

Портал поддержки дистанционных мультимедийных Интернет-проектов ДМИП.рф

МКУ «Центр комплексного обслуживания и методологического обеспечения учреждений образования» г. Пензы

Местное отделение Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» города Пензы

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей современных технологий управления № 2» г. Пензы

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 30 г. Пензы

ОТКРЫТЫЙ ГОРОДСКОЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ТУРНИР

«Интеллект+»

(2025-2026 уч. г.)

Пенза, 2025

Положение
об открытом городском интерактивном турнире «Интеллект+»
(2025-2026 уч.г.)

1. Цели, задачи, форма организации проекта

1.1. Открытый городской интерактивный турнир «Интеллект+» - авторское образовательное МЕРОПРИЯТИЕ, проводимое в виде интеллектуальной интерактивной игры-викторины, с использованием уникального программно-аппаратного комплекса «Интеллект+» в очном и/или дистанционном форматах.

1.2. Цели:

1.2.1. Формирование научного мировоззрения и популяризация науки среди учащихся образовательных учреждений;

1.2.2. Развитие интереса и повышение мотивации к учению;

1.2.3. Формирование и совершенствование навыков использования современных информационных технологий;

1.2.4. Усиление взаимодействия между участниками образовательного процесса различных образовательных учреждений.

1.3. Задачи:

1.3.1. Провести комплексное образовательное мероприятие, охватывающее широкий спектр учебных дисциплин;

1.3.2. Содействовать формированию научной вовлечённости среди образовательных учреждений.

1.4. Организаторами и партнёрами турнира являются:

1.4.1. Портал «Дистанционных мультимедийных Интернет-проектов» ДМИП.рф;

1.4.2. МКУ «Центр комплексного обслуживания и методологического обеспечения учреждений образования»;

1.4.3. Пензенское муниципальное отделение РДДМ «Движение первых»;

1.4.4. МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы (площадка проведения);

1.4.5. МБОУ СОШ № 30 г. Пензы (площадка проведения).

1.5. Состав организационного комитета мероприятия представлен в приложении №1 к положению;

1.6. Мероприятие проводится при поддержке:

1.6.1. Пензенская областная организация Общероссийского Профсоюза образования;

1.6.2. ассоциации разработчиков «SECON»;

1.6.3. международной школы программирования и математики «Алгоритмика».

2. Участники

2.1. Участниками мероприятия являются сборные КОМАНДЫ любых общеобразовательных учреждений, состоящие из обучающихся и подавшие заявку на участие в мероприятии на странице мероприятия «Интеллект+ 2025» на портале ДМИП.рф;

2.2. У каждой КОМАНДЫ должен быть НАСТАВНИК из числа сотрудников образовательного учреждения, допускается наличие нескольких наставников;

2.3. В одной сборной команде допускается нахождение **не более 7** обучающихся (специализирующихся по разным направлениям) и 2 наставников;

2.4. От одного учреждения может заявиться только **одна** сборная команда;

2.5. Возрастной состав участников не имеет ограничений;

- 2.6. Каждая сборная команда определяет из числа своего состава одного **КАПИТАНА**, который **обязательно присутствует на каждой игре** и входит в игровую группу участников;
- 2.7. **ИГРОВАЯ ГРУППА** включает в себя до 4 членов сборной команды и формируется наставником команды перед каждой игрой;
- 2.8. Каждая сборная команда имеет свой рейтинг в турнире, который зависит от успешности участия в каждом из соревновательных туров;
- 2.9. У сборной команды рекомендуется наличие символики: названия, девиза, отличительного знака;

