

**УКРАЇНА**

**ТЕРНОПІЛЬСЬКА МІСЬКА РАДА**

**Тернопільська загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №10**

**Тернопільської міської ради Тернопільської області**

**46011, м.Тернопіль, вул.Л.Українки, 3а, тел.241496, 248209**

**«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20 р. №\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Умови проведення чемпіонату 5-А класу**

**з інтелектуально-розвиваючої гри «КРОКС»**

**РОЗДІЛ 1. ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ**

**1.1. Учасники зустрічей.**

Учасниками змагань є учні 5-А класу. Команда складається з 7 дітей (двох суддів, одного капітана, двох хлопців та двох дівчат).

В особистій першості беруть участь всі бажаючі учні

Учасники повинні мати:

* *оригінал* свідоцтва про народження;
* ручку (олівець, фломастер, суддям **−** тільки з червоною пастою);
* естетичну нагрудну емблему;
* для учасників особистої першості — охайний нагрудний знак із своїм іменем

**1.2. Конкурси.**

* Всі учасники кожної зустрічі виконують абсолютно однакові завдання, що забезпечує максимальну об'єктивність.
* Всі аркушики із відповідями підписуються у правому верхньому куті, над пунктирними рисками (учасники особистої першості пишуть своє ім’я (псевдонім), а команди – свою назву, можна скорочено).
* Майже в усіх письмових конкурсах відповіді пишуться *після* надрукованої подвійної риски. Відповідь, написана в іншому місці — над рискою, під рискою, не зараховується, а команді (учаснику) нараховуються штрафні бали згідно п.2.4.
* У конкурсах, де треба здавати написану відповідь, можна це зробити і раніше відведеного часу. Тоді при однаковій якості відповідей перевага буде як правило у того, хто здав раніше.
* Аркушики з відповідями здаються ВНИЗ НАПИСАНИМ, охайним стосом на спеціальний, один на всіх, стілець, а суддя на задній стороні кожного аркушика записує, яким по порядку його здано.
* Якщо у розумовому конкурсі з однозначними відповідями учасник дає на одне запитання два варіанти відповіді, то оцінюється правильність лише першого варіанту.
* Якщо відповідь учасника відрізняється від правильної на одну літеру (наприклад, дівіденд замість дивіденд), це зараховується як 0,5 відповіді. Розходження у дві літери вважається неправильною відповіддю.
* У конкурсах «Весела розминка» та «Слова, слова…» якщо відповідь учасника відрізняється від правильної на одну літеру, це зараховується як неправильна відповідь.
* Літери Г та Ґ вважаються однаковими.
* Якщо раніше відведеного на виконання конкурсу часу не здав відповідь *єдиний* учасник, то йому відводиться на здавання *не більше 1 хвилини* (за винятком «Крокс-ворду» та «Крокс-чайнворду»).
* У конкурсах, де треба визначити черговість виступів, починає той, хто на той момент має більшу кількість набраних очок, при рівній кількості очок — той хто першим записаний в гратці у головних суддів.
* У всіх спортивних конкурсах дозволяється користуватись своїм реквізитом, який повинен відповідати вимогам даного документу. Невідповідність реквізиту вимогам оцінюється як спроба нечесної боротьби і карається штрафом;
* Час початку конкурсу відраховується із моменту виклику ведучим учасника на старт.
* Сумнівні, спірні моменти трактуються як правило НЕ НА КОРИСТЬ УЧАСНИКІВ.
* Під час зустрічі учасникам не дозволяється користуватися *ніякими* друкованими або електронними джерелами інформації, у той час як кількість писаного від руки (усіляка додаткова довідкова інформація) ніяк не обмежується. Під час зустрічі ведучий має право перевірити зошити команд у разі висунення претензії якоїсь з команд-учасниць.
* Протягом кожної зустрічі учасники не здійснюють ніяких контактів з глядачами, тому тих, кому з дозволу ведучого треба вийти, супроводжує член оргкомітету.
* Під час письмових конкурсів глядачі та учасники не можуть підходити одні до других.
* Висувати претензії може лише капітан команди (у особистій першості — учасник), суддя; доречні претензії по можливості враховуються, а безпідставні караються штрафом згідно п.2.4;
* Нічиєї у наших зустрічах не буває. Якщо у учасників однакова підсумкова кількість очок, то для них призначається ДОДАТКОВИЙ КОНКУРС (у командній першості — для капітанів команд): літери якогось слова (найчастіше із 8 літер) розташовані по колу за годинниковою стрілкою чи проти (учасник цього не знає), а дві літери не написані. Хто першим вигукне правильну відповідь (кількість вигуків не обмежується) той учасник (команда) і посяде місце вище, ніж суперник.

***Приклад:***

******

***Відповідь:*** ПЕРЕМОГА.

**1.3. Суддівство.**

ГОЛОВНЕ ЗАВДАННЯ всіх суддів − слідкувати за дотриманням всіма присутніми правил чемпіонату. Судді — це уповноважені діти тих команд та учасників, які змагаються. Судді можуть брати участь як учасники у конкурсах "Організованість", "А судді хто?", "Спритність", "Човник".

Судді розбиваються за їх бажанням (якщо не вдається врахувати їх бажання, то кидається жереб) НА ЧОТИРИ ГРУПИ: «ГОЛОВНІ», «ІНФОРМАТОРИ», «ПОЛЬОВІ», «ЛИСТОНОШІ» (від однієї команди − у різних групах). Всі судді під час зустрічей повинні мати ручку *виключно* із червоною пастою. *Судді, у яких відсутня червона ручка, до суддівства не допускаються, а їх команда отримує потрійний штраф.* Якщо у судді буде виявлено наявність не червоної ручки, в усіх розумових конкурсах його команда займає останнє місце.

«ГОЛОВНІ» судді порівнюють відповіді учасників із тими зразками, які дасть їм ведучий, та у кожному конкурсі визначають: РЕЗУЛЬТАТ, МІСЦЕ, та ОЧКИ. Вони ж записують результати неписьмових конкурсів у відомість. *«ГОЛОВНІ» судді НЕ перевіряють відповіді СВОЄЇ команди.*

 «ІНФОРМАТОРИ» за допомогою відомості, яку дасть їм на початку зустрічі ведучий, постійно підраховують суму очок учасників та показують ведучому місця учасників.

 «ПОЛЬОВІ» знаходяться між учасниками та глядачами, готують реквізит, фіксують недозволені контакти, підказки, порушення норм поведінки, допомагають ведучому фіксувати результати.

«ЛИСТОНОШІ» (їх двоє) сидять біля стільця, на який здаються письмові відповіді, приносять та відносять ведучому аркушики із завданнями, фіксують на звороті аркушиків черговість їх здавання, повідомляють ведучого про момент здавання аркушика передостаннім учасником.

