Проект «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» (заем МББР №79830-RU)

Контракт «Подготовка педагогов для проведения образовательных программ по финансовой грамотности в детских центрах и школьных лагерях, проведение мероприятий в детских центрах и Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности»
№ FEFLP/QCBS-3.56

Утвержден
Дирекцией Всероссийского чемпионата
по финансовой грамотности
_____ Д.В. Лозинг
10 сентября 2019 года

Правила проведения

Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности

Москва
2019

Оглавление

Введение ……..	
Часть первая. Правила проведения коммуникативных боев …….	
Правило первое. Коммуникативный турнир …….	
Правило второе. Коммуникативный бой	
Правило третье. Коммуникативные задания ……	
Правило четвертое. Помещение для проведения коммуникативных боев	
Правило пятое. Оборудование для проведения коммуникативных боев	
Правило шестое. Система проведения коммуникативных боев ……..	
Правило седьмое. Команды, участвующие в коммуникативных боях ……..	
Правило восьмое. Нарушения Правил проведения коммуникативных боев	
Часть вторая. Правила проведения финансовых боев …….	
Правило первое. Финансовый турнир ……..	
Правило второе. Финансовый бой ……	
Правило третье. Финансовые задачи ……	
Правило четвертое. Помещение для проведения финансовых боев ……	
Правило пятое. Оборудование для проведения финансовых боев ……	
Правило шестое. Система проведения финансовых боев ……..	
Правило седьмое. Команды, участвующие в финансовых боях ……	
Правило восьмое. Нарушения Правил проведения финансовых боев …….	

Введение

1. Правила проведения Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности (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 10 сентября 2019 года.

Настоящие Правила подготовлены по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках Контракта № FEFLP/QCBS-3.56 «Подготовка педагогов для проведения образовательных программ по финансовой грамотности в детских лагерях, проведение мероприятий в детских центрах и всероссийского чемпионата по финансовой грамотности».

2. Настоящие Правила действуют на территории Российской Федерации во время подготовки и проведения Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности (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 этапах Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности: предварительном, муниципальном, региональном и федеральном.

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 Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности входит в подготовку его участников к Чемпионату.

6. На каждом этапе Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности (предварительном, муниципальном, региональном, федеральном) проводится два турнира:

а) турнир по коммуникативным боям, в котором проводятся коммуникативные поединки;

б) турнир по финансовым боям, в котором проводятся финансовые поединки.

Часть первая. Правила проведения коммуникативных боев

Правило первое. Турнир по коммуникативным боям.

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

Правило второе. Коммуникативный бой.

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

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 предварительного, муниципального, регионального и федерального этапа Чемпионата, которые в свою очередь делятся по уровню сложности.

3.3. Коммуникативные задания для **предварительного этапа** Чемпионата имеют 1-й уровень сложности.

Выполнение коммуникативных заданий на предварительном этапе Чемпионата предусматривают необходимость предварительного анализа существа проблемной ситуации, ориентировано на выстраивание дискуссии игроками, имеющими базовые знания в области управления личными финансами, деятельности банковских и кредитных организаций, набора их услуг и особенностей предоставления. Вступать в дискуссию может любой игрок команды, обладающий навыками публичного выступления.

3.4. Коммуникативные задания для **муниципального этапа** Чемпионата включают в себя задания 1-го, 2-го и 3-го уровня сложности.

Задания 1-го, 2-го и 3-го уровня сложности предусматривают необходимость предварительного анализа существа проблемной ситуации, ориентированы на выстраивание дискуссии игроками, имеющими базовые знания в области управления личными финансами, деятельности банковских и кредитных организаций, набора их услуг и особенностей предоставления. Вести диалог может игрок, имеющий навыки публичного выступления, обладающий артистизмом и экспрессивностью, умеющий приводить аргументы и контраргументы.

3.5. Коммуникативные задания для **регионального этапа** Чемпионата включают в себя задания 4-го, 5-го и 6-го уровня сложности.

Задания 4-го, 5-го и 6-го уровня сложности предусматривают необходимость предварительного анализа существа проблемной ситуации, наличие значительного

(выше базового) объема специальных знаний в сфере управления личными финансами, формирования семейного бюджета, деятельности банковских, кредитных и страховых организаций, набора и особенностей предоставления услуг этими организациями. Вести диалог может игрок, обладающий хорошими навыками публичного выступления, высокой ассоциативностью, позитивной энергетикой, артистизмом и экспрессивностью, умеющий приводить аргументы и контраргументы, базирующиеся на специальных знаниях.

3.6. Коммуникативные задания для **федерального этапа** Чемпионата включают в себя задания 7-го, 8-го и 9-го уровня сложности.

