«УТВЕРЖДАЮ»

Руководитель Дирекции Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности

_____ Д.В. Шеринг

«18» января 2021г.

Правила проведения

II Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности

Редакция от 18.01.2021

Москва
2021

Оглавление

Введение ……..….. **3**

Часть первая. Правила проведения коммуникативных боев ……...….. **4**

Правило первое. Коммуникативный турнир ……..…. 4

Правило второе. Коммуникативный бой……..… 4

Правило третье. Коммуникативные задания ……..…. 4

Правило четвертое. Помещение для проведения коммуникативных боев…... 5

Правило пятое. Оборудование для проведения коммуникативных боев……. 5

Правило шестое. Система проведения коммуникативных боев ……... 6

Правило седьмое. Команды, участвующие в коммуникативных боях ……..… 8

Правило восьмое. Нарушения Правил проведения коммуникативных боев 9

Правило девятое. Коммуникативный турнир в дистанционном формате….. 9

Часть вторая. Правила проведения финансовых боев ……..… **10**

Правило первое. Финансовый турнир ……...…. 10

Правило второе. Финансовый бой ……..…. 10

Правило третье. Финансовые задачи ……..…… 10

Правило четвертое. Помещение для проведения финансовых боев …..…… 11

Правило пятое. Оборудование для проведения финансовых боев ……. 12

Правило шестое. Система проведения финансовых боев ……..….. 12

Правило седьмое. Команды, участвующие в финансовых боях ……..…. 17

Правило восьмое. Нарушения Правил проведения финансовых боев ……... 17

Правило девятое. Финансовый турнир в дистанционном формате……. 18

Часть третья. Правила проведения финансовых и коммуникативных боев Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности. Очный и дистанционный формат 19

.

Приложения

Приложение 1. Схема организации помещения для проведения коммуникативных боев ……...…. 24

Приложение 2. Схема организации помещения для проведения финансовых боев …… 25

Введение

1. Правила проведения II Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности среди школьников (далее по тексту Правила) – это официальный документ, в котором изложены условия и порядок проведения финансовых и коммуникативных боев, права и обязанности участников. Правила вступают в силу с 19 октября 2020 года.

2. Настоящие Правила действуют на территории Российской Федерации во время подготовки и проведения II Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности среди школьников (далее по тексту – Всероссийский чемпионат по финансовой грамотности, Чемпионат).

3. Цель Правил состоит в том, чтобы справедливо и четко разрешать все вопросы, имеющие отношение к проведению коммуникативных и финансовых боев на всех квалификационных турнирах Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности: федеральных и региональных.

4. Знание настоящих Правил является обязательным для организаторов Чемпионата, членов жюри, главных судей и их помощников, руководителей команд и членов команд (далее по тексту – игроки).

5. Изучение Правил проведения II Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности входит в подготовку его участников к Чемпионату.

6. Форма соревнований каждого кубка II Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности определяется организаторами кубка. Возможные формы кубка:

а) кубок по коммуникативным боям, в котором проводятся коммуникативные турниры и коммуникативные поединки;

б) кубок по финансовым боям, в котором проводятся финансовые турниры и финансовые поединки.

Часть первая.
Правила проведения коммуникативных боев Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности.
Общие правила.

Правило первое. Турнир по коммуникативным боям.

Турнир по коммуникативным боям – это соревнование команд по коммуникативным боям, которое проводится по круговой или олимпийской системе.

Правило второе. Коммуникативный бой.

Коммуникативный бой – это лично-командное соревнование двух команд, которое состоит из двух поединков по ***публичной защите*** двух противоположных позиций, заложенных в коммуникативном задании, на одну проблемную ситуацию.

Правило третье. Коммуникативные задания.

3.1. Коммуникативное задание – это проблемная ситуация в области финансовой грамотности без явно заданной цели, которую необходимо разрешить в диалоге. Коммуникативное задание не содержит условие задачи (то, что нам известно), вопрос / вопросы (то, что нужно узнать) и численные компоненты.

Чтобы разрешить проблемную ситуацию коммуникативного задания, необходимо в диалоге с соперником аргументировано отстоять одну из противоположных позиций.

3.2. Коммуникативные задания, которые выполняются во время коммуникативных боев, подразделяются на задания для школьных лиг (А, Б) и студенческих лиг (А, Б). Все задания формируются в сборник и направляются командам не позднее, чем за две недели до начала кубка.

3.3. Темы финансовой грамотности, количество коммуникативных заданий для квалификационных кубков Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности приводятся в таблице коммуникативных заданий в Регламенте соответствующего кубка.

Пример таблицы коммуникативных заданий на кубке федерального уровня по коммуникативным боям

Этап	Возможные темы по финансовой грамотности	Количество коммуникативных заданий
Школьная лига, Дивизион Б	Темы №1 и №2	24 задания
Школьная лига, Дивизион А	Темы №1, №2 и №3	24 задания
Студенческая лига, Дивизион Б	Темы №1, №2, №3 и №4	24 задания
Студенческая лига, Дивизион А	Темы №1, №2, №3, №4 и №5	24 задания

Тема 1. Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет;
Тема 2. Сбережения семьи. Услуги банковских организаций;
Тема 3. Кредитование. Услуги кредитных организаций;
Тема 4. Страхование. Услуги страховых организаций;

Тема 5. Инвестирование. Услуги инвестиционных организаций.

Правило четвертое. Помещение для проведения коммуникативных боев.

4.1. 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 (***приложение 1***).

4.2. На игровой площадке должно быть место для сцены (или импровизированной сцены), места для членов жюри, главного судьи и его помощников, запасных игроков и руководителей команды, зрителей.

4.3. На сцене (или импровизированной сцене) размещается ученическая доска и экран.

Левая сторона сцены (если стоять лицом к сцене) оформляется зеленым цветом (ткань зеленого цвета / лист бумаги зеленого цвета). Правая сторона сцены (если стоять лицом к сцене) оформляется красным цветом (ткань красного цвета / лист бумаги красного цвета).

На сцене проводятся коммуникативные бои между представителями команд в соответствии с Календарем коммуникативных боев.

4.4. 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 сцене) ставится еще один стул для главного судьи. Место ведущего коммуникативных боев у доски напротив стола членов жюри.

4.5. Напротив сцены не более чем в трех метрах от нее 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.

