

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Руководитель Дирекции Всероссийского  
чемпионата по финансовой грамотности

  
Д.В. Лозинг  
Дирекция  
26 мая 2021г.



**Правила проведения Всероссийского чемпионата  
по финансовой грамотности среди школьников и студентов  
(редакция от 26.05.2021)**

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

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

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

4. В рамках Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности проводятся соревнования по коммуникативным и финансовым «боям» как в очном офлайн-формате, так и в очном онлайн-формате.

## **Часть первая.**

### **Правила проведения коммуникативных «боев» по финансовой грамотности**

#### **1.1. Общие правила для проведения коммуникативных «боев» для очного офлайн-формата и очного онлайн-формата**

##### **Правило первое. Коммуникативный «бой» по финансовой грамотности.**

1.1. Коммуникативный «бой» – это форма устного обмена высказываниями представителей двух противоборствующих команд, с целью публичной защиты своих позиций, зафиксированных в коммуникативном задании по финансовой грамотности, и достижения победы над соперником.

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

##### **Правило второе. Групповой турнир по коммуникативным «боям».**

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

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

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

##### **Правило третье. Соревнования по коммуникативным «боям».**

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

3.2. Соревнования по коммуникативным «боям» могут проводиться:

а) по круговой системе, когда команды играют по принципу «каждый с каждым»;

б) по олимпийской системе, когда команды играют по принципу «проигравший выбывает из соревнований»;

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

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

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

##### **Правило четвертое. Коммуникативное задание по финансовой грамотности.**

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

Коммуникативное задание содержит две позиции на проблемную (неоднозначную) ситуацию: первая позиция – «Да, потому что...», вторая позиция – «Нет, потому что...». Чтобы разрешить проблемную (неоднозначную) ситуацию коммуникативного задания, командам необходимо в диалоге с соперником аргументировано отстаивать свою позицию.

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

4.3. Коммуникативные задания по финансовой грамотности включают в себя задания трех уровней сложности:

- а) первый (минимальный) уровень сложности заданий разыгрывается в Школьной лиге Б (учащиеся 6-8 классов);
- б) второй (средний) уровень сложности заданий разыгрывается в Школьной лиге А (учащиеся 9-11 классов);
- в) второй (средний) уровень сложности заданий разыгрывается в Студенческой лиге Б (студенты организаций СПО<sup>1</sup>);
- д) третий (высший) уровень сложности заданий разыгрывается в Студенческой лиге А (студенты организаций ВО<sup>2</sup>).

4.4. Коммуникативные задания по финансовой грамотности структурируются по шести содержательным темам:

- а) тема №1 «Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет»;
- б) тема №2 «Сбережения семьи. Услуги банковских организаций»;
- в) тема №3 «Кредитование. Услуги кредитных организаций»;
- г) тема №4 «Страхование. Услуги страховых организаций»;
- д) тема №5 «Инвестирование. Услуги инвестиционных организаций»;
- е) тема №6 «Социальное предпринимательство. Услуги социальных предприятий».

4.5. Темы коммуникативных заданий по финансовой грамотности распределяются по лигам следующим образом.

Лиги / темы	Темы для соревнований первого этапа Всероссийского чемпионата	Темы для соревнований второго этапа Всероссийского чемпионата
Школьная лига Б (учащиеся 6-8 классов)	Темы №1, №2, №3	Темы №2, №3, №6
Школьная лига А (учащиеся 9-11 классов)	Темы №1, №2, №3, №4	Темы №3, №4, №6
Студенческая лига Б (студенты организаций СПО)	Темы №1, №2, №3, №4	Темы №3, №4, №6
Студенческая лига А (студенты организаций ВО)	Темы №1, №2, №3, №4, №5	Темы №4, №5, №6

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

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

<sup>1</sup> СПО – среднее профессиональное образование

<sup>2</sup> ВО – высшее образование

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

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

5.4. Один из членов команды является капитаном команды.

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

Только капитану разрешено во время пауз в коммуникативных «боях» обращаться к ведущему коммуникативных «боев» и главному судье соревнований: спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил, представлять просьбы или вопросы своих партнеров, запрашивать замены игроков.

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

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

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

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

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

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

## **Правило шестое. Нарушения Правил проведения коммуникативных «боев».**

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

6.2. Недопустимо нарушение Правил проведения коммуникативных «боев».

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

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

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

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

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

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

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

д) некорректное поведение участников коммуникативного поединка.

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

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

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

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

## **1.2. Правила проведения коммуникативных «боев» для очного офлайн-формата**

**Правило седьмое. Место проведения коммуникативных «боев» в очном офлайн-формате.**

7.1. Коммуникативные «бои» в очном офлайн-формате проводятся в специально подготовленном помещении.

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

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

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

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

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

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

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

команды должны стоять на расстоянии не менее одного метра от столов и стульев другой команды.

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

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

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

### **Правило восьмое. Оборудование для проведения коммуникативных «боев» в очном офлайн-формате.**

Для проведения коммуникативных «боев» в очном офлайн-формате требуется следующая мебель и оборудование:

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

### **Правило девятое. Система проведения коммуникативных «боев» в очном офлайн-формате.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Оценивание выступления игроков члены жюри проводят в соответствии с Критериями оценки коммуникативных «боев», проводимых в очном офлайн-режиме / очном онлайн-режиме (смотрите *приложение 2* к настоящим Правилам).

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

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

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

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

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

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

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

9.12. После окончания коммуникативного поединка (публичной защиты игроками позиций своих команд) и публичного индивидуального оценивания выступления игроков члены



жюри в закрытом режиме проводят коллективное обсуждение комментариев хода и результатов коммуникативного поединка.

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

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

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

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

Выступление жюри с комментариями ограничивается 3-мя минутами.

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

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

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

### **1.3. Правила проведения коммуникативных «боев» для очного онлайн-формата**

**Правило десятое. Место проведения коммуникативных «боев» в очном онлайн-формате.**

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

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

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

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

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

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

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

10.6. В виртуальном общем зале во время коммуникативных поединков:

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

10.7. До начала коммуникативных поединков команды могут ~~никому не~~ находиться в своих виртуальных комнатах для проведения совещания.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Правило одиннадцатое. Оборудование для проведения коммуникативных «боев» в очном онлайн-формате.**

Для проведения коммуникативных «боев» в очном онлайн-формате требуется следующее оборудование:

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

### **Правило двенадцатое. Система проведения коммуникативных «боев» в очном онлайн-формате.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Если игрок самостоятельно выходит из поединка, то этот игрок и другие игроки команды не допускаются главным судьей соревнований для продолжения данного поединка. Команде засчитывается техническое поражение в этом поединке со счетом 0:5.

