

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ООО «Кейс-игра»


Д.В. Лозина
Дирекция
20 февраля 2023 года



Правила проведения коммуникативных «боев» Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности и предпринимательству

1. Настоящие Правила проведения коммуникативных «боев» Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности и предпринимательству (далее – Правила) – это официальный документ, в котором изложены условия и порядок проведения коммуникативных «боев», права и обязанности участников соревнований.

2. Настоящие Правила действуют на территории Российской Федерации во время подготовки и проведения Всероссийских чемпионатов по финансовой грамотности и предпринимательству.

3. Знание настоящих Правил является обязательным для организаторов Всероссийских чемпионатов по финансовой грамотности и предпринимательству, членов жюри, главных судей, ведущих и их помощников, администраторов и секундантов команд, руководителей и членов команд.

4. В рамках Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности и предпринимательству проводятся соревнования по коммуникативным «боям» как в офлайн режиме, так и в онлайн режиме.

Раздел 1.

Общие правила проведения коммуникативных «боев»

Правило первое. Коммуникативный «бой» по финансовой грамотности.

1.1. Коммуникативный «бой» – это соревнование двух команд по публичной защите коммуникативного решения кейса и публичному оппонированию коммуникативному решению соперников, т.е. проведение устного обмена высказываниями представителей двух противоборствующих команд с целью достижения победы над соперником.

1.2. Каждый коммуникативный «бой» состоит из двух поединков.

Правило второе. Групповой турнир по коммуникативным «боям».

2.1. Групповой турнир по коммуникативным боям – это серия коммуникативных «боев», проводимая среди команд, определенных жеребьевкой в одну группу, с целью достижения победы в групповом турнире.

2.2. Групповой турнир в рамках Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности и предпринимательству может состоять из 2-х, 3-х или 4-х команд.

2.3. Количество коммуникативных «боев» в групповом турнире определяется в зависимости от количества команд участниц турнира, системы, по которой играют команды (круговая, олимпийская, смешанная системы), схемы проведения коммуникативных «боев».

Правило третье. Соревнования по коммуникативным «боям».

3.1. Соревнования по коммуникативным «боям» – это серия групповых турниров по коммуникативным «боям», в которой борются большое количество команд между собой за достижение победы в соревнованиях, проводимых по утвержденному его организаторами Положению и Регламенту.

3.2. Соревнования по коммуникативным «боям» могут проводиться:

- а) по круговой системе, когда команды играют по принципу «каждый с каждым»;
- б) по олимпийской системе, когда команды играют по принципу «проигравший выбывает из соревнований»;
- в) по смешанной системе, когда команды часть соревнований играют по принципу «каждый с каждым», а другую часть соревнований по принципу «проигравший выбывает из соревнований».

3.3. Количество групповых турниров в соревнованиях определяется в зависимости от количества команд участниц соревнований, системы, по которой играют команды (круговая, олимпийская, смешанная системы) и схемы проведения коммуникативных «боев».

3.4. В рамках Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности и предпринимательству групповые турниры могут быть проведены в форме: а) отборочных соревнований; б) четвертьфиналов; в) полуфиналов; г) финала.

Правило четвертое. Коммуникативное задание (кейс) по финансовой грамотности.

4.1. Коммуникативное задание (кейс) по финансовой грамотности – это утверждение, в основе которого лежит проблемная (неоднозначная) ситуация из области финансовой грамотности, для которой ответы «Да» или «Нет» являются одинаково приемлемыми.

Коммуникативное задание (кейс) содержит две позиции на проблемную (неоднозначную) ситуацию: первая позиция – «Да, потому что...», вторая позиция – «Нет, потому что...».

Чтобы разрешить проблемную (неоднозначную) ситуацию коммуникативного задания (кейса), командам необходимо представить коммуникативное решение, т.е. в диалоге с соперником аргументировано отстоять свою позицию.

4.2. Коммуникативное задание для коммуникативных «боев» по финансовой грамотности оформляется как кейс, оно не содержит условие (то, что известно), вопросы (то, что нужно узнать) и числовые значения.

4.3. Коммуникативные задания (кейс) по финансовой грамотности включают в себя задания двух уровней сложности:

- а) первый уровень сложности заданий (кейсов) разыгрывается в юниор-лиге U 15 (дети до 15 лет);
- б) второй уровень сложности заданий (кейсов) разыгрывается в юниор-лиге U 18 (дети с 15 до 18 лет) и Лиги СПО (студенты ссузов);
- в) третий уровень сложности заданий (кейсов) разыгрываются в Университетской лиге (студенты вузов).

4.4. Коммуникативные задания (кейсы) по финансовой грамотности структурируются по шести тематическим блокам:

- а) блок №1 «Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет»;
- б) блок №2 «Сбережения семьи. Услуги банковских организаций»;
- в) блок №3 «Кредитование. Услуги кредитных организаций»;
- г) блок №4 «Страхование. Услуги страховых организаций»;
- д) блок №5 «Инвестирование. Услуги инвестиционных организаций»;
- е) блок №6 «Предпринимательство. Базовые основы бизнес-деятельности».

4.5. Тематические блоки коммуникативных заданий по финансовой грамотности распределяются по юниор-лигам следующим образом.