4.6. За местами для команд не ближе одного метра от их стульев устанавливаются столы и стулья для помощников главного судьи. Количество столов и стульев должно быть равно количеству помощников главного судьи.

4.7. За местами для помощников не ближе одного метра от их стульев устанавливаются стулья для запасных игроков и одного руководителя команды. Два запасных игрока и руководитель команды располагаются напротив своих команд.

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

Правило пятое. Оборудование для проведения коммуникативных боев.

Для проведения коммуникативных боев требуется следующая мебель и оборудование:

- столы, стулья;
- компьютер, проектор, экран;
- оборудование для усиления звука, микрофоны;
- электронные шахматные часы;
- секундомер для отсчета времени «правила 30 секунд»;
- таблички для членов жюри: зеленого и красного цвета;

– таблички с фамилией, именем и отчеством членов жюри, их местом работы и ученым званием.

Правило шестое. Система проведения коммуникативных боев.

6.1. Участники коммуникативных боев определяются Календарем коммуникативных боев.

6.2. Коммуникативный бой между двумя командами состоит из двух 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, 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».

В случае, если в турнире участвует только 2 команды, проводится 2 коммуникативных боя.

6.3. «Команда задание» в течение 30 секунд определяет номер задания из общего списка коммуникативных заданий, разыгрываемых на Чемпионате, это задание будет разыграно в поединке.

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

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

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

Представители команд выходят на сцену. 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 руку оппонента сразу же или при совершении не более одного шага.

Игроки представляются, называя фамилию, имя и команду, которую они представляют.

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

В рамках поединков одной турнирной группы, участник каждой команды может выступать публично и быть представителем команды не более одного раза до тех пор, пока хотя бы 1 раз не выступили все участники его команды, находящиеся на площадке в качестве основных игроков.

6.5. Ведущий зачитывает для всех присутствующих на игровой площадке задание, выбранное «командой задание».

Выбранное задание не может быть разыграно между командами в других поединках коммуникативного турнира проходящего кубка.

6.6. Ведущий и помощник главного судьи с помощью электронных шахматных часов определяют порядок выступления игроков в рамках предстоящего поединка.

6.7. После команды ведущего «Время! Начинаем дискуссию» помощник главного судьи запускает электронные шахматные часы.

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 главного судьи с помощью электронных шахматных часов останавливает его время и включает время оппонента.

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

Игроки, участвующие в поединке, не могут покидать игровую площадку до окончания поединка. Если игрок вынужден покинуть площадку, то он не допускается главным судьей для участия в данном поединке. Такой игрок может принять участие в следующем поединке коммуникативных боев.

6.8. Общее время поединка – 4 минуты, каждому игроку для отстаивания позиции своей команды отводится по 2 минуты. Во время поединка игроки в свободном порядке в течение отведенного им времени (2 минуты) отвечают на аргументы оппонента и приводят аргументы в защиты позиции своей команды. Задача поединка – развернуть диалог друг с другом, а не два монолога.

Если игрок исчерпает 2 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.

6.9. 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.

6.10. После окончания поединка члены жюри по каждому критерию (содержание выступления; форма выступления, артистизм и речь; работа с высказываниями оппонента) по сигналу ведущего последовательно поднимают одну из двух табличек – зеленую или красную. Оценивание выступления игроков они проводят в соответствии с Критериями оценки коммуникативных боев.

Члены жюри заносят количество баллов, выставленное ими командам, в индивидуальный протокол.

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.

6.11. Ведущий, подводя итоги поединка, объявляет сумму баллов, присуждаемую командам, представители которых участвовали во встрече. Сумма баллов определяется на основе баллов, выставленных каждым членом жюри по каждому критерию за выполнение коммуникативного задания.

Полученные командами баллы по каждому критерию помощник главного судьи заносит в Таблицу результатов коммуникативных боев в виде суммы баллов за поединок.

6.12. Члены жюри комментируют ход и результаты поединка коммуникативного боя. Выступление всех членов жюри с комментариями ограничивается 5-ю минутами.

6.13. После окончания первого коммуникативного поединка проводится второй поединок, за ним третий и так далее до окончания всех поединков в соответствии с Календарем коммуникативного боев.

Результаты всех коммуникативных поединков помощник главного судьи заносит в Таблицу результатов коммуникативных боев.

6.14. Победители и призеры коммуникативного турнира определяются в соответствии с Регламентом проведения кубка Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности, на котором эти коммуникативные бои проходят.

Правило седьмое. Команды, участвующие в коммуникативных боях.

7.1. Каждый игрок команды обязан знать Правила проведения коммуникативных боев.

7.2. Полный состав команды, участвующей в коммуникативном турнире, должен включать четыре человека. Только эти члены команды, могут находиться на местах для играющих команд и принимать участие в коммуникативных поединках.

7.3. Запасные игроки, а также руководитель команды должны находиться на игровой площадке на местах, выделенных для запасных игроков команды позади помощников главного судьи.

7.4. Один из членов команды является капитаном команды. Капитан команды отвечает за поведение и дисциплину членов его команды во время проведения коммуникативных боев. Только капитану разрешено во время пауз в коммуникативных боях обращаться к главному судье: спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил, представлять просьбы или вопросы своих партнеров, запрашивать замены игроков.

7.5. Замены основных игроков производятся только из числа игроков, внесенных в заявку и находящихся в статусе запасных.

7.6. Количество замен игроков на протяжении коммуникативного турнира не ограничено, каждый замененный игрок может вернуться в игру в следующем коммуникативном поединке.

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

Замена одного игрока другим должна проводиться с разрешения главного судьи. Замена должна длиться столько лишь времени, сколько необходимо для разрешения игрокам войти в игру и выйти из нее, но не более 2-х минут. Запрос замены подтверждает и объявляет ведущий коммуникативных боев.

Если команда намерена произвести одновременно более одной замены, все заменяющие игроки должны подойти к главному судье одновременно.

Произведенные замены влияют на основной состав команды, что в свою очередь влияет на то, кто из участников может выступать. Подробнее об этом в пункте 6.4. данного раздела правил.

7.8. Неправильное действие команды, которое затягивает возобновление коммуникативного поединка, является задержкой и включает: затягивание перерывов между поединками; затягивание перерывов после указания возобновить поединок; задержка коммуникативного поединка членом команды.

Правило восьмое. Нарушения Правил проведения коммуникативных боев.