Такой игрок может принять участие в следующем поединке коммуникативных «боев».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Оценивание выступления игроков члены жюри проводят в соответствии с Критериями оценки коммуникативных «боев», проводимых в очном офлайн-режиме / очном онлайн-режиме (смотрите *приложение 2* к настоящим Правилам).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Выступление жюри с комментариями ограничивается 3-мя минутами.

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

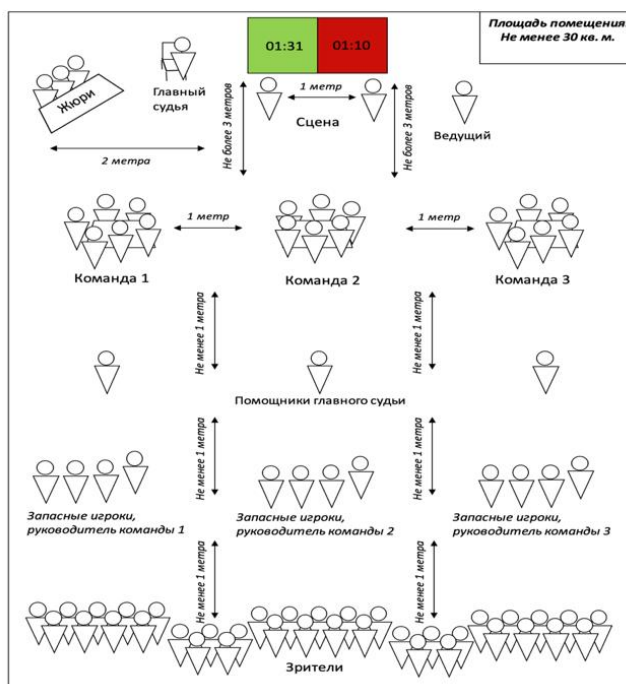
Результаты всех коммуникативных поединков помощник ведущего заносит в таблицу результатов коммуникативных «боев».

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

## Приложения к Правилам проведения коммуникативных «боев» по финансовой грамотности

### *Приложение 1*

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



### *Приложение 2*

#### **Критерии оценки коммуникативных «боев», проводимых в очном офлайн-режиме / очном онлайн-режиме**

Описание критерия	Лиги чемпионата
-------------------	-----------------

№ п/п		Чек-лист команды	Лига Б (ш)	Лига А (ш) + Лига Б (ст.)	Лига А (ст.)
<b>Блок «содержание выступления» (достоверность и смысловая глубина высказываний)</b>					
1	Содержание высказываний выступающего в ходе поединка достоверно, соответствует заданной теме и позиции	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1	0-1
2	Выступающий хорошо знает материал, в ходе поединка свободно излагает его, без чтения заранее подготовленного текста	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1	0-1
3	Выступающий в ходе поединка приводит обобщения, увеличивающие смысловую глубину его высказываний	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	0-1	0-1
<b>Блок «форма выступления, речь, артистизм» (точность, логичность и чистота речи, богатство и выразительность речи)</b>					
4	Выступающий точно и логично приводит доводы в защиту своей позиции, просто и ясно их излагает	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1	0-1
5	Выступающий демонстрирует отсутствие речевых и грамматических ошибок, сленга и просторечных оборотов	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1	0-1
6	Выступающий демонстрирует нормальный темп речи и соразмерность силы голоса	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1	0-1
7	Выступающий демонстрирует богатый словарный запас, широко использует лексикон финансовой грамотности	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	0-1	0-1
8	Выступающий демонстрирует высокую ассоциативность и выразительность речи в ходе поединка	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	Не оценивается	0-1
9	Выступающий демонстрирует позитивную энергетику, умение выравнять эмоциональное напряжение в поединке	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	Не оценивается	0-1
<b>Блок «работа с высказыванием оппонента» (умение слушать и понимать оппонента, строить свою аргументацию с учетом высказываний оппонента, корректировать свое выступление)</b>					
10	Выступающий четко формулирует контраргументы и аргументы, правильно приводит их в защиту позиции своей команды	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1	0-1
11	В высказываниях выступающего отсутствуют личные нападки на оппонента и его позицию	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	0-1	0-1	0-1



12	В высказываниях выступающего прослеживаются причинно-следственные связи между аргументами и контраргументами, преобладают объективные доводы над субъективным мнением	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	0-1	0-1
13	Выступающий подхватывает в дискуссии предложения оппонента и развивает их, быстро переключается на новые данные в дискуссии	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	Не оценивается	0-1
14	В высказываниях выступающего прослеживается прямое и косвенное опровержение тезисов оппонента, способность убедить зрителей в необоснованности доводов оппонента	Да – 1 балл Нет – 0 баллов	Не оценивается	Не оценивается	0-1
<b>Итого максимальное количество баллов, которое команда может набрать в коммуникативном поединке</b>			<b>7</b>	<b>10</b>	<b>13</b>

### Приложение 3

#### Индивидуальный протокол оценивания коммуникативного поединка

Протокол № \_\_\_\_ оценивания коммуникативного поединка между командами

\_\_\_\_\_ (зеленые) \_\_\_\_\_ (красные)  
 члена жюри \_\_\_\_\_  
 (указать ФИО члена жюри)

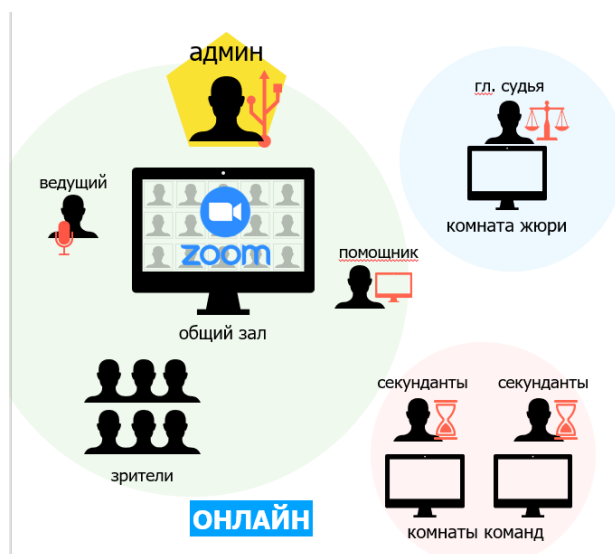
Указать номер коммуникативного поединка (в соответствии с Календарем проведения коммуникативных «боев»)		
Указать номер коммуникативного задания (в соответствии с перечнем коммуникативных заданий)		
Оценки члена жюри (поднятая карточка соответствующего цвета равна 1-му баллу, автоматически 0 баллов получает команда оппонент; ничья не присуждается)		
	Зеленые (название команды)	Красные (название команды)
Содержание выступления		
Форма выступления		
Работа с высказываниями оппонента		

Подпись члена жюри \_\_\_\_\_

### Приложение 4

#### Схема организации места проведения коммуникативных «боев»

## в заочном онлайн-формате



### Часть вторая.

## Правила проведения финансовых «боев» по финансовой грамотности

### 1.1. Общие правила проведения финансовых «боев»

## для очного офлайн-формата и очного онлайн-формата

### **Правило тринадцатое. Финансовый «бой» по финансовой грамотности.**

13.1. Финансовый бой по финансовой грамотности – это соревнование двух команд по публичной защите решения кейса и публичному оппонированию решения, т.е. проведению публичного анализа полноты и правильности решения кейса.