Лиги / тематические блоки	Тематические блоки для соревнований Чемпионата (Субфедеральные, Федеральные кубки)
Юниор-лига U 15	Тематический блок №1, №2, №3, № 6
Юниор-лига U 18 Лига СПО	Тематический блок №1, №2, №3, №4, № 6
Университетская лига	Тематический блок №1, №2, №3, №4, № 5, № 6

Правило пятое. Команды, участвующие в коммуникативных «боях».

5.1. Полный основной состав команды, участвующей в соревнованиях по коммуникативным «боям», проходящих как в офлайн режиме, так и в онлайн режиме составляет 4 (четыре) человека.

5.2. Только члены основного состава команды, могут находиться на местах для играющих команд и принимать участие в коммуникативных «боях».

5.3. В команде может быть два запасных игрока. Запасные игроки, а также тренер (руководитель команды) должны находиться на местах, выделенных для запасных игроков команды.

5.4. Один из членов команды является капитаном команды.

Капитан команды отвечает за поведение и дисциплину членов его команды во время проведения коммуникативных «боев».

Капитан имеет право во время пауз в коммуникативных «боях» обращаться к ведущему коммуникативных «боев» и главному судье соревнований за разъяснением применения или интерпретации Правил, предоставлять просьбы, запрашивать замену игроков.

5.5. Замены игроков основного состава команды производятся только из числа игроков, внесенных в заявку и находящихся в статусе запасных.

5.6. Количество замен игроков на протяжении соревнования по коммуникативным «боям» не ограничено, каждый замененный игрок может вернуться в игру в следующем коммуникативном поединке.

5.7. Замены должны производиться во время пауз между поединками. Замены во время проведения коммуникативного поединка запрещены.

5.8. Замена одного игрока другим должна проводиться с разрешения ведущего коммуникативных «боев».

Замена должна длиться столько лишь времени, сколько необходимо для разрешения игрокам войти в игру и выйти из нее, но не более 2-х минут.

5.9. Если команда намерена произвести одновременно более одной замены, все заменяющие игроки должны быть допущены одновременно ведущим коммуникативных «боев».

Правило шестое. Нарушения Правил проведения коммуникативных «боев».

6.1. Каждый игрок команды обязан знать Правила проведения коммуникативных «боев».

6.2. Недопустимо нарушение Правил проведения коммуникативных «боев».

Контроль за соблюдением Правил осуществляют ведущий коммуникативных «боев» и главный судья соревнований.

Наказание за несоблюдение Правил проведения коммуникативных «боев» определяет главный судья.

6.3. К нарушению Правил проведения коммуникативных «боев» относится:

а) опоздание команды на начало проведения коммуникативного поединка; если команда опаздывает более чем на 5 минут, команда решением главного судьи может быть снята с соревнований;

б) подсказки командам от зрителей, запасных игроков и тренеров (руководителей команд);

в) затягивание начала коммуникативного поединка или возобновления поединка после проведения замены;

г) использование командами (отдельными игроками) во время проведения коммуникативного поединка в офлайн режиме: мобильных телефонов, планшетов, ноутбуков, других средств, которые могут быть использованы для коммуникации или доступа в интернет;

д) некорректное поведение участников коммуникативного поединка.

6.4. Команде, получившей подсказку и использовавшей ее в коммуникативном «бое», проходящем в очном офлайн-формате, главный судья выносит предупреждение, а после повторения ситуации засчитывает техническое поражение со счетом 0:5.

6.5. Главный судья в случае выявления нарушения со стороны игроков команды, тренеров (руководителей команды) и зрителей объявляет предупреждение команде.

6.6. За повторное нарушение Правил проведения коммуникативных «боев» главный судья может удалить игрока, тренера (руководителя команды), зрителя с соревнований по коммуникативным «боям». Если главный судья удалил игрока с соревнований по коммуникативным «боям», команда может из числа запасных игроков пополнить команду.

6.7. Если команда систематически нарушает Правила проведения коммуникативных «боев», главный судья может удалить с соревнований по коммуникативным «боям» всех членов команды целиком вместе с запасными и тренером (руководителем команды) и аннулировать их результаты.

Раздел 2.

Правила проведения коммуникативных «боев» в офлайн режиме

Правило седьмое. Место проведения коммуникативных «боев» в офлайн режиме.

7.1. Коммуникативные «бои» в офлайн режиме проводятся в специально подготовленном помещении.

Помещение для проведения коммуникативных «боев» должно включать игровую площадку для коммуникативных «боев» и свободную зону. Помещение для проведения коммуникативных «боев» не должно быть менее 30 квадратных метров (смотрите *приложение 1* к настоящим Правилам).

7.2. На игровой площадке должно быть место для сцены (или импровизированной сцены), места для членов жюри, главного судьи соревнований, ведущего коммуникативных «боев» и его помощников, запасных игроков и тренеров (руководителей команды), зрителей.

7.3. На сцене (или импровизированной сцене) размещается ученическая доска и экран. Левая сторона сцены (если стоять лицом к сцене) оформляется зеленым цветом (тканью зеленого цвета или листом бумаги зеленого цвета). Место, оформленное зеленым цветом, всегда занимает «команда задание».

Правая сторона сцены (если стоять лицом к сцене) оформляется красным цветом (тканью красного цвета или листом бумаги красного цвета). Место, оформленное красным цветом, всегда занимает «команда позиция».