8.1. Недопустимо нарушение Правил проведения коммуникативных боев. Контроль за соблюдение правил осуществляют главный судья и его помощники. Наказание за несоблюдение Правил проведения коммуникативных боев определяет главный судья.

8.2. К нарушению Правил проведения коммуникативных боев относится:

а) использование командами (отдельными игроками) во время проведения коммуникативных боев: мобильных телефонов; планшетов; ноутбуков; других средств, которые могут быть использованы для коммуникации или доступа в интернет;

б) опоздание команды на начало проведения коммуникативного поединка (в этом случае главный судья вправе начать поединок, засчитывая техническое поражение опаздывающей команде, когда наступает время поединка с ее участием). Если команда опаздывает более чем на 15 минут, команда решением главного судьи снимается с турнира;

в) подсказки командам, в том числе в электронном виде, от зрителей, игроков и руководителей команд;

г) затягивание начала или возобновления коммуникативного поединка.

8.3. Главный судья в случае выявления нарушения со стороны игроков команды, руководителей команды и зрителей объявляет предупреждение команде.

8.4. Команде, получившей подсказку и использовавшей ее в коммуникативном поединке, главный судья выносит предупреждение, а после повторения ситуации засчитывает техническое поражение

8.5. За повторное нарушение Правил проведения коммуникативных боев главный судья может удалить игрока, руководителя команды, зрителя с коммуникативного турнира.

Если главный судья удалил игрока с коммуникативного турнира, команда может из числа запасных игроков пополнить команду.

8.6. Если команда систематически нарушает Правила проведения коммуникативных боев, главный судья может удалить с коммуникативного турнира всех членов команды целиком вместе с запасными и руководителем команды и аннулировать их результаты.

Правило девятое. Коммуникативный турнир в дистанционном формате.

9.1. Коммуникативный турнир может быть проведен в дистанционном формате с использованием программы для видеосвязи. Изменения правил при проведении в таком формате указаны в третьей части данного документа.

Часть вторая.
Правила проведения финансовых боев Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности.
Общие правила.

Правило первое. Турнир по финансовым боям.

Турнир по финансовым боям – это лично-командное соревнование команд по финансовым боям, которое проводится по круговой или олимпийской системе.

Правило второе. Финансовый бой.

Финансовый бой – это лично-командное соревнование двух команд, которое состоит из двух поединков по публичному выполнению заданий по финансовой грамотности, включающее в себя:

а) ***публичную защиту*** решения задачи (закрытой задачи, открытой задачи, задачи-кейса) по финансовой грамотности и полученного в ходе решения ответа;

б) ***публичное оппонирование*** решению задачи, т.е. проведение публичного анализа полноты и правильности решения. Оппонирование является уникальным отличием «финансового боя» от решения задач вообще и олимпиадных задач в частности.

Правило третье. Финансовые задачи.

3.1. Финансовая задача – это проблемная ситуация в области финансовой грамотности с явно заданной целью, которую необходимо достичь. Финансовая задача содержит условие задачи (то, что нам известно), вопрос / вопросы (то, что нужно узнать) и численные компоненты. Чтобы ответить на вопрос / вопросы финансовой задачи, ее надо решить.

3.2. Финансовые задачи, которые решаются во время финансовых боев, подразделяются на три типа: закрытые задачи, открытые задачи, задачи-кейсы.

3.3. ***Задачи первого типа*** – это закрытые задачи, требующие от «команды решателей» выполнения простых мыслительных операций с данными, всегда имеющие один правильный ответ.

3.4. ***Задачи второго типа*** – это открытые задачи, требующие от «команды решателей» выполнения несложных мыслительных операций с данными, всегда имеющие два и более альтернативных способа решения и один и более правильных ответов. Для решения открытой задачи используются только перечисленные в задаче условия – введение дополнительных условий недопустимо.

Способ решения открытой задачи является альтернативным, если хотя бы:

а) одно выполненное «решателем» действие по смыслу отличается от первого решения; или

б) хотя бы одно действие по вычислениям отличается от первого решения (использована альтернативная формула или способ расчета); или

в) ответы и решения полностью отличаются, но дается правильный ответ на вопрос задачи.

3.5. ***Задачи третьего типа*** – это кейс-задачи, требующие от «команды решателей» сложных мыслительных операций с данными и представляющие собой описание ре-

альных ситуаций, не имеющих всей полноты условий, и, в связи с этим всегда имеющие неограниченное количество способов решения и правильных ответов.

Кейс-задачу «команда решателей» не может решить без введения в нее дополнительных условий. Правильность решения кейс-задачи определяется дополнительными условиями, которые «команда решателей» привносит в ее решение.

3.6. Темы финансовой грамотности, типы задач, количество задач на кубке Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности приводятся в таблице тем в Регламенте соответствующего кубка.

Пример таблицы тем и количества финансовых задач на кубке федерального уровня по финансовым боям

Этап Чемпионата	Возможные типы задач	Возможные темы по финансовой грамотности	Количество финансовых задач
Школьная лига, Дивизион Б	Закрытые задачи Открытые задачи	Темы №1 и №2	24 задачи
Школьная лига, Дивизион А	Закрытые задачи Открытые задачи	Темы №1, №2 и №3	24 задачи
Студенческая лига, Дивизион Б	Открытые задачи Кейс-задачи	Темы №1, №2, №3 и №4	24 задачи
Студенческая лига, Дивизион А	Кейс-задачи	Темы №1, №2, №3, №4 и №5	24 задачи

Тема 1. Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет;
Тема 2. Сбережения семьи. Услуги банковских организаций;
Тема 3. Кредитование. Услуги кредитных организаций;
Тема 4. Страхование. Услуги страховых организаций;
Тема 5. Инвестирование. Услуги инвестиционных организаций.

Правило четвертое. Помещение для проведения финансовых боев.

4.1. Помещение для проведения финансовых боев должно включать игровую площадку для финансовых боев и свободную зону. Помещение для проведения финансовых боев не должно быть менее 30 квадратных метров (***приложение 2***).

4.2. На игровой площадке должно быть место для сцены (или импровизированной сцены), места для членов жюри, главного судьи и его помощников, запасных игроков и руководителей команды.

4.3. На сцене (или импровизированной сцене) размещается ученическая доска и экран. На сцене проводятся финансовые бои между представителями команд в соответствии с расписанием (календарем) финансовых боев.