Задания 7-го, 8-го и 9-го уровня сложности предполагают наличие продвинутых знаний по финансовой грамотности, предварительного детального обдумывания существа проблемной ситуации, требуют значительной специальной подготовки по темам: управление личными финансами и финансами домохозяйств; характеристика услуг кредитных, страховых и инвестиционных организаций и финансовых институтов; особенности их поведения на финансовых рынках. Вести диалог и дискутировать с оппонентами может игрок, обладающий хорошими навыками публичного выступления, выразительностью речи, высокой ассоциативностью, позитивной энергетикой, артистизмом и экспрессивностью, умеющий приводить аргументы и контраргументы, базирующиеся на специальных знаниях.

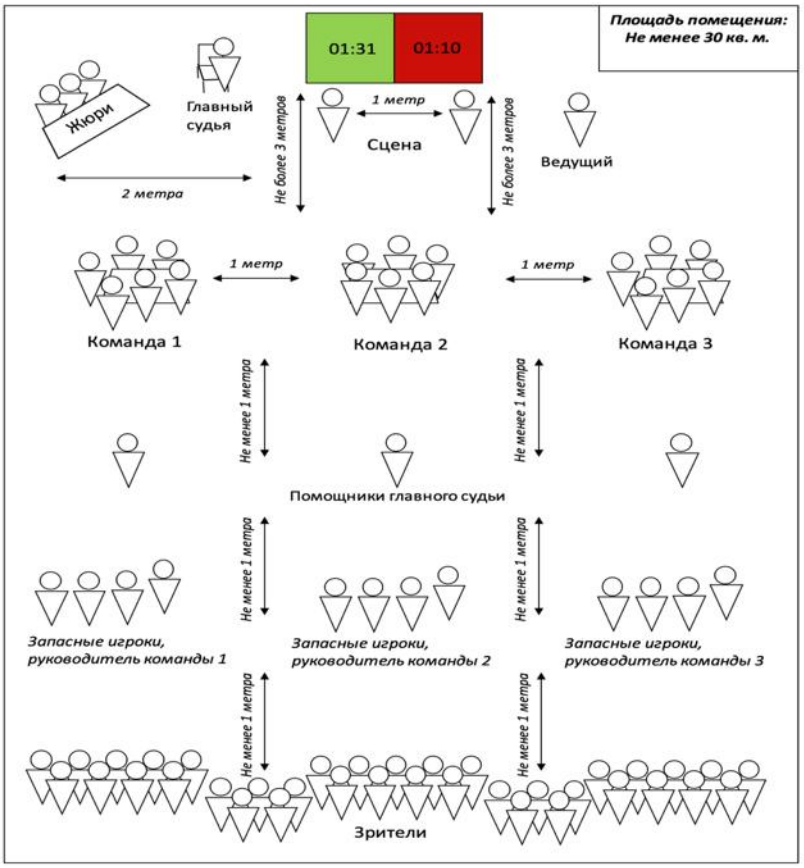
3.7. Темы финансовой грамотности, количество коммуникативных заданий для предварительного, муниципального, регионального и федерального этапа Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности приведены в таблице количества коммуникативных заданий, обязательных для рассмотрения в рамках каждого турнира Чемпионата.

Таблица тем и количества коммуникативных заданий, обязательных для рассмотрения на турнире по коммуникативным боям

Этап	Темы по финансовой грамотности	Количество коммуникативных заданий
Предварительный этап	Темы №1 и №2	24 задания
Муниципальный этап	Темы №1, №2 и №3	36 заданий
Региональный этап	Темы №1, №2, №3 и №4	48 заданий
Федеральный этап	Темы №1, №2, №3, №4 и №5	60 заданий

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.



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 шесть стульев. 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. Три 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».

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» или «Нет»), 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.

Если в рамках одного коммуникативного турнира команда проводит шесть и меньше боев, то участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично на сцене только один раз.

Если в рамках одного коммуникативного турнира команда проводит от семи до двенадцати боев, то участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично на сцене не более двух раз.

Если в рамках одного коммуникативного турнира команда проводит от тринадцати до восемнадцати боев, то участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично три раза.

Если в рамках одного коммуникативного турнира команда проводит более восемнадцати боев, то участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично четыре и более раз.

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 Чемпионата.

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 баллы, выставленные каждым членом жюри по каждому критерию за выполнение задания, называет средний балл, поданный за зеленых и за красных.

Полученные командами средние баллы по каждому критерию помощник главного судьи заносит в Таблицу результатов коммуникативных боев.

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 Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности.

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 шесть человек. 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. Команды могут провести три замены во время каждого коммуникативного поединка. 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

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 0 баллов 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;

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 засчитывает 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.