СУДДІВСЬКІ ПОМИЛКИ. Члени оргкомітету аналізують роботу суддів (оцінювання, нарахування очок) та визначають, кому з учасників у кожному із конкурсів судді по неуважності нарахували зайві очки. З учасника (команди), якому було нараховано найбільшу кількість таких зайвих очок, у наступній з його участю зустрічі (навіть якщо вона і наступного року) знімається по 3 очка за кожну помилку суддів.

Якщо судді неправильно визначили результати, місця або очки, і це залишилось непоміченим до оголошення результатів зустрічі, то після її завершення претензії не розглядаються, а враховуються як необґрунтована претензія.

**РОЗДІЛ 2.** **ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ КОНКУРСІВ ТА ЗРАЗКИ ЗАВДАНЬ**

**2.1. Конкурси, спільні для особистої та командної першостей.**

**"УКРАЇНА”.** Учасники сідають у ігровому залі так, щоб поряд не було представників представників однієї команди та вболівальників. Ведучий перевіряє розсадку учасників та видає кожному аркушик для тестування. Питання конкурсу стосуються історії, географії, культурної спадщини, спортивної слави України тощо.

Ведучий зачитує двічі кожне із **15** запитань та чотири варіанти відповіді, один із яких вірний. Із чотирьох варіантів відповідей учасники вибирають на їх думку правильний, і у тест-аркушик навпроти номера запитаннязаписують **номер варіанту** (див. праворуч приклад заповненого учасником аркушика).

Після 15-го запитання ведучий за бажанням учасників в швидкому темпі перечитує запитання і варіанти відповідей, а учасники здають аркушики.

***Місця*** для учасників особистої першості визначаються за кількістю правильних відповідей, для командної першості — за сумою відповідей усіх семи її учасників.

***Зразки запитань:***

**1**. Якого язичницького бога стародавні слов’яни називали «Сонячним»?

1. Дажбог. 2. Перун. 3. Лель 4. Стрибог

**2**. Назва острова на якому з 1593 по 1709 роки перебувала Запорізьська Січ.

1. Тотомак 2. Джирилгач 3. Базавлук 4. Пороговець.

**3**. Середньовічна назва «Аскольдової могили» в .м. Києві.

1. Бабин яр 2. Протасів яр 3. Зміїне урочище 4. Угорське урочище і т.д.

***Відповіді:***

**1**. 1;

**2**. 3;

**3**. 4. …

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!** Якщо учасник, наприклад, на перше запитання на аркушику написав відповідь не «1», а «Дажбог», або «а)», то таку відповідь не слід зараховувати як правильну. |

**2.2. Конкурси особистої першості.**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!** Якщо в результаті проведення одного з конкурсів — «КРОКС-ЧАЙНВОРД», «ПРИСЛІВ’Я», «ДІЛОВА ЛЮДИНА», «2Х2», «ПЕРЕКЛАДАЧІ», «ФРАГМЕНТ», «РЕБУС», «ІНФОРМАЦІЯ» у кількох учасників *немає жодної правильної відповіді*, то ці учасники автоматично займають останнє місце в даному конкурсі і відповідно порівну ділять очки. |

**"ВІК".** За допомогою *оригіналів або завірених копій* наявних документів визначається вік учасників (дні, місяці, роки) станом на перший день змагань. Чим молодший учасник, тим вище місце він посяде у конкурсі. Якщо документ про вік відсутній, учасник займає останнє місце у конкурсі «Вік» і надалі змагається поза конкурсом і ніяких відзнак та призів не отримує. Якщо таких учасників декілька — вони ділять останні місця в конкурсі.

**"КРОКС**−**ЧАЙНВОРД".** Відволікаючись на інші завдання, за допомогою гратки (див. її зразок праворуч) розгадати якомога більше слів та встигнути виписати їх на спеціальний аркуш максимум за **30** хвилин. У той час як учасники розв’язують кросчайнворд, паралельно проводяться інші конкурси особистої першості.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує учасник, який здав аркушик раніше.

***Приклад запитань:*** 1. Нижня палата парламенту в Німеччині. 2.Напівдорогоцінний камінь. 3.Установлення авторства твору на основі відомостей про його походження. 4. Столиця країни в Африці. 5.Єдиний природний комплекс живих та неживих організмів. 6.Богиня давньоримської міфології. 7. Аромат. 8. Спосіб швидкого отримання освіти. 9. Богиня давньоримської міфології. 10. Точка орбіти небесного тіла, найвіддаленіша від центра тіла, навколо якого здійснюється обертання. 11. Твердий кістковий наріст на голові деяких ссавців. 12. Загальна назва шарів атмосфери (до 100 км). 13. Одиниця маси в Латинській Америці. 14. Наука про закономірності розвитку та функціонування найвищої творчої діяльності людини. 15. Хижий птах. 16. Французький шахіст. 17. Відколений шматок чого-небудь твердого. 18.Морський рак

***Відповіді:*** 1. Бундестаг; 2. агат; 3. атрибуція;. 4. Яунде; 5. екосистема; 6. Аврора; 7.амбре; 8. екстерн; 9. Ніка 10. апоцентр; 11. ріг; 12. гомосфера; 13. Ароба; 14. акмеологія; 15.яструб; 16. Бакро. 17.осколок 18. краб.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!**Загадане слово починається у клітинці з числом, але *не обов’язково* закінчується там, де починається наступне. Тобто, наприклад, відповідь на перше запитання може містити більше 8 літер, на друге більше 3, і т.д. |

**"ВЕСЕЛА РОЗМИНКА".** Відповіді на нестандартні, з гумористичним ухилом, запитання.

Перед запитанням (всього їх **10**) ведучий каже, із скількох літер складається слово-відповідь. На задане запитання відповідає той, хто першим підняв руку, при чому учасник може підняти руку не дослухавши запитання до кінця. Якщо відповідь учасника не вірна, то він на це запитання більше не відповідає, а відповідає той учасник, який підняв руку другим, тоді третій і т.д.

Якщо ніхто не піднімає руку, то ведучий починає називати по одній, починаючи з першої, літери слова-відповіді доти, доки не залишиться остання літера слова. Після зачитання ведучим передостанньої букви у учасників є **3** секунди, щоб підняти руку, в іншому випадку запитання знімається.

Якщо відповідь учасника відрізняється від правильної *на одну літеру*, запитання знімається, а учаснику *не зараховується* *0,5 відповіді*.

***Місця***визначаються за кількістю правильно сказаних відповідей*.*

**"ПАМ'ЯТЬ".** Ведучий максимально швидко називає **10** різних літер у вигляді початкових літер слів, наприклад: «М − Марина, А − Андрій, Ц − циган ...», і після його слова "марш", сказаного після десятої літери, учасник намагається по пам'яті написати всі ці літери у такому ж порядку. До команди «марш» ручка (чи інший засіб для писання) учасника повинна лежати на столі.

***Місця*** визначаються по сумі допущених помилок, при рівних сумах вище місце отримує учасник, який здав аркушик раніше.