На сцене проводятся коммуникативные «бои» между представителями команд в соответствии с календарем проведения коммуникативных «боев».

7.4. Слева или справа от сцены (в зависимости от геометрии помещения) устанавливаются столы и стулья для членов жюри. Количество стульев должно равняться количеству членов жюри. К столам членов жюри (ближе к доске и экрану) ставится еще один стол и стул для главного судьи соревнований. Место ведущего коммуникативных «боев» у доски напротив стола членов жюри.

7.5. Напротив доски и экрана не более чем в трех метрах от них устанавливаются столы и стулья для членов команд, участвующих в коммуникативных «боях». Для каждой команды устанавливается четыре стула (по количеству основных игроков). Столы и стулья одной команды должны стоять на расстоянии не менее одного метра от столов и стульев другой команды.

7.6. За местами для команд не ближе одного метра от их стульев устанавливаются столы и стулья для помощников ведущего коммуникативных «боев». Количество столов и стульев должно быть равно количеству помощников ведущего.

7.7. За местами для помощников не ближе одного метра от их стульев устанавливаются стулья для двух запасных игроков и тренера (руководителя команды). Запасные игроки и тренер (руководитель команды) располагаются напротив своих команд.

7.8. За местами для запасных игроков не ближе одного метра от их стульев устанавливаются стулья для зрителей.

Правило восьмое. Оборудование для проведения коммуникативных «боев» в офлайн режиме.

Для проведения коммуникативных «боев» в офлайн режиме требуется следующая мебель и оборудование:

- а) столы, стулья;
- б) компьютер, проектор, экран;
- в) оборудование для усиления звука, микрофоны;
- г) электронная программа шахматные часы;
- д) секундомер для отсчета времени «правила 30 секунд»;
- е) таблички для членов жюри: зеленого и красного цвета;
- ж) таблички с фамилией, именем и отчеством членов жюри, их местом работы и ученым званием.

Правило девятое. Система проведения коммуникативных «боев» в офлайн режиме.

9.1. Команды участники коммуникативных «боев» в офлайн режиме определяются календарем проведения коммуникативных «боев», разработанным оргкомитетом соревнований.

9.2. Коммуникативный «бой» между двумя командами состоит из двух коммуникативных поединков.

В первом поединке коммуникативного «боя» команды, стоящие в календаре проведения коммуникативных «боев» первыми в паре всегда выступают в роли «команды позиция»; а команды, стоящие в календаре коммуникативных «боев» вторыми в паре, всегда выступают в роли «команды задание».

Во втором поединке коммуникативного «боя» команды всегда меняются ролями: «команда позиция» становится «командой задание», а «команда задание» становится «командой позиция».

9.3. Процедура выбора командами коммуникативного задания (кейса), которое будет разыграно, и позиций, публично защищаемых в ходе коммуникативного поединка следующая.

«Команда задание» в течение 30 секунд выбирает из общего списка коммуникативных заданий (кейсов), разыгрываемых на данных соревнованиях, номер задания (кейса), которое будет разыграно в поединке.

«Команда позиция» в течение 30 секунд выбирает себе позицию (одну из двух возможных позиций «Да, потому что...» или «Нет, потому что...»), которую она будет публично защищать в ходе поединка.

В соответствии с выбором «команды позиция» «команда задание» будет отстаивать противоположную позицию, даже если эта позиция не близка команде.

«Команда задание» и «команда позиция» в течение 30 секунд определяют по одному представителю от своей команды, которые на сцене будут публично защищать позиции команды в коммуникативном поединке.

Капитаны команд объявляют ведущему коммуникативных «боев» номер коммуникативного задания, позиции, которые они будут отстаивать и фамилии игроков, которые будут непосредственно участвовать в данном коммуникативном поединке.

9.4. Ведущий коммуникативных «боев» приглашает на сцену (импровизированную сцену) по одному игроку от каждой команды, которые будут участвовать в данном коммуникативном поединке.

Расстояние, на котором они стоят друг от друга должно быть не менее 1 и не более 1,5 метров. У игроков должна быть возможность передавать микрофон в руки оппонента сразу же или при совершении не более одного шага.

Игроки представляются, называя фамилию, имя и команду, от которой они выступают. Все остальные участники команд, присутствующие на поединке наблюдают за ходом поединка, не вмешиваясь в него, соблюдают порядок и тишину.

Член каждой команды может выступать публично, защищая позицию своей команды, не более одного раза до тех пор, пока хотя бы один раз не выступили все игроки его команды, принимающие участие в соревнованиях в качестве основных игроков.

Запасной игрок, вышедший на замену основного игрока, получает право выступить в коммуникативном поединке.

9.5. Помощник ведущего по сигналу ведущего коммуникативных «боев» размещает на экране коммуникативное задание (кейс), выбранное «командой задание».

Ведущий коммуникативных «боев» зачитывает для всех присутствующих данное коммуникативное задание (кейс).

Выбранное коммуникативное задание (кейс) не может быть разыграно между командами в других поединках проходящих соревнований.

9.6. Помощник ведущего по сигналу ведущего коммуникативных «боев» с помощью электронной программы шахматные часы определяет порядок выступления игроков в рамках предстоящего поединка.