4.4. Слева или справа от сцены (в зависимости от геометрии помещения) на расстоянии двух метров от края сцены устанавливаются столы и стулья для членов жюри. Количество стульев должно равняться количеству членов жюри. К столам членов жюри (ближе к сцене) ставится еще один стул для главного судьи. Место ведущего финансовых боев у доски напротив стола членов жюри.

4.5. Напротив сцены не более чем в трех метрах от нее устанавливаются столы и стулья для членов команд, участвующих в финансовых боях. Для каждой команды уста-

навливается четыре стула. Столы и стулья одной команды должны стоять на расстоянии не менее одного метра от столов и стульев другой команды.

4.6. За местами для команд не ближе одного метра от их стульев устанавливаются столы и стулья для помощников главного судьи. Количество стульев должно быть равно количеству помощников главного судьи.

4.7. За местами для помощников не ближе одного метра от их стульев устанавливаются стулья для запасных игроков и одного руководителя команды. Два запасных игрока и руководитель команды располагаются напротив своих команд.

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

Правило пятое. Оборудование для проведения финансовых боев.

Для проведения финансовых боев требуется следующая мебель и оборудование:

- столы, стулья;
- компьютер, проектор, экран;
- оборудование для усиления звука, микрофоны;
- ученическая доска (флипчарт);
- секундомер для отсчета времени «правила 30 секунд»;
- таблички с цифрами для членов жюри;
- таблички с фамилией, именем и отчеством членов жюри, их местом работы и ученым званием.

Правило шестое. Система проведения финансовых боев.

6.1. Команды, которые участвует в финансовом бое между собой, всегда определяются Календарем финансовых боев.

Финансовый бой между двумя командами состоит из двух поединков.

В первом поединке финансового боя команды, стоящие в Календаре финансовых боев первыми в паре всегда выступают в роли «команды решателей»; а команды, стоящие в Календаре финансовых боев вторыми, всегда выступают в роли «команды оппонентов».

Во втором поединке финансового боя команды всегда меняются ролями: «команда решателей» становится «командой оппонентов», а «команда оппонентов» становится «командой решателей».

В случае, если в турнире участвует только 2 команды, проводится 2 финансовых боя.

6.2. «Команда оппонентов» в течение 30 секунд определяет номер задачи из общего списка финансовых задач, разыгрываемых на финансовом турнире Чемпионата, и назначает эту задачу для публичной защиты ее решения «команде решателей».

«Команда решателей» после назначения ей задачи и до выхода представителей команд на сцену имеет право передать решение назначенной им задачи «команде оппонентов», сообщив ведущему «Мы будем выступать оппонентами». В этом случае команды меняются ролями: «команда решателей» становится «командой оппонентов», а «команда оппонентов» становится «командой решателей». При этом выбранная изначально для решения задача не меняется.

Если в первом поединке финансового боя между двумя командами произошла смена ролей, то этот факт не влияет на нормативное распределение ролей во втором поединке между этими командами.

Команда, которой была передана задача с использованием правила «смены ролей» не может вернуть задачу обратно используя это же правило.

Смена ролей по описанному выше принципу может проходить для команды один раз за весь финансовый турнир.

6.3. «Команда оппонентов» и «команда решателей» в течение 30 секунд определяют по одному представителю от своей команды, которые на сцене будут публично защищать решение и публично оппонировать ему.

«Команда решателей» определяет игрока из своей команды, который на сцене будет публично защищать решение и полученный ответ назначенной им задачи. А «команда оппонентов» определяет игрока из своей команды, который на сцене будет публично оппонировать решению этой задачи.

Представители команд выходят на сцену и называют фамилию, имя и команду, которую они представляют.

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

В рамках поединков одного турнира, участник каждой команды может выступать публично и быть представителем команды не более одного раза до тех пор, пока хотя бы 1 раз не выступили все участники его команды, находящиеся на площадке в качестве основных игроков.

6.4. Ведущий зачитывает для всех присутствующих в помещении для проведения финансовых боев задачу, которую «команда оппонентов» назначила для решения «команде решателей».

Выбранная «командой оппонентов» задача, даже если она решена неверно, не может быть разыграна между командами в других финансовых боях проходящего турнира кубка.

6.5. Представитель «команды решателей» в течение 3-х минут записывает решение задачи у доски (или вывешивает плакат с готовым решением этой задачи, или с помощью помощника главного судьи выводит на экран подготовленное в электронном виде решение задачи).

В случае, если «команда решателей» заявляет, что у неё нет решения:

1) «команде оппонентов» начисляются баллы, определяемые лигой и дивизионом;

2) «команда оппонентов» выбирает другую задачу для решения командой решателей, а задача, от которой команда решателей отказалась больше не может быть назначена этой команде;

3) «команда оппонентов» может назначать задачу, а «команда решателей» может отказываться от решения до тех пор, пока «команда оппонентов» не заработает таким образом максимально возможное количество баллов, определяемое таблицей ниже. При достижении этого количества «команде решателей» засчитывается техническое поражение.

Лига, дивизион	Количество баллов, которое зарабатывает «команда оппонентов» при отказе «команды решателей» от	Максимальное количество баллов, при начислении «команде оппонентов» которых «команде решателей»

	решения задачи.	засчитывается техническое поражение.
Школьная лига, Дивизион Б	2 балла	6 балла
Школьная лига, Дивизион А	3 балла	9 баллов
Студенческая лига, Дивизион Б	3 балла	9 баллов
Студенческая лига, Дивизион А	4 балла	12 баллов

Баллы, заработанные «командой оппонентов» при отказе «команды решателей» называются штрафными баллами.

Команда решателей не может заработать за решение задачи баллов больше, чем стоимость задачи минус штрафные баллы.

Например:

Проходит турнир в студенческой лиге Б. Команда 2 выступает решателем и отказалась от решения задачи, назначенной командой 1.

Команда 1 зарабатывает 3 балла и назначает новую задачу, стоимость которой 10 баллов.

Команда решателей соглашается решать задачу.

Однако теперь она не может заработать больше, чем 10 (стоимость задачи) минус 3 (уже отобранные оппонентами баллы).

Оппоненты же в свою очередь не могут заработать на вопросах больше, чем 7 баллов.

6.6. Представитель «команды решателей» в течение 3-х минут поясняет решение задачи и полученный командой ответ.

6.7. «Команда оппонентов» может задать «команде решателей» три вопроса.

