

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПЕТРА ВЕЛИКОГО»

«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор по образовательной
деятельности

Е.М. Разинкина

2023 г.



ПОЛОЖЕНИЕ

О Фестивале для учащихся 9-11 классов

«Вызов политехника»

Санкт-Петербург

2023 г.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение о Фестивале обучающихся общеобразовательных учреждений «Вызов Политехника» (далее – Фестиваль) определяет порядок его проведения, организационно-методического обеспечения, определения победителей и призеров.

1.2. Фестиваль – это состязание обучающихся общеобразовательных учреждений в умении решать исследовательские и научные задачи различной направленности, применять полученные знания при решении инженерных задач и творчески мыслить.

1.3. Основными целями Фестиваля являются:

- выявление и поддержка талантливых абитуриентов;
- расширение и укрепление взаимосвязи между общеобразовательными учреждениями и федеральным государственным автономным образовательным учреждением высшего образования «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого (далее – СПбПУ);
- приобщение обучающихся к традициям и студенческой жизни в СПбПУ;
- повышение культуры обучающихся, создание условий для досуговой деятельности и реализации творческого потенциала.

1.4. Организатором Фестиваля является СПбПУ.

1.5. Фестиваль проводится по заданиям, разработанным, отобранным и утвержденным Оргкомитетом Фестиваля.

1.6. Рабочим языком проведения Фестиваля является русский язык.

2. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ

2.1. Фестиваль проходит на весенних каникулах общеобразовательных учреждений на территории Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого в период с 24 марта по 26 марта 2023 г.

2.2. Фестиваль проходит в два этапа:

- Заочный этап, который включает регистрацию команд для участия в Фестивале, а также отборочные соревнования с определением участников очного (финального) этапа Фестиваля.

Даты заочного этапа: с 1.02.2023 по 8.03.2023

Подать заявку можно заполнив форму в официальной группе Образовательных интенсивов СПбПУ Вконтакте: (https://vk.com/education_spbstu)

10.03.2023 г. будут объявлены списки прошедших команд.

После конкурсного отбора на личную почту участников направляется подтверждение участия, а в официальной группе Образовательных интенсивов СПбПУ Вконтакте: (https://vk.com/education_spbstu) публикуются списки отобранных участников по каждому направлению.

- Очный этап фестиваля проходит с **24 марта по 26 марта 2023 г.** на площадке СПбПУ.

2.3. Фестиваль проходить по четырем направлениям:

- Кейс-чемпионат;
- Игра «Что? Где? Когда?»;
- Инженерные соревнования;
- Хакатон.

Одна команда может принять участие только в одном направлении.

2.4. В Фестивале принимают участие команды, сформированные на базе общеобразовательных учреждений с 9 по 11 класс, численностью от 4 до 6 человек по одной на все направления.

2.5. Число команд, представляющие одно и тоже учреждение на Фестивале, может достигать двух.

2.6. Команды, подавшие заявку на предыдущий Фестиваль и не явившиеся на соревнования, попадают в резерв на следующий Фестиваль и рассматриваются отдельно Организационным комитетом.

2.7. Подведение итогов Фестиваля проводится на основании требований, обозначенных в Приложениях № 2, 3, 4 и 5.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ФЕСТИВАЛЯ

3.1. Общее руководство подготовкой и проведением Фестиваля осуществляется Оргкомитетом.

3.2. Председателем Оргкомитета Фестиваля является проректор по образовательной деятельности СПбПУ.

3.3. Состав Оргкомитета утверждается ежегодно проректором по образовательной деятельности СПбПУ (или уполномоченным им должностным лицом).

3.4. Оргкомитет Фестиваля формируется из числа сотрудников СПбПУ, представителей профсоюзной организации студентов и аспирантов СПбПУ (далее – Профсоюзная организация).

3.5. Оргкомитет Фестиваля:

- обеспечивает непосредственное проведение мероприятий Фестиваля;
- утверждает график проведения Фестиваля;
- утверждает регламент проведения Фестиваля;
- утверждает критерии и методику оценивания выполненных заданий участниками Фестиваля на отборочном и финальном этапах;
- заслушивает отчеты жюри;
- утверждает список победителей и призеров Фестиваля;

- награждает победителей и призеров Фестиваля;
- обеспечивает свободный доступ к информации о графике и регламенте проведения Фестиваля, составе участников, победителях и призерах.