9.7. После команды ведущего коммуникативных «боев» «Время! Начинаем дискуссию» помощник ведущего запускает электронную программу шахматные часы.

Задача поединка – победить оппонента, развернув диалог с ним по существу коммуникативного задания (кейса), а не произнести два монолога.

Игрок, которому выпало право выступать первым, начинает приводить аргументы в защиту позиции своей команды.

Если первый игрок завершил свое выступление и хочет передать слово оппоненту, то он передает ему микрофон.

Когда первый игрок передает микрофон оппоненту, то помощник ведущего с помощью электронной программы шахматные часы останавливает его время и включает время оппонента.

Второй игрок должен привести контраргументы на аргументы, высказанные первым игроком, а затем предъявить аргументы в защиту позиции своей команды.

Если игрок, получив микрофон, в течение 30 секунд молчит и не продолжает диалог, то его команде главный судья засчитывает поражение в этом поединке.

Игроки, участвующие в поединке, не могут выходить из поединка до его окончания.

Если игрок самостоятельно выходит из поединка, то этот игрок и другие игроки команды не допускаются главным судьей соревнований для продолжения данного поединка. Команде засчитывается техническое поражение в этом поединке со счетом 0:5. Такой игрок может принять участие в следующем поединке коммуникативных «боев».

9.8. Общее время поединка – 4 (четыре) минуты, каждому игроку для защиты позиции своей команды отводится по 2 (две) минуты.

Во время поединка игроки в течение отведенного им времени (2 минуты) приводят контраргументы на аргументы оппонента и предъявляют аргументы в защиту позиции своей команды.

Если игрок исчерпает 2 (две) минуты, отведенные ему на защиту позиции своей команды, то ведущий подает команду «Стоп. Ваше время истекло!» и лишает игрока возможности продолжать дискуссию в этом поединке.

В таком случае игрок обязан передать микрофон оппоненту и ждать завершения его выступления.

9.9. Когда суммарное время поединка заканчивается (4 минуты), ведущий подает команду «Стоп. Время дискуссии истекло!» и завершает поединок. После этого игроки занимают свои места на игровой площадке.

9.10. После окончания коммуникативного поединка (публичной защиты игроками позиций своих команд и оппонирование аргументам соперников) по сигналу ведущего коммуникативных «боев» каждый член жюри публично и индивидуально оценивает действия игроков, поднимая одну из двух табличек – зеленую или красную последовательно по каждому критерию оценивания: 1) содержание выступления; 2) форма выступления, речь и артистизм; 3) работа с высказываниями оппонента.

Оценивание выступления игроков члены жюри проводят в соответствии с Критериями оценки коммуникативных «боев» (смотрите *приложение 2* к настоящим Правилам).

Члены жюри заносят количество баллов, выставленное ими командам, в индивидуальный протокол (смотрите *приложение 3* к настоящим Правилам).

Каждый члены жюри, поднимая табличку зеленого или красного цвета, тем самым отдает свой голос либо команде, расположенной на зеленой стороне сцены, либо команде, расположенной на красной стороне.

Каждая карточка дает команде 1 балл, вторая команда автоматически получает от этого члена жюри 0 баллов.

Члены жюри не могут не голосовать, они не могут присуждать в поединке ничью.

9.11. Ведущий коммуникативных «боев», подводя итоги поединка, объявляет общее количество баллов, заработанное командами, представители которых участвовали в поединке.

Общее количество баллов определяется как сумма баллов, выставленных каждым членом жюри по каждому критерию за выполнение коммуникативного задания (кейса).

Полученное каждой командой общее количество баллов помощник ведущего заносит в таблицу результатов коммуникативных «боев».

9.12. После окончания коммуникативного поединка (публичной защиты игроками позиций своих команд и оппонирование аргументам соперников) и публичного индивидуального оценивания выступления игроков члены жюри в закрытом режиме проводят коллективное обсуждение комментариев хода и результатов коммуникативного поединка.

9.13. По сигналу ведущего коммуникативных «боев» один из членов жюри комментирует ход и результаты коммуникативного поединка, в том числе:

Объясняет командам достоинства и недостатки подобранных ими аргументов и контраргументов, их правильность и полноту, в том числе: достоверность и смысловую глубину высказываний представителей команд.

Объясняет командам достоинства и недостатки презентации ими своих аргументов и контраргументов, в том числе: точность, логичность, чистоту, богатство и выразительность их речи.

Объясняет командам достоинства и недостатки их работы с высказываниями оппонентов, в том числе: умение слушать и понимать оппонента, строить свою аргументацию с учетом высказываний оппонента, корректировать свое выступление.

Выступление жюри с комментариями ограничивается 3-мя минутами.

9.14. После окончания первого коммуникативного поединка последовательно проводится второй поединок, за ним третий и так далее до окончания всех поединков в соответствии с календарем коммуникативных «боев».

Результаты всех коммуникативных поединков помощник ведущего заносит в таблицу результатов коммуникативных «боев».

9.15. Победители и призеры соревнований по коммуникативным «боям» определяются положениями Регламента проведения соревнований, на которых эти коммуникативные «бои» проходят.

Раздел 3.

Правила проведения коммуникативных «боев» в онлайн режиме

Правило десятое. Место проведения коммуникативных «боев» в онлайн режиме.

