**Правила проведения коммуникативных боев школьного этапа Чемпионата по финансовой грамотности.**

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

**Правило 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.

**Правило 2**. Участники коммуникативных боев определяются Календарем коммуникативных боев.

Коммуникативный бой между двумя командами всегда состоит из двух поединков.

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

**Правило 3.** 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» (*смотрите варианты Календаря коммуникативных боев*).

**Правило 4.** «Команда задание» в течение 30 секунд определяет номер задания из общего списка коммуникативных заданий, разыгрываемых на чемпионате, в рамках которого команды будут публично защищать предписанную их командам позицию (*смотрите Варианты заданий для проведения коммуникативных боев*).

«Команда позиция» в течение 30 секунд выбирает себе позицию (одну из двух противоположных позиций: позицию «ДА» или позицию «НЕТ»), которую она будет публично защищать на сцене.

Вторая команда («команда задание») будет отстаивать противоположную позицию на сцене, даже если эта позиция не близка команде.

**Правило 5.** «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 боя, не вмешиваясь в него, соблюдают порядок и тишину.

Если в рамках одного коммуникативного турнира команда проводит шесть и меньше боев, то каждому участнику команды разрешается быть представителем команды и выступать публично на сцене не более одного раза.

Если в рамках одного коммуникативного 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.

**Правило 6.** Ведущий (главный судья) зачитывает для всех присутствующих на игровой площадке коммуникативное задание, выбранное «командой задание».

Выбранное задание не может быть разыграно между командами в других коммуникативных боях проходящего чемпионата.

**Правило 7.** Ведущий (главный судья) и его помощник с помощью электронных шахматных часов определяют порядок выступления представителей команд (*смотрите Памятку работы с электронными шахматными часами*).

**Правило 8.** После команды ведущего (главного судьи) «Время! Начинаем дискуссию» помощник главного судьи запускает электронные шахматные часы.

Представитель команды, которой выпало право выступать первой, 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 покинул площадку, то он не допускается главным судьей для участия в данном поединке. Такой игрок может принять участие в следующем поединке коммуникативных боев.

**Правило 9.** 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 (главный судья) 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.

**Правило 10.** Когда суммарное время поединка заканчивается (4 минуты), ведущий (главный судья) подает команду «Стоп. Время дискуссии истекло!» и завершает поединок. После этого игроки занимают свои места на игровой площадке.

**Правило 11.** После окончания поединка члены жюри по каждому критерию (содержание выступления; форма выступления, артистизм и речь; работа с высказываниями оппонента) по сигналу ведущего (главного судьи) последовательно поднимают одну из двух табличек – зеленую или красную. Оценивание выступления игроков они проводят в соответствии с Критериями оценки коммуникативных боев (*смотрите Критерии оценки коммуникативных боев*).

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.

**Правило 12.** Ведущий (главный судья), 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 (округление числа до десятых происходит по правилам математики) по каждому критерию помощник главного судьи заносит в Таблицу результатов коммуникативных боев чемпионата (*смотрите варианты Таблицы результатов коммуникативных боев*).

**Правило 13.** Члены жюри комментируют ход и результаты поединка коммуникативного боя.

Выступление всех членов жюри с комментариями по окончанию поединка коммуникативного боя ограничивается 5-ю минутами.

**Правило 14.** Во время второго поединка между этими командами, время которого определяется Календарем коммуникативных боев, команды меняются ролями.

Результаты второго поединка этого же коммуникативного боя заносятся помощником главного судьи в Таблицу результатов коммуникативных боев.

**Правило 15.** После окончания первого коммуникативного проводится второй коммуникативный поединок, за ним третий и так далее до окончания всех поединков в соответствии с Календарем коммуникативного боев.

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

**Правило 16.** Помещение для проведения коммуникативных боев должно включать игровую площадку для коммуникативных боев и свободную зону (*смотрите Схему помещения для коммуникативных боев*).

**Правило 17.** На игровой площадке должно быть место для сцены (или импровизированной сцены), места для членов жюри, ведущего (главного судьи) и его помощника, запасных игроков и руководителей команды, зрителей.

**Правило 18.** 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.

**Правило 19.** 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 финансовых боев у доски напротив стола членов жюри.

**Правило 20.** 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.

**Правило 21.** За местами для команд не ближе одного метра от их стульев устанавливаются стулья для зрителей.

**Правило 22.** 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.