

Интеллектуальный триатлон (Лига РосНОУ)

РЕГЛАМЕНТ

Лига РосНОУ по интеллектуальному триатлону — игровое объединение команд учащихся институтов, филиалов и колледжей Российского нового университета по интеллектуальным играм. Вне конкурса в играх лиги могут принимать участие команды преподавателей или сотрудников РосНОУ, команды, представляющие другие вузы, и другие команды.

Присоединиться к играм лиги можно в течение сезона, зарегистрировавшись в системе Интеллектуальных игр <https://igames.team> до начала последней игры.

ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ

Форма регистрации открывается по ссылке «Регистрация» в верхнем правом углу сайта <https://igames.team>.

При регистрации команды необходимо указать 1) название команды; 2) учебное заведение; 3) населённый пункт; 4) субъект РФ; 5) список участников команды — до 7 учащихся (имена, фамилии), включая капитана; 6) ФИО руководителя (руководителей) — представителя учебного заведения (руководителей может быть двое); 7) контакты капитана и руководителя.

В дистанционных играх в составе команд может быть меньше семи участников, а руководитель необязателен.

Название команды не должно повторять название, зарегистрированное участниками турнира ранее.

После модерации заявки капитан команды получает доступ в личный кабинет, куда будет выводиться список доступных команде игр и результаты команды. Капитан может вносить изменения только в состав команды и контакты; другие поля, включая название, могут быть изменены модератором по запросу.

В 2018/19 учебном году сезон Лиги РосНОУ проходил в тестовом режиме: каждая игра проходила независимо от остальных. Две последние дистанционные игры сезона выведены в сформированную в апреле 2019 года интерактивную систему <https://igames.team/games/league/ligarosnou>.

Победитель сезона 2018/19 будет определён в ходе «Решающей игры», которая пройдёт 22 мая (начало в 16:00). Играть можно будет в 704 аудитории, либо в любом месте, самостоятельно выбранном и подготовленном командой. Для игры достаточно одного компьютера (ноутбука; планшета), подключённого к сети интернет.

Если команда собирается играть в 704 аудитории, заранее сообщите об этом организаторам.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ДИСТАНЦИОННЫХ ИГР

Начало каждой игры — одновременное для всех команд, получивших доступ к игре. Кнопка «Присоединиться к игре» появляется в личных кабинетах команд за 30 минут до начала игры; команды, не присоединившиеся к игре до её старта, не смогут принять в данной игре участие.

Продолжительность одной игры — 40-45 минут. Вопросы будут появляться в личных кабинетах команд одновременно. Количество вопросов — 36 в каждой игре.

Каждое задание представляет собой вопрос и варианты ответов.

На каждый ответ отводится определённое время (время, оставшееся на ответ, показывает таймер). Дать ответ команда должна до того, как истечёт отведённое на данный вопрос время. До истечения времени ответ можно менять. За правильный ответ, данный вовремя, команда получает определённое для каждого типа вопросов количество баллов.

ТИПЫ ВОПРОСОВ ДИСТАНЦИОННЫХ ВОПРОСОВ

1 тип. Одиночный выбор. К каждому вопросу первого типа прилагается до 8 вариантов ответов, один из которых является правильным. Если команда выбирает правильный ответ, она получает 3 балла.

2 тип. Сопоставление. К каждому вопросу второго типа прилагается две группы по пять фраз (слов, цифр, цитат и так далее). Команде необходимо расположить фразы из правой группы напротив соответствующих (в контексте заданного вопроса) фраз из левой группы. Команда, верно сопоставившая все фразы, получает 5 баллов. Команда, давшая частично правильный ответ (1, 2 или 3 верных сопоставления из 5) получает 1, 2 или 3 балла соответственно.

3 тип. История с пробелами. Каждый вопрос третьего типа представляет собой связный текст, в котором пропущено пять слов (фраз, цифр, цитат и так далее). Для каждого пропуска предлагается по 5 вариантов слов, один из которых правильный. Команда, выбравшая правильные варианты для всех пяти пропусков, получает 7 баллов. Частичный ответ (4, 3, 2 или 1 правильно заполненный пропуск) приносит команде 4, 3, 2 или 1 балла соответственно.

По умолчанию в одной игре предусмотрено 18 вопросов 1 типа, 12 вопросов 2 типа и 6 вопросов 3 типа (при такой комбинации типов вопросов максимально возможная сумма баллов, которые команда может набрать в одной игре, если даст правильные ответы на все вопросы — $54 + 60 + 42 = 156$ баллов). Количество вопросов каждого типа в одной игре может быть изменено.

В дистанционных играх командам не запрещается пользоваться информационными ресурсами.

В результатах каждой игры команды ранжируются

- 1) по баллам, набранным в игре;
- 2) при равенстве баллов — по меньшему суммарному времени, затраченному командами на ответы;
- 3) при равенстве баллов и затраченного времени команды делят занимаемые места.

Апелляции на результаты дистанционных игр не принимаются.

Результаты игр учитываются в общекомандном зачёте Кубка ректора по правилам, приведённым на странице кубка <http://rosnou.ru/student/kubokrectora>.

Оргкомитет Интеллектуальных игр

Москва, улица Радио, 22, кабинет 324.

Телефон +7 (999) 986-89-64

Email: intellect.igry@gmail.com