10.1. Коммуникативные «бои» в онлайн режиме проходят в форме видеоконференции (смотрите *приложение 4* к настоящим Правилам).

10.2. В рамках видеоконференции администратор коммуникативных «боев», назначаемый оргкомитетом соревнований, создает:

- а) виртуальный общий зал;
- б) виртуальные комнаты для каждой команды участницы коммуникативного «боя»;
- в) виртуальную комнату для членов жюри.

10.3. Все участники соревнований подключаются посредством своих устройств (компьютера / планшета / телефона) к общему цифровому пространству – к виртуальному общему залу.

10.4. Допуск участников соревнований в виртуальный общий зал осуществляет администратор коммуникативных «боев».

10.5. В виртуальном общем зале до начала коммуникативных поединков могут находиться:

- а) основные и запасные игроки команд, участвующих в данном групповом турнире;
- б) члены жюри, назначаемые оргкомитетом соревнований;
- в) тренеры (руководители команд), участвующих в данном групповом турнире;
- г) зрители.

10.6. В виртуальном общем зале во время коммуникативных поединков:

- а) представители команд проводят коммуникативные поединки;
- б) члены жюри оценивают результаты поединков и комментируют их;
- в) запасные игроки, тренеры (руководители команд) и зрители смотрят поединки, не вмешиваясь в них.

10.7. До начала коммуникативных поединков никому не разрешается находиться в виртуальных комнатах команд.

В исключительных случаях ведущий коммуникативных «боев» по просьбе тренера (руководителя команды) или капитана команды может разрешить командам и их тренерам (руководителям команд) провести совещание в виртуальных комнатах до начала коммуникативного поединка.

10.8. Во время коммуникативного поединка в своих виртуальных комнатах могут находиться исключительно основные и запасные игроки команд.

Запасные игроки вместе с основными игроками могут участвовать в совещании в виртуальной комнате, но не могут представлять команды в поединках.

Во время работы команд в виртуальных комнатах все остальные участники соревнований (члены жюри, тренеры (руководители команд) и зрители) должны находиться в виртуальном общем зале.

10.9. В виртуальных комнатах основные и запасные игроки команды совещаются и принимают следующие решения:

- а) «команда задание» в течение 10 секунд выбирает из общего списка коммуникативных заданий, разыгрываемых на соревнованиях, номер задания, которое будет разыграно в поединке;
- б) «команда позиция» в течение 10 секунд выбирает себе позицию (одну из двух возможных позиций «Да, потому что...» или «Нет, потому что...»), которую она будет публично защищать в ходе поединка. В соответствии с выбором «команды позиция» «команда задание» будет отстаивать противоположную позицию, даже если эта позиция не близка команде;

в) после выбора задания и позиций обе команды в течение 10 секунд выбирают своих представителей, один из которых будет отстаивать позицию «Да, потому что...», а другой позицию «Нет, потому что...».

10.10. В каждой виртуальной комнате команды должен находиться секундант, назначаемый оргкомитетом, в функции которого входит:

- а) осуществление связи игроков с ведущим коммуникативных «боев» и главным судьей, которые назначаются оргкомитетом соревнований;
- б) отслеживание времени, выделенного командам для работы в виртуальной комнате;
- в) консультирование команд по вопросам организации взаимодействия игроков в виртуальной комнате команд.

10.11. Администратор коммуникативных «боев» после сигнала ведущего переводит команды из виртуального общего зала в виртуальные комнаты и обратно.

10.12. Зрители могут присутствовать на соревнованиях по коммуникативным «боям» при подаче в оргкомитет соревнований предварительной заявки и ее одобрения.

В случае, если соревнования транслируются на платформу видео стриминга (например, YouTube), зрители могут наблюдать за соревнованиями без ограничений.

10.13. Помощник ведущего, назначаемый оргкомитетом соревнований, по сигналу ведущего коммуникативных «боев» выводит с экрана своего электронного устройства для всех участников соревнований:

- а) календарь коммуникативных «боев»;
- б) таблицу результатов коммуникативных «боев»;
- в) задания для коммуникативных поединков;
- г) электронные часы для учета времени в коммуникативном поединке.

Правило одиннадцатое. Оборудование для проведения коммуникативных «боев» в онлайн режиме.

Для проведения коммуникативных «боев» в онлайн режиме требуется следующее оборудование:

- а) электронные устройства (ПК / планшет / телефон) у каждого участника соревнований с обязательным наличием у них камеры и звука;
- б) предустановленная на каждом электронном устройстве операционная система;
- в) предустановленная на каждом электронном устройстве программа видеоконференции.
- г) электронная программа шахматные часы;
- д) секундомер для отсчета времени «правила 30 секунд» и «правила 10 секунд»;
- е) таблички для членов жюри: зеленого и красного цвета;
- ж) таблички с фамилией, именем и отчеством членов жюри, их местом работы и ученым званием.

Правило двенадцатое. Система проведения коммуникативных «боев» в онлайн режиме.

12.1. Участники команды (основные и запасные игроки) могут присутствовать на соревнованиях и принимать участие в поединках как с личного устройства (компьютер / планшет / телефон), так и с общего устройства, находясь в одной комнате.

Количество игроков, работающих за одним устройством, может быть от 2 до 6 человек.