13.2. Каждый финансовый «бой» состоит из двух поединков.

### **Правило четырнадцатое. Групповой турнир по финансовым «боям».**

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

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

14.3. Количество финансовых «боев» в групповом турнире определяется в зависимости от количества команд участниц турнира и системы, по которой играют команды (круговая, олимпийская, смешанная системы).

### **Правило пятнадцатое. Соревнования по финансовым «боям».**

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

15.2. Соревнования по финансовым «боям» могут проводиться:

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

15.3. Количество групповых турниров в соревнованиях определяется в зависимости от количества команд участниц соревнований и системы, по которой играют команды (круговая, олимпийская, смешанная системы).

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

### **Правило шестнадцатое. Финансовое задание по финансовой грамотности.**

16.1. Финансовое задание по финансовой грамотности – это проблемная (неоднозначная) ситуация в области финансовой грамотности.

Финансовое задание оформляется как кейс и содержит условие задачи (то, что нам известно), вопросы (то, что нужно узнать) и численные компоненты.

Чтобы ответить на вопросы финансового задания, его необходимо решить.

14.2. В каждом кейсе для финансовых «боев» должно быть:

- а) базовое условие кейса, т.е. идея, сюжет и исходные данные с числовыми значениями (что известно);

- б) два разных вопроса к каждому кейсу (что нужно узнать);
- в) два разных дополнительных условия к каждому вопросу (что дополнительно дано), которые должны быть взаимоисключающими друг друга; каждое дополнительное условие может призывать участников найти сразу несколько показателей;
- г) два решения и два ответа на каждый вопрос (на первый вопрос – варианты решений 1.1 и 1.2; на второй вопрос – варианты решений 2.1 и 2.2);

16.3. Для получения решения и ответа на каждый вопрос кейса для финансовых боев должно быть достаточно:

- а) информации, данной в базовых условиях кейса;
- б) информации, данной в вопросе (если такая информация дается);
- в) информации, привлеченной участниками финансового боя в рамках дополнительного условия;

16.4. Решения и ответы на первый и второй вопрос одного кейса для финансовых боев не должны совпадать, они должны быть разными.

Для получения ответа на один вопрос, не должна быть нужна информация, полученная в рамках дополнительного условия и вычислений, относящихся к другому вопросу.

16.5. Финансовые задания по финансовой грамотности включают в себя задания трех уровней сложности:

- а) первый (минимальный) уровень сложности заданий разыгрывается в Школьной лиге Б (учащиеся 6-8 классов);
- б) второй (средний) уровень сложности заданий разыгрывается в Школьной лиге А (учащиеся 9-11 классов);
- в) второй (средний) уровень сложности заданий разыгрывается в Студенческой лиге Б (студенты организаций СПО);
- д) третий (высший) уровень сложности заданий разыгрывается в Студенческой лиге А (студенты организаций ВО).

16.6. Финансовые задания по финансовой грамотности структурируются по пяти содержательным темам:

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

16.7. Темы финансовых заданий по финансовой грамотности распределяются по лигам следующим образом.

Лиги / темы	Темы для соревнований первого этапа Всероссийского чемпионата	Темы для соревнований второго этапа Всероссийского чемпионата
Школьная лига Б (учащиеся 6-8 классов)	Темы №1, №2, №3	Темы №2, №3
Школьная лига А (учащиеся 9-11 классов)	Темы №1, №2, №3, №4	Темы №3, №4
Студенческая лига Б (студенты организаций СПО)	Темы №1, №2, №3, №4	Темы №3, №4
Студенческая лига А (студенты организаций ВО)	Темы №1, №2, №3, №4, №5	Темы №4, №5

**Правило семнадцатое. Команды, участвующие в финансовых «боях».**

17.1. Полный основной состав команды, участвующей в соревнованиях по финансовым «боям», проходящих как в очном офлайн-формате, так и в очном онлайн-формате составляет 4 (четыре) человека.

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

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

17.4. 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 «боях» обращаться к ведущему финансовых «боев» и главному судье соревнований: спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил, представлять просьбы или вопросы своих партнеров, запрашивать замены игроков.

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

17.6. Количество замен игроков на протяжении соревнования по финансовым «боям» не ограничено, каждый замененный игрок может вернуться в игру в следующем финансовом поединке.

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

17.8. Замена одного игрока другим должна проводиться с разрешения ведущего финансовых «боев».

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

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

## **Правило восемнадцатое. Нарушения Правил проведения финансовых «боев».**

18.1. Каждый игрок команды обязан знать Правила проведения финансовых «боев».

18.2. Недопустимо нарушение Правил проведения финансовых «боев».

Контроль за соблюдение Правил осуществляют ведущий финансовых «боев» и главный судья соревнований.

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

18.3. К нарушению Правил проведения финансовых «боев» относится:

а) опоздание команды на начало проведения финансового поединка; если команда опаздывает более чем на 5 минут, команда решением главного судьи снимается с соревнований;

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

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

г) использование командами (отдельными игроками) во время проведения финансового поединка в очном офлайн-формате: мобильных телефонов, планшетов, ноутбуков,

других средств, которые могут быть использованы для коммуникации или доступа в интернет;

д) некорректное поведение участников финансового поединка.

18.4. Команде, получившей подсказку и использовавшей ее в финансовом «бое», проходящем в очном офлайн-формате, главный судья выносит предупреждение, а после повторения ситуации засчитывает техническое поражение (со счетом: 0:3 в Школьной лиге Б; со счетом 0:4 в Школьной лиге А и Студенческой лиге Б; со счетом 0:5 в Студенческой лиге А).

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

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

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

## **1.2. Правила проведения финансовых «боев» для очного офлайн-формата**

**Правило девятнадцатое. Место проведения финансовых «боев» в очном офлайн-формате.**

19.1. Финансовые «бои» в очном офлайн-формате проводятся в специально подготовленном помещении.

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 (смотрите *приложение 5* к настоящим Правилам).

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

19.3. На сцене (или импровизированной сцене) игровой площадки размещается учебная доска и экран.

Левая сторона сцены (если стоять лицом к сцене) оформляется зеленым цветом (тканью зеленого цвета или листом бумаги зеленого цвета). Место, оформленное зеленым цветом, всегда занимает «команда решателей».

