

Утверждено  
Председатель  
Ассоциации интеллектуальных игр РМ  
Поляков Евгений



## РЕГЛАМЕНТ

### VI Национального чемпионата по интеллектуальным играм Sub cușma lui Guguță

#### I. ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Ассоциация интеллектуальных игр Республики Молдова (далее – Организаторы) совместно с Национальным агентством по развитию молодёжных программ и мероприятий при поддержке Министерства образования и исследований Республики Молдова, в рамках Программы Грантов 2023 для молодёжных организаций, проводит VI Национальный Чемпионат по интеллектуальным играм Sub cușma lui Guguță (далее – Чемпионат).

Чемпионат проводится в партнерстве с UNICEF Moldova и Государственным Педагогическим Университетом «Ион Крянгэ».

#### II. СТРУКТУРА ЧЕМПИОНАТА

**Чемпионат состоит из 3 этапов:**

1. Отборочный этап в онлайн-формате;
2. Полуфиналы в офлайн-формате;
2. Финал в офлайн-формате.

**Отборочный этап**

1. Серия онлайн-игр среди команд гимназического цикла;
2. Серия онлайн-игр среди команд лицейского цикла.

Отборочный этап среди команд гимназического цикла состоит из 3 онлайн-игр:

- 1 игра – 19 октября 2023;
- 2 игра – 26 октября 2023;
- 3 игра – 31 октября 2023.

Отборочный этап среди команд лицейского цикла состоит из 3 онлайн-игр:

- 1 игра – 17 октября 2023;
- 2 игра – 24 октября 2023;
- 3 игра – 30 октября 2023.

## Полуфиналы

Полуфинальные игры Чемпионата пройдут в офлайн-формате.

Команды, участвующие в Чемпионате, делятся на 3 группы по принципу географического расположения учебных заведений:

- Север Республики Молдова: районы Бричаны, Единец, Дондюшаны, Дрокия, Фэлешть, Флорешть, Глодень, Окница, Рышканы, Сынжерей, Сорока и муниципий Бельцы;
- Центр Республики Молдова: районы Новые Анены, Калараш, Криулень, Дубэсарь, Хынчешть, Яловень, Ниспорены, Оргеев, Резина, Страшены, Шолданешты, Теленешты, Унгены, Административно-территориальные единицы левобережья Днестра и муниципий Кишинёв;
- Юг Республики Молдова: районы Бессарабка, Кагул, Кантемир, Каушаны, Чимишлия, Штефан Водэ, Леова, Тараклия и АТО Гагаузия.

Полуфинальные игры пройдут в одном из населённых пунктов региона, команды которого примут участие в игре. Точный адрес места проведения будет разослан командам-полуфиналистам в частном порядке.

Полуфинальные игры состоятся в первой половине ноября 2023 года (точная дата и время будут сообщены участникам не позднее, чем за 2 дня до мероприятия).

В полуфинальных играх примут участие:

1. Полуфинальная игра Севера Республики Молдова:

- 10 команд, представляющих учебные заведения Севера Республики Молдова, показавших лучший результат в серии отборочных игр среди гимназистов;
- 10 команд, представляющих учебные заведения Севера Республики Молдова, показавших лучший результат в серии отборочных игр среди лицеистов.

2. Полуфинальная игра Центра Республики Молдова:

- 10 команд, представляющих учебные заведения Центра Республики Молдова, показавших лучший результат в серии отборочных игр среди гимназистов;
- 10 команд, представляющих учебные заведения Центра Республики Молдова, показавших лучший результат в серии отборочных игр среди лицеистов.

3. Полуфинальная игра Юга Республики Молдова:

- 10 команд, представляющих учебные заведения Юга Республики Молдова, показавших лучший результат в серии отборочных игр среди гимназистов;
- 10 команд, представляющих учебные заведения Юга Республики Молдова, показавших лучший результат в серии отборочных игр среди лицеистов.

## Финал

Финальная игра Чемпионата пройдёт в офлайн-формате.

Финал пройдёт в мун. Кишинэу, ул. Ион Крянгэ, 1 в здании Государственного Педагогического Университета «Ион Крянгэ» в «Классе будущего».

Игра состоится 17 ноября 2023 года (точное время будет сообщено командам-финалистам не позднее, чем за 2 дня до мероприятия).

