

АДМИНИСТРАЦИЯ МР «ХУНЗАХСКИЙ РАЙОН» РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
МКУ «Информационно-методический центр»

368260, РД, Хунзахский район.с. Хунзах ул.А.Тиханова 39, тел. 55-10-68 e-mail: oo-imc@mail.ru

Приказ № 103

от 10.02.2023г.

О проведении муниципального этапа республиканского турнира по интеллектуальной игре «Брейн-ринг»

В целях поддержки одаренных обучающихся общеобразовательных организаций, ориентированных на развитие управленческих способностей,

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести муниципальный этап республиканский турнир по интеллектуальной игре «Брейн-ринг» (далее – игра «Брейн-ринг») 28.02.2023г.
2. Утвердить Положение о проведении муниципального этапа республиканского турнира по интеллектуальной игре «Брейн-ринг» среди обучающихся общеобразовательных организаций Республики Дагестан (далее – Положение) и Правила игры «Брейн-ринг согласно приложению № 1 и № 2.
3. МКУ «ИМЦ» АМР «Хунзахский район» обеспечить организационно-техническое сопровождение игры «Брейн-ринг».
4. Разместить настоящий приказ на сайте отдела образования.
5. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

и.о Директора МКУ «ИМЦ»

Хунзахский район



Омарова С.М.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении муниципального этапа республиканского турнира
по интеллектуальной игре «Брейн-ринг»
среди обучающихся общеобразовательных организаций
Республики Дагестан

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение о проведении муниципального этапа республиканского турнира по интеллектуальной игре «Брейн-ринг» (далее – Игра) среди обучающихся общеобразовательных организаций Республики Дагестан (далее – Положение) определяет цели, задачи, сроки, место и условия проведения, а также категории участников игры.

1.2. Организаторами Игры являются Минобрнауки РД и МКУ «ИМЦ» АМР «Хунзахский район».

Партнером Игры выступает социальный факультет ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный университет».

1.4. Игра проводится с целью поддержки одаренных обучающихся в общеобразовательных организациях Республики Дагестан, ориентированных на предметы всех циклов, а также развитие управленческих навыков.

1.5. Задачи Игры – создание необходимых условий для интеллектуального роста, продуктивного применения учащимися информации из различных областей знаний через игровую деятельность и развитие коммуникативных, креативных и управленческих способностей.

2. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

2.1. Игра проводится в три этапа.

2.2. I этап – проведение муниципальных турниров с 6 по 27 февраля 2023 г. Место и дата проведения определяется муниципальными органами управления образованием (далее – МОУО).

2.3. II этап – республиканский (отборочный – пять зон), с 5 марта по 14 марта 2023 г., проводится в муниципальных районах и городских округах.

2.4. III этап – финальный в 11:00 19 марта 2023 г. в ГБОУ ДПО «Дагестанский институт развития образования» по адресу: ул. Магомедтагирова, д. 159, г. Махачкала.

3. ОРГКОМИТЕТ

3.1. Оргкомитет формируется из числа специалистов муниципального образования АМР «Хунзахский район»

3.2. Проведение муниципальных этапов и ответственность за подготовку помещений для соревнований (по зонам), прием и размещение участников, соблюдение мер безопасности во время проведения турниров возлагается на муниципальные образования, а также оргкомитет.

3.3. Непосредственное проведение финального этапа возлагается на операторов Игры.

4. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ

4.1. Пакет документов (правила и вопросы) для проведения муниципального тура оргкомитетом Игры отдельным файлом направляется в день проведения руководителям муниципальных органов управления образованием (далее – МОУО). Призеры муниципального этапа награждаются грамотами.

4.2. По итогам муниципальных игр МОУО предоставляют оператору (адрес электронной почты: askhab2110@gmail.com.) отчет о проведенных мероприятиях и заявки на участие во втором этапе.

5. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ

5.1 Игра проводится в соответствии с правилами и руководством по проведению согласно приложение №2 к Положению.

5.2. Муниципальный этап Игры проводится 27.02.2023.

5.3. По итогам игр формируется команда на участие в отборочных турах Республиканского уровня. Команда должна состоять из 6 основных игроков, до 4 запасных и учителя в роли наставника. В заявку могут быть вписаны ученики, команды которых заняли 1,2,3 места. В состав одной команды допускаются ученики разных школ.

5.4. Заявка на участие в республиканском туре (отборочном) Игра «Брейн-ринг» составляется по форме, согласно приложению № 2, и направляется в электронном виде МОУО на электронную почту оператора: askhab2110@gmail.com. Срок предоставления заявки – до 1 марта 2023 г. Заявки, направленные после указанного срока, не рассматриваются.

5.5. Заявка является основным документом, в котором указывается до 10 участников. Замена разрешается до и после Игры, о замене необходимо предупреждать судей, обратная замена не допускается.

6. ПРОТЕСТЫ И НАРУШЕНИЯ

Протесты в устной форме о качестве проведения игр не принимаются. Письменный протест от представителей команд в судейскую коллегию должен быть исчерпывающе мотивирован, подписан после судей и передан в главную судейскую коллегию не позднее трех часов после завершения игры.

Протесты, которые не были зафиксированы в протоколе игр, не рассматриваются так же, как и поданные несвоевременно.