12.2. Участники команд, не имеющие на своем электронном устройстве работающую камеру или микрофон, не допускаются к участию в коммуникативных «боях» в качестве основных или запасных игроков.

12.3. Игрок, участвующий в соревнованиях, не может отключать камеру ни в какой момент соревнований.

Основные и запасные игроки, допущенные к соревнованиям, обязаны держать камеру включенной и направленной на себя во время проведения соревнований.

В случае отключения камеры у игрока главный судья соревнований должен объявить предупреждение команде, при повторном случае засчитать техническое поражение команде в этом поединке со счетом 0:5.

12.4. Микрофон участника должен быть отключен все время проведения коммуникативного поединка кроме следующих случаев, когда:

- а) игрок во время поединка находится в виртуальной комнате команды и участвует в совещании;
- б) игрок непосредственно участвует в коммуникативном поединке, представляя команду;
- в) игрок задает вопрос ведущему после предоставления ему ведущим такого права;
- г) игрок отвечает на вопрос ведущего, обращенного к неопределенному кругу лиц или непосредственно к нему.

12.5. Команды участники коммуникативных «боев» в онлайн режиме определяются календарем проведения коммуникативных «боев», разработанным оргкомитетом соревнований.

12.6. Коммуникативный «бой» между двумя командами состоит из двух коммуникативных поединков.

В первом поединке коммуникативного «боя» команды, стоящие в календаре коммуникативных «боев» первыми в паре всегда выступают в роли «команды позиция»; а команды, стоящие в календаре коммуникативных «боев» вторыми в паре, всегда выступают в роли «команды задание».

Во втором поединке коммуникативного «боя» команды всегда меняются ролями: «команда позиция» становится «командой задание», а «команда задание» становится «командой позиция».

12.7. Процедура выбора командами коммуникативного задания (кейса), которое будет разыграно, и позиций, которые команды будут публично защищать в ходе коммуникативного поединка следующая.

Администратор коммуникативных «боев» по сигналу ведущего переводит команды в виртуальные комнаты.

«Команда задание» в течение 10 секунд выбирает из общего списка коммуникативных заданий (кейсов), разыгрываемых на данных соревнованиях, номер задания (кейса), которое будет разыграно в поединке.

«Команда позиция» в течение 10 секунд выбирает себе позицию (одну из двух возможных позиций «Да, потому что...» или «Нет, потому что...»), которую она будет публично защищать в ходе поединка. В соответствии с выбором «команды позиция» «команда задание» будет отстаивать противоположную позицию, даже если эта позиция не близка команде.

«Команда задание» и «команда позиция» в течение 10 секунд выбирают по одному представителю от своей команды, которые будут публично защищать позиции команды в коммуникативном поединке.

Команды через секундантов передают ведущему коммуникативных боев номер задания, позиции, которые они будут защищать и фамилии игроков, которые будут непосредственно участвовать в данном коммуникативном поединке.

12.8. Администратор коммуникативных «боев» по сигналу ведущего возвращает команды из своих виртуальных комнат в виртуальный общий зал соревнований.

12.9. Ведущий коммуникативных «боев» присваивает «команде задание» зеленый цвет, а «команде позиция» красный цвет.

Если после проведения коммуникативного поединка члены жюри поднимают зеленые карточки, то эти баллы засчитываются зеленой «команде задание». Если после проведения поединка члены жюри поднимают красные карточки, то эти баллы засчитываются красной «команде позиция».

12.10. Ведущий коммуникативных «боев» вызывает по одному игроку от каждой команды, которые будут участвовать в данном коммуникативном поединке.

Игроки, участвующие в данном поединке, представляются, называя фамилию, имя и команду, от которой они выступают.

Все остальные участники команд, присутствующие на поединке наблюдают за ходом поединка, не вмешиваясь в него, соблюдают порядок и тишину.

Член каждой команды может выступать публично, защищая позицию команды, не более одного раза до тех пор, пока хотя бы один раз не выступили все игроки его команды, принимающие участие в соревнованиях в качестве основных игроков.

Запасной игрок, вышедший на замену основного игрока, получает право выступить в коммуникативном поединке.

12.11. Помощник ведущего по сигналу ведущего коммуникативных «боев» размещает на экране виртуального общего зала коммуникативное задание (кейс), выбранное «командой задание».

Ведущий коммуникативных «боев» зачитывает для всех присутствующих данное коммуникативное задание (кейс).

Выбранное коммуникативное задание не может быть разыграно между командами в других поединках проходящего соревнования.

12.12. Помощник ведущего по распоряжению ведущего коммуникативных «боев» с помощью электронной программы шахматные часы определяет порядок выступления игроков в рамках предстоящего поединка.

12.13. После команды ведущего «Время! Начинаем дискуссию» помощник ведущего запускает электронную программу шахматные часы.

Задача поединка – победить оппонента, развернув диалог с ним по существу коммуникативного задания, а не произнести два монолога.

Игрок, которому выпало право выступать первым, начинает приводить аргументы в защиту позиции своей команды.

Если первый игрок завершил свое выступление и хочет передать слово оппоненту, то он говорит «Время» и слово переходит к оппоненту.

Когда первый игрок говорит «Время», то помощник ведущего с помощью электронной программы шахматные часы останавливает его время и включает время оппонента.