***Визначення результату учасника:***

Якщо учасник написав правильну літеру навпроти відповідного номера, за неї він отримує 0 балів.

Якщо учасник написав літеру, яка не диктувалася, за неї він отримує 10 балів.

Якщо учасник написав якусь літеру вдруге, за неї він отримує 10 балів.

Якщо учасник написав літеру, яка диктувалася, але не на своєму місці, то за неї він отримає кількість балів, рівну різниці між написаним місцем і тим, на якому вона була продиктована. При повторі літери заліковою вважається *найменш точна* літера.

***Роз'яснення визначення результатів на прикладі 5-ти літер:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Продиктовано: | Написано учасником: | Бали | Коментар |
| А | А | 0 | Літера на своєму місці |
| М | Т | 10 | Літера «Т» не диктувалася |
| Ц |  | 10 | Не написана ніяка літера  |
| К | М | 10 | Повтор літери «М» |
| П | М | 3 | Менш точна літера «М», замість другого місця написана на п’ятому, 5-2=3 |

Отже, результат учасника: 0+10+10+10+3=33

**“2Х2”.** Користуючись лише ручкою та не користуючись обчислювальними засобами, максимум за **5** хвилин обчислити значення **5** арифметичних виразів.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує учасник, який здав аркушик раніше.

***Приклад****:*

**1.** 2,32 -  1,32 =

**2.** 6,12-2\*6,1\*1,1+1,12=

***Відповіді:***

**1.** 3,6

**2.** 16

**"РЕАКЦІЯ".** Конкурс проводиться з допомогою ПК. На екрані зображено круг, і в момент зміни його кольору необхідно якомога швидше натиснути на ліву клавішу мишки. Програма пропонує **5** спроб, і сама автоматично підраховує середній результат в секундах. У випадку, якщо учасник «клікнув» мишкою до зміни кольору, йому зараховується штрафний час **1** секунда. Після 5 спроб на екрані буде показано середній результат, який і буде зарахований учаснику.

Програму для підготовки можна скачати за адресою:

[http://gameinside.ua/download.php?area=files&id=63](http://vkontakte.ru/away.php?to=http%3A%2F%2Fgameinside.ua%2Fdownload.php%3Farea%3Dfiles%26id%3D63&h=07b6dbe38ec8ac3d8c).

***Місця*** учасниківвизначаються за середнім результатом п’яти спроб.

**"ОКОМІР".** Пропонується один з двох типів завданнь:

***1)*** Учасники на око визначають кількість однорідних предметів до **1000** штук (сірників, горіхів, папірців, насінин тощо), які ведучий близько **10** секунд демонструє усім учасникам одночасно або кожному індивідуально. Після команди «марш» учасники максимум за **15** секунд здають аркушики зі своїм варіантом.

***2)*** Учасники визначають масу предмета масою до **1000** г, по черзі тримаючи предмет в руках до **5** секунд, і записують на аркушик *відповідь в грамах*. Після команди ведучого «марш» учасники максимум за **15** секунд здають аркушики зі своїм варіантом.

***Місця***визначаються за величиною допущеної похибки (чим менша — тим вище місце) чи враховувати порядок здавання — на розсуд ведучого.

**"ГОЛ".** Провести ногами м'яч навколо двох кегель, розташованих на відстані 2,5; 3; 3,5 або 4 метри (відстань за жеребом перед конкурсом визначає наймолодший учасник), траєкторією "вісімка" (див. схему праворуч). Стартова позиція: м’яч на точці посередині на лінії старту-фінішу між кеглями, фініш — *по моменту торкання ногою м'яча на лінії старту-фінішу або за нею*. Напрям виконання «вісімки» учасник визначає на власний розсуд.

Помилкою виконання вважається:

1. якщо м'яч торкнувся чогось стороннього *крім ступнів учасника*;
2. учасник збив кеглю;
3. ступня учасника пройшла не поза кеглею.

***Місця***визначаються спочатку за часом правильного проходження повної дистанції, далі — за більшою відстанню до помилки, при однаковій відстані за часом проходження.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!**Відстань до помилки визначається наступним чином (наприклад, якщо між кеглями 2,5 м): 1,25 м, якщо до моменту помилки м’яч перетнув лінію першої кеглі;2,5 м, якщо до моменту помилки м’яч перетнув центральну лінію після обходу першої кеглі;3,75 м, якщо до моменту помилки м’яч перетнув лінію другої кеглі;5 м, якщо до моменту помилки м’яч перетнув центральну лінію після обходу другої кеглі. |

**"ПРИСЛІВ'Я".** Максимум за **5** хвилин із кожного з **5** наборів слів *виписати зайве слово, яке не входить у прислів’я*, яке можна скласти із решти слів набору.

***Приклад*:**

**1.** Стіни авжеж удома і милі гріють;

**2.** Розумний на ледачий мерзне і печі;

**3.**Без обов’язково як вчений меду бджола без практики.

***Відповіді*:**

**1.** Милі(тому що «Удома авжеж і стіни гріють»);

**2.** Розумний(тому що «Ледачий і на печі мерзне»);

**3.** Обов’язково(тому що «Вчений без практики, як бджола без меду»).

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!**Правильна відповідь у цьому конкурсі — одне зайве слово, а не саме прислів’я. |

***Місця*** визначаються за кількістю правильних слів-відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує учасник, який здав аркушик раніше.

**"ПЛАНКА".** Якомога скоріше виконати **10** стрибків через планку, встановлену на висоті **30** см із торканням підлоги кожного разу обома ногами (стрибки ведучий рахує уголос). Якщо планка збита, то слід поставити її на місце і продовжувати виконання вправи. Стрибки поза планкою при умові, що вони виконані на висоті, нижчій за висоту планки, не рахуються ведучим (ознака цього — коли ведучий при підрахунку почав повторювати одне і те саме число).

***Місця***визначаються за часом виконання завдання.



**"РЕБУС".** Максимум за дві хвилини розгадати зашифроване за стандартними правилами слово, наприклад, таке, як праворуч (тут відповідь - ГОЛОВА).

***Місця*** визначаються за часом здавання правильних відповідей.

**"СНАЙПЕР".** Вибити якомога більшу суму очок, кидаючи рукою три серії по три стріли у мішень, не переступаючи без дозволу ведучого лінію кидків. Відстань до мішені 1,5 м, висота її закріплення − 1,5 м від її центру. Діаметр мішені — 20 см, товщина кілець − 1,5 см. "Яблучко" − це 7 умовних очок. Максимальний час виконання — 15 секунд на серію, до заліку зараховується по дві кращих спроби з кожної серії.

В якості стріл використовуються стандартні швацькі голки довжиною до 55 мм із хвостовиком із квадратного зошитового паперу 5 х 5 см, який згорнутий у вигляді чотирьохпелюсткового стабілізатора та скріплений із голкою чотирма сірниками, стягнутими нитками).