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

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

19.4. 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 стол и стул для

главного судьи соревнований. Место ведущего финансовых «боев» у доски напротив стола членов жюри.

19.5. 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 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.

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

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

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

### **Правило двадцатое. Оборудование для проведения финансовых «боев» в очном офлайн-формате.**

Для проведения финансовых «боев» в очном офлайн-формате требуется следующая мебель и оборудование:

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

### **Правило двадцать первое. Система проведения финансовых «боев» в очном офлайн-формате.**

21.1. Команды участники финансовых «боев» в очном офлайн-формате определяются календарем проведения финансовых «боев», разработанным оргкомитетом соревнований.

21.2. Финансовый «бой» между двумя командами состоит из двух финансовых поединков.

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

21.3. Процедура выбора финансового задания для публичной защиты и публичного оппонирования решения в ходе финансового поединка следующая.

«Команда оппонентов» в течение 30 секунд выбирает из общего списка финансовых заданий, разыгрываемых на соревнованиях, номер задания, и назначает «команде решателей» публичную защиту его решения.

«Команда оппонентов» и «команда решателей» в течение 30 секунд выбирают по одному представителю от своей команды:

- а) от «команды решателей» представителя, который будет публично защищать решение команды;
- б) от «команды оппонентов» представителя, который будет публично оппонировать решению «команды решателей».

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

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

21.5. Член каждой команды может выступать публично, защищать решение или оппонировать ему, не более одного раза до тех пор, пока хотя бы один раз публично не выступили все участники его команды, находящиеся на площадке в качестве основных игроков.

Запасной игрок, вышедший на замену основного игрока, получает право выступить в финансовом поединке согласно очереди игрока, которого он заменил.

21.6. Помощник ведущего по сигналу ведущего финансовых «боев» размещает на общем экране задание, решение которого будет защищать «команда решателей».

Ведущий финансовых «боев» зачитывает для всех присутствующих финансовое задание, которое «команда оппонентов» назначила для решения «команде решателей».

Выбранное «командой оппонентов» задание, даже если оно решено неверно, не может быть разыграно между командами в других финансовых боях проходящего соревнования.

21.7. Представитель «команды решателей» в течение 3-х минут записывает решение на доске (или вывешивает плакат с готовым решением, или с помощью помощника ведущего выводит на экран подготовленное в электронном виде решение, оформленное в любой из программ: word, excel, powerpoint, pdf)).

21.8. В случае, если «команда решателей» не предоставляет решение данного задания, то у «команды решателей» отнимаются баллы, а «команде оппонентов» прибавляются. В таком случае в таблицу результатов финансовых «боев» помощник ведущего финансовых «боев» заносит:

- а) «команде оппонентов» «+» баллы;
- б) «команде решателей» «-» баллы.

Далее «команда оппонентов» назначает «команде решателей» второе задание. Если «команда решателей» не дает решения второго задания, то у нее еще раз отнимаются баллы, а «команде оппонентов» еще раз прибавляются. В таком случае в таблицу результатов финансовых «боев» помощник ведущего финансовых «боев» еще раз заносит:

- а) «команде оппонентов» «+» баллы;
- б) «команде решателей» «-» баллы.

В случае, если «команда решателей» не предоставляет в рамках одного турнира решения и третьего задания, назначенного ей «командой оппонентов», то «команда решателей» решением главного судьи снимается с соревнований.

Количество баллов, которое добавляется и отнимается зависит от лиги:

- 2 балла – в Школьной лиге Б
- 3 балла – в Школьной лиге А и Студенческой лиге Б



- 4 балла в Студенческой лиге А

21.9. Представитель «команды решателей» в течение 3-х минут проводит публичную защиту решения и полученного командой ответа (общее время на запись решения и публичную защиту решения – 6 минут).

21.10. После публичной защиты «командой решателей» своего решения каждый член жюри по сигналу ведущего финансовых «боев» проводит индивидуальную оценку публичной защиты решения, процедура которой следующая.

Каждый члены жюри поднимает табличку с баллами, оценивая правильность и полноту выполнения задания «командой решателей», руководствуясь:

а) уровнем сложности задания и его стоимостью (смотрите *приложение 6* к настоящим Правилам);

б) Критериями оценки финансовых «боев», проводимых в заочном офлайн-режиме и очном онлайн-режиме (смотрите *приложение 7* к настоящим Правилам).

Каждый член жюри заносит в индивидуальный протокол количество баллов, выставленное им командам (смотрите *приложение 8* к настоящим Правилам).

21.11. Ведущий финансовых «боев» после завершения индивидуального оценивания публичной защиты решения проводит подведение итогов публичной защиты, процедура которого следующая.

Ведущий озвучивает вслух баллы «команды решателей», выставленные каждым членом жюри за публичную защиту решения.

Ведущий объявляет «команде решателей» среднее арифметическое число баллов с округлением до сотых выставленное всеми членами жюри за публичную защиту решения.

Помощник ведущего заносит в таблицу результатов финансовых «боев» среднее арифметическое число баллов с округлением до сотых, выставленное членами жюри «команде решателей» за публичную защиту решения.

21.12. Затем «команда оппонентов» по сигналу ведущего финансовых «боев» задает «команде решателей» три вопроса. Процедура озвучивания вопросов следующая.

Представитель «команды оппонентов» задает первый вопрос представителю «команды решателей». Вопрос может быть либо по решению, либо по теме задания.

Представитель «команды решателей» дает ответ на заданный вопрос.

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

Затем ведущий финансовых боев разрешает «команде оппонентов» задать последовательно второй, а затем и третий вопрос.

Вопрос по просьбе представителя «команды решателей» и с разрешения ведущего может быть повторен представителем «команды оппонентов» один раз за поединок.

После повторения вопроса нельзя воспользоваться правилом 30 секунд, «команде решателей» необходимо начать отвечать на вопрос сразу же после того, как он был повторен.

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

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

21.15. Во время каждого финансового поединка «команда решателей» и «команда оппонентов» могут остановить поединок на 30 секунд, обратившись к ведущему финансовых «боев» с просьбой проконсультировать своего представителя, выступающего на сцене.

С просьбой к ведущему финансовых боев о приостановке поединка для проведения консультаций, может обратиться: а) игрок, представляющий интересы команды в данном поединке; и б) капитан команды.

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.

21.16. После окончания публичного оппонирования по сигналу ведущего финансовых «боев» члены жюри в закрытом режиме проводят коллективную оценку публичного оппонирования решения и вырабатывают коллективный комментарий хода и результатов финансового поединка. Процедура работы жюри в закрытом режиме следующая.

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 следующим.

