



*Всероссийская  
интеллектуальная игра для студентов*

***«Битва Титанов»***

## *Информационное письмо №3*

### 1. Основные положения:

1.1. «**Битва Титанов**» – интеллектуальная командная игра студентов, проходящая в командном зачёте в устной форме открытых дебатов.

1.2. В каждой игре между собой соревнуются 2 (две) команды, как правило, по 5 (пять) человек в каждой. Количество игроков может быть изменено по желанию Оргкомитета в зависимости от количества желающих принять участие

1.3. Каждая игра посвящена определённой тематике (Н-р, «*Великая Октябрьская революция в России – заговор или стихийное явление?*», «*Эмансипация и феминизм - позитивные или негативные явления в современном обществе?*»)

1.4. Тема игры сообщается заранее. Каждая команда защищает противоположные точки зрения. Перед игрой проводится Жеребьёвка, по итогам которой определяется, какую позицию будет представлять каждая из команд

1.5. На игру допускаются зрители

1.6. Игра проходит в 3 раунда:

- **Подготовка.** Команды определяют очерёдность выступления в раунде I и отстаиваемую позицию путём бросания монетки. Если одна команда начинает выступать в раунде I, то другая будет начинать раунд II и т.д.

- **Раунд I.** Каждая из команд раскрывает свое понимание заданной тематики игры, определяет её актуальность. Все члены команд выступают с краткими тезисами по одному разу. Каждой команде в целом отводится по 10 минут на выступление.

- **Раунд II.** Цель данного раунда – отстоять точку зрения своей команды и выявить «слабые стороны» команды соперника. Здесь допускается широкое, открытое обсуждение. Каждому участнику

разрешается задавать вопросы любому из членов команды-соперника, приводить доводы в пользу «своих», размышлять, аргументировать, анализировать, предлагать идеи, подвергать критике соперника и т.п. Продолжительность раунда – не более 30 минут.

- **Раунд III.** В данном раунде идёт подведение итогов всему сказанному в предыдущих раундах. Капитаны каждой из команд выбирают одного человека из своей команды, который выступит с заключительной речью. Время выступления – 5-7 минут. Выступать с речью может только один человек из команды. Цель – убедить жюри в правильности концепции своей команды. Сразу после завершения речи, все желающие (зрители) имеют право задать каждый по одному вопросу каждому из выступающих от разных команд. Допускается коллективное обсуждение услышанного вопроса командой продолжительностью не более 1 минуты. Продолжительность раунда – не более 30 минут.

- Между раундами даётся перерыв - 5-10 минут. По завершению раунда III Жюри подводит итоги игры и объявляет выигравшую команду! Вся продолжительность игры – не более 1 часа 45 минут.

1.7. Во время игры можно пользоваться любыми электронными устройствами, если на них имеется подготовленный материал. С началом каждого из раундов категорически запрещается(!) пользоваться Интернетом! Разрешается пользоваться Интернетом во время перерыва.

1.8. Все участники, Жюри, члены Оргкомитета должны тщательно придерживаться Регламента Игры. Также, участники должны придерживаться указаний Жюри и Организационного комитета во время игры

1.9. За день до начала игры из участников Фестиваля науки СГЮА-2106 формируются составы команд

1.10. Каждая команда Битвы Титанов должна иметь своё Название

1.11. В каждой команде должен быть избран Капитан

- 1.12. Капитаном команды может быть только 1 человек в команде.
- 1.13. Только Капитан может делать любые заявления, апелляции, жалобы, просьбы, ходатайства, умаления и т.п. к Жюри и/или к Организационному комитету от лица всей команды
- 1.14. Распределение ролей между остальными участниками команды целиком и полностью остаётся на усмотрение самой команды
- 1.15. Команда за день до игры может выбрать любую музыкальную композицию, мелодию, песню, трэк и т.д. в качестве музыкального сопровождения своей команды. В случае победы этой команды в игре, после раздастся её музыкальное сопровождение
- 1.16. Все участники команды, за исключением Капитана, равны между собой
- 1.17. Участник Битвы Титанов не может покинуть свою команду непосредственно во время игры