Якщо учасник без дозволу ведучого заступив за лінію кидків під час виконання серії, результат усіх кидків серії анулюється.

***Місця*** визначаються за сумою вибитих очок трьох серій.

**“СЛОВА ІЗ СЛОВА”.** Із літер запропонованого слова максимум за **5** хвилин скласти якомога більше будь-яких українських слів, які є у сучасному орфографічному словнику української мови (до 200000 слів). Кожна буква слова може бути використана лише один раз. Наприклад, із слова РІВНОВАГА можна скласти слово НОГА, але не можна − В**О**Р**О**НА. Складені слова учасник записує у стовпчики, у кожний стовпчик ті, які починаються однаковими літерами.

*Результат* обчислюється як різниця між кількістю правильних слів та таких, які не відповідають вимогам завдання.

***Місця*** визначаються за кращим результатом, при однакових результатах вище місце отримує учасник, який здав аркушик раніше.

**"СЕКУНДОМІР".** На столі ведучого лежать шашечки із написаними знизу цифрами 7, 8, 9, 10. Учасник навмання бере якусь шашечку, показує її лише ведучому, сам, тримаючи за спиною, запускає секундомір, не користуючись ніякими зовнішніми (слуховими, зоровими…) підказками, відраховуєтукількість секунд, яка була ним витягнута, та сам зупиняє секундомір.

***Місця*** визначаються по величині похибки.

**“РІВНОВАГА".** На будь-якому (на розсуд учасника) носку взуття учасник проводить крейдою вертикальну риску, стає цим носком до стартової точки, одягає сліпу маску (або йому зав’язують очі хустиною), і всліпу по команді ведучого «марш» іде до накресленої лінії повороту, розвертається у протилежну, на його думку, сторону, і намагається повернутись у вихідну точку. Максимальний час виконання (від моменту початку виконання конкурсу і до фінішу) − **15** секунд. Відстань від стартової точки до лінії повороту — 2,5; 3; 3,5 або 4 метри (відстань за жеребом перед конкурсом визначає наймолодший учасник).

Результат анулюється, якщо учасник:

а) обома ногами не дійшов до лінії повороту;

б) під час виконання торкнувся стороннього предмету

в) не завершив рух за 15 відведених секунд.

Учасники, результати яких було анульовано, ділять останні місця в конкурсі.

***Місця*** визначаються по відстані від стартової точки до риски на носку.

**"ФРАГМЕНТ".** Учасники повинні написати *українською мовою або мовою оригіналу* виконавців (співаків, груп, тощо, а для класичних творів — прізвище композитора) **5** музичних фрагментів (тривалість кожного приблизно **30** секунд), що будуть запропоновані ведучим. При цьому помилка транслітерації назв на одну літеру зараховується як 0,5 відповіді, помилка на дві літери зараховується як неправильна відповідь. Час здавання не враховується, після завершення п’ятого фрагмента у учасників є максимум **15** секунд на здавання аркушиків.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей (*не слів у відповідях!*).

**"ПЕРЕКЛАДАЧІ".** Максимум за **5** хвилин виписати однозначні переклади **5** російських слів та виразів на українську мову та **5** українських на російську.

***Приклад:***

**1.** Хрупкая девушка;

**2.** Эхо;

…

**5.** Луна

***Відповіді:***

**1.**Тендітна дівчина;

**2.** Луна;

…

**5.** Місяць

***Місця*** визначаються за кількістю правильно перекладених *слів*, при однакових результатах вище місце отримує учасник, який здав аркушик раніше.

**"ВЕЖА".** На відстані 2,5; 3; 3,5 або 4 метри (за жеребом перед конкурсом визначає наймолодший учасник) проведено дві паралельні лінії. За «лінією 1» лежать сім кубиків (із ребром близько 50 мм), за «лінією 2» − учасник.

Переносячи по одному кубику і ставлячи їх один на один, якомога скоріше спорудити на «лінії 2» (за нею) семикубикову вежу та забігти за «лінію 1» (це — момент вимикання ведучим секундоміру). Якщо під час виконання вправи якийсь кубик випадково викотився перед «лінією 1», то перед тим, як його поставити на вежу, слід торкнутися ним цієї лінії.

Помилкою виконання вважається, якщо:

1. Вежа впала;
2. Нижній кубик вежі опинився між «лінією 1» та «лінією 2», не торкаючись «лінії 2»;
3. Кубик випадково викотився перед «лінією 1», але перед тим, як його поставити на вежу, учасник не торкнувся цієї лінії.

***Місця*** визначаються за часом повного правильного виконання; далі за кількістю кубиків, до яких добудована вежа на момент виникнення помилки виконання, при рівній кількості кубиків по меншому часу до помилки.

**"ВУЗЛИ".** Максимум за **20** секунд нав’язати якомога більшу кількість простих одинарних розташованих окремо один за одним вузлів на мотузці (туристичному репшнурі діаметром 6-7 мм, довжиною **2,5** м), яку дасть ведучий. Стартове положення — руки у сторони-донизу, тримають за кінці (“кінець” ≤ 5 см) вільно спадаючу мотузку. Сила затягування вузлів довільна. Починаючи з 14-ї секунди виконання ведучий уголос рахує скільки повних секунд пройшло після початку конкурсу («14», «15», «16», «17», «18», «19», «стоп»). По команді ведучого «стоп» учасник негайно кладе (кидає) мотузку до ніг. Після цього при потребі ведучий та учасник тягнуть мотузку за кінці, щоб порахувати вузли на ній; вузли, зав’язані один поверх іншого рахуються як один вузол (див. праворуч).

Учасник може закінчити вправу раніше 18-ї секунди, сповістивши суддів про це вигуком “все” (але не вигуком “стоп!”). Час завершення виконання вправи між 18-ю та 20-ю секундами суддями не буде фіксуватись.

***Місця*** визначаються за кількістю вузлів, при рівній кількості — за часом виконання.

**"ДІЛОВА ЛЮДИНА".** За **5** хвилин за поясненням та анаграмою написати, які терміни сучасної ділової мови зашифровані (всього **5** термінів).

***Приклад****:*

**1**. Т Ю С И Р. Фахівець з правознавства;

**2**. М О С І М Р П К О. Згода, порозуміння з противником;

**3.** Г Л І И З Н**.** Довгострокове кредитування фондів виробничого призначення.

***Відповіді:***

**1.** Юрист;

**2.** Компроміс;

**3.** Лізинг.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних слів-відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує учасник, який здав аркушик раніше.

**“ІНФОРМАЦІЯ”.** У запропонованому ведучим джерелі інформації учасник максимум за **2** хвилини повинен знайти відповідь на поставлене запитання.