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

- а) «команда оппонентов» задала вопрос не по решению или не по теме задания;
- б) «команда решателей», по мнению жюри, правильно и полно ответила на заданный «командой оппонентов» вопрос;
- в) «команда оппонентов» задала вопрос на прямое знание одного из терминов финансовой грамотности, например, «что такое кредит?», «что такое НДФЛ?» и т.п.

«Команда решателей» Школьной лиги Б теряет до 2 баллов, Школьной лиги А и Студенческой лиги Б теряет до 3 баллов, Студенческой лиге А теряет до 4 баллов за вопрос, а «команда оппонентов» получает столько же баллов за этот вопрос (смотрите *приложение 9* к настоящим Правилам), если:

- а) «команда оппонентов» задала 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) «команда оппонентов» задала 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».

В случаях, когда стоимость вопроса выше, чем заработанное «командой решателей» количество баллов, то этот вопрос должен прибавлять «команде оппонентов» и отнимать у «команды решателей» оставшиеся баллы так, чтобы заработанный «командой решателей» по итогам поединка балл был равен 0.

21.17. После завершения обсуждения результатов публичного оппонирования один из членов жюри доводит до команд заработанное ими количество баллов за публичное оппонирование решения, процедура которого следующая.

Количество баллов (целое число), которое жюри сняло с «команды решателей» за ответы на вопросы «команды оппонентов».

Количество баллов (целое число), которое жюри прибавило «команде оппонентов» за вопросы и ответы на свои вопросы.

21.18. После выставления жюри оценок командам за публичное оппонирование решения ведущих финансовых «боев» подводит итоги финансового поединка, процедура которого следующая.

Объявляет общее количество баллов с округлением до сотых за поединок, которое получила «команда решателей».

Объявляет общее количество баллов за поединок, которое получила «команда оппонентов».

Помощник ведущего заносит в таблицу результатов финансовых «боев» общее количество баллов за поединок, полученное каждой командой.

21.19. Один из членов жюри по сигналу ведущего финансовых «боев» комментирует ход и результаты финансового поединка, в том числе выставленные баллы.

Объясняет «команде решателей» достоинства и недостатки в выполнении финансового задания с точки зрения правильности и полноты решения.

Объясняет «команде решателей» достоинства и недостатки их ответов на вопросы «команды оппонентов» с точки зрения правильности и полноты ответов.

Объясняет «команде оппонентов» достоинства и недостатки заданных ими вопросов и ответов на свои вопросы с точки зрения их правильности и полноты.

Время выступления жюри с комментариями ограничивается 3-мя минутами.

21.20. После полного завершения первого финансового поединка ведущий финансовых «боев» проводит второй поединок, за ним третий и так далее до окончания всех финансовых поединков в соответствии с календарем проведения финансовых «боев».

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

21.21. Победители и призеры соревнований по финансовым «боям» определяются положениями Регламента проведения соревнований, на которых эти финансовые «бои» проходят.

### **1.3. Правила проведения финансовых «боев» для очного онлайн-формата**

**Правило двадцать второе. Место проведения финансовых «боев» в очном онлайн-формате.**

22.1. Финансовые «бои» в очном онлайн-формате проходят в форме видеоконференции Zoom (смотрите *приложение 10* к настоящим Правилам)

22.2. В рамках видеоконференции администратор финансовых «боев», назначаемый оргкомитетом соревнований, создает:

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

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

22.4. Допуск участников соревнований в виртуальный общий зал осуществляет администратор финансовых «боев».

22.5. В виртуальном общем зале до начала финансовых поединков могут находиться:

- а) основные и запасные игроки команд, участвующих в данном финансовом «бое»;

- б) члены жюри, назначаемые оргкомитетом соревнований;
- в) тренеры (руководители команд), участвующих в данном финансовом поединке;
- г) зрители.

22.6. В виртуальном общем зале во время финансовых поединков:

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

22.7. До начала финансовых поединков команды могут ~~никому не~~ находиться в своих виртуальных комнатах для проведения совещания.

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

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

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

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

- а) «команда оппонентов» в течение 10 секунд определяет из общего списка финансовых заданий, разыгрываемых на соревнованиях, номер задания, которое будет решать «команда решателей»;
- б) после выбора номера задания обе команды в течение 10 секунд выбирают своих представителей: 1) «команда решателей» своего представителя, который будет публично защищать решение команды; 2) «команда оппонентов» своего представителя, который будет публично оппонировать решению «команды решателей».

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

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

22.11. Администратор финансовых «боев» по сигналу ведущего переводит команды из виртуального общего зала в виртуальные комнаты и обратно.

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

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

22.13. Помощник ведущего, назначаемый оргкомитетом соревнований, по сигналу ведущего финансовых «боев» выводит с экрана своего электронного устройства для всех участников команд, членов жюри, тренеров (руководителей команд) и зрителей:

- а) календарь проведения финансовых «боев»;
- б) таблицу результатов финансовых «боев»;
- в) задания для финансовых поединков.

### **Правило двадцать третье. Оборудование для проведения финансовых «боев» в очном онлайн-формате.**

Для проведения финансовых «боев» в очном онлайн-формате требуется следующее оборудование:

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

### **Правило двадцать четвертое. Система проведения финансовых «боев» в очном онлайн-формате.**

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

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

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

24.3. Игрок, участвующий в соревнованиях по финансовым «боям», не может отключать камеру ни в какой момент соревнований.

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

В случае отключения камеры у игрока главный судья соревнований должен объявить предупреждение команде, при повторном случае засчитать техническое поражение команде в финансовом поединке (со счетом: 0:2 в Школьной лиге Б; со счетом 0:3 в Школьной лиге А и Студенческой лиге Б; со счетом 0:4 в Студенческой лиге А).

24.4. Микрофон участника соревнований по финансовым «боям» должен быть отключен все время соревнований кроме следующих случаев, когда:

- а) игрок во время поединка находится в виртуальной комнате команды и участвует в совещании;
- б) игрок непосредственно участвует в финансовом поединке;
- в) капитан команды заявляет ведущему: «Вопрос команды» или «Ответ команды»;
- д) игрок задает вопрос ведущему после предоставления ему ведущим такого права;
- е) игрок отвечает на вопрос ведущего, обращенного к неопределенному кругу лиц или непосредственно к нему.

24.5. Команды участники финансовых «боев» в заочном онлайн-формате определяются календарем проведения финансовых «боев», разработанным оргкомитетом соревнований.

24.6. Финансовый «бой» между двумя командами состоит из двух финансовых поединков.

В первом поединке финансового «боя» команды, стоящие в календаре проведения финансовых «боев» первыми в паре всегда выступают в роли «команды решателей»; а

команды, стоящие в календаре финансовых «боев» вторыми в паре, 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».

24.7. Процедура выбора финансового задания для публичной защиты и публичного оппонирования решения в ходе финансового поединка следующая.

