Правила интерактивного турнира «Интеллект+»

1. Подготовительный этап
   1. Школа-участник формирует интеллектуальную команду из учащихся любого возраста. Общая численность команды: не более 9 человек + капитан команды (всего допускается максимум 10 учащихся);
   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;
   3. Капитан подаёт заявку на участие своей команды в проекте «Интеллект+» на ДМИП-портале;
   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 одного из туров (в финальный раунд тура допускаются команды с положительным результатом);
2. Очный этап
   1. Команда в назначенный день является на место проведения очного этапа турнира в составе: руководитель от школы (сотрудник школы-участника), капитан команды,  
      3 члена команды (выбираются капитаном команды для участия в конкретном туре проекта), не более 3 болельщиков для поддержки команды;
   2. Команда садится за подготовленное индивидуальное компьютеризированное рабочее место и ожидает начала проведения.
   3. Ведущий мероприятия кратко объясняет правила игры и работы с компьютеризированной системой
   4. Игровой тур состоит из нескольких раундов
      1. 1 и 2 раунд
         1. Перед командами отображается таблица вопросов, разбитая по темам.
         2. Каждая из тем содержит ряд вопросов, обозначаемых определённым количеством баллов – его стоимостью.
         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 или на специальную реакционную кнопку.
         4. Система называет команду, которая быстрее всех сообщила о готовности отвечать.
         5. Ведущий игры выслушивает ответ от представителя отвечающей команды
         6. Если команда даёт верный ответ – её текущий результат увеличивается в размере стоимости выбранного вопроса, в случае неверного ответа (только во втором раунде), баллы вычитаются.
         7. Правильно ответившая команда получает право выбирать следующий вопрос
         8. Первый вопрос раунда выбирает ведущий мероприятия
      2. 3 раунд
         1. Перед командами отображается таблица из четырёх вопросов повышенной стоимости
         2. Ведущий поочерёдно активирует вопросы
         3. Каждая команда даёт текстовый ответ на активный вопрос за 1-5 минут
         4. Если команда отвечает правильно, баллы за вопрос начисляются в копилку команды, за неверный ответ баллы не вычитаются
      3. 4 раунд (финальный)
         1. К участию в финальном раунде допускаются команды с положительным балансом копилки за текущий игровой тур
         2. Перед командами отображается вопрос со свободной стоимостью
         3. Каждая команда даёт текстовый ответ на вопрос за 5-7 минут
         4. Каждая команда указывает свою ставку (не меньше 1 и не больше текущего баланса), исходя из уверенности в правильности даваемого ответа
         5. В случае правильного ответа указанная командой ставка начисляется в их игровую копилку, в случае неверного ответа – вычитается
   5. Организаторы мероприятия вправе оштрафовать игровую команду, запретив ей отвечать на любое количество вопросов в туре за нарушение дисциплины и игровых правил. Размер штрафа зависит от степени серьёзности нарушения. За особо вопиющий случай нарушения команда может быть дисквалифицирована с проведения игрового тура
   6. Ответы команд в виде выкриков без активации ответа команды в системе (нажатый пробел или кнопка) не засчитываются и игнорируются ведущим
   7. Запрещается пытаться активировать ответ команды до объявления вопроса компьютеризированной системой (нажать на кнопку ответа до объявления вопроса). В наказание провинившаяся команда получает 1(одно) штрафное очко, означающая пропуск ответа на 1(один) вопрос
   8. Помимо обычных вопросов системой предусмотрены специальные виды вопросов: «Кот в мешке», «Вопрос-аукцион»
      1. При активации вопроса «Кот в мешке» система предлагает выбирающей команде переадресовать вопрос команде соперника, после чего указанная команда обязана дать ответ на вопрос из случайной темы со случайной стоимостью. Если команда отвечает неверно, то право ответа на вопрос передаётся всем командам исходя из того, кто первый нажмёт на кнопку ответа.
      2. При активации «Вопроса-аукциона» объявляются торги между командами за право ответа на выбранный вопрос. Право ответа на вопрос передаётся той команде, которая предложит наибольшее количество баллов из своей копилки за текущий тур. Стоимость вопроса становится равна количеству предложенных баллов.
3. Подведение итогов и награждение
   1. По результатам серии туров путём сложения заработанных баллов выявляется команда-победитель
   2. Участники и руководители награждаются почётными грамотами и дипломами, ценными призами от спонсоров
   3. Образовательное учреждение, к которому относится команда-победитель получает право называться чемпионом N сезона игры «Интеллект+» и получает переходящий кубок турнира, который должен быть выставлен на одном из стендов внутри образовательного учреждения
   4. Как только будет объявлено о проведении нового сезона интерактивного турнира «Интеллект +», кубок турнира должен быть передан текущим чемпионом мероприятия организаторам.
4. Спорные ситуации
   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 реакционных кнопках. Апелляции по вопросам определения отвечающей команды будут отклоняться
   2. Ситуация с некорректным ответом от участников. Если команда отвечает на вопрос не полностью, то ведущие вправе 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
   3. Ситуация с некорректным ответом на вопрос от организаторов мероприятия. Если команды считают предложенный ответ на вопрос от организаторов некорректным, то они (вместе с руководителей команды) вправе обратиться к ведущему мероприятия и конструктивно обосновать своё несогласие. В случае согласия организаторов с данной апелляцией, проблемный вопрос будет аннулирован в системе и все ответы команд на него будут отменены.