***Місця*** визначаються за часом здавання правильної відповіді.

**2.3. Конкурси командної першості.**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!** Якщо в результаті проведення одного з конкурсів — «СЮРПРИЗ», «А СУДДІ ХТО?», «МУЗИКА», «КРОКС-ВОРД», «ДАТИ», «ПОЕТИ», «ПАНТОМІМА», «СПОРТ», «ЛОГІКА», «ШКОЛА», «МИСТЕЦТВО» у кількох учасників *немає жодної правильної відповіді*, то ці команди автоматично займають останні місця в даному конкурсі і відповідно порівну ділять очки. |

**"ВІК".** За допомогою *оригіналів або завірених копій* наявних документів визначається вік членів команди (дні, місяці, роки) станом на початок змагань. Чим менша сума для усіх семи членів команди, тим вище місце вона займе у конкурсі.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!** Якщо хоча б у одного з членів команди документ про вік відсутній, команда займає останнє місце у конкурсі «Вік» і надалі змагається поза конкурсом і ніяких відзнак та призів не отримує. Якщо таких команд декілька — вони ділять останні місця в конкурсі. |

**"А СУДДІ ХТО ?"** − Максимум за **5** хвилин потрібно відповісти на **5** запитань по знанню даного документа.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при однакових результатах вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

***Приклад****:*

**1.** Скільки очок отримає учасник чвертьфіналу із сімома учасниками за поділ 3-4 місця у конкурсі “Поети”?

**2.** Максимально можливий результат у конкурсі “Снайпер”.

**3.**Допустима довжина “кінця нитки” у конкурсі “Голки” у сантиметрах….

***Відповіді:***

**1.** Неможлива ситуація.

**2.** 42.

**3**. 5.

*Надалі конкурси, в яких беруть участь 3-5 членів команди (а в "Організованості" та "Човнику" − семеро) після назви мають позначку "К" (тобто − командні). Всі інші конкурси − індивідуальні, в яких беруть участь ПО ДВОЄ ГРАВЦІВ від команди: дві дівчини (якщо позначка "Д+Д"), два хлопці ("Х+Х") чи хлопець та дівчина ("Х+Д").*

**«КРОКСВОРД» (К) .** Відволікаючись на інші завдання, за допомогою ґратки, наведеної нижче, розгадати якомога більше слів та встигнути виписати їх на спеціальний аркуш максимум за **45** хвилин виконання завдання.

Поки учасники розв’язують кросворд, паралельно проводяться інші конкурси командної першості.

У кожний кросворд *можливо входитимуть*: поєднання буквосполучень у слово (наприклад, див. у зразку по горизонталі: 12+13, по вертикалі: 5+19), а також зверніть увагу, як у цих випадках записувати відповідь).

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

***Приклад:***

*Горизонталь:* 4. Видатний російський шахіст. 9. Античний храм, присвячений всім богам. 10. Столова ємність. 12+13. Підмосковне місто (бій “панфіловців” під час Великої Вітчизняної війни). 14. Абревіатура великих авто майстерень. 15+16. Інша назва квітки півники. 18. Літальний апарат. 20. Обласний центр України. 24. Дерево, поширене в Україні. 25. Рішучість. 26. Райцентр Харківщини. 27. Запалення слизової оболонки носа. 28. Атмосферні опади. 30. Земний рай за біблією. 31. Річка на правобережжі України. 33. Яскраве світло. 34. Річка в Сибіру. 36. Урвище. 37. Задній план картини, загальний фон. 38. Людина, яка першою ступила на Місяць. 40. Число. 43. Злаки, посіяні весною. 45. Головоногий молюск. 46. Вузька довга канава.

*Вертикаль:* 1. Група корисливо згуртованих родичів. 2. Відходи при обмолочуванні зерна. 3. Споруда над землею. 5+19. Столиця Мадагаскару. 6. Розправа, насильство. 7. Штани. 8. Артилерійська команда. 9. Альфа Малого Пса. 11. Видатний київський авіаконструктор. 15+32. Найбільший зуб кабана. 17+33. Абревіатура Батьківщини автора кросворду. 21. Острівна країна. 22. Розділ математики. 23. Льодовик. 29. Російський кінорежисер. 30. Найдовший меридіан. 35. Монгольський хан. 36. Оленяча їжа. 39. Хист. 41. Великий зал. 42. Віршований розмір. 44. Окультне поняття. 45. Рідина − закріплювач.

***Відповіді:***

Горизонталь: 4. Альохін. 9. Пантеон. 10. Тарілка. 12. Вол. 13. околамськ. 14. СТО. 15. Ір. 16. ис. 18. Літак. 20. Рівне. 24. Клен. 25. Воля. 26. Мерефа. 27. Нежить.28. Град. 30. Едем. 31. Інгул. 33. Сяйво. 34. Об. 36. Яр. 37. Тло. 38. Армстронг. 40. Сто. 43. Яровина. 45. Кальмар. 46. Траншея.

Вертикаль: 1. Клан. 2. Полова. 3. Міст. 5. Ант. 6. Терор. 7. Брюки. 8. Плі. 9. Проціон. 11. Антонов. 15. Ік. 17. СР. 19. ананаріву. 21. Індонезія. 22. Алгебра. 23. Глетчер. 29. Данелія. 30. Екватор. 32. ло. 33. СР. 35. Батий. 36. Ягель. 39. Талант. 41. Хол. 42. Ямб. 44. Аура. 45. Клей.

**“МУЗИКА”(К).** Перед кожним з **5** музичних уривків ведучий зачитує для команд запитання, що стосується даного уривку, наприклад, «хто автор музики, що буде звучати в наступному уривку?», «яке ім’я виконавця даної пісні?», після чого звучить сам музичний уривок (1-1,5 хв.), і команди пишуть відповідь на запитання *українською мовою або мовою оригіналу*. Після закінчення останнього уривка у команд є ще **15** секунд на здачу аркушів з відповідями.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

**"СЛОВА, СЛОВА...” (К).** Командам потрібно відгадати написані у ведучого транскрипції слів іншомовного походження (всього **10** слів). Судді участь у конкурсі не беруть.

Перед запитанням ведучий каже, із скількох літер складається слово-відповідь. На задане запитання відповідає *за дозволом ведучого* та команда, учасник якої першим підняв руку. Якщо відповідь команди не вірна, то вона на це запитання більше не відповідає, а відповідає команда, учасник якої підняв руку другим, тоді третя і т.д. Якщо ніхто не піднімає руку, то ведучий починає називати по одній, *починаючи з останньої*, літери слова**-**відповіді доти, доки не залишиться незачитаною лише перша літера слова, після чого у команд є **3** секунди, щоб підняти руку, в іншому випадку запитання знімається. Запитання знімається також, якщо відповідь команди відрізняється від правильної на одну літеру, і за цю відповідь команда *не отримує* 0,5 бала.

***Місця***визначаються за кількістю правильно сказаних відповідей*.*

**“ДАТИ”(К).** Пропонується максимум за **5** хвилин написати, що відбулось у зазначені п’ять дат (періодів). У кожному із запитань зазначаються: рік події (при потребі − місяць, день, напрямок пошуку), а також кількість літер у кожному зі слів-відповідей (наприклад, 7+5+5 означає, що відповідь складається із трьох слів — одного із семи літер та двох із 5 літер).