6.8. Представитель «команды оппонентов» озвучивает первый вопрос представителю «команды решателей». Представитель «команды решателей» отвечает на заданный ему вопрос.

После этого ведущий предоставляет возможность представителю «команды оппонентов» дать свой ответ на вопрос.

6.9. Если «команда оппонентов» не может задать первый вопрос, или второй вопрос, или третий вопрос «команде решателей» в течение 30 секунд, то считается, что у «команды оппонентов» нет вопроса, и на этом поединок заканчивается.

Если «команда решателей» не может дать ответ на вопрос «команды оппонентов» в течение 30 секунд, то считается, что у команды нет ответа, и ведущий передает право дать ответ на вопрос представителю «команды оппонентов».

6.10. Во время каждого финансового поединка «команда решателей» и «команда оппонентов» может остановить поединок на 30 секунд, чтобы проконсультировать представителя команды, выступающего на сцене по вопросам финансовой грамотности.

Представитель команды может самостоятельно воспользоваться этим правом, обратившись к ведущему с просьбой о предоставлении ему и его команде 30 секунд. Кроме

представителя команды с такой просьбой к ведущему может обратиться капитан «команды решателей» или капитан «команды оппонентов».

Дождавшись от ведущего команды «Время, 30 секунд пошло», представитель команды может подойти к своей команде для получения консультации от команды.

Услышав от ведущего команду «Время, 30 секунд истекло» представитель команды обязан тут же вернуться на сцену для продолжения финансового поединка.

6.11. Члены жюри в соответствии с Критериями оценивания решения финансовых задач поднимают таблички с баллами, оценивая правильность и полноту решения задачи. При этом каждый член жюри может задать 1 уточняющий вопрос для принятия решения по выставляемой оценке.

Жюри оценивает решение задачи от «команды решателей» в пределах заранее назначенной стоимости задач.

Таблица стоимости финансовых задач

Этап Чемпионата	**Уровень сложности задач**	**Максимальное кол-во баллов за правильно решенную задачу**
Школьная лига Б	1 уровень	6 баллов
	2 уровень	7 баллов
Школьная лига А	3 уровень	8 баллов
	4 уровень	9 баллов
	5 уровень	10 баллов
Студенческая лига Б	3 уровень	8 баллов
	4 уровень	9 баллов
	5 уровень	10 баллов
Студенческая лига А	6 уровень	11 баллов
	7 уровень	12 баллов
	8 уровень	13 баллов

Члены жюри заносят количество баллов, выставленное ими «команде решателей» за решение задачи, в индивидуальный протокол.

6.8. Ведущий объявляет баллы, выставленные каждым членом жюри за решение задачи. Затем ведущий объявляет среднее арифметическое число баллов (с округлением до сотых) всех членов жюри, которое помощник главного судьи заносит в Таблицу результатов финансовых боев.

6.13. Члены жюри коллективно обсуждают то количество баллов, которое они выставят «команде оппонентов» за вопросы и свои ответы на эти вопросы, а «команде решателей» за ответы на вопросы «команды оппонентов», руководствуясь следующими положениями.

«Команда решателей» и «команда оппонентов» получат по 0 баллов, если:

а) вопрос «командой оппонентов» был задан не по решению или не по теме задачи;

б) «команда решателей», по мнению жюри, правильно и полно ответила на заданный «командой оппонентов» вопрос.

в) был задан вопрос на прямое знание термина: «что такое кредит?», «что такое НДФЛ?» и подобные им вопросы.

«Команда решателей», в соответствии со стоимостью 1 вопроса в лиги, теряет баллы за вопрос, а «команда оппонентов» получает столько же баллов за этот вопрос, если:

а) «командой оппонентов» был задан такой вопрос, на который «команда решателей» не смогла, по мнению жюри, дать правильный ответ, а «команда оппонентов» дала правильный ответ на свой вопрос, при этом жюри приняло этот ответ как правильный и полный;

б) «командой оппонентов» был задан такой вопрос, на который «команда решателей» смогла дать правильный, но не полный ответ, а «команда оппонентов» на этот же вопрос, по мнению жюри, дала правильный и полный ответ с деталями, которых не было в ответе «команды решателей».

Стоимость 1 вопроса:

а) Школьная лига Б: до 2 баллов;

а) Школьная лига А: до 3 баллов;

в) Студенческая лига Б: до 3 баллов;

г) Студенческая лига А: до 4 баллов.

В случаях, когда стоимость вопроса выше, чем заработанное «командой решателей» количество баллов, этот вопрос отнимает у «команды решателей» и прибавляет «команде оппонентов» максимально возможное количество баллов, так, чтобы заработанный «командой решателей» по итогам поединка балл был не ниже 0.

6.14. Один из членов жюри объявляет: а) количество баллов (целое число), которое жюри сняло с «команды решателей» за ответы на вопросы «команды оппонентов»; и б) количество баллов (целое число), которое жюри прибавило «команде оппонентов» за вопросы и ответы на свои вопросы.

Помощник главного судьи заносит в Таблицу результатов финансовых боев баллы, выставленные жюри за вопросы-ответы.

6.15. Ведущий, подводя итоги поединка финансового поединка, объявляет с округлением до сотых балла: а) общее количество баллов за поединок, которое получила «команда решателей»; и б) общее количество баллов за поединок, которое получила «команда оппонентов».

Общее количество баллов за поединок, полученное каждой командой, заносится помощником главного судьи в Таблицу результатов финансовых боев.

6.16. Члены жюри комментируют выставленные баллы: а) «команде решателей» за решение задачи, объясняют сделанные командой ошибки; б) «команде решателей» за ответы на вопросы «команды оппонентов»; в) «команде оппонентов» за заданные вопросы и ответы на свои вопросы.

Выступление всех членов жюри с комментариями по окончании финансового поединка ограничивается 5-ю минутами.

6.17. После окончания первого финансового поединка проводится второй поединок, за ним третий и так далее до окончания всех финансовых поединков в соответствии с Календарем финансовых боев.

Результаты всех финансовых поединков помощник главного судьи записывает в Таблицу результатов финансовых боев.

6.18. Победители и призеры финансового турнира определяются в соответствии с Регламентом проведения Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности.

Правило седьмое. Команды, участвующие в финансовых боях.

7.1. Каждый игрок команды обязан знать Правила проведения финансовых боев.