Часть вторая. Правила проведения финансовых боев

Правило первое. Турнир по финансовым боям.

Турнир по финансовым боям – это соревнование команд по финансовым боям, которое проводится по круговой 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.

2.1. 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.

2.2. Финансовые задачи, которые решаются во время финансовых боев, подразделяются на три типа: закрытые задачи, открытые задачи, задачи-кейсы. Каждый тип финансовых задач подразделяется по уровню сложности на виды задач.

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

Закрытые задачи 1-го уровня сложности предполагают минимальный объем специальных знаний в области финансов, не требуют специальной подготовки.

Закрытые задачи 2-го уровня сложности предусматривают наличие незначительного объема специальных знаний в области финансов, минимальный уровень специальной подготовки.

Закрытые задачи 3-го уровня сложности ориентированы на игроков, имеющих базовые знания в области управления личными финансами, деятельности банковских и кредитных организаций, набора их услуг и особенностей предоставления.

2.4. ***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.

Открытые задачи 4-го уровня сложности предполагают наличие у игроков базового объема знаний по финансовой грамотности, требуют незначительной специальной подготовки.

Открытые задачи 5-го уровня сложности предусматривают наличие у игроков значительного объема специальных знаний в сфере управления личными финансами, формирования семейного бюджета, сравнения услуг банковских и кредитных, а также страховых организаций.

Открытые задачи 6-го уровня сложности ориентированы на игроков, обладающих большим запасом знаний в области управления личными финансами, планирования доходов и расходов семьи, услуг банковских и кредитных организаций, отраслей и видов страхования.

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

2.6. Темы финансовой грамотности, типы задач, количество задач на предварительном, муниципальном, региональном и федеральном этапе Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности приведены в таблице тем и количества задач, обязательных для рассмотрения на турнире по финансовым боям.

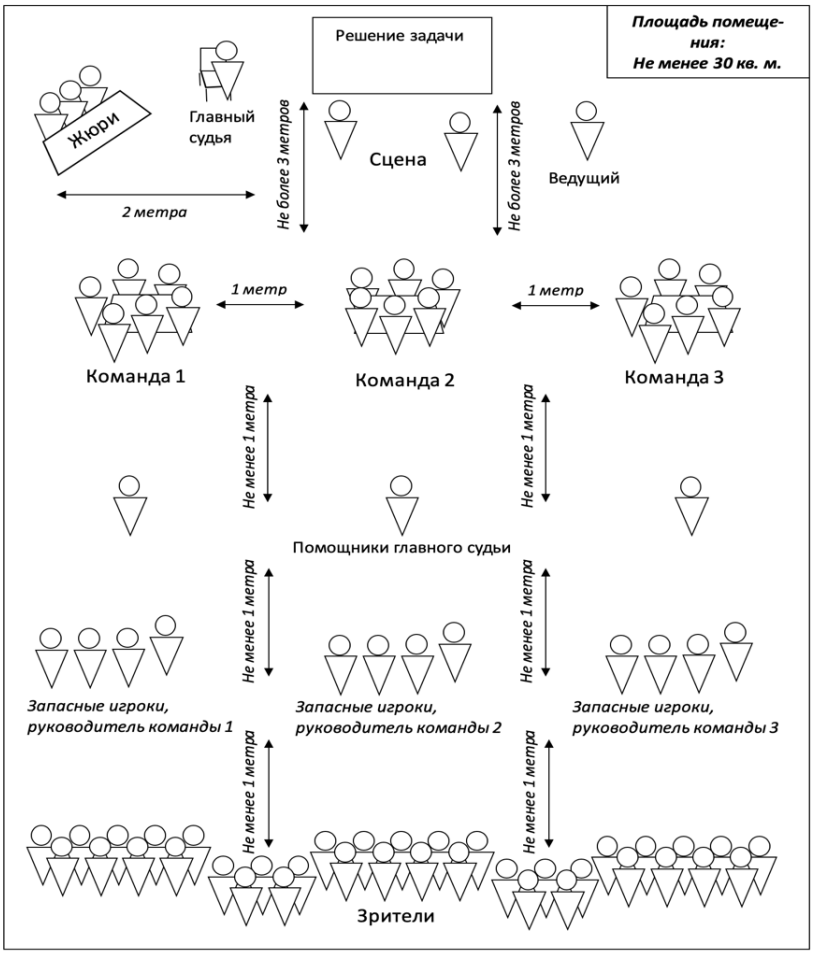
.