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!** Якщо у завданні відповідь складається, наприклад, із двох слів (див. нижче приклад 1), то суддями враховуються лише перші два слова, написані командою.Тобто, якщо команда напише в аркушику «Тарас Григорович Шевченко», то їй слід зарахувати лише одне правильне слово — Тарас.Аналогічно для будь-якої іншої кількості слів у відповідях. |

***Місця*** визначаються за кількістю правильних *слів*, при рівній кількості слів вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

***Приклад****:*

**1.** 1814-1861 р. (особистість, Україна, 5+8 літер);

**2.** 988 (історія, Україна, 8+4+11 літер);

**3.** 1904 р.(історія футболу, 10+4(абр.) літер)…

***Відповіді:***

**1.** Тарас Шевченко;

**2.** Хрещення Русі Володимиром;

**3.** Заснування ФІФА…

**"СПРИТНІСТЬ"(К)**. Учасники — п’ять будь-яких представників команди, включаючи суддів. На відстані 2,5 метри розміщені дві кеглі. Лінія старту-фінішу проходить через одну з них. Перший учасник оббігає другу кеглю, повертається до лінії старту-фінішу, береться будь-яким чином за другого учасника, біжать удвох, потім аналогічно «ланцюжком» утрьох, учотирьох, і, нарешті, уп'ятьох одночасно (тобто у сумі − 5 "кіл").

***Фініш*** − по моменту перетину лінії старту-фінішу останнім учасником.

Помилками виконання вважаються:

а) утворення «ланцюга» із учасником, який заступив за стартову лінію;

б) розрив «ланцюга» (втрата контакту між учасниками) до того, як усі учасники перетнули лінію фінішу;

в) збита кегля;

г) чиясь ступня пройшла не за кеглею.

***Місця***визначаються спочатку за часом правильного проходження повної дистанції, далі — за більшою відстанню до помилки, при однаковій відстані за часом проходження.

**“ПОЕТИ”(К)**. Максимум за **5** хвилин, написати пропущені слова **5** уривків віршів (поем, пісень).

***Приклад****:*

До моря сліз, під тиском пересудів

Пролитих, і моя краплина;

До храму людських змагань, праць і трудів,

Чень, і моя доложиться . . …. —

 (І. Франко)

***Відповідь:***

Цеглина

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.



**"БІГ УДВОХ"(Х+Х).** У кожного учасника одна нога вільна, а друга зв'язана нижче коліна з ногою партнера (для техніки безпеки та уникнення травм − гумовим кільцем шириною не менше 1 см). **Чотири** кеглі розташовані квадратом на відстані **2,5** метра одна від другої (див. схему праворуч). Стартова позиція учасників — за стартовою лінією. Учасники повинні якомога скоріше пройти (пробігти) маршрут, зображений на схемі. Напрямок проходження маршруту учасники обирають на власний розсуд.

***Фініш —*** у момент перетину (або дотику) гумовим кільцем лінії фінішу.

Помилками виконання вважаються:

а) збита кегля;

б) ступня одного з учасників пройшла не поза кеглею.

***Місця***визначаються спочатку за часом правильного проходження повної дистанції, далі — за більшою відстанню до помилки, при однаковій відстані за часом проходження.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!**Відстань до помилки визначається наступним чином: 2,5 м, якщо до моменту помилки учасники добігли до другої кеглі;5 м, якщо до моменту помилки учасники добігли до третьої кеглі;7,5 м, якщо до моменту помилки учасники добігли до четвертої кеглі; |

**"МИСТЕЦТВО"(К).** За п’ять хвилин написати відповіді на **7** запитань (4 картинки + 3 текстових завдання), що стосуються творів різних видів мистецтва та культурних традицій народів світу.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

***Приклад:***

**1.** Назвіть місто (мал.1);

**2.** Назвіть гризуна, намальованого на картині в руках жінки (мал.2);

**3**.Назва інструментальної п’єси, дуже часто основою якої є народні мелодії…

***Відповіді:***

**1.** Одеса;

**2.** Горностай;

**3.** Рапсодія…

**«СКАКАЛКА ВДВОХ» (Д+Д).** По команді ведучого «марш» одна з дівчат (або обоє) крутять скакалку (мотузку, тощо) й намагаються зробити *разом* **10** стрибків через неї. Якщо учасниці випустили скакалку з рук, то слід продовжити виконання вправи до **10** стрибків. Стрибки через скакалку, виконані лише однією учасницею, не рахуються ведучим (ознака цього — коли ведучий при підрахунку почав повторювати одне і те саме число).

***Місця***визначаються за часом виконання.

**“ЧОВНИК"(К).** На відстані **5** метрів стоять два стільці. Семеро учасників розтягуються між ними у шеренгу. Два перші учасники беруть по естафетній паличці (палички діаметром біля **20** мм, довжиною **250** мм, зв'язані між собою мотузкою довжиною **500** мм). Перший учасник тримає “свою” паличку прикладеною до стільця. По команді "марш" учасники, *не роблячи кроків*, передають *однією рукою* палички один одному, поки друга паличка вдарить по другому стільцю, потім — назад, поки перша вдарить по першому, потім — ще раз по другому — і знову назад.

Помилками виконання вважаються:

1) нога учасника повністю відірвана від підлоги;

2) передача здійснена за мотузку;

3) паличка випущена з рук;

4) учасник використав для передавання другу руку;

5) сумнівне (без чіткого звуку) торкання паличкою стільця;

6) учасник пропустив свою чергу при передаванні палички.

***Місця*** визначаються за часом повного правильного виконання; далі за кількістю передавань до помилки виконання, при рівній кількості передавань по меншому часу до помилки.

**"СПОРТ"(К).** За **5** хвилин письмово відповісти на **5** запитань спортивної тематики.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

***Приклад:***

**1.** Скільки комплектів медалей розігрується на сучасних Зимових олімпійських іграх у стрибках з трампліну?;

**2.** Вид спорту, абревіатура світової організації якого ФІВБ;

**3.** Рік проведення першого чемпіонату світу з футболу серед жінок...

***Відповіді:***

**1.** 3;

**2.** Волейбол;

**3.** 1991…

**“ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ”(Х+Д).**

Перед кожним запитанням учасники стають усередину зв'язаної у кільце довгої гумки по колу обличчям назовні так, щоб поряд не знаходились члени однієї команди, і розтягують гумку на рівні гомілок. Ведучий зачитує твердження, яке стосується географії України та світу, після чого у учасників є **3** секунди до команди ведучого «стоп!», щоб вистрибнути, якщо вони вважають твердження хибним (наприклад, «річка Конго протікає по території України»), або залишитись на місці, якщо вони з ним згідні (наприклад: «Москва − столиця Росії»). Якщо із гумки вистрибнули усі учасники, то вважається, що той, хто зробив це останнім, залишився в гумці, тобто згідний із твердженням. Далі судді записують номер твердження, на якому вибув учасник (тобто вистрибнув, коли слід було стояти, або навпаки). Учасники, що залишились, знову натягують гумку, а ведучий зачитує наступне твердження. Усього ведучий зачитує **10** тверджень.