3. Порядок проведения, сроки

- 3.1. Мероприятие в 2025 году проводится в очной форме, посредством авторской электронной системы «Интеллект+», результаты каждого тура и рейтинг команд автоматически публикуются на сайте ДМИП.рф;
- 3.2. Участие в проекте **бесплатное**;
- 3.3. Регистрация на мероприятие производится с 10 октября 2025 года до 10 ноября 2025 года;
- 3.4. Сроки начала и окончания конкретных очных игровых туров, а также их корректировки публикуются на странице конкурса портала ДМИП.рф;
- 3.5. Участники уведомляются обо всех изменениях по официальному электронному почтовому адресу общеобразовательной организации и телефонам, указанным при подаче заявки.
- 3.6. Соревновательные туры:
- ✓ **Ознакомительная очная игра «Битва капитанов» - 15:00, 12 ноября 2025 г. МБОУ ЛСТУ №2 г. Пензы**
Приглашаются к очному участию **только капитаны** всех заявленных команд, сокомандники и наставники приглашаются в качестве зрителей. Игровые группы формируются из капитанов различных сборных команд случайным образом. Тематика вопросов – общий кругозор;
 - ✓ **Отборочная игра «Интеллект+соцгум» - 15:00, 21 ноября 2025 г. МБОУ СОШ №30 г. Пензы**
Тематика вопросов – социально-гуманитарный профиль;
 - ✓ **Отборочная игра «Интеллект+физмат» - 15:00, 26 ноября 2025 г. МБОУ СОШ №30 г. Пензы**
Тематика вопросов – физико-математический профиль;
 - ✓ **Финальная игра турнира «Интеллект+∞» - 15:00, 5 декабря 2025 г. МБОУ ЛСТУ №2 г. Пензы**
Тематика вопросов – общие и профильные из любых дисциплин;
- 3.7. **Общее количество команд в турнире не может быть больше 30. В финальной игре турнира количество участников ограничено 10-ю командами;**
- 3.7.1. **Правила отбора 10 команд по рейтингу будут публично озвучены исходя из количества заявленных команд и зафиксированы на странице мероприятия перед началом турнира.**
- 3.8. Каждая игра очного этапа состоит из 4 раундов.
- 3.8.1. **Раунд «Разминка».** Две или три категории с вопросами низкой стоимости. Право ответа получает та команда, которая первой нажмёт на кнопку готовности. В случае правильного ответа стоимость вопроса добавляется к баллам команды в текущем туре, а в случае неправильного – вычитается.

3.8.2. Раунд «Реакция». Более трёх категорий с вопросами различной стоимости. Право ответа получает та команда, которая первой нажмёт на кнопку готовности. В случае правильного ответа стоимость вопроса добавляется к баллам команды в текущем туре, а в случае неправильного – вычитается.

3.8.3. Раунд «Больше – лучше». Все команды отвечают на три или четыре вопроса повышенной стоимости. В случае неверного ответа баллы не вычитаются.

3.8.4. Заключительный раунд «Всё или ничего!».

В раунде участвуют команды с положительным количеством баллов в игровой копилке. Предлагается ответить на 1 вопрос, стоимость которого определяется конкретной командой самостоятельно, исходя из набранных баллов за текущую игру. В случае полного правильного ответа установленная стоимость прибавляется к баллам команды, иначе – вычитается.

4. Права и обязанности участников, правила, формирование результатов

4.1. Участники обязаны явиться в пункт проведения игры в назначенные день и время;

4.1.1. За неявку на тур команда получает количество баллов, равное худшему результату среди команд в туре. Если в туре нет отрицательных результатов, то команде начисляется 0 баллов;

4.1.2. Замены в составе команды в ходе проведения одной игры не допускаются;

4.2. Капитан команды присутствует в игровом составе всех туров игры и может быть заменён на другого участника команды только в случае уважительной причины;

4.3. Основные принципы формирования результатов на игровых турах:

4.3.1. Игровые баллы в копилках команд формируются только исходя из деятельности конкретной команды на игре и не могут быть сформированы иначе;

4.3.2. Баллы ознакомительных и отборочных игр суммируются в общий рейтинг (в ситуации, когда на турнир заявлено более 15 команд – участники разделяются на 2 независимых рейтинга, в которых для участия в финале выбираются по 5 команд с наивысшими результатами внутри каждого из рейтингов);