7.2. Полный состав команды, участвующей в финансовом турнире, должен включать четыре человека. Только эти члены команды, могут находиться на местах для играющих команд и принимать участие в финансовых поединках.

7.3. Запасные игроки, а также руководитель команды должны находиться на игровой площадке на местах, выделенных для запасных игроков команды позади помощников главного судьи.

7.4. Один из членов команды является капитаном команды. Капитан команды отвечает за поведение и дисциплину членов его команды во время проведения финансовых боев. Только капитану разрешено во время пауз в финансовых поединках обращаться к главному судье: спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил, представлять просьбы или вопросы своих партнеров, запрашивать замены игроков.

7.5. Замены основных игроков производятся только из числа игроков, внесенных в заявку и находящихся в статусе запасных.

7.6. Количество замен игроков на протяжении финансового турнира не ограничено, каждый замененный игрок может вернуться в игру в следующем финансовом поединке.

7.7. Замены должны производиться во время пауз между поединками. Замены во время проведения финансового поединка запрещены.

Замена одного игрока другим должна проводиться с разрешения главного судьи. Замена должна длиться столько лишь времени, сколько необходимо для разрешения игрокам войти в игру и выйти из нее, но не более 2-х минут. Запрос замены подтверждает и объявляет ведущий финансовых боев.

Если команда намерена произвести одновременно более одной замены, все заменяющие игроки должны подойти к главному судье одновременно.

Произведенные замены влияют на основной состав команды, что в свою очередь влияет на то, кто из участников может выступать. Подробнее об этом в пункте 6.3. данного раздела правил.

7.8. Неправильное действие команды, которое затягивает возобновление финансового поединка, является задержкой и включает: затягивание перерывов между поединками; затягивание перерывов после указания возобновить поединок; задержка финансового поединка членом команды.

Правило восьмое. Нарушения Правил проведения финансовых боев.

8.1. Недопустимо нарушение Правил проведения финансовых боев. Контроль за соблюдение правил осуществляют главный судья и его помощники. Наказание за несоблюдение Правил проведения финансовых боев определяет главный судья.

8.2. К нарушению Правил проведения финансовых боев относится:

а) использование командами (отдельными игроками) во время проведения финансовых боев: мобильных телефонов; планшетов; ноутбуков; других средств, которые могут быть использованы для коммуникации или доступа в интернет;

б) опоздание команды на начало проведения финансового поединка (в этом случае главный судья вправе начать поединок, засчитывая техническое поражение опаздывающей команде, когда наступает время поединка с ее участием). Если команда опаздывает более чем на 30 минут, команда решением главного судьи снимается с турнира;

в) подсказки командам, в том числе в электронном виде, от зрителей, игроков и руководителей команд. Подсказки во время турнира запрещены, кроме тех случаев, когда подсказки даются в рамках «правила 30 секунд»;

г) затягивание начала или возобновления финансового поединка.

8.3. Главный судья в случае выявления нарушения со стороны игроков команды, руководителей команды и зрителей объявляет предупреждение команде.

8.4. Команде, получившей подсказку и использовавшей ее в поединке финансового боя, главный судья выносит предупреждение, а после повторения ситуации засчитывает техническое поражение (либо на этапе решения задачи, либо на этапе задавания вопроса, либо на этапе ответа).

8.5. За повторное нарушение Правил проведения финансовых боев главный судья может удалить игрока, руководителя команды, зрителя с финансового турнира.

Если главный судья удалил игрока с финансового турнира, команда может из числа запасных игроков пополнить команду.

8.6. Если команда систематически нарушает Правила проведения финансовых боев, главный судья может удалить с финансового турнира всех членов команды целиком вместе с запасными и руководителем команды и аннулировать их результаты.

Правило девятое. Финансовый турнир в дистанционном формате.

9.1. Финансовый турнир может быть проведен в дистанционном формате с использованием программы для видеосвязи. Изменения правил при проведении в таком формате указаны в третьей части данного документа.

Часть третья.
Правила проведения финансовых боев Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности.
Очный и дистанционный формат.

1. Разделы 1 и 2 описывают общий принцип финансовых и коммуникативных боев и в большинстве своем описывают специфику проведения соревновательных форм в очном формате. Некоторые общие принципы реализуются в дистанционном формате иначе, чем в очном, что отображается в таблице ниже.

2. Общая модель проведения турнира.

№	Очный формат проведения	Дистанционный формат проведения
1	Помещение для проведения коммуникативных и финансовых боев должно включать игровую площадку для коммуникативных боев и свободную зону. Помещение для проведения коммуникативных боев не должно быть менее 30 квадратных метров.	Турнир проходит в видеоконференции Zoom, где все участники подключены посредством своего устройства (компьютера/телефона) к общему цифровому пространству – «общему залу».
2	На сцене (или импровизированной сцене) размещается ученическая доска и экран.	На экран видеоконференции в соответствующие моменты демонстрируется экран помощника ведущего, на который выводится то, что отображалось бы в очном формате на проекторе или же было бы записано на доске. Так, на экран выводятся: календарь встреч и таблица результатов, решения задач в финансовых боях, электронные часы в коммуникативных боях.
3	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 сцене) ставится еще один стул для главного судьи. Место ведущего коммуникативных боев у доски напротив стола членов жюри.	Жюри находятся в общем цифровом пространстве с другими участники (в «общем зале»), однако уходит совещаться в финансовых боях в виртуальную комнату.
4	Напротив сцены не более чем в трех метрах от нее устанавливаются столы и стулья для членов команд, участвующих в коммуникативных боях. Для каждой команды устанавливается четыре стула. Столы и стулья од-	Во время поединков команды находятся в «общем зале», однако при необходимости сделать выбор задания, задачи, позиции, выступающего всех участников команды переводят в виртуальный зал, где команды