Второй игрок должен привести контраргументы на аргументы, высказанные первым игроком, а затем предъявить аргументы в защиту позиции своей команды.

Если игрок, получивший слово, в течение 10 секунд молчит и не продолжает диалог, то его команде засчитывается поражение в этом поединке.

Игроки, участвующие в поединке, не могут выходить из поединка до его окончания.

Если игрок самостоятельно выходит из поединка, то этот игрок и другие игроки команды не допускаются главным судьей соревнований для продолжения данного поединка. Команде засчитывается техническое поражение в этом поединке со счетом 0:5. Такой игрок может принять участие в следующем поединке коммуникативных «боев».

12.14. В случае отсутствия звука или сильных помех у выступающего от команды на протяжении 30 секунд ведущий коммуникативных «боев» может приостановить коммуникативный поединок на срок не более 3-х минут для устранения неполадок.

При невозможности устранить неполадки или при возникновении технических неполадок повторно у того же игрока ведущий коммуникативных «боев» приостанавливает поединок. Команда должна моментально сделать замену выступающего на игрока из основного состава, который ещё не выступал.

В случае, если технические неполадки начались после того, как представитель команды уже начал свое выступление, выступление засчитывается и тому игроку, у которого возникли технические неполадки с оборудованием и тому игроку, кто вышел на замену.

12.15. В случае, если игроки команды не могут подключиться к видеоконференции, или происходит в процессе проведения соревнований их отключение от видеоконференции в связи с техническими неполадками, команда может продолжать участие в соревнованиях до тех пор, пока количество её игроков не будет меньше 3-х (трех) человек.

При количестве участников меньше 3-х (трех) человек команда дисквалифицируется и теряет возможность участвовать в поединках, пока не будет увеличено количество игроков.

12.16. Общее время поединка – 4 (четыре) минуты, каждому игроку для защиты позиции своей команды отводится по 2 (две) минуты.

Во время поединка игроки в течение отведенного им времени (2 минуты) приводят контраргументы на аргументы оппонента и предъявляют аргументы в защиту позиции своей команды.

Если игрок исчерпает 2 (две) минуты, отведенные ему на защиту позиции своей команды, то ведущий подает команду «Стоп. Ваше время истекло!» и лишает игрока возможности продолжать дискуссию в этом поединке.

В таком случае игрок обязан прекратить выступление и ждать завершения выступления оппонента.

12.17. Когда суммарное время поединка заканчивается (4 минуты), ведущий подает команду «Стоп. Время дискуссии истекло!» и завершает поединок.

12.18. После окончания коммуникативного поединка (публичной защиты игроками позиций своих команд и оппонирование аргументам соперников) по сигналу ведущего каждый член жюри публично и индивидуально оценивает действия игроков, поднимая одну из двух табличек – зеленую или красную последовательно по каждому критерию оценивания: 1) содержание выступления; 2) форма выступления, речь и артистизм; 3) работа с высказываниями оппонента.

Оценивание выступления игроков члены жюри проводят в соответствии с Критериями оценки коммуникативных «боев» (смотрите *приложение 2* к настоящим Правилам).

Члены жюри заносят количество баллов, выставленное ими командам, в индивидуальный протокол (смотрите *приложение 3* к настоящим Правилам).

Каждый члены жюри, поднимая табличку зеленого или красного цвета, тем самым отдает свой голос либо команде зеленого, либо красного цвета.

Каждая карточка дает команде 1 балл, вторая команда автоматически получает от этого члена жюри 0 баллов.

Члены жюри не могут не голосовать, они не могут присуждать в поединке ничью.

12.19. Ведущий коммуникативных «боев», подводя итоги поединка, объявляет общее количество баллов, заработанное командами, представители которых участвовали в поединке.

Общее количество баллов определяется как сумма баллов, выставленных каждым членом жюри по каждому критерию за выполнение коммуникативного задания (кейс).

Полученное каждой командой общее количество баллов помощник ведущего заносит в таблицу результатов коммуникативных «боев».

12.20. После окончания коммуникативного поединка (публичной защиты игроками позиций своих команд и оппонирование аргументам соперников) и публичного индивидуального оценивания выступления игроков члены жюри переводятся администратором коммуникативных «боев» в виртуальную комнату жюри.

12.21. Члены жюри в виртуальной комнате в закрытом режиме проводят коллективное обсуждение комментариев хода и результатов коммуникативного поединка. После завершения обсуждения администратор коммуникативных «боев» переводит членов жюри в виртуальный общий зал.

12.22. В виртуальном общем зале по сигналу ведущего коммуникативных «боев» один из членов жюри комментирует ход и результаты коммуникативного поединка, в том числе выставленные баллы.

Объясняет командам достоинства и недостатки подобранных ими аргументов и контраргументов, их правильность и полноту, в том числе: достоверность и смысловую глубину высказываний представителей команд.

Объясняет командам достоинства и недостатки презентации ими своих аргументов и контраргументов, в том числе: точность, логичность, чистоту, богатство и выразительность их речи.

Объясняет командам достоинства и недостатки их работы с высказываниями оппонентов, в том числе: умение слушать и понимать оппонента, строить свою аргументацию с учетом высказываний оппонента, корректировать свое выступление.

Выступление жюри с комментариями ограничивается 3-мя минутами.