3.6. В состав жюри включаются сотрудники СПбПУ, преподаватели ведущих вузов РФ и компаний-партнеров, а также представители обучающихся СПбПУ.

3.7. Жюри Фестиваля:

- оценивает выполнение заданий по всем направлениям Фестиваля на отборочном и финальном этапах;
- определяет кандидатуры победителей и призеров Фестиваля.

3.8. Оценка команд по каждому из направлений осуществляется согласно Регламенту (Приложения №2, 3, 4, 5).

3.9. Оглашение результатов Фестиваля происходит на церемонии закрытия. Результаты всех команд-участниц Фестиваля публикуются в официальной группе в течение 7 рабочих дней после проведения церемонии.

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА

1. Общие сведения

1.1 Настоящий регламент регулирует порядок проведения Кейс-чемпионат.

1.2. Кейс-чемпионат проводится с 25.03.2023 г. по 26.03.2023 г. на площадке СПбПУ. 24.03.2023 г. проводиться серия мастер классов для подготовки участников к этапам направления.(Посещение командой мастер классов идет в общий зачет оценки проекта на итоговой защите)

1.4. В состав кейса входит:

- Техническая часть – доказать с помощью законов физики работоспособность своего изобретения.
- Экономическая часть – учесть экономическую эффективность действия предложенного решения.
- Маркетинговая часть – правильно распределить рекламные ресурсы для привлечения возможных инвесторов.

2. Порядок проведения Кейс-чемпионата

2.1. В первый день командам участникам Кейс-чемпионата осуществляется выдача заданий в формате кейсов, которые необходимо решить за отведенное время.

2.2. Во второй день командам участникам необходимо подготовить и выступить с презентацией своих решений перед жюри.

2.3. Апелляция на результаты Кейс-чемпионата не предусматривается.

3. Общие понятия. Права и обязанности задействованных лиц.

3.1. В кейс-чемпионате принимают участие команды, сформированные из учащихся общеобразовательных учреждений с 9 по 11 класс, численностью от 4 до 5 человек по одной на все направления. Максимальное число команд, принимающих участие -14.

3.2. В каждой команде должны быть выбраны Капитан и его заместитель. Капитан является руководителем команды на время проведения Фестиваля и отвечает за взаимодействие с Оргкомитетом и Жюри. Персональный состав команды не изменяется с момента ее регистрации на очном этапе. Команду сопровождает руководитель. Но он не является членом команды.

3.2.1 Руководитель может присутствовать на площадке проведения Кейс-чемпионата.

3.2.2 Участие Руководителя в решении кейса запрещено. В случае фиксирования Оргкомитетом, Жюри или Ведущим консультации или переговоров участников команды с Руководителем. Оргкомитет, Жюри и Ведущий могут применить санкции к команде вплоть до дисквалификации.

3.3. Секция – помещение, в котором проводится Кейс-чемпионат. Во время чемпионата в каждой секции обязательно присутствует ведущий, члены Жюри, Счетная комиссия и 14 команд. Число секций Кейс-чемпионата определяется общим количеством команд-участников.

3.4. Счетная комиссия – уполномоченные членами Оргкомитета лица, в обязанности которых входит подсчет баллов, набираемых участниками в ходе Кейс-чемпионата. В каждой секции присутствует отдельная счетная комиссия. В обязанности счетной комиссии входит также уведомление выступающих об окончании времени доклада с помощью табличек «осталось 2 минуты», «время вышло».

3.5. Ведущий секции – уполномоченное членами Оргкомитета лицо, которое создает условия для соблюдения регламента Кейс-чемпионата в секции.

3.5.1. Обязанности Ведущего:

- представлять команды и членов Жюри;
- предоставлять слово участникам Кейс-чемпионата, членам Жюри и зрителям;

- следить за соблюдением временного регламента, препятствовать его нарушению;
- следить за полемикой и прекращать ее, если она становится неконструктивной;
- следить за поведением команд, не допускать консультаций команд с посторонними лицами, а также использования участниками любых источников информации во время вызова;
- в случае некорректного поведения прерывать участников вызова и делать им замечания;
- оглашать оценки Жюри;
- в конце каждого круга объявлять, в какую секцию переходит каждая команда и члены Жюри;
- при необходимости разъяснять участникам регламент Кейс-чемпионата, отвечать на организационные вопросы.

