Приложение 4

к Распоряжению Департамента

общего образования Томской области

от «03» ноября 2022 г. № 1860-р

**Правила игры основного тура**

**региональной олимпиады школьников**

**«Умники и умницы Томской области»**

1. **Общие правила организации игр**
	1. Основной тур региональной олимпиады школьников «Умники и умницы Томской области» (далее – Олимпиада) состоит из четвертьфинальных, полуфинальных и финальных игр.
	2. К участию в четвертьфинальных играх допускаются 60 обучающихся общеобразовательных организаций Томской области, показавших лучшие результаты участия в отборочном туре Олимпиады и занявших в итоговом рейтинге места с 1 по 60.
	3. В случае отказа участника из числа 60 кандидатов, прошедших отборочный тур, от дальнейшего участия в играх основного тура Олимпиады, его место, по решению Организационного комитета, может быть предложено участнику отборочного тура, следующему в рейтинге за основными кандидатами.
	4. В полуфинальные игры проходят 27 участников, которые отбираются на следующих основаниях:
2. победители на дорожках;
3. участники из числа теоретиков, которые выстраиваются в рейтинговый список по количеству полученных орденов и медалей в четвертьфинальных играх Олимпиады.

1.4.1. Дополнительно на полуфинальные игры приглашаются 3 теоретика, следующих в рейтинге за 27 участниками, прошедших отбор.

* 1. В финальных играх участвуют 9 человек, которые отбираются на тех же основаниях, что и в игры полуфинала.
		1. На финальные игры приглашаются все теоретики, принимавшие участие в полуфинальных играх. По итогам финала определяются 3 победителя.
		2. Победителями признаются 3 участника финальных игр, набравшие максимальное количество орденов и медалей по результатам всех игр основного тура Олимпиады.
1. **Тематика игр**
	1. Все вопросы определенной серии игр объединяются общей темой.
	2. Тематика игр охватывает такие области знания, как история, литература, краеведение, культура и искусство.
	3. Тема предстоящих игр объявляется участникам на каждом предшествующем этапе: на отборочном – темы четвертьфинальных игр; на четвертьфинальных играх – темы полуфинальных игр; на полуфинальных играх – темы финальных игр).
2. **Процедура проведения игр**
	1. В каждой игре участвует по три игрока, которые являются агонистами (от греч. «агон» (ἀγών) - состязание).
	2. Также в играх принимают участие теоретики – участники игр основного тура Олимпиады, которые не играют на дорожках в качестве агонистов.
		1. Теоретики составляют аудиторию зрителей. В случае, когда агонист на дорожке не дает ответ на вопрос или отвечает неправильно, вопрос адресуется теоретикам.
		2. За полный и правильный ответ на вопрос теоретику вручается орден. За неполный ответ ареопаг (Жюри) может вручить теоретику медаль.
	3. Каждая игра состоит из «Пролога», «Агона» и «Эпилога».
		1. «Пролог» состоит из 2-х конкурсных испытаний:
* *конкурс русского языка* – в течение 20 секунд выполнение письменного задания по орфографии и(или) пунктуации;
* *конкурс красноречия* – выступление агониста на заданную тему. За 20 минут до начала серий игр участникам выдаются карточки, в которых содержится цитата (афоризм) известных людей. Агонист представляет развернутое высказывание, отражающее его отношение (согласие или несогласие) к предложенному суждению. Время выступления – не более 30 секунд.
	1. По итогам выступления в «Прологе» ареопаг (Жюри) определяет порядок выбора агонистами игровых дорожек для участия в «Агоне».
	2. «Агон» - выступления участников-агонистов на дорожках.
		1. Дорожки четвертьфинальных и полуфинальных игр различаются по длине и цвету соответственно:
* *зеленая дорожка* состоит из четырех этапов. Эта дорожка предъявляет наименьшие требования к игроку: на ней можно дважды давать неправильный ответ. Игрок на зеленой дорожке всегда начинает игру и имеет право выбрать одну их трех предлагаемых тематических рубрик;
* *желтая дорожка* состоит из трех этапов. На ней допускается один неправильный ответ. Игрок на желтой дорожке отвечает на вопросы вторым по очереди и выбирает рубрику их двух оставшихся вариантов.
* *красная дорожка* состоит из двух этапов. На ней нельзя ошибаться. Игрок на красной дорожке отвечает на вопросы третьим по очереди и не имеет права выбора рубрики.
	+ 1. Агонист, превысивший предел допустимых ошибок, заканчивает свое выступление на дорожке и становится теоретиком.
		2. Участник, который первым прошел все этапы своей дорожки в четвертьфинальных и полуфинальных играх, становится победителем «Агона». Побеждает тот, кто правильно ответит на два вопроса, при этом агонист на красной дорожке имеет преимущество перед агонистом на желтой дорожке, который в свою очередь имеет преимущество перед агонистом на зеленой.

Пример: *Участник на зеленой дорожке дал два правильных ответа и переходит на третий этап. Формально он закончил игру, так как имеет право сделать две ошибки на своей дорожке, которые он не использовал. Условно его можно считать победителем. Однако, агонист на желтой и красной дорожках имеют возможность его обойти в текущем этапе, если кто-либо из них даст также два правильных ответа. Таким образом, участник на зеленой дорожке становится победителем только после окончания текущего этапа и при условии, что другие агонисты не сравнялись с ним по количеству правильных ответов.*

* + 1. Агонисту четвертьфинальных и полуфинальных игр, который правильно ответил на 2 вопроса на своей дорожке, но не стал победителем, вручается орден.

3.6. Дорожки финальных игр – желтого цвета. У каждого игрока финальных игр есть право на одну ошибку. Агонист, победивший в «Прологе», становится на первую желтую дорожку (имеет право выбора из 3 тематических рубрик), второй игрок − на вторую дорожку (имеет право выбора из двух тематических рубрик), третий игрок − на третью дорожку (не имеет права выбора тематических рубрик). Во втором и третьем раундах ведущий меняет порядок отвечающих на вопросы, предоставляя возможность отвечать первым во втором раунде – второму игроку, в третьем раунде – третьему игроку (правила выбора тематических рубрик игроками соответствует правилам в первом раунде).

3.7. В конце каждой игры (четвертьфинала, полуфинала и финала) объявляется «Эпилог». Теоретикам предлагается ответить на вопросы, которые не были разыграны в «Агоне», за правильные ответы на которые они могут получить, на усмотрение ареопага, орден или медаль. Кроме того, в «Эпилоге» разыгрывается 3 вопроса, отвечая на которые можно заработать медаль.

3.8. Во время проведения финальной игры агонисты отвечают на все три вопроса, итоги по окончанию игры не подводятся. Итоги подводятся по окончанию трех финальных игр. Жюри (ареопаг) определяет победителей Олимпиады, которыми признаются 3 участника финальных игр, набравшие максимальное количество орденов и медалей по результатам всех игр основного тура Олимпиады «Умники и умницы Томской области».

1. **Рейтинг участников**
	1. В процессе всех игр ведется учет медалей и орденов, полученных участниками.
	2. За каждый орден участнику начисляется один балл, за медаль – 0,5 балла. Таким образом, каждый орден приравнивается к двум медалям.
	3. В финальных играх агонисты получают орден за каждый правильный ответ на дорожке.
	4. По количеству полученных орденов и медалей все участники игр основного тура Олимпиады выстраиваются в рейтинговый список, на основании которого ведется отбор игроков для прохождения в следующие этапы.