В финальной игре Чемпионата примут участие:



1. 4 echipe de gimnaziști, reprezentând instituțiile de învățămînt din Nordul Republicii Moldova, care au obținut cele mai bune rezultate în Turleul de Nord al Republicii Moldova;
2. 4 echipe de liceeni, reprezentând instituțiile de învățămînt din Nordul Republicii Moldova, care au obținut cele mai bune rezultate în Turleul de Nord al Republicii Moldova;
3. 4 echipe de gimnaziști, reprezentând instituțiile de învățămînt din Centrul Republicii Moldova, care au obținut cele mai bune rezultate în Turleul de Centru al Republicii Moldova;
4. 4 echipe de liceeni, reprezentând instituțiile de învățămînt din Centrul Republicii Moldova, care au obținut cele mai bune rezultate în Turleul de Centru al Republicii Moldova;
5. 4 echipe de gimnaziști, reprezentând instituțiile de învățămînt din Sudul Republicii Moldova, care au obținut cele mai bune rezultate în Turleul de Sud al Republicii Moldova;
6. 4 echipe de liceeni, reprezentând instituțiile de învățămînt din Sudul Republicii Moldova, care au obținut cele mai bune rezultate în Turleul de Sud al Republicii Moldova;
7. 2 echipe de copii din grupurile de risc și/sau cu OOP, care au obținut cel mai bun rezultat în jocul de selecție.

### III. DEZINUTAREA CEMPIONATULUI

#### Condiții de participare

Pentru participarea la Campionatul de Pedagog, coordonatorului echipei, este necesar să completeze formularul electronic

Regiunea Nord: <https://forms.gle/aoW58jpKaqe4nDMEA>

Regiunea Centru: <https://forms.gle/cGXssJJ3CEi3y2gw8>

Regiunea Sud: <https://forms.gle/MhN7n2yG6dpmjSd4A>

înainte de 18:00, 12 octombrie 2023.

Pedagogul, în funcție de situație sau împreună cu elevii, formează echipa (maximum 6 jucători). Membrii echipei trebuie să respecte următoarele principii:

1. Să participe la ciclul de învățămînt, corespunzător nivelului Campionatului, în care participă echipa;
2. Membrii unei echipe nu pot fi elevi din clase diferite.
3. Pentru echipele formate din copii din grupurile de risc și/sau cu OOP, se aplică criterii individuale de formare a echipei, care nu contrazic principiile jocului corect.

#### Observație:

Participarea la ciclul de învățămînt presupune nivelul necesar de cunoștințe al elevilor din clasele 7-9. Echipele formate din elevii din clasele 5-6 pot participa la Campionatul pe condiții egale. Cu toate acestea, profesorii și elevii sunt responsabili pentru nivelul de dificultate al întrebărilor din jocuri.

#### Reguli de participare la jocurile de selecție

- În timpul jocului echipa este în clasă împreună cu Pedagogul.
- Într-o sală nu pot fi prezente două sau mai multe echipe.
- Jucătorul nu poate participa la Joc pentru mai mult de o echipă.
- Jocul se desfășoară pe platforma online, dezvoltată de Organizatori. Toate echipele înregistrate vor primi automat un link unic și instrucțiunile necesare.
- Toți jucătorii echipei se angajează să participe la joc respectând principiile jocului corect.

## Игровой процесс отборочных игр

- Команда переходит по индивидуальной ссылке, полученной от организаторов.
- Задания появляются на экране устройства: компьютера/ноутбука/планшета/смартфона.
- В каждом задании есть вопросы, ответы на которые надо вбить в поле для ввода ответа. Формат ответа прописан выше поля для ввода ответа. Ответ нужно писать без грамматических ошибок. В противном случае, программа воспримет его как неправильный и баллы будут не засчитаны.
- На обдумывание каждого вопроса у Команды есть 2 минуты.
- Вопрос нельзя сыграть повторно.
- Число попыток ввода ответа не ограничено.
- Если Команда не нашла правильный ответ, ровно через 2 минуты программа автоматически переводит её на следующий вопрос.

## Структура отборочной игры

- Игра состоит из 3 раундов по 7 вопросов.
- После каждого раунда предусмотрена заглушка (перерыв). Это время команда может использовать для отдыха. Чтобы начать следующий раунд, команда должна нажать кнопку «Дальше».
- Игра проходит одновременно на двух языках (румынском и русском), то есть все вопросы будут в двух языковых версиях. Команда перед игрой должна выбрать удобную для себя языковую версию (кнопка в верхнем правом углу на игровой платформе)
- Для комфортного прохождения игры, перед началом командам будет представлена видеoinструкция по способу взаимодействия с игровой платформой.

## Полуфиналы

Результаты команд, прошедших в Полуфинал, обнуляются: баллы, набранные в Отборочном этапе, не влияют на результат и места в Полуфинале.

В полуфинальной игре одни и те же вопросы одновременно играют все 20 команд.

В полуфинале будет два зачёта: зачёт среди команд гимназического цикла, и зачёт среди команд лицейского цикла.

## Финал

Результаты команд, прошедших в финальную игру Чемпионата, обнуляются: баллы, набранные в отборочном этапе и в Полуфинале, не влияют на результаты и места в Финале.

В финальной игре одни и те же вопросы одновременно играют все 26 команд.