3.6. Жюри секции – приглашенные эксперты, в чьи задачи входит оценка работы участников Кейс-чемпионата. Оценки выставляются команде Докладчика по системе, которая подробно описана в разделе 6 «Оценка участников». Перед выставлением оценок члены Жюри могут задать вопросы Докладчику, чтобы лучше уяснить для себя точки зрения участников, а также оценить уровень их подготовленности к Кейс-чемпионату. Вопросы Жюри должны касаться только рассматриваемой задачи. Члены Жюри могут публично отметить слабые и сильные стороны в работе участников.

3.7. Председатель Жюри секции – член Жюри, на которого возложена ответственность по взаимодействию Жюри с командами и Ведущим для соблюдения регламента Кейс-чемпионата.

3.7.1. Председатель Жюри имеет право:

— прервать выступление Докладчика в случае, если выступление затянулось сверх установленного временного лимита;

— прервать любого участника Кейс-чемпионата в случае некорректного поведения или нарушения регламента;

— остановить полемику в случае, если она стала неконструктивной.

3.7.2. Председатель Жюри обязан:

— следить за соблюдением регламента во время доклада, в т.ч. за соблюдением тишины и порядка;

— следить за корректной работой других членов Жюри, в случае необходимости разъяснять коллегам правила заполнения бланка оценок;

— в конце доклада давать комментарии по работе Докладчика, отмечать удачные стороны выступлений, а также допущенные промахи, если это не было сделано другими членами Жюри.

3.8. Куратор команды – сопровождающее лицо или тренер команды-участника Кейс-чемпионата. Куратор имеет право быть членом Жюри в тех секциях, в которых не играет его команда, если он соответствует требованиям, предъявляемым к Жюри Кейс-чемпионата. Если Куратор не является членом Жюри, то он может находиться в секции в качестве зрителя.

4. Порядок доклада

Порядок действий в ходе доклада и их временные рамки

1.	<p>— оглашение Ведущим команды-Докладчика и задачи, с которой будет выступать Докладчик;</p> <p>— принятие вызова, оглашение капитаном докладывающей команды Ф.И.О. Докладчика по задаче;</p>	1 минута
2.	Выступление Докладчика	10 минут

3.	Вопросы и комментарии Жюри, обсуждение задачи	5 минуты
4.	Выставление оценок Жюри	1 минута

5. Выступление Докладчика

5.1. Задача Докладчика – за десять минут изложить решение задачи, сопровождая рассказ мультимедийной презентацией. При подготовке доклада рекомендуется иметь в виду следующие вопросы, которые могут служить общим планом для выступления:

- В чем состоит суть задачи и что требуется решить?
- Что известно по данной задаче из различных источников?
- В чем состоит суть излагаемого решения? Как его реализовать практически? Какие у него сильные и слабые стороны? Есть ли альтернативные решения?
- Какие выводы можно сделать по результатам проделанной работы? Какое решение предлагается как наилучшее и почему?

5.2. Все части доклада должны быть взаимосвязаны, ход решения – убедительным и понятным, информация – доступной и достаточной для понимания сути задачи и предложенного решения.

5.3. Мультимедийная презентация в формате *.ppt,*.pptx или *.pdf заранее передается ответственным членам Оргкомитета Фестиваля.

5.4. Докладчик может попросить члена своей команды помочь ему с переключением слайдов, если в этом есть необходимость.

5.5. По окончании выступления необходимо уведомить об этом Жюри («Доклад окончен»).

5.6. При использовании информации из литературных источников рекомендуется приводить ссылки на них в нижней части слайда (библиографические ссылки, включая название работы). Если развернутые

ссылки неудобно приводить в ходе презентации, необходимо сделать отдельный слайд с пронумерованным списком литературы и ссылаться на эти источники цифрами, напр. [1].

5.7. Ссылаясь на публикации из Интернета, необходимо обязательно указывать автора публикации, ее название и год издания. Копия из адресной строки браузера не считается библиографической ссылкой.

6. Оценка участников

6.1. По итогам вызова каждый член Жюри выставляет участникам в общей сложности шесть оценок в пределах от 1 до 10 баллов:

— Команда-Докладчик получает три оценки: за решение задачи, за презентацию, а также персональную оценку Докладчика за его работу.

— Все оценки, кроме персональных оценок за работу Докладчика, открыто оглашаются Жюри в конце вызова.