Таблица тем и количества финансовых задач, обязательных для рассмотрения на турнире по финансовым боям

Этап Чемпионата	Тип задач	Темы по финансовой грамотности	Количество финансовых задач
Предварительный этап	Закрытые задачи	Темы №1 и №2	24 задачи
Муниципальный этап	Закрытые задачи	Темы №1, №2 и №3	36 задач
Региональный этап	Открытые задачи	Темы №1, №2, №3 и №4	48 задач
Федеральный этап	Кейс-задачи	Темы №1, №2, №3, №4 и №5	60 задач

Правило четвертое. Помещение для проведения финансовых боев.

3.1. 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.



3.2. 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.

3.3. 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.

3.4. 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.

3.5. Напротив сцены не более чем в трех метрах от нее устанавливаются столы и стулья для членов команд, участвующих в финансовых боях. Для каждой команды устанавливается шесть стульев. Столы и стулья одной команды должны стоять на расстоянии не менее одного метра от столов и стульев другой команды.

3.6. 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.

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

3.8. 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».

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.

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

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.

Если в рамках одного турнира команда проводит шесть и меньше боев, то каждому участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично на сцене не более одного раза: либо в роли «решателя», либо в роли «оппонента».

Если в рамках одного турнира команда проводит от семи до двенадцати боев, то каждому участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично на сцене не более двух раз: один раз в роли «решателя», второй раз в роли «оппонента».

Если в рамках одного турнира команда проводит от тринадцати до восемнадцати боев, то каждому участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично не более трех раз.

Если в рамках одного турнира команда проводит более восемнадцати боев, то участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично четыре и более раз.

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 Чемпионата.

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 нее нет решения, то ей засчитывается техническое поражение: на предварительном этапе со счетом 0:5, на муниципальном этапе 0:6, на региональном этапе 0:8, на федеральном этапе 0:11.

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

6.7. Члены жюри в соответствии с Критериями оценивания решения финансовых задач поднимают таблички с баллами, оценивания правильность и полноту решения задачи.

Жюри оценивает решение «командой решателей» задачи в пределах заранее назначенной ее стоимости в таблице стоимости задач.

Таблица стоимости финансовых задач

Этап Чемпионата	Тип задач	Уровень сложности задач	Максимальное кол-во баллов за правильно решенную задачу
Предварительный этап	Закрытые задачи	1 уровень	5 баллов

Муниципальный этап	Закрытые задачи	1 уровень 2 уровень 3 уровень	5 баллов 6 баллов 7 баллов
Региональный этап	Открытые задачи	4 уровень 5 уровень 6 уровень	8 баллов 9 баллов 10 баллов
Федеральный этап	Кейс-задачи	7 уровень 8 уровень 9 уровень	11 баллов 12 баллов 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 всех членов жюри, которое помощник главного судьи заносит в Таблицу результатов финансовых боев.

6.9. В зависимости от количества баллов, полученных «командой решателей» за решение задачи, «команда оппонентов» может задать «команде решателей» – ноль, один, два или три вопроса.

Если «команда решателей» получила за решение задачи 0 баллов, то «команда оппонентов» не может задать им ни одного вопроса.

Если «команда решателей» получила за решение задачи 1 балл (2 балла для задач 3 и 4 уровня сложности; 3 балла для задач 5, 6, 7 уровня сложности; 4 балла для задач 8 и 9 уровня сложности), то «команда оппонентов» может задать им один вопрос по способу решения задачи или по теме задачи.

Если «команда решателей» получает 2 балла (4 балла для задач 3 и 4 уровня сложности; 6 баллов для задач 5, 6, 7 уровня сложности; 8 баллов для задач 8 и 9 уровня сложности) за решение задачи, то «команда оппонентов» может задать им два вопроса.

Если «команда решателей» получает 3 (6 баллов для задач 3 и 4 уровня сложности; 9 баллов для задач 5, 6, 7 уровня сложности; 12 баллов для задач 8 и 9 уровня сложности) и более баллов за решение задачи, то «команда оппонентов» может задать им три вопроса.

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

Если ответ, по мнению главного судьи, неверный или неполный, то он предоставляет возможность представителю «команды оппонентов» дать свой ответ на вопрос.

6.11. 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».

6.12. 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.

6.13. 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.

«Команда решателей» получит «–1» балл за ответ, а «команда оппонентов» «+1» балл за 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 и ответа:

а) если стоимость задачи 5 или 6 баллов, то стоимость 1 вопроса равняется 1 баллу;

б) если стоимость задачи 7 или 8 баллов, то стоимость 1 вопроса равняется 2 баллам;

в) если стоимость задачи 9, 10 или 11 баллов, то стоимость 1 вопроса равняется 3 баллам;

г) если стоимость задачи 12 или 13 баллов, то стоимость 1 вопроса равняется 4 баллам.

6.14. Председатель 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: 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 шесть человек. 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. Команды могут провести три замены во время каждого финансового поединка. 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

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 0 баллов 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 засчитывает 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.