Якщо хоча б одна нога учасника після команди «стоп!» залишилася всередині гумки, вважається, що він вистрибнув. Після того, як учасник вистрибнув з гумки, він не має права повернутися назад.

Якщо усі учасники помиляться одночасно, конкурс завершується. Якщо залишається один учасник, то ведучий зачитує йому твердження, які залишилися, а учасник підстрибує або стоїть на місці, поки не помилиться, або не закінчаться 10 тверджень.

***Місця*** визначаються за сумою результатів обох учасників команди (чим більша сума — тим краще).

**"СІМ ПИТАНЬ"(К).** Максимум за **5** хвилин якомога точніше відповісти на кожне із **7** запитань, що мають однозначну числову відповідь. Максимально можливе число у кожній відповіді *не перевищує 1000, та не менше 0*. По кожному запитанню обчислюється *похибка* як модуль різниці між написаною та правильною відповідями.

***Приклад***:

**1.** Висота воріт у водному поло в сантиметрах;

**2.** Скільки років найпівнічнішому зоопарку світу у м. Санкт-Петербург, Росія?;

**3.** Загальна площа дельти Дунаю в тис. га, округлено до сотень...

***Відповіді:***

**1.** 90.

**2.** 142.

**3.** 600…

***Місця*** визначаються *за кількістю відповідей*, при рівній кількості за сумою всіх похибок (чим менша, тим краще), а при рівній кількості відповідей та однакових сумах похибок вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

**"ПАНТОМІМА" (Х+Д).** Від команди потрібно двоє гравців, один — демонстратор, другий — відгадувач (визначається на розсуд команди).

*Дії демонстраторів.*

Всі демонстратори виходять із ігрової зали, де ознайомлюються із переліком слів, які потім показуватимуть. Потім усі разом заходять у зал, шикуються по лінії та одночасно, по команді ведучого «марш» максимум **10** секунд жестами, позами, мімікою показують перше слово, до команди ведучого «стоп». Всього демонструється **10** слів, після чого демонстратори розвертаються спиною до відгадувачів (або виходять із ігрової зали).

*Демонстраторам заборонено*: користуватися сторонніми предметами, артикуляцією, азбуками німих, зображати у повітрі літери, видавати будь-які голосові звуки, посинати показувати слова до команди «марш!», причому кожне із перелічених порушень карається штрафом.

*Дії відгадувачів:*

Всі відгадувачі отримують від ведучого аркушики для відповідей, на яких буде написано, із скількох літер складатиметься кожне слово-відповідь. На аркушиках відгадувачі пишуть свої варіанти **10** слів, які показують демонстратори. Кожен відгадувач може дивитися на будь-якого демонстратора. Після демонстрації останнього слова у відгадувачів є **15** секунд для здачі аркушиків.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, порядок здавання не враховується.

**"ОКОМІР"(К).** Командам пропонується один з двох типів завданнь:

***1)*** Учасники на око визначають відстань між кеглями, які ведучий на довільній відстані одна від одної ставить на підлозі, у запропонованих ведучим одиницях виміру (наприклад у см, м). Після команди ведучого «марш» максимум за **15** секунд учасники здають аркушики зі своїм варіантом, після чого вимірюється відстань між кеглями і оголошується правильна відповідь.

***2)*** Учасники визначають площу наглядного предмета, який продемонструє ведучий, у запропонованих ведучим одиницях виміру (наприклад у см2, м2). Максимальна правильна відповідь не може перевищувати **1000**. Після команди ведучого «марш» учасники здають аркушики зі своїм варіантом максимум за **15** секунд.

***Місця***визначаються за величиною допущеної похибки (чим менша — тим вище місце), чи враховувати порядок здавання — на розсуд ведучого.

**"ЛОГІКА"(К).** За **5** хвилин письмово відповісти на **5** завдань, які, як правило, вирішуються шляхом логічного виведення, умовиводу.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

***Приклад:***

**1.** Брила має масу 30 кг та ще 2/5 брили. Яка загальна маса брили?;

**2.** Яке число наступне: 256/3, 128/9, 64/27, 32/81, … ?;

**3.** Годинник з боєм робить 5 ударів за 6 секунд. За скільки секунд годинник зробить 9 ударів?...

Відповіді*:*

**1.** 50;

**2.** 16/243;

**3.** 12…

**"ОБРУЧ + М'ЯЧ"(Д+Д).** Учасниці стоять за стартовими лініями, відстань між якими становить **2,5** метри, та обертають по стандартному гімнастичному обручу навколо талії і по команді "марш" виконують **10** передавань м'яча одна одній (кожна по **5**) з відскоком від підлоги.

***Фініш*** — по торканню м'яча *обома руками* учасницею після 10-го кидка, передавання м’яча без контакту з підлогою не зараховуються.

Помилками виконання вважаються:

1. обертання обруча не на талії довше, ніж **1** секунду;
2. підтримання обруча рукою;
3. заступ (нога учасниці опинилась між стартовими лініями);
4. торкання м’яча будь-чого, крім учасниць, обручів та підлоги.

За бажанням перед виконанням конкурсу учасниці можуть виконати **по 2** пробні кидки м'яча.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Увага!**Якщо м’яч між учасницями прокотився по підлозі, учасниця може підняти його та продовжити виконання. Це не вважається помилкою, а враховується як одне передавання. |

***Місця***визначаються спочатку за часом правильного виконання 10 кидків, далі — за кількістю кидків до помилки, при однаковій кількості — за часом виконання.

 **«СЮРПРИЗ» (К).** За **5** хвилин команда повинна письмово дати однозначні відповіді на **5** запитань з заданої теми.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

***Приклад***:

Тема : «Європейські країни»:

**1.** Найвищою точкою якої європейської країни є діючий вулкан?;

**2.** Зі скількома країнами межує Туреччина?;

**3.** Назва найбільшої за площею провінції королівства Нідерланди.

***Відповіді*:**

**1**. Іспанія.;

**2**. 8;

**3**. Гердерланд …

**«ВЕЖА УДВОХ» (Х+Д).** За двома лініями, що розташовані на відстані 5 метрів одна від одної, лежать **по 4** кубики. Посередині, на відстані 2,5 м від цих ліній — лінія старту, за якою розташовуються учасники, кожен лицем до своїх кубиків (див. схему стартової позиції праворуч). По команді «марш!», переносячи за один раз по одному кубику, учасники намагаються побудувати вежу з **8** кубиків*,* ставлячи їх один на другий *по черзі* (якщо перший кубик поставив хлопець, то другий кубик ставить дівчина). Момент вимикання секундоміру — коли обидва учасники перетнуть лінію, за якою розташовувались кубики на старті (кожен зі своєї сторони).