6.2. При выставлении персональных оценок за работу Докладчика учитываются: выступление Докладчика, ответы Докладчика на вопросы Жюри. В отличие от остальных оценок, данные баллы выставляются Жюри только в бланк без оглашения результатов.

6.3. Подробные критерии выставления оценок представлены ниже:

<i>Наименование</i>	<i>Описание задачи:</i>	<i>Кол-во баллов:</i>
Постановка задачи	Анализ условия задачи, указание на принципиальные для решения пункты. Введение дополнительных условий и ограничений, в рамках которых будет решаться задача	До 2 баллов
Обзор информации по теме задачи	Анализ оригинальных источников (книги, статьи, патенты, диссертации...), полнота и достоверность использованной информации	До 2 баллов

Техническая проработка предложенного решения	<p><i>Оценивается по возможности:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Схемы предлагаемого процесса, установки, синтеза и т.д. -Расчеты, обосновывающие работоспособность решения 	До 5 баллов
Отображение научной идеи	Доступность доклада для слушателя, уместное применение схем, рисунков, таблиц и других иллюстративных элементов в докладе, пояснения	До 4 баллов
Анализ и экономическая оценка своего решения	Рассмотрение преимуществ и недостатков решения, а также сравнительная характеристика известных подходов с предложенным решением	До 5 баллов
Маркетинг	Правильное распределение рекламных ресурсов, интересная PR компания.	До 5 баллов
Штрафы	- Фактические ошибки и неверные утверждения в решении	До 3 баллов
	- Логические ошибки в построении решения	До 2 баллов
	- Задача решена не до конца, дан ответ не на все вопросы	До 4 баллов
	- Решение не работает или не применимо в условиях задачи	До 2 баллов
	- Консультация и переговоры с Руководителем команды	До 5 баллов
Бонусы	- Оригинальность решения: наличие и качество собственных идей или улучшений известных решений	До 2 баллов

	- Рассмотрение неочевидных, но важных фактов, влияющих на решение	До 2 баллов
Оформление презентации	Дизайн презентации и визуальное наполнение. Наличие и функциональность заголовков, подписей, рисунков, расшифровок сокращений, ссылок на литературу, номеров слайдов и т.д.	До 3 баллов
Последовательность и логика изложения	Взаимосвязь различных частей доклада, убедительность и понятность хода решения. Наличие и доступность информации, необходимой для понимания сути задачи и предложенного решения.	До 3 баллов
Штрафы	- Чтение текста с листа/со слайдов	До 3 баллов
	- Несоблюдение таймингов	До 5 баллов
Бонусы	- Доп. Демонстрационный материал, помогающий восприятию решения	До 2 баллов
	- Удачное решение в демонстрации трудного для понимания материала	До 2 баллов
К полемике:		
Ответы на вопросы, эрудированность, владение материалом	Научная обоснованность высказываний, умение мыслить и владение научной терминологией, знание предмета доклада, ответы на вопросы жюри, оппонента и др.	До 4 баллов

Ораторское мастерство	Эмоциональность, красноречие и общая убедительность выступления. Правильность построения фраз и формулировок	До 3 баллов
Штрафы	- Фактические ошибки и неверные утверждения во время полемики и ответов на вопросы	До 2 баллов
	- Логические ошибки	До 2 баллов
	- Некорректное поведение	До 2 баллов
Дополнительные бонусы		
Посещение командой серии мастер классов (24.03.2023 г.)		5 баллов

7. Подведение итогов Кейс-чемпионата

7.1. Подведение итогов Кейс-чемпионата проводится по результатам командных зачетов. Поскольку итог каждого из вызовов определяется по результатам его оценки несколькими членами Жюри, процедура апелляции не применяется.

7.2. Подведение итогов командного зачета определяется рейтингом, сформированным на основе суммы баллов, полученных командами.

7.3. После утверждения результатов Оргкомитет Фестиваля составляет окончательные списки победителей и призеров Кейс-чемпионата. В течение 7 рабочих дней после церемонии награждения Оргкомитет публикует в официальной группе Фестиваля списки баллов всех команд-участниц Кейс-чемпионат

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ИНЖЕНЕРНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ

1. Общие сведения

1.1. Настоящий Регламент регулирует порядок проведения Инженерных соревнований.

1.2. Инженерные соревнования проводятся с 25.03.2023 г. по 26.03.2023 г. на Площадке СПбПУ при участии сотрудников Центра научно-технического творчества молодежи.