Администратор финансовых «боев» переводит команды в виртуальные комнаты команд.

«Команда оппонентов» в течение 10 секунд определяет из общего списка финансовых заданий, разыгрываемых на соревнованиях, номер задания, и назначает «команде решателей» публичную защиту его решения.

«Команда решателей» и «команда оппонентов» в течение 10 секунд определяют по одному представителю от своей команды: а) от «команды решателей» представителя, который будет публично защищать решение команды; б) от «команды оппонентов» представителя, который будет публично оппонировать решению «команды решателей».

Команды через секундантов передают ведущему финансовых «боев» номер задания, которое будет решать «команда решателей», фамилии игроков, которые будут непосредственно участвовать в данном финансовом поединке.

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

24.9. Ведущий финансовых «боев» приглашает по одному игроку из каждой команды для участия в данном финансовом поединке.

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

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

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

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

24.10. Помощник ведущего по сигналу ведущего финансовых «боев» размещает на экране в виртуальном общем зале задание, решение которого будет защищать «команда решателей».

Ведущий финансовых «боев» зачитывает для всех присутствующих данное финансовое задание, которое «команда оппонентов» назначила для решения «команде решателей».

Выбранное «командой оппонентов» задание, даже если оно решено неверно, не может быть разыграно между командами в других финансовых боях проходящего соревнования.

24.11. Помощник ведущего по сигналу ведущего финансовых «боев» размещает на экране виртуального общего зала подготовленное «командой решателей» решение в электронном виде, оформленное в любой из программ: word, excel, powerpoint, pdf. Во время финансовых поединков «команда решателей» не может использовать рукописный текст решения задания, фотографии рукописного текста решения.

24.12. В случае, если «команда решателей» не предоставляет решение данного задания, то у «команды решателей» отнимаются баллы, а «команде оппонентов» прибавляются. В таком случае в таблицу результатов финансовых «боев» помощник ведущего финансовых «боев» заносит:

- а) «команде оппонентов» «+» баллы;
- б) «команде решателей» «-» баллы.

Далее «команда оппонентов» назначает «команде решателей» второе задание. Если «команда решателей» не дает решения второго задания, то у нее еще раз отнимаются баллы, а «команде оппонентов» еще раз прибавляются. В таком случае в таблицу результатов финансовых «боев» помощник ведущего финансовых «боев» еще раз заносит:

- а) «команде оппонентов» «+» баллы;
- б) «команде решателей» «-» баллы.

В случае, если «команда решателей» не предоставляет в рамках одного турнира решения и третьего задания, назначенного ей «командой оппонентов», то «команда решателей» решением главного судьи снимается с соревнований.

Количество баллов, которое добавляется и отнимается зависит от лиги:

- 2 балла – в Школьной лиге Б
- 3 балла – в Школьной лиге А и Студенческой лиге Б
- 4 балла в Студенческой лиге А

24.13. Представитель «команды решателей» в течение 5-ти минут проводит публичную защиту решения и полученного командой ответа.

24.14. После публичной защиты «командой решателей» своего решения каждый член жюри по сигналу ведущего финансовых «боев» проводит индивидуальную оценку публичной защиты решения, процедура которой следующая.

Каждый члены жюри поднимает табличку с баллами, оценивая правильность и полноту выполнения задания «командой решателей», руководствуясь:

- а) уровнем сложности задания и его стоимостью (смотрите **приложение 6** к настоящим Правилам);
- б) Критериями оценки финансовых «боев», проводимых в заочном офлайн-режиме и очном онлайн-режиме (смотрите **приложение 7** к настоящим Правилам).

Каждый член жюри заносит в индивидуальный протокол количество баллов, выставленное им командам (смотрите **приложение 8** к настоящим Правилам).

24.15. Ведущий финансовых «боев» после завершения индивидуального оценивания публичной защиты решения проводит подведение итогов публичной защиты, процедура которого следующая.

Ведущий озвучивает вслух баллы, выставленные «команде решателей» каждым членом жюри за публичную защиту решения.

Ведущий объявляет «команде решателей» среднее арифметическое число баллов с округлением до сотых выставленное всеми членами жюри за публичную защиту решения.

Помощник ведущего заносит в таблицу результатов финансовых «боев» среднее арифметическое число баллов с округлением до сотых, выставленное членами жюри «команде решателей» за публичную защиту решения.

24.16. Затем «команда оппонентов» по сигналу ведущего финансовых «боев» задает «команде решателей» три вопроса. Процедура озвучивания вопросов следующая.

Представитель «команды оппонентов» задает первый вопрос представителю «команды решателей». Вопрос может быть либо по решению, либо по теме задания.

Представитель «команды решателей» дает ответ на заданный вопрос.

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

Затем ведущий финансовых боев разрешает «команде оппонентов» задать последовательно второй, а затем и третий вопрос.

Вопрос по просьбе представителя «команды решателей» и с разрешения ведущего может быть повторен представителем «команды оппонентов» один раз за поединок.

После повторения вопроса нельзя воспользоваться правилом 10 секунд, «команде решателей» необходимо начать отвечать на вопрос сразу же после того, как он был повторен.

24.17. Если «команда оппонентов» не может задать первый, второй, или третий вопросы «команде решателей» в течение 10 секунд, то считается, что у «команды оппонентов» нет вопросов, и на этом поединок заканчивается.

Один раз за поединок представитель или капитан «команды оппонентов» пока идут предоставленные на формулировку вопроса 10 секунд может заявить ведущему финансовых «боев»: «Вопрос команды».

В этом случае капитан с разрешения ведущего финансовых «боев» должен моментально назвать игрока команды, который будет задавать вопрос «команде решателей» вместо выступающего представителя «команды оппонентов».

Вопрос должен последовать сразу же после того, как капитан озвучил кто будет задавать вопрос «команде решателей» (правилом 10 секунд команда воспользоваться не может).

24.18. Если «команда решателей» не может дать ответ на вопрос «команды оппонентов» в течение 10 секунд, то считается, что у «команды решателей» нет ответа, и ведущий передает право дать ответ на вопрос представителю «команды оппонентов».

Один раз за поединок представитель или капитан «команды решателей» после того, как вопрос был озвучен и отведенные на начало предоставления ответа 10 секунд не истекли может заявить ведущему финансовых «боев»: «Ответ команды».

В этом случае капитан с разрешения ведущего финансовых «боев» должен моментально назвать игрока команды, который будет отвечать на заданный «командой оппонентов» вопрос вместо выступающего от «команды решателей» представителя.

Ответ на вопрос должен последовать сразу же после того, как капитан озвучил кто будет отвечать на вопрос «команды оппонентов» (правилом 10 секунд команда не может воспользоваться).

