

Своя игра

Общее описание:

Возраст	Средняя группа: достигшие возраста 10-14 лет, на момент проведения соревнований.
Команда	3 участника

Правила и положения:

В категории участвуют команды по 3 человека в каждой. В каждой команде должен быть назван капитан.

Вопросы игры связаны с робототехникой и IT сферой.

ПРИМЕРНЫЕ темы:

- IT компании
- Изобретатели и их изобретения
- Реальные роботы и роботы в поп культуре
- Программирование и схемотехника
- Электроника используемая в Роботрек и Ардуино
- Кибербезопасность
- Бионика

Соревнования проходят в 2 этапа:

1 этап:

Игры (по 2 раунда) в каждой из которых участвуют по 3 команды. По результатам этих игр определяются 3 команды, которые проходят во второй этап.

2 этап:

Одна игра (2 раунда и финальный раунд) в которой определяются 3 призовых места.

Ход игры:

1 раунд

Перед началом игры ведущий зачитывает названия пяти тем раунда.

Начинает команда за центральным столом. Она выбирает тему и стоимость вопроса.

После того, как ведущий зачитал вопрос, команда должна быстрее соперников

ответить на вопрос, нажав на кнопку, благодаря которой кнопка светится. Если ответ команды верный, то на счёт команды переходят очки выбранной стоимости. Если нет — команда уходит в минус (пример: -100), и право ответа переходит соперникам вплоть до истечения времени дачи ответа на вопрос.

Если кто-либо из соперников даёт верный ответ, то очки переходят на их счёт, и они выбирает следующую тему и её стоимость.

Стоимость ответов в 1 раунде:

100 200 300 400 500

Специальный вопрос:

Кот в мешке — вопрос может попасться, когда команда выбирает вопрос в любой теме, предоставляется тема вопроса (которая может не совпадать с выбранной темой), и команда которой он достаётся, **должна отдать** вопрос любой из двух команд соперников.

2 раунд

Правила те же самые, что и в первом раунде. Но начинает команда, у которой меньше всех на счету.

Стоимость ответов во 2 раунде:

200 400 600 800 1000

Финальный раунд

Если у какой-либо команды перед финальным раундом сумма на счету отрицательная или равна нулю, она покидает игру и терпит досрочное поражение.

В финале могут участвовать от одного до трёх команд.

В финальном раунде ведущий предлагает семь тем, из которых команды должны оставить одну. Они поочерёдно называют темы для удаления, пока не останется одна — её и разыгрывают.

После выбора темы каждая команда делает ставку, которая неизвестна другим командам. Ведущий зачитывает вопрос, и за определённое время команды должны тайно написать ответ. По истечении времени команды показывают ответы, начиная с команды, у которой меньше на счету. Если ответ верный, то команда получает количество очков, указанных в ставке, а если неверный, то теряет. Команда, у которой за всю игру набрано больше всех очков, объявляется победителем.

Ничья

Объявляется мини-раунд для выявления победителя, когда у трёх или у

двоих игроков с наибольшими суммами по окончании финального раунда на счетах оказались одинаковые суммы.

По возрастанию сложности задаются 5 вопросов стоимостью

100, 200, 300, 400 500

Победителем игры объявляется команда, набравшая большее количество очков.