4.3.3. В финальном туре не наследуются рейтинги команд из предыдущих туров;

4.3.4. Каждая из сборных команд обладает «бонусными» баллами в размере 100 единиц, которые она вправе израсходовать на любой из очных игр турнира полностью или частично для увеличения количества игровых баллов в собственной копилке перед финальным вопросом (например, чтобы избавиться от отрицательного значения копилки для допуска к финалу тура или по любой другой причине), решение принимается только капитаном команды;

4.3.4.1. «Бонусные» баллы при их наличии автоматически применяются организаторами к копилкам команд по остаточному принципу перед финальным вопросом в финальной игре турнира без заявки от капитанов команд;

4.3.5. Правила начисления баллов зависят от типов вопросов, задаваемых участникам, а также от раунда игры и наличия у команды бонусных возможностей:

4.3.5.1. Вопрос на скорость. Все участники одновременно получают текстовый вопрос на экране компьютерного устройства, право ответа на вопрос предоставляется той команде, которая первой нажмёт на кнопку для ответа, после чего система комплекса «Интеллект+» автоматически (голосом) называет отвечающую команду;

- 4.3.5.1.1. В раундах «Разминка» и «Реакция» за правильный ответ команде начисляется в игровую копилку полная стоимость вопроса, а за неверный ответ из копилки команды вычитается полная стоимость вопроса;
- 4.3.5.1.2. Если отвечающая команда ошибается, то система активируется вновь и право ответа получает команда, которая первой нажмёт на кнопку;
- 4.3.5.2. **«Слепой» вопрос.** Дублирует правила «вопроса на скорость», однако участники не видят текста вопроса. Вопрос зачитывается ведущим;
- 4.3.5.3. **Вопрос со свободным ответом.** На данный тип вопроса команды отвечают в раунде «Больше-лучше» в текстовом режиме, баллы за неверный ответ не вычитаются, а бонусные возможности команд не могут быть применены;
- 4.3.5.4. **Финальный вопрос.** Дублирует правила вопроса со свободным ответом, однако стоимость вопроса устанавливается командой самостоятельно, исходя из игровой копилки команды, но не менее 1 балла;
- 4.3.5.5. **СПЕЦИАЛЬНЫЙ вопрос «Блиц».** Команда, открывшая «Блиц» отвечает на три вопроса подряд, чтобы заработать указанную стоимость вопроса;
- 4.3.5.5.1. В случае неверного ответа на один из вопросов команда теряет баллы, равные стоимости вопроса, а «Блиц» прекращается;
- 4.3.5.5.2. Баллы прибавляются в копилку команды только при верном ответе на третий вопрос;
- 4.3.5.6. **Вопрос «Котик в мешке».** Команда, открывшая данный тип вопроса, самостоятельно адресует его любой другой участвующей команде, после чего указанная команда-получатель принудительно отвечает на заданный вопрос по правилам раунда, если команда ошибается, то тип вопроса автоматически изменяется на «вопрос на скорость»;
- 4.3.5.7. **СПЕЦИАЛЬНЫЙ вопрос «Аукцион».** Каждая из команд устанавливает желаемую стоимость для вопроса исходя из размера своей игровой копилки. Ответ на вопрос достаётся той команде, которая предложит наибольшую стоимость. Если ответ будет дан неверно, стоимость вопроса остаётся предложенной, а тип вопроса изменится на «Вопрос на скорость»;
- 4.3.5.8. **СПЕЦИАЛЬНЫЙ вопрос «Армагеддон».** На данный тип вопроса отвечает каждая команда принудительно в текстовом режиме. За неверный ответ баллы вычитаются, за верный – прибавляются.
- 4.3.6. **При фиксации использования членами команд во время игрового процесса индивидуальных подсказок из зала, а также электронных устройств (смарт-часов, телефонов и иной умной электроники), команда получает штраф в виде уменьшения баллов за игровой тур на 50% по модулю числа набранных баллов по итогам тура.**
- 4.3.7. **Бонусные возможности команд**
- 4.3.7.1. Любая из команд получает одноразовые бонусные возможности при правильном ответе на два устных вопроса подряд (без учёта вопросов с текстовым ответом, «блиц» считается за 1 вопрос), т. е. команде необходимо последовательно правильно ответить на текущий и следующий вопросы;

