами, ценными призами
 - 3.3 Образовательное учреждение, к которому относится команда-победитель получает право называться чемпионом N сезона игры «Интеллект+» и получает переходящий кубок проекта, который должен быть выставлен на одном из стендов внутри образовательного учреждения
 - 3.4 Как только будет объявлено о проведении нового сезона проекта «Интеллект +», кубок проекта должен быть передан текущим чемпионом проекта организаторам мероприятия.