	ной команды должны стоять на расстоянии не менее одного метра от столов и стульев другой команды. Команды выбирают задание, позицию, задачу, выступающих сидя вместе со своей командой за одним столом.	могут совещаться так, чтобы их не слышали другие участники команд турнира.
6	За местами для помощников не ближе одного метра от их стульев устанавливаются стулья для запасных игроков и одного руководителя команды. Два запасных игрока и руководитель команды располагаются напротив своих команд.	Запасные игроки и руководитель находятся наравне с основным составом в «общем зале». Запасные игроки перемещаются в виртуальную комнату и могут участвовать в совещании, однако не могут выступать в поединках. Руководитель команды всегда находится в «общем зале» и не переводится в виртуальный зал вместе с командой ни в каких случаях кроме времени, предшествующего турниру.
7	За местами для запасных игроков не ближе одного метра от их стульев устанавливаются стулья для зрителей.	Зрители могут присутствовать на турнире в видеоконференции при подачи предварительной заявки организатору турнира и одобрении этой заявки. В случае, если турнир транслируется на платформу видеостриминга (например, youtube), зрители могут наблюдать за турниром без ограничений.
9	К нарушению Правил проведения коммуникативных и финансовых боев относится: а) использование командами (отдельными игроками) во время проведения коммуникативных боев: мобильных телефонов; планшетов; ноутбуков; других средств, которые могут быть использованы для коммуникации или доступа в интернет;	Использование электронных средства коммуникации для участия в видеоконференции Zoom, не расценивается как нарушение.
10	Техническое поражение присуждается в случаях, оговоренных правилами коммуникативных и финансовых боев. В коммуникативных боях – молчание больше 30 секунд или отказ выступать. В финансовых боях – отказ выступать или отсутствие решения задачи.	В случае отсутствия звука или сильных помех у выступающего от команды участника на протяжении 30 секунд возможна приостановка турнира Чемпионата на срок не более 3 минут для ожидания устранения неполадок. При невозможности исправить неполадки или при возникновении технической проблемы повторно у того же участника поеди-

		нок приостанавливается, и команда должна тут же сделать замену выступающего по действующим правилам или же принять техническое поражение (см. баллы в случае технического поражения в тексте Правил).
11	Команда должна присутствовать на турнире в минимальном составе – 4 основных игрока.	В случае невозможности участников команды подключиться к дистанционному формату или их отключения от видеоконференции турнира в процессе его проведения, команда может продолжать участие до тех пор, пока количество её игроков не меньше 3. При количестве участников меньше 3 команда дисквалифицируется и теряет возможность участвовать в поединках, пока не будет увеличено количество участников.

3. Коммуникативные бои.

№	Очный формат проведения	Дистанционный формат проведения
12	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.	В случае, когда выступающий хочет передать слово оппоненту ему нужно сказать слово «Время» после своей речи.

4. Финансовые бои.

№	Очный формат проведения	Дистанционный формат проведения
13	«Команда решателей» после назначения ей задачи и до выхода представителей команд на сцену имеет право передать решение назначенной им задачи «команде оппонентов», сообщив ведущему «Мы будем выступать оппонентами». В этом случае команды меняются ролями: «команда решателей» становится «командой оппонентов», а «команда оппонентов» становится «командой решателей». При этом выбранная изначально для решения задача не меняется.	Правило «смены ролей» нельзя использовать в дистанционном формате.
14	Если «команда оппонентов» не может задать первый вопрос, или второй вопрос, или третий вопрос «команде решателей» в течение 30 секунд, то считается, что у «команды	В финансовых боях и оппоненты, и решатели лишаются права на раздумье в течение 30 секунд для формулировки вопроса и, соответственно, предоставления ответа. Вме-

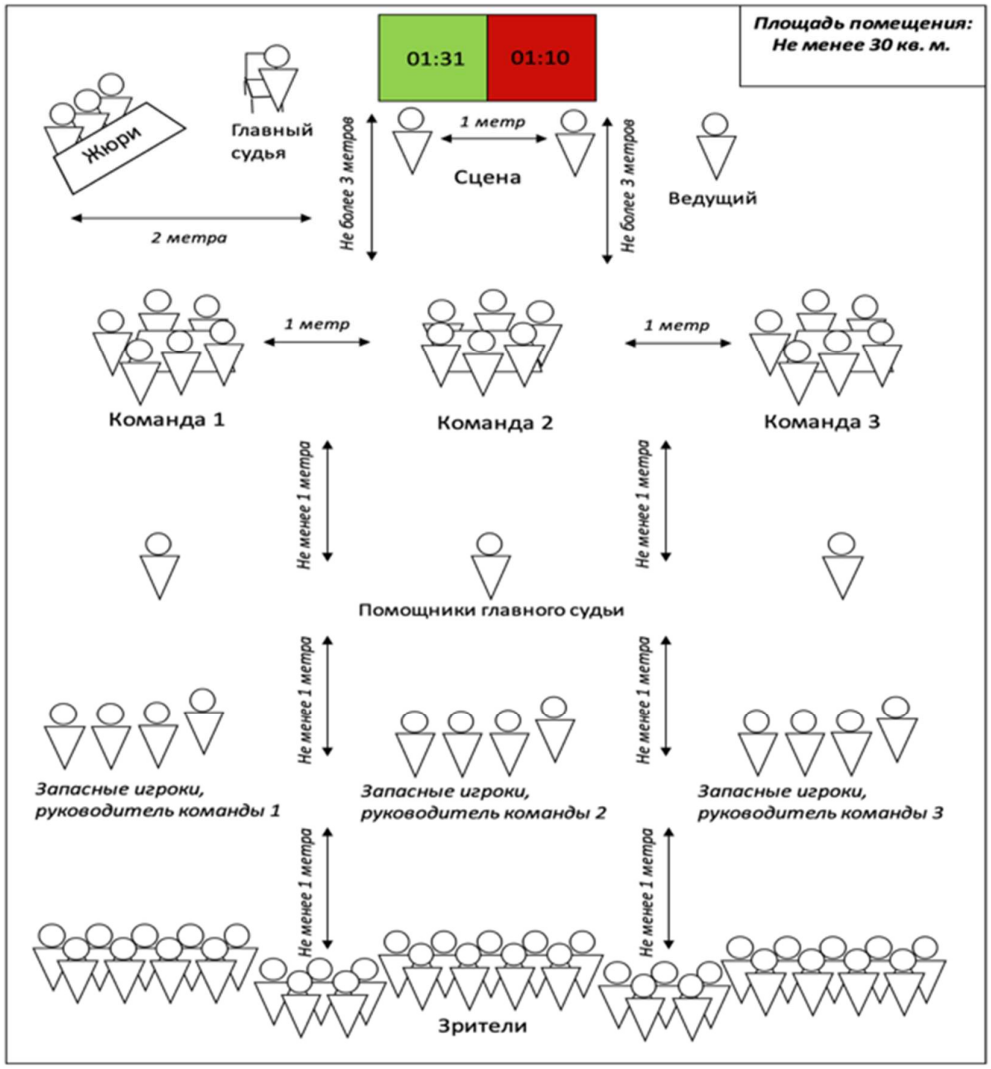
	оппонентов» нет вопроса, и на этом поединок заканчивается. Если «команда решателей» не может дать ответ на вопрос «команды оппонентов» в течение 30 секунд, то считается, что у команды нет ответа, и ведущий передает право дать ответ на вопрос представителю «команды оппонентов».	сто этого: • При отсутствии вопроса от оппонентов сразу же после команды ведущего, он отсчитывает 10 секунд и завершает поединок, если вопрос за это время не будет озвучен. • После того, как вопрос был озвучен решатель обязан начать отвечать на него в течение 10 секунд, которые начинает отсчитывать ведущий сразу после окончания вопроса. • Вопрос по просьбе решателя может быть повторен один раз. После повторения вопроса нельзя воспользоваться правилом «10 секунд» и необходимо начать отвечать на вопрос сразу же после того, как он был повторен.
15	Правило 30 секунд Во время каждого финансового поединка «команда решателей» и «команда оппонентов» может остановить поединок на 30 секунд, чтобы проконсультировать представителя команды, выступающего на сцене по вопросам финансовой грамотности.	Правило 10 секунд В финансовых боях и оппоненты, и решатели лишаются права «30 секунд», позволявшего выступающему проконсультироваться с командой. Вместо этого: • Один раз за поединок решатель или капитан «команды решателей» после того, как вопрос был озвучен и отведенные на начало предоставления ответа 10 секунд не истекли может сказать: «Ответ команды». В этом случае капитан должен тут же озвучить, кто будет отвечать на заданный «командой оппонентов» вопрос вместо выступающего от «команды решателей» представителя. Ответ должен последовать сразу же после того, как капитан озвучил, кто будет отвечать. Правилом «ответ команды» нельзя воспользоваться, если выступающий уже начал отвечать на вопрос и прошло 10 секунд данных на то, чтобы начать отвечать. • Один раз за поединок оппонент или капитан «команды оппонентов», пока идут предоставленные на формули-