24.19. После окончания публичного оппонирования решения члены жюри переводятся администратором финансовых «боев» в виртуальную комнату жюри.

24.20. Члены жюри в виртуальной комнате в закрытом режиме проводят коллективную оценку публичного оппонирования решения и вырабатывают коллективный комментарий хода и результатов финансового поединка. Процедура работы жюри в виртуальной комнате следующая.



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 следующим.

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

- а) «команда оппонентов» задала вопрос не по решению или не по теме задания;
- б) «команда решателей», по мнению жюри, правильно и полно ответила на заданный «командой оппонентов» вопрос;
- в) «команда оппонентов» задала вопрос на прямое знание одного из терминов финансовой грамотности, например, «что такое кредит?», «что такое НДФЛ?» и т.п.

«Команда решателей» Школьной лиги Б теряет до 2 баллов, Школьной лиги А и Студенческой лиги Б теряет до 3 баллов, Студенческой лиге А теряет до 4 баллов за вопрос, а «команда оппонентов» получает столько же баллов за этот вопрос (смотрите *приложение 9* к настоящим Правилам), если:

- а) «команда оппонентов» задала 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) «команда оппонентов» задала 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».

В случаях, когда стоимость вопроса выше, чем заработанное «командой решателей» количество баллов, то этот вопрос должен прибавлять «команде оппонентов» и отнимать у «команды решателей» оставшиеся баллы так, чтобы заработанный «командой решателей» по итогам поединка балл был равен 0.

24.21. После завершения обсуждения членами жюри результатов публичного оппонирования администратор финансовых «боев» переводит членов жюри в виртуальный общий зал.

24.22. В виртуальном общем зале по сигналу ведущего один из членов жюри доводит до команд заработанное ими количество баллов за публичное оппонирование решения, процедура которого следующая.

Количество баллов (целое число), которое жюри сняло с «команды решателей» за ответы на вопросы «команды оппонентов».

Количество баллов (целое число), которое жюри прибавило «команде оппонентов» за вопросы и ответы на свои вопросы.

24.23. После выставления жюри оценок командам за публичное оппонирование решения ведущий финансовых «боев» подводит итоги финансового поединка, процедура которого следующая.

Объявляет общее количество баллов с округлением до сотых за поединок, которое получила «команда решателей».

Объявляет общее количество баллов, которое получила «команда оппонентов» за поединок.

Помощник ведущего заносит в таблицу результатов финансовых «боев» общее количество баллов за поединок, полученное каждой командой.

24.24. Один из членов жюри по сигналу ведущего финансовых «боев» комментирует ход и результаты финансового поединка, в том числе выставленные баллы.

Объясняет «команде решателей» достоинства и недостатки в выполнении финансового задания с точки зрения правильности и полноты решения.

Объясняет «команде решателей» достоинства и недостатки их ответов на вопросы «команды оппонентов» с точки зрения правильности и полноты ответов.

Объясняет «команде оппонентов» достоинства и недостатки заданных ими вопросов и ответов на свои вопросы с точки зрения их правильности и полноты.

Время выступления жюри с комментариями ограничивается 5-ю минутами.

24.25. После полного завершения первого финансового поединка ведущий финансовых «боев» проводит второй поединок, за ним третий и так далее до окончания всех финансовых поединков в соответствии с календарем финансовых боев.

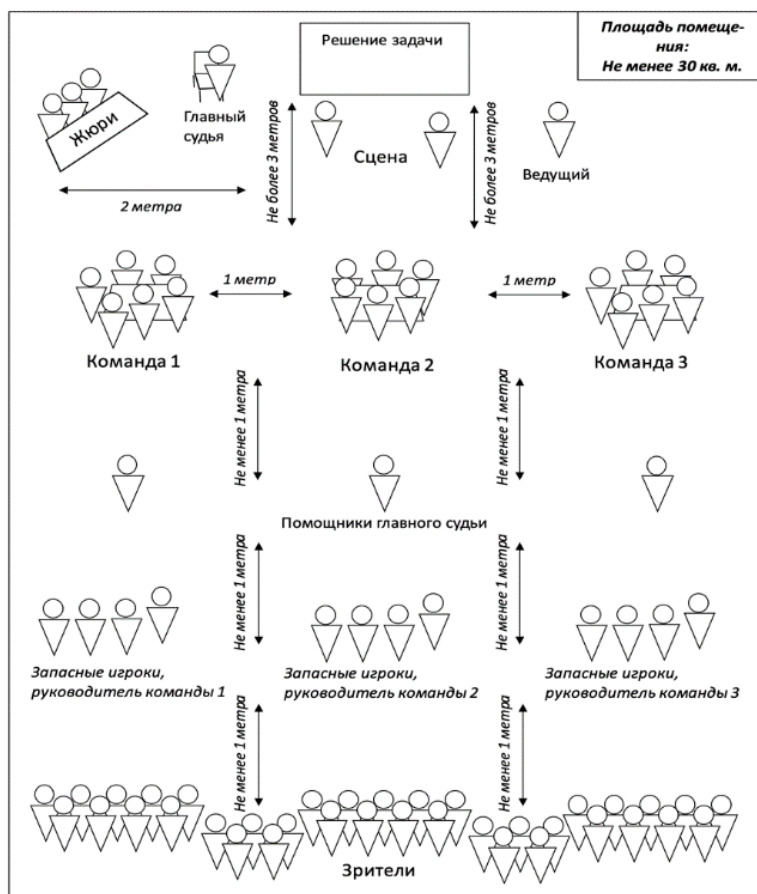
Результаты всех финансовых поединков помощник ведущего заносит в таблицу результатов финансовых «боев».

24.26. Победители и призеры соревнований по финансовым «боям» определяются положениями Регламента проведения соревнований, на которых эти финансовые «бои» проходят.

### **Приложения к Правилам проведения финансовых «боев» по финансовой грамотности**

#### *Приложение 5*

#### **Схема организации места проведения финансовых «боев» в очном офлайн-режиме**



**Таблица уровней сложности  
финансовых заданий и их максимальная стоимость**

Лига	Уровень сложности задания	Максимальное кол-во баллов за правильно выполненное задание
Школьная лига Б	1 уровень (минимальный)	7 баллов
Школьная лига А	2 уровень (средний)	10 баллов
Студенческая лига Б	2 уровень (средний)	10 баллов
Студенческая лига А	3 уровень (высокий)	13 баллов