В финале будет два зачёта: зачёт среди команд гимназического цикла, и зачёт среди команд лицейского цикла. Команды, состоящие из детей из групп риска и/или ООП, будут соревноваться с другими командами в равных условиях, и претендовать на места в соответствии своего возраста. Это может быть в рамках зачёта гимназического цикла, или в рамках зачёта лицейского цикла.

*Примечание:*

В случае форс-мажора (ухудшения санитарно-эпидемиологической обстановки, стихийного бедствия, введения чрезвычайного или военного положения и др.) условия проведения Чемпионата могут измениться. В этом случае Организаторы огласят новые условия проведения Чемпионата.

#### IV. ОЦЕНИВАНИЕ

- Команды за правильные ответы получают баллы. За 1 (один) правильный ответ – 100 (сто) баллов.
- В конце каждого вопроса есть уточнение сколько баллов команда может получить в случае правильного ответа, и что подразумевается под правильным ответом.
- Неправильный ответ или отсутствие ответа не отнимают баллы у команды.

#### V. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

##### Отборочный этап

Распределение мест в отборочных играх Чемпионатов производится в соответствии с нижеследующими показателям (показатели указаны в приоритетном порядке):

1. Сумма набранных баллов во всех играх отборочного этапа Чемпионата;
2. Лучшее место в последней отборочной игре Чемпионата;
3. Лучшие места в предыдущих отборочных играх Чемпионата.

В случае выявления двух или более Команд с равными результатами по всем показателям между ними проводится отдельная Игра для выявления победителя. Условия, а также дата и время Игры будут разосланы Командам в частном порядке.

##### Полуфинал и Финал

Распределение команд по местам в Игре производится в соответствии с нижеследующими показателям (показатели указаны в приоритетном порядке):

1. Сумма набранных командой баллов;
2. Количество выигранных командой раундов (раунды, в которых команда набрала наибольшее количество баллов в сравнении с другими участвующими в Игре командами);
3. Лучшие места в невыигранных раундах.

После окончания игры, Организаторы перепроверяют результаты.

В случае выявления двух или более Команд с равными результатами по всем показателям между ними проводится «перестрелка»: Команды играют по одному вопросу до тех пор, пока одна из них не даст верный ответ за меньшее количество времени.

#### VI. НАГРАЖДЕНИЕ И ПРИЗЫ

##### Отборочный этап

Все команды, принявшие участие в Отборочном этапе Чемпионата, но не прошедшие в Полуфинал, получают дипломы за участие (один диплом на команду, в цифровом варианте).

Все Педагоги, координаторы команд, получают дипломы в цифровом формате (10 часов) за организацию и курирование команд в рамках Чемпионата.

##### Полуфинал



Все команды, принявшие участие в Полуфинале, но не прошедшие в Финал, а также Педагоги, координаторы команд, получают диплом за участие (один диплом на команду и один для педагога) .

### **Финал**

Все команды, прошедшие в Финал, получают персональный пакет участников финалиста (экорюкзак, многоразовая бутылка для воды, ручка и блокнот с символикой Чемпионата). Каждая команда получит по настольной игре (1 набор на команду).

#### *Гимназический цикл*

Команды, занявшие 1, 2 и 3 места награждаются персональными дипломами и медалями. Команда-победительница получает кубок Чемпионата гимназического цикла.

#### *Лицейский цикл*

Команды, занявшие 1, 2 и 3 места награждаются персональными дипломами и медалями. Команда-победительница получает кубок Чемпионата лицейского цикла.

#### *Общий зачёт*

Участники и руководитель команды-победительницы в общем зачёте получают символ Чемпионата, головной убор – «Кушму Гугуцэ».

Команды-финалисты, не занявшие призовые места ни в одном из зачётов получают командные дипломы.

## **VII. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ**

### **Отборочный этап (онлайн-игры)**

В каждом классе, в котором будет играть команда, должен быть подключённый к интернету компьютер или другое устройство. Для удобства лучше вывести изображение на один экран, с которого всем участникам команды будут видны вопросы.

### **Полуфинал и Финал**

Техническое оснащение и необходимые материалы для Полуфиналов и Финала Чемпионата, обеспечивают организаторы Чемпионата.

## **VIII. ТРАНСПОРТ, ЛОГИСТИКА И ПИТАНИЕ**

### **Транспорт**

Транспортные расходы на проезд (тур-ретур) участников, прошедших в полуфинал и финал, организаторы не компенсируют.

### **Логистика**

Каждая школа самостоятельно назначает ответственное лицо из числа педагогов для сопровождения команды на полуфинальную и финальную игру. Сопровождающий учитель берёт на себя ответственность за организацию логистики.

### **Питание**

На полуфинальных и финальных играх предусмотрено питание для всех участников, включая сопровождающих.