24.03.2023 г. проводится серия мастер классов для подготовки участников к этапам направления.(Посещение командой мастер классов идет в общий зачет оценки проекта на итоговой защите)

2. Порядок проведения Инженерных соревнований

2.1. В первый день проведения соревнований командам-участницам выдается техническое задание, которое включает описание задания, требования к выполнению задания для прохода во второй этап соревнований и критерии оценивания, а также набор необходимых материалов и инструментов.

2.2. Во второй день соревнований выдаются требования к выполнению задания: габариты конструкции, технические характеристики, время, предоставленное для изготовления задания, а также критерии для выступления и презентации своей конструкции.

3. Участники Инженерных соревнований

3.1. В кейс-чемпионате принимают участие команды, сформированные из учащихся общеобразовательных учреждений с 9 по 11 класс, численностью от 4 до 5 человек по одной на все направления. Максимальное число команд, принимающих участие, 15.

3.2. Участники вправе:

- использовать личные вещи (плееры, телефоны), если это не ущемляет права других участников;

- пользоваться при выполнении задания материалами и инструментами, выданными организаторами.

3.2. Участникам запрещается:

- обмениваться материалами с другими командами;
- использовать материалы, не входящие в перечень выданных организаторами.

4. Оценивание и подсчет баллов

4.1. Жюри оценивается эстетичность, архитектура сооружения, прочность конструкции, функциональность и презентация.

4.2. Команды штрафуются членами Оргкомитета в случаях несоблюдения вышеизложенных правил в размере 5 баллов, за повреждения инструментов –15 баллов, за неубранное рабочее место перед началом тестирования – 20 баллов.

4.3. Подробные критерии выставления оценок представлены ниже:

Критерии для оценки кода (отборочный этап)

Код компилируется без ошибок	0-5 б
Код выполняет поставленную задачу	0-5 б
Доп. балл (есть исключение ошибок)	0-5 б
Доп. балл (эстетика кода)	0-5 б

Критерии для оценки визуализации (отборочный этап)

Команда укладывается в регламент презентации 5 минут (2 минуты на вопросы)	0-5 б
--	-------

Эстетика презентации	0-5 б
Понятность визуализации конструкторских идей	0-5 б
Продуманность соединений деталей	0-5 б

Критерии для оценки (финал)

Эстетика продукта	0-5 б
Универсальность алгоритма	0-5 б
Качество сборки	0-5 б
Прохождение испытания	0-20 б
Презентация	0-5 б
Посещение командой серии мастер классов (24.03.2023 г.)	5 б

5. Подведение итогов

5.1. Подведение итогов Инженерных соревнований проводится по результатам командных зачетов по сумме баллов всех членов Жюри.

5.2. После утверждения результатов Оргкомитет составляет окончательные списки призеров и победителей Инженерных соревнований. В течение 7 рабочих дней после церемонии награждения Оргкомитет публикует результаты всех команд-участниц в официальной группе Фестиваля.

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1. Общие сведения

1.1. Игры «Что? Где? Когда?» проводятся с целью популяризации интеллектуальных игр среди обучающихся общеобразовательных учреждений Санкт-Петербурга.

1.2. Настоящий Регламент определяет порядок организации, проведения Игры «Что? Где? Когда?» и участия в нем. Участие команды подразумевает, что она ознакомлена с Регламентом и согласна с ним.

1.3. В игре «Что? Где? Когда?» принимают участие команды, сформированные из учащихся общеобразовательных учреждений с 9 по 11 класс, численностью от 4 до 6 человек по одной на все направления. Максимальное число команд, принимающих участие, 20.

2. Порядок проведения

2.1. Игра «Что? Где? Когда?» проходит в период с 25.03.2023 г. по 26.03.2023 г. и состоит из двух этапов: отборочный и заключительный.

2.2. Первый этап состоит из двух туров по 12 вопросов для каждой десятки команд-участниц в каждом и проводится по правилам спортивного варианта игр, отраженных в положениях Кодекса МАК.

2.3. Все команды-участницы имеют право подать апелляцию по вопросам после первого и после второго туров в письменной форме. В течение перерыва между этапами производится рассмотрение апелляций членами Жюри. Результаты апелляций публикуются в официальной группе Фестиваля.

2.4. Второй этап (заключительный) проводится в формате брейн-ринга.

2.5. Участники заключительного этапа определяются согласно порядку, указанному в п.3 настоящего Регламента.