Помилкою виконання вважається, якщо:

1. вежа впала;
2. кубик випадково викотився між лініями, але перед тим, як його поставити на вежу, учасник не торкнувся ним лінії, за якою стояв цей кубик;
3. один із учасників поставив два кубики підряд.

***Місця*** визначаються за часом повного правильного виконання; далі за кількістю кубиків, до яких добудована вежа на момент виникнення помилки виконання, при рівній кількості кубиків по меншому часу до помилки.

**"ОРГАНІЗОВАНІСТЬ"(К).** Двоє учасників команди обертають довгу мотузку, а п'ятеро інших *разом* виконують **5** стрибків через неї. Мотузка починає обертатись по команді ведучого "марш" та проходить повні оберти (над головами та під ногами *кожного стрибаючого*). Якщо мотузка зачепилась за кого-небудь, випущена з рук, або не усі стрибаючі виконали 5 стрибків, то слід продовжувати виконання до здійснення 5 стрибків кожним із п’яти стрибаючих.

***Місця*** визначаються за часом повного виконання.

**"ШКОЛА"(К).** За **5** хвилин письмово відповісти на **5** запитань, які, як правило, майже дослівно взяті із шкільних підручників 5−11 класів.

***Місця*** визначаються за кількістю правильних відповідей, при рівній кількості відповідей вище місце отримує команда, яка здала аркушик раніше.

***Приклад:***

**1.** Назва суду над єретиками;

**2.** Океан Землі, у якому можна потопити найвищу гору;

**3.** Інша назва застарілих слів…

***Відповіді:***

**1.** Інквізиція.

**2.** Тихий.

**3.** Архаїзми …

**“СИЛА”(Х+Х).** Перетягування палички. По різні сторони лінії — по два представники від двох команд. Всі четверо беруться пальцями однієї руки за міцну металеву чи дерев’яну паличку (її довжина — біля **400** мм, товщина — біля **15-20** мм), яку ведучий притримує над лінією. По команді ведучого “марш” потрібно максимум за **5** секунд перетягти когось із суперників (хоча б частину його ступні) за лінію на свою сторону, або досягти, щоб хоча б один із суперників випустив паличку. Якщо за 5 секунд не виявлено переможця пари, результатом вважається нічия, і обидві команди вибувають.

Конкурс проводиться за олімпійською системою (команда, яка програла, вибуває з подальшої участі у конкурсі). Сітка конкурсу оголошується ведучим до початку конкурсу, пари визначаються згідно суми віку (років, місяців, днів) 2-х учасників конкурсу, починаючи з наймолодших.

Команди, які програли, ділять відповідні місця.

**2.4. Штрафні очки**

За кожне порушення, зазначене нижче або в п.2.2, 2.3, із учасника або команди знімаються штрафні бали. Кількість штрафних очок залежить від кількості учасників зустрічі та дорівнює добутку кількості учасників зустрічі на $^{3}/\_{7}$, округлено до цілих.

***Наприклад***, якщо учасників 10, то 10х3/7=4,28. Відповідно, у цій зустрічі за порушення слід знімати 4 бали.

Штрафні очки, отримані після завершення зустрічі (наприклад, за неповажну поведінку, виявлену суддівську помилку) нараховуються учасникам (командам) у їх наступну офіційну зустріч навіть якщо ця зустріч — наступного року. Штрафні очки не мають наскрізної сили, тобто враховуються лише один раз. *Якщо виявлена спроба нечесної боротьби, то результат команди (учасника) в даному конкурсі анулюється та команда (учасник) отримує штраф, при повторенні спроби нечесної боротьби команда (учасник) знімається з турніру.*

Очки знімаються з кожного учасника або команди за кожне із таких порушень:

1.невчасне подання або відсутність заявки учасника особистої першості або команди;

2.втручання учасників, команд в роботу суддів, лічильної комісії;

3.відсутність естетичного нагрудного знака, емблеми або його втрата під час гри;

4.неповний або неправильний склад команди (*штрафується за кожний конкурс окремо*);

5.словесний, письмовий чи інший контакт учасника із глядачами з метою отримати перевагу;

6.користування мобільним телефоном, КПК, ноутбуком та іншими засобами спілкування, електронними або друкованими носіями інформації під час гри *розцінюється як спроба нечесної боротьби* (*дозволяється користуватись калькулятором, окрім конкурсу «2х2», та секундоміром або годинником*);

7.спроба підглянути в чужий аркушик або зробити підказку під час розумового конкурсу *розцінюється як спроба нечесної боротьби*;

8.спроба взяти завдання (почати розумовий конкурс) раніше команди ”марш”;

9.незданий аркуш з відповідями після того як час вийшов, штрафується одним штрафом за кожні повні 10 секунд

10.неправильна здача аркуша з відповідями — *догори писаним або не на один стос;*

11.спроба взяти аркушик після того, як він уже зданий;

12.створення травмонебезпечної ситуації під час взяття та здавання аркушиків із завданням (біганина, штовхання);

13.не підписаний або неправильно підписаний у правому верхньому куті аркушик із зданими відповідями (*скорочення назв команд, псевдоніми учасників тощо-дозволяються*);

14.наявність ручки з пастою недозволеного кольору;

15.порушення демонстраторами правил конкурсу «Пантоміма»;

16.затримка конкурсу, гри більше ніж на 30 секунд (наприклад, невчасне, довше, ніж через 30 секунд, виставлення учасника на конкурс);

17.два підряд фальстарти у конкурсах спортивного блоку;

18.неправильний склад учасників конкурсу;

19.суддівська помилка що вплинула на результат зустрічі;

20.висунення претензії не капітаном і не суддею команди;

21.безпідставна претензія до ведучого, суперників, суддів;

22.неповажна, зверхня поведінка під час турніру *(якщо дане порушення відбулося не під час гри, то штраф враховується у наступній грі учасника або команди)*;

23.інші порушення (на розсуд членів оргкомітету).

Класний керівник В.ЯКИМЧУК

ДОДАТОК 1

**ЗАЯВКА**

**команди «Формула успіху» на участь у чемпіонаті 5-А класу з інтелектуально-розвиваючої гри «КРОКС»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***№*** | ***Прізвище, ім‘я*** | ***Дата народження*** | ***Амплуа*** |
| **1.** |  |  | **Капітан, особиста першість** |
| **2.** |  |  | **Учасник** |
| **3.** |  |  | **Учасник,особиста першість** |
| **4.** |  |  | **Учасник** |
| **5.** |  |  | **Учасник** |
| **6.** |  |  | **Суддя** |
| **7.** |  |  | **Суддя** |
| **8.** |  |  | **Представник** |
| **9.** |  |  | **Представник** |