**Критерии оценки финансовых «боев»,  
проводимых в очном офлайн-режиме и очном онлайн-режиме**

№ п/п	Описание критерия	Чек-лист команды	Лиги чемпионата		
			Лига Б (ш)	Лига А (ш) + лига Б (ст.)	Лига А (ст.)
<b>Блок «решение и ответ»</b>					
1	Выступающий дал ответ на поставленный в кейсе вопрос. Ответ правильный относительно базовых условий кейса, введенного дополнительного условия и сделанных допущений	Ответ получен?	0-1	0-1	0-1
2	Общий принцип решений кейса является верным, даже если ошибочны отдельные вычисления	Общий принцип решения верный?	Не оценивается	0-1	0-1
3	Решатель письменно представил способ получения ответа на поставленный вопрос, а сделанных выкладок <u>достаточно</u> для того, чтобы проследить связь между всеми переменными и вычислениями и полученным ответом. Ответ получен путем арифметических вычислений или/и путем анализа нормативных документов	Решение представлено в полной мере?	0-1	0-1	0-1
4	Только при выборе кейсов темы №3, №4, №5 Для получения ответа использован хотя бы 1 (один) нормативный правовой акт	Есть опора на нормативные акты?	Не оценивается	Не оценивается	0-1
<b>Блок «дополнительное условие»</b>					
5	При получении ответа на вопрос кейса решатель использовал дополнительное условие, которое назначил для него оппонент	Дополнительное условие использовано?	0-1	0-1	0-1

6	Информация, введенная в качестве дополнительного условия, может считаться достоверной, а использование указанных данных в достаточной мере обосновано как в речи выступающего, так и в его презентации	Дополнительное условие достоверно и обосновано?	0-1	0-1	0-1
7	ТОЛЬКО при выборе кейсов темы №3 При решении кейса выступающий сделал допущения, а также в достаточной мере их обосновал	Допущения озвучили?	Не оценивается	0-1	Не оценивается
8	При решении кейса выступающий сделал допущения, а также в достаточной мере их обосновал	Допущения озвучили?	Не оценивается	Не оценивается	0-1
<b>Блок «комментарии и презентация»</b>					
9	Решатель прокомментировал приведенные на слайде вычисления и другую информацию, описав процесс получения ответа на вопрос кейса. При этом комментарием не считается выступление, состоящее по большей части из чтения записанного на слайде текста или вовсе не относящееся к написанному на слайде	Решение прокомментировано?	0-1	0-1	0-1
10	В выступлении решателя и его презентации отсутствуют значимые с точки зрения жюри арифметические, фактические, смысловые ошибки	Ошибок нет?	0-1	0-1	0-1
11	Информация представлена последовательно, выступление разбито на отличимые блоки (допущения и дополнительное условие, вычисления, сравнение альтернатив, ответ), отсутствует избыточная информация, слайды не перегружены визуалью	Выступление четко и понятно?	Не оценивается	Не оценивается	0-1
12	Выступающий использовал дополнительные инструменты визуализации в процессе решения: графики, схемы, таблицы, диаграммы связей, и т.п.	Визуализация есть?	Не оценивается	Не оценивается	0-1
<b>Блок «альтернативы»</b>					
13	Только при выборе кейсов темы №2 При получении ответа выступающий привел и сравнил минимум 2 альтернативных варианта, выбрал оптимальный и обосновал этот выбор. В качестве возможных альтернативных вариантов могут рассматриваться различные финансовые инструменты, способы действия в ситуации	Альтернативы привели и сравнили?	0-1	Не оценивается	Не оценивается

14	При получении ответа выступающий привел минимум 2 альтернативных варианта. В качестве возможных альтернативных вариантов могут рассматриваться различные финансовые инструменты, способы действия в ситуации	Альтернативы привели?	Не оценивается	0-1	0-1
15	Только при выборе кейсов темы №2, №3 При рассмотрении приведенных альтернатив выступающий сравнил несколько альтернатив, обозначив плюсы и минусы каждой, при этом выбрал оптимальную альтернативу	Альтернативы сравнили и выбрали одну?	Не оценивается	0-1	Не оценивается
16	Выступающий при рассмотрении приведенных альтернатив сравнил несколько альтернатив, обозначив плюсы и минусы каждой, при этом выбрал оптимальную альтернативу	Альтернативы сравнили и выбрали одну?	Не оценивается	Не оценивается	0-1
<b>Итого максимальное количество баллов, которое команда может набрать в финансовом поединке</b>			<b>7</b>	<b>10</b>	<b>13</b>

## Приложение 8

### Индивидуальный протокол оценивания финансового поединка

#### Протокол № \_\_\_\_ оценивания финансового поединка между командами

\_\_\_\_\_

(название команды решателей)

\_\_\_\_\_

(название команды оппонентов)

члена жюри \_\_\_\_\_

(указать ФИО члена жюри)

Указать номер финансового поединка (в соответствии с Календарем проведения финансовых «боев»)				
Указать номер финансового задания (в соответствии со Списком финансовых заданий)				
Указать возможное максимальное кол-во баллов за выполнение задания (в соответствии со Сборником финансовых заданий)				
Указать количество баллов за решение задания, поставленное «команде решателей»				
Оценка жюри за вопросы и ответы «команды оппонентов»	Вопрос 1	Вопрос 2	Вопрос 3	Итого
Оценка жюри за ответы «команды решателей»	Ответ 1	Ответ 2	Ответ 3	Итого

Подпись члена жюри \_\_\_\_\_

Таблица типологии вопросов «команды оппонентов» к решению или теме финансового кейса и количество баллов, которое этот вопрос может отнять у «команды решателей»

Лига / вопросы	Вопрос по теории кейса	Вопрос по базовому понятийному аппарату кейса	Вопрос по продвинутой теории кейса, требующий понимания деталей	Вопрос к условию кейса или к дополнительному условию	Вопрос к решению кейса
Школьная лига Б (6-8 классы)	1 балл	Не задается	Не задается	2 балла	
Школьная лига А (9-11 классы)	1 балл	Не задается	Не задается	2 балла	3 балла
Студенческая лига Б (студенты СПО)	1 балл	Не задается	Не задается	2 балла	3 балла
Студенческая лига А (студенты ВО)	Не задается	1 балл <sup>А</sup>	2 балла <sup>Б</sup>	3 балла <sup>В</sup>	4 балла <sup>Г</sup>

**А.** Вопросы по базовому понятийному аппарату кейса (кроме вопросов на знание определения термина, за него 0 баллов).

**Б.** Вопрос по продвинутой теории кейса, требующий понимания деталей (вопрос разбирает детали, которые не относятся ни к решению, ни напрямую к конкретному условию; вопрос находится в контексте темы кейса).

**В.** Вопрос к условию кейса или к дополнительному условию (в вопросе делается акцент на информации, которая дана в условии кейса, и теория рассматривается через призму конкретного кейса).

**Г.** Вопрос к решению кейса (вопрос по решению кейса с использованными дополнительными условиями, акцент делается на практике, вычислениях, решении в конкретной ситуации).

**Схема организации места проведения финансовых «боев»  
в заочном онлайн-режиме**