- 4.3.7.2. Бонус «Удвоение стоимости вопроса» – удваивает стоимость выбранного вопроса перед ответом;
- 4.3.7.3. Бонус «Иммунитет от минуса» – позволяет неверно ответить на вопрос без вычитания баллов из копилки;
- 4.3.7.4. Бонус «Свинтус в мешке» - перенаправляет вопрос «на скорость», вопрос «вслепую» и вопрос «кот в мешке» любой другой команде;
- 4.3.7.5. Бонусы не могут быть использованы во время ответа на СПЕЦИАЛЬНЫЕ вопросы (если это не оговорено) и во время текстовых ответов;

5. Подведение итогов и награждение участников

- 5.1. По итогам турнира участники награждаются дипломами и ценными призами;
- 5.2. Победитель получает приз турнира – переходящий «Кубок Интеллекта»;
- 5.3. Обладатели кубка обязуются вернуть их организаторам в момент начала проведения следующего интерактивного турнира «Интеллект+».

6. Спорные ситуации

- 6.1. Ситуация с определением отвечающей команды. Определение отвечающей команды предоставлено автоматизированной системе. Система объявляет отвечающую команду: через аудиосистему, на мониторах компьютерных устройств команд и световой индикацией на игровых устройствах. Апелляции по вопросам определения отвечающей команды будут отклоняться;
- 6.2. Решение о толковании ответов команд как «верные» или «неверные» относится к компетенции организаторов турнира и/или приглашённого на игру эксперта;
- 6.2.1. В случае категорического несогласия участников о принятом решении организаторов капитан команды незамедлительно и публично сообщает о возникшем конфликте организаторам для поиска консенсуса;
- 6.2.2. Конфликтная ситуация может разрешиться следующими способами:
- 6.2.2.1. Организаторами в короткий срок даётся достаточное пояснение о мотивации принятия или отклонения ответа команды;
- 6.2.2.2. Если капитаном команды приводятся объективные аргументы ошибочного решения организаторов, то на выбор организаторов предпринимаются действия: апелляция удовлетворяется / полученные или утраченные баллы за неоднозначный игровой вопрос обнуляются / вопрос выносится на публичное голосование среди капитанов других команд;
- 6.2.2.3. Организаторы вправе требовать уточнения к ответам команд в письменной или устной формах для принятия решений;
- 6.3. Ситуация с некорректным ответом от участников. Если команда отвечает на вопрос не полностью, а частично, то ведущие вправе уточнить ответ или не засчитывать такой ответ, однако, если команда соперников дополнит данный ответ, то баллы будут присуждены той команде, которая первой даст полный ответ на игровой вопрос;
- 6.4. Определение положения команд в игровом рейтинге предоставлено автоматизированной системе портала ДМИП.рф, любые апелляции относительно рейтинга команды будут отклоняться;
- 6.5. При технических неполадках в системе «Интеллект+» объявляется перерыв до момента устранения неполадок (даже если неполадка возникла в середине игрового процесса). Если неполадки возникли во время оглашения игрового вопроса не по вине участников, то вопрос снимается. В случае невозможности продолжения игрового тура по объективным причинам – результат тура фиксируется, а продолжение игры переносится на другой день;
- 6.6. Любые иные ситуации и проблемы решаются в индивидуальном порядке при обращении к организаторам турнира.**

Контактные данные:

Адрес ДМИП-портала
Телефон для справок
Почта для справок

<https://дмип.рф>
+7 987 508 99 37, +7 986 935 96 13
oss-sk@mail.ru