3. Подведение итогов первого этапа

3.1. Участниками заключительного этапа игры «Что? Где? Когда?» становятся команды, набравшие наибольшее количество баллов среди всех команд-участниц и занявшие первые три места в турнирной таблице в каждом из туров.

3.2. В случае равного количества баллов у команд, претендующих на место с первого по третье, для этих команд проводится перестрелка из трех вопросов.

3.3. В случае, если Перестрелка однозначно не определила победителей и призеров, то первым дополнительным показателем является технический рейтинг команд.

4. Заключительный этап игры «Что? Где? Когда?»

4.1. Заключительный этап проводится для команд, занявших в первом этапе с первого по третье место в каждом туре в формате брейн-ринга (далее – бой).

4.2. Во время боя в составе команды может находиться не более 6 человек. Замены по ходу боя запрещены.

4.3. Проведение боя:

4.3.1. Каждый бой состоит из нескольких вопросных раундов.

4.3.2. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведенное время. Команды могут давать ответы по очереди. В течение вопросного раунда команда может дать не более одного ответа.

4.3.3. Вопросы задаются ведущим. Он и оценивает правильность ответов команд.

4.3.4. Апелляции на вопросы боя не подаются.

4.3.5. Бой считается завершенным, когда ведущий объявляет его результат.

4.4. Определение результатов боя:

4.4.1. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

4.4.2. Победительницей боя считается команда, набравшая по сумме всех вопросных раундов наибольшее количество баллов.

4.4.3. В случае равенства по сумме баллов командам назначается перестрелка до первого взятого правильно вопроса.

4.5. Брейн-система

4.5.1. Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется специальное устройство (далее – брейн-система). Функции брейн-системы описаны в последующих пунктах настоящего Регламента.

4.5.2. Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий начало времени вопросного раунда, отведенного для ответов (далее – запуск брейн-системы) и окончание времени вопросного раунда, отведенного на ответ.

4.5.3. Брейн-система должна давать командам возможность сигнализировать ведущему о готовности дать ответ. Как правило, эта функция реализуется в виде периферийных устройств брейн-системы, располагающихся по одному у каждой команды (далее – кнопка).

4.5.4. В случае когда одна из команд просигнализировала о готовности дать ответ (далее – нажала кнопку), брейн-система должна блокировать сигналы от другой команды до соответствующего действия ведущего или его ассистента.

4.5.5. Брейн-система должна давать ведущему или его ассистенту четкую возможность определить, была ли кнопка нажата в отведенное время, до его начала или после его окончания.

4.6. Проведение вопросного раунда

4.6.1. Перед началом вопросного раунда ведущий или его ассистент приводит брейн-систему в исходное состояние, при котором отсчет времени не производится, но нажатия кнопок регистрируются.

4.6.2. Началом вопросного раунда являются слова ведущего «вопрос №», после которых ведущий объявляет номер вопроса в текущем бою.

4.6.3. После объявления номера вопроса ведущий зачитывает сам вопрос. Когда чтение вопроса окончено, ведущий произносит слова «время», после которого он или его ассистент запускает брейн-систему. Промежуток

между словом «время» и запуском брейн-системы не должен превышать 3 секунды.

4.6.4. В начале вопросного раунда обе (или все) команды имеют право ответа на вопрос текущего раунда.

4.6.5. Если команда нажала на кнопку после того, как ведущий объявил номер вопроса, но до запуска брейн-системы (далее – фальстарт), то команда лишается права отвечать на текущий вопрос.

4.6.6. После запуска брейн-системы начинается отсчет отведенного на ответы времени. Это время равно 60 секундам.

4.6.7. Если команда по ходу отведенного для ответов времени нажала на кнопку, она получает исключительное право дать ответ на вопрос. Далее ведущий указывает команду, получившую право дать ответ.

4.6.8. Команда, получившая право дать ответ, должна немедленно определить одного игрока, дающего ответ (далее – отвечающий игрок). Капитан команды может назвать ведущему отвечающего игрока, но не обязан это делать. Отвечающий игрок должен немедленно дать ответ. Остальные игроки команды должны хранить молчание до окончания ответа и не имеют права каким-либо образом подсказывать отвечающему игроку.

4.6.9. Если команда нарушает какое-либо из правил из п.4.6.8. настоящего регламента, то ее ответ автоматически признается неправильным. Факт нарушения правил устанавливается ведущим.

