|  |  |
| --- | --- |
|  | ПРИЛОЖЕНИЕ № 3к Положению |

**Правила игр основного тура**

**региональной гуманитарной олимпиады школьников**

**«Умники и умницы Ульяновской области»**

1. **Общие правила организации игр**
	1. Основной тур региональной гуманитарной олимпиады школьников «Умники и умницы Ульяновской области» (далее – Олимпиада) состоит
	из четвертьфинальных, полуфинальных и финальных игр.
	2. В четвертьфинальных играх участвуют 81 обучающийся образовательных организаций Ульяновской области, ставших лучшими по рейтингу по итогам отборочного тура Олимпиады.
		1. В случае, если кто-либо из числа 81 кандидатов, прошедших отборочный тур Олимпиады, отказывается от дальнейшего участия в играх основного тура, то вакантное место может быть предложено Оргкомитетом участнику, следующему в рейтинге по итогам отборочного тура за основными претендентами.
	3. В полуфинальные игры проходят 27 человек, 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. В финальных играх участвуют 9 человек, которые отбираются
	по тем критериям, что и в игры полуфинала.
		1. На финальные игры приглашаются все теоретики, принимавшие участие в полуфинальных играх. По итогам финала определяются 3 победителя (положение, п. 5.3).

**2.Тематика игр**

Все вопросы определённой серии игр объединяются общей темой.

* 1. Тематика игр охватывает такие области знания, как история, краеведение, культура и искусство.
	2. Тема предстоящих игр объявляется участникам на каждом предшествующем этапе (на оборочном туре – темы четвертьфинальных
	и полуфинальных игр; на полуфинальных – финальных).

**3. Процедура проведения игр**

1. В каждой игре участвуют 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 правильный 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.
	1. Каждая игра состоит из «Пролога», «Агона» и «Эпилога».
		1. «Пролог» состоит из 2 конкурсных испытаний:

- конкурс [русского языка](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) – выполнение письменного задания, время выполнения задания – 20 сек.

- конкурс [красноречия](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5_%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) – выступление агониста на заданную тему.
За 20 минут до начала серий игр участникам выдаются карточки, в которых содержится цитаты (афоризмы) известных людей. Агонист представляет развёрнутое высказывание, отражающее его отношение (согласие или несогласие) к предложному суждению. Время выступления – 30 сек.

* 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.

3.5.1. Дорожки различаются по длине и цвету соответственно:

 - *зелёная дорожка* состоит из четырёх этапов, на ней дважды можно давать неправильный ответ. Зелёная дорожка предъявляет наименьшие требования
к игроку, игрок на зеленой дорожке начинает игру первым и имеет право выбрать одну из трех предлагаемых тематических рубрик;

 - *жёлтая дорожка* состоит из трёх этапов. На ней допускается один неправильный ответ. Игрок на желтой дорожке отвечает на вопросы вторым
по очереди и выбирает рубрику из двух оставшихся вариантов.

 - *красная дорожка* состоит из двух этапов. На ней нельзя ошибаться. Игрок на красной дорожке отвечает на вопросы третьим по очереди. Участник на красной дорожке имеет право сыграть «Ва-банк» (дополнительный вопрос гуманитарного профиля, не относящийся к тематике игр, верно ответив
на который, имеет право продолжить борьбу на красной дорожке, либо стать победителем. В случае неправильного ответа, участник получает штрафной балл).

3.5.2. Агонист, превысивший предел допустимых ошибок, заканчивает своё выступление на дорожке становится теоретиком.

3.5.3.Участник, который первым прошёл все этапы своей дорожки, становится победителем агона. Побеждает тот, кто правильно ответит на два вопроса, при этом агонист на красной дорожке имеет преимущество перед агонистом на жёлтой, который в свою очередь имеет преимущество перед агонистом на зелёной.

Пример: *Участник на зелёной дорожке дал два правильных ответа
и переходит в 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, агонисты на жёлтой и красной дорожках имеют возможность его обойти в текущем этапе, если кто-либо
из них даст также два правильных ответа. Таким образом, участник
 на зелёной дорожке становится победителем после окончания текущего этапа и при условии, что другие агонисты не сравнялись с ним по количеству правильных ответов.*

3.5.4. Агонисту, который правильно ответил на 2 вопроса на своей дорожке, но не стал победителем, вручается орден.

3.6. В конце каждой игры объявляется «Эпилог». Теоретикам предлагаются 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» разыгрываются три вопроса, отвечая на которые, можно заработать медаль.

1. **Рейтинг участников.**

4.1.В процессе игр ведётся учёт медалей и орденов, полученных участниками.

4.2.За каждый орден участнику Олимпиады начисляется один балл,
а за медаль – 0,5 балла. Таким образом, каждый орден приравнивается к двум медалям.

4.3.В финальных играх агонисты получают орден за каждый правильный ответ на дорожке.

4.4.По количеству полученных орденов и медалей все участники игр основного тура Олимпиады выстраиваются в рейтинговой список, на основании которого ведётся отбор игроков для прохождения в следующие этапы.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_