12.23. После окончания первого коммуникативного поединка последовательно проводится второй поединок, за ним третий и так далее до окончания всех поединков в соответствии с календарем проведения коммуникативных «боев».

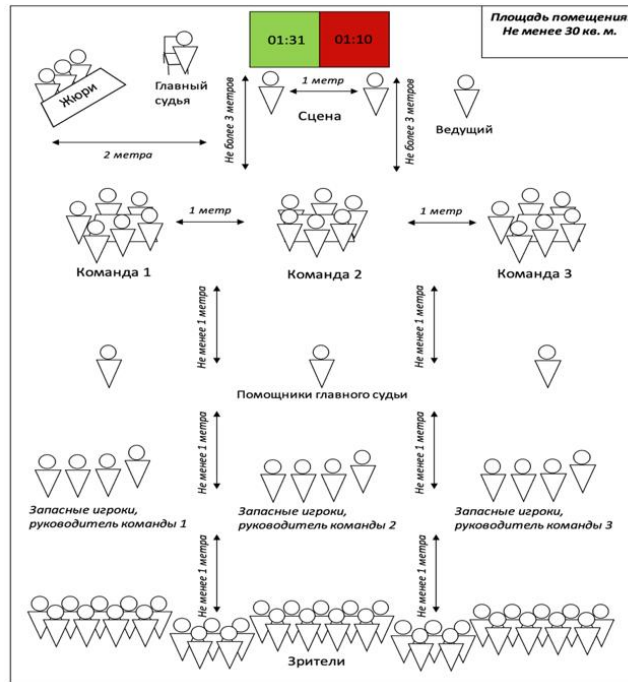
Результаты всех коммуникативных поединков помощник ведущего заносит в таблицу результатов коммуникативных «боев».

12.24. Победители и призеры соревнований по коммуникативным «боям» определяются положениями Регламента проведения соревнований, на которых эти коммуникативные «бои» проходят.

Приложения к Правилам проведения коммуникативных «боев»

Приложение 1

Схема организации места проведения коммуникативных «боев» в офлайн-режиме



Приложение 2

Критерии оценки коммуникативных «боев»

№ п/п	Описание критерия	Чек-лист команды	Лиги чемпионата	
			U 15	U 18 СПО Универ- ситетская
Блок «содержание выступления» (достоверность и смысловая глубина высказываний)				
1	Содержание высказываний выступающего в ходе поединка достоверно, соответствует заданной теме и позиции	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1
2	Выступающий хорошо знает материал, в ходе поединка свободно излагает его, без чтения заранее подготовленного текста	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1
3	Выступающий в ходе поединка приводит обобщения, увеличивающие смысловую глубину его высказываний	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	0-1
Блок «форма выступления, речь, артистизм» (точность, логичность и чистота речи, богатство и выразительность речи)				
4	Выступающий точно и логично приводит доводы в защиту своей позиции, просто и ясно их излагает	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1
5	Выступающий демонстрирует отсутствие речевых и грамматических ошибок, сленга и просторечных оборотов	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1
6	Выступающий демонстрирует нормальный темп речи и соразмерность силы голоса	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1

7	Выступающий демонстрирует богатый словарный запас, широко использует лексику финансовой грамотности	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	0-1
Блок «работа с высказыванием оппонента» (умение слушать и понимать оппонента, строить свою аргументацию с учетом высказываний оппонента, корректировать свое выступление)				
8	Выступающий четко формулирует контраргументы и аргументы, правильно приводит их в защиту позиции своей команды	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1
9	В высказываниях выступающего отсутствуют личные нападки на оппонента и его позицию	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1
10	В высказываниях выступающего прослеживаются причинно-следственные связи между аргументами и контраргументами, преобладают объективные доводы над субъективным мнением	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	0-1

После окончания коммуникативного поединка (публичной защиты игроками позиций своих команд и оппонирование аргументам соперников) по сигналу ведущего каждый член жюри на основании данных критериев индивидуально оценивает действия игроков и заносит оценки в протокол. В результате индивидуального оценивания член жюри должен определить кто из игроков, по его мнению, победил в каждом блоке. Член жюри публично поднимает одну из двух табличек – зеленую или красную последовательно по каждому блоку оценивания: 1) содержание выступления; 2) форма выступления, речь и артистизм; 3) работа с высказываниями оппонента, тем самым отдает свой голос либо команде зеленого - «команде задание», либо красного цвета - «команде позиция».

Приложение 3

Индивидуальный протокол оценивания коммуникативного поединка

Протокол № _____ оценивания коммуникативного поединка между командами

_____ (зеленые) _____ (красные)
 члена жюри _____
 (указать ФИО члена жюри)

Указать номер коммуникативного поединка (в соответствии с Календарем проведения коммуникативных «боев»)	
Указать номер коммуникативного задания (в соответствии с перечнем коммуникативных заданий)	

Оценки члена жюри (поднятая карточка соответствующего цвета равна 1-му баллу, автоматически 0 баллов получает команда оппонент; ничья не присуждается)		
	Зеленые (название команды)	Красные (название команды)
Содержание выступления		
Форма выступления		
Работа с высказываниями оппонента		

Подпись члена жюри _____

Приложение 4

Схема организации места проведения коммуникативных «боев» в онлайн режиме