4.6.10. Если команда дает правильный ответ, вопросный раунд заканчивается.

4.6.11. Если команда дает неправильный ответ, она лишается права ответа в текущем раунде. Если обе (или все) команды лишились права ответа, вопросный раунд заканчивается.

4.6.12. Если после неправильного ответа одна команда (или несколько) сохраняют право ответа, ведущий или его ассистент возобновляет отсчет времени на брейн-системе (далее – перезапуск брейн-системы).

4.6.13. Если после неправильного ответа одной из команд право на ответ сохранило несколько команд и одна из них нажала кнопку до перезапуска брейн-системы, фиксируется фальстарт, а данная команда теряет право ответа. Если право ответа сохранила только одна команда, то фальстарт не фиксируется.

4.6.14. После перезапуска брейн-системы устанавливается новое задание – 20 секунд.

4.6.15. Если отведенное на ответы время истекло, вопросный раунд заканчивается.

4.6.16. Если ни одна команда не дала правильный ответ, ведущий объявляет его сразу же после окончания вопросного раунда.

5. Подведение итогов игры «Что? Где? Когда?»

5.1. Подведение итогов игры «Что? Где? Когда?» проводится по результатам второго (заключительного) этапа.

5.2. Подведение итогов первого этапа производится в день проведения соревнований для выявления участников второго этапа.

5.3. После проведения второго (заключительного) этапа Оргкомитет Фестиваля составляет окончательные списки победителей и призеров. В течение 7 рабочих дней после церемонии награждения Оргкомитет публикует в официальной группе Фестиваля списки баллов всех команд-участниц.

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ХАКАТОНА

1. Общие сведения

1.1. Хакатон по программированию проводится с целью популяризации ИТ-технологий среди обучающихся общеобразовательных учреждений Санкт-Петербурга.

1.4. Хакатон представляет собой форум разработчиков, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, менеджеры, дизайнеры и пр.) сообща работают над решением конкретной задачи.

1.5. Настоящий Регламент определяет порядок организации, проведения Хакатона и участия в нем. Участие команды подразумевает, что она ознакомлена с Регламентом и согласна с ним.

2. Порядок проведения

2.1. Хакатон проходит с 25.03.2023 г. по 26.03.2023 г. на территории СПбПУ. 24.03.2023 г. проводится серия мастер классов для подготовки участников к этапам направления. (Посещение командой мастер классов идет в общий зачет оценки проекта на итоговой защите)

2.2. В первый день командам участникам Хакатона осуществляется выдача заданий в формате кейсов, которые необходимо решить за отведенное время.

2.3. Во второй день командам участникам необходимо подготовить и выступить с презентацией своих решений перед жюри.

3. Участники Хакатона

3.1. В Хакатоне принимают участие команды, сформированные из учащихся общеобразовательных учреждений с 9 по 11 класс, численностью от 3 до 4 человек по одной на все направления. Максимальное число команд, принимающих участие, 15.

3.2. Участники Хакатона могут представлять одно или несколько общеобразовательных учреждений.

3.3. Подача заявок на участие в данном направлении допускается от самих обучающихся по ссылке, указанной в группе https://vk.com/education_spbstu.

3.4. Важным аспектом для участников Хакатона является знание прикладных программ, позволяющих создать прототип продукта или его части.

4. **Оценивание и подсчет баллов**

4.1. Оценка представленных решений производится Жюри по 7 критериям:

- Уникальность/актуальность идеи;
Решение должно быть оригинальным и не содержать в себе существующие решения. Несоблюдение данного пункта ведет к дисквалификации всей команды.

- Соответствие поставленной в кейсе задачи;
- Практическая применимость, возможность внедрения и использования;

- Дизайн и функциональность (наглядность, понятность интерфейса);

- Техническая (технологическая) реализуемость прототипа;

- Качество представления информации и проведения презентации;

- Законченность решения.

- Посещение командой серии мастер классов (24.03.2023 г.)

4.2. Количество баллов считается суммарно по всем критериям, представленным в п.4.1 настоящего Положения.

5. **Подведение итогов**

5.1. Подведение итогов Хакатона проводится по результатам командных зачетов по сумме баллов всех членов Жюри.

5.2. После утверждения результатов Оргкомитет составляет окончательные списки призеров и победителей Хакатона. В течение 7 рабочих дней после церемонии награждения Оргкомитет публикует результаты всех команд-участниц в официальной группе Фестиваля