		ровку вопроса 10 секунд может сказать: «Вопрос команды». В этом случае капитан называет участника команды, который будет задавать вопрос вместо выступающего представителя «команды оппонентов». Вопрос должен последовать сразу же после того, как капитан озвучил, кто будет его задавать.

Приложения

Приложение 1

Схема организации помещения для проведения коммуникативных боев



Приложение 2

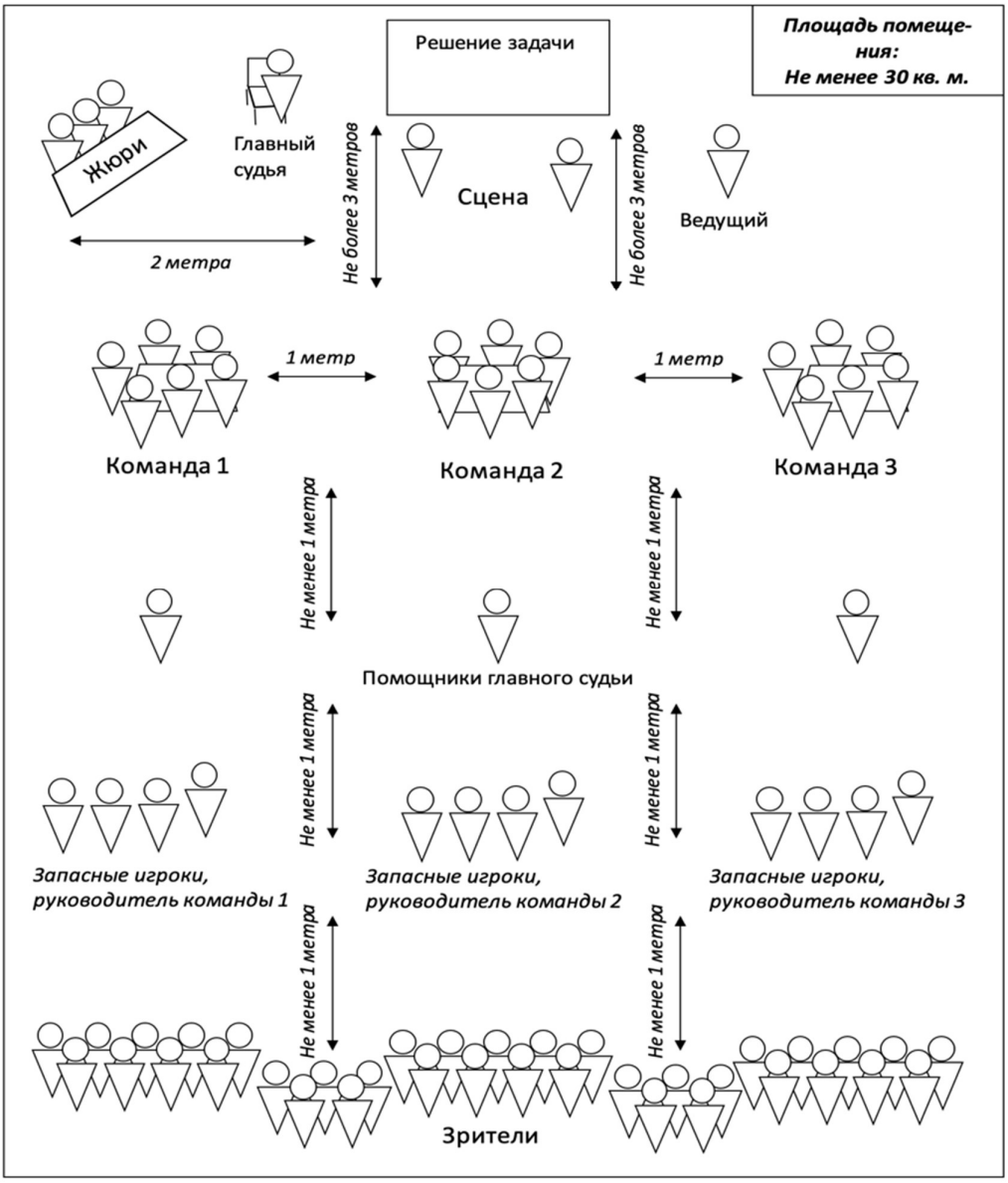



Схема организации помещения для проведения финансовых боев