## 2. Оценивание

2.1. Каждую игру судит *Жюри*, полагаясь на общие *критерии оценки* действий команды:

- 1) ***Инициатива.*** Подразумевает активность команды в ведении диспута и количество игроков в команде, наиболее часто высказывающих мнение по теме. Противопоставляется *дисциплине.*
- 2) ***Дисциплина.*** Подразумевает культуру ведения диспута (не перекрикивать друг друга, слушать выступления других игроков, начинать говорить только когда другой участник перестал говорить, не использовать нецензурные выражения, не устраивать потасовки во время игры и т.п.), умение играть в команде, слаженность действий команды (подвергаются оценке действия капитана и остальных игроков), уважение к сопернику, поддержание «духа

соперничества», следование требованиям регламента игры, проявление уважения к Жюри и к выносимым им решениям и т. п.

Противопоставляется инициативе.

3) **Осведомлённость.** Подразумевает уровень знания фактического материала по предложенной тематике. Члены обеих команд должны показать свою работу с источниками. Противопоставляется новаторству.

4) **Новаторство.** Данный параметр отвечает тому, к какому выводу или к каким интересным открытиям привело команду изучение материала. В нём оценивается оригинальность идей команды, уникальность и неповторимость выступлений игроков. Противопоставляется осведомлённости.

5) **Аргументация.** Способность отстаивать точку зрения команды по обсуждаемой проблеме. Способность к логическому размышлению, построению причинно-следственных связей с использованием логических приёмов. Обоснованность доводов. Противопоставляется контраргументации.

6) **Контраргументация.** Способность опровергнуть доводы соперника, «разрушить» его логические цепочки, способность «запутать» соперника во время диспута или заставить его отказаться от собственной высказанной точки зрения, посеять в нём сомнение и т.д. Противопоставляется аргументации.

2.2. Жюри оценивает выступление каждой команды по каждому из вышеперечисленных критериев (см. выше), применяя *балльную систему*.

2.3. После раунда III Член Жюри выставляет баллы от **0** до **3**, где 0 - требование не удовлетворено, 3 - требование удовлетворено полностью.

Составляются таблицы подсчёта баллов по каждой команде, где все баллы суммируются:

*Пример таблицы на 1 команду:*

<b>Инициатива</b>	3
<b>Дисциплина</b>	1
<b>Осведомлённость</b>	2
<b>Новаторство</b>	1
<b>Аргументация</b>	3
<b>Контраргументация</b>	1

**Итого:** 11 .

Если Жюри уже оценил на *высший балл* (3) по одному критерию *одну команду*, то он *не может оценить другую команду также на 3 балла*. В случае, когда обе команды полностью выполнили требование, предпочтение отдаётся той, которая, по мнению Жюри, лучше справилась с заданием. Ей соответственно присуждается 3 балла, когда как другой команде – 2 балла, не смотря на то, что она тоже полностью выполнило требование.

То же самое, если Жюри уже оценил на *низший балл* (0) по одному критерию *одну команду*, то он *не может оценить другую команду также на 0 баллов*. В случае, когда обе команды полностью не выполнили требование, предпочтение отдаётся той, которая, по мнению Жюри, меньше допустила ошибок и выглядит предпочтительнее. Ей соответственно присуждается 1 балл, когда как другой команде – 0 баллов, несмотря на то, что все команды полностью не выполнили требование.

Жюри сообщает *результат игры* сразу после подведения итогов с объявлением команды-победительницы.

*Пример таблицы итоговых результатов:*

<b>Команда 1</b>	9
<b>Команда 2</b>	11

Также, по итогам Битвы Титанов Жюри называет *Лучшего игрока*, вне зависимости от успехов своей команды.

Выигрывает та команда, которая набрала суммарно большее кол-во баллов. В случае, если счет оказывается равным – выигрывает та команда, в составе которой находится *Лучший игрок*.