Команде, не явившейся на игру без уважительной причины, засчитывается поражение (опоздание на игру более 15 минут не допускается).

Игроки, получившие 2 предупреждения в одной игре, пропускают следующую игру согласно регламенту так же, как игрок, удаленный со сцены.

Решение о дальнейшем допуске к играм за частые нарушения принимает судейская коллегия.

В случае нарушения регламента или срыва игры из-за недисциплинированности команд, провинившимся по решению судейской коллегии, засчитывается поражение.

За грубые нарушения регламента команда может быть исключена из состава участников решением оргкомитета.

Регламентом устанавливается, что команды, не имеющие соответствующую экипировку, эмблему и представителей (по приказу), к финальным соревнованиям не допускаются.

7. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

7.1. Все расходы по командированию и обеспечению единой экипировкой участников и представителей осуществляются за счет командирующей стороны.

Приложение № 2 к Положению о проведении республиканского турнира
по интеллектуальной игре «Брейн-ринг» среди обучающихся
общеобразовательных организаций Республики Дагестан

ЗАЯВКА*

на участие в республиканском турнире по интеллектуальной игре
«Брейн-ринг» среди обучающихся общеобразовательных организаций Республики
Дагестан

Название команды _____

№	Фамилия, имя	Дата рождения	Место учебы (школа, класс)	Номер телефона
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Наставник команды/ педагог

Ф.И.О., место работы, телефон

М.П. Руководитель организации, при которой создана команда

Правильность заявки подтверждаю

Начальник ОО/УО _____

Ф.И.О.

подпись

ПРАВИЛА ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ»

1. Общие положения

1.1. Данный документ описывает правила игры «Брейн-ринг», а также определяет некоторые общепринятые термины.

1.2. Соревнования по «Брейн-рингу» состоят из матчевых встреч (далее –«бои»). В каждом бою участвуют 2 команды.

1.3. Во время боя в составе команды может находиться не более бчеловек. Замены по ходу боя запрещены, если иное не установлено регламентом.

2. Проведение боя

2.1. Каждый бой состоит из одного или нескольких вопросных раундов. В каждом вопросном раунде задается один вопрос.

2.2. Вопросы «Брейн-ринга» должны соответствовать Кодексу спортивного «Что? Где? Когда?», материалам учебной программы, если иное не установлено регламентом.

2.3. Регламент соревнования должен устанавливать количество вопросных раундов в бое или условия окончания боя.

2.4. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведённое время. Команды могут давать ответы по очереди, но не одновременно. В течение вопросного раунда команда может дать не более одного ответа.

2.5. Вопросы задаются ведущим. Он же оценивает правильность ответов команд.

2.6. Определение правильности ответов производится в соответствии с Кодексом спортивного «Что? Где? Когда», если иное не установлено регламентом.

2.7. Если регламент разрешает подачу апелляций на решения ведущего, то он должен содержать полное описание процедур подачи и рассмотрения апелляций.

2.8. Бой считается завершённым, когда ведущий объявляет его результат.

3. Определение результатов боя

3.1. За правильный ответ давшая его команда получает одно очко в копилку.

3.2. При игре по схеме без накопления за каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

3.2. При игре по схеме с накоплением, если на вопрос не прозвучал верный ответ, ответ на следующий вопрос идет на 2 очка. В случае еще одного неправильного ответа у обеих команд, третий вопрос снова на 1 очко.

3.3. Победителем боя объявляется команда, набравшая по сумме всех вопросных раундов большее количество очков до установленного максимума (до 5 или до 3).

4. Проведение вопросного раунда

4.1. Перед началом вопросного раунда ведущий или его ассистент приводит брейн-систему в исходное состояние, при котором отсчёт времени не производится, но нажатия кнопок регистрируются.

4.2. Началом вопросного раунда являются слова ведущего «вопрос номер», после которых ведущий объявляет номер вопроса в текущем бою.

- 4.3. После объявления номера вопроса ведущий зачитывает сам вопрос. Когда чтение вопроса окончено, ведущий произносит слово «время», после чего ведущий или его ассистент запускает брейн-систему. Промежуток между словом «время» и запуском брейн-системы не должен превышать 3 секунд.
- 4.4. В начале вопросного раунда обе команды имеют право ответа на вопрос текущего раунда.
- 4.5. Если команда нажала на кнопку после того, как ведущий объявил номер вопроса, но до запуска брейн-системы (далее такая ситуация называется «фальстарт»), то команда лишается права отвечать на текущий вопрос.
- 4.6. После запуска брейн-системы начинается отсчёт отведённого на ответы времени. Это время равно 60 секундам. Регламент может устанавливать, что в случае фальстарта отведённое на ответы время уменьшается.
- 4.7. Если команда по ходу отведённого для ответов времени нажала на кнопку, она получает исключительное право дать ответ на вопрос. При этом ведущий или его ассистент останавливает отсчёт отведённого времени на брейн-системе и переводит систему в состояние, при котором она лишь регистрирует нажатия на кнопку других команд. Далее ведущий указывает команду, получившую право дать ответ.
- 4.8. Команда, получившая право дать ответ, должна немедленно определить одного игрока, дающего ответ (далее – отвечающего игрока). Капитан команды может назвать ведущему отвечающего игрока, но не обязан это делать, если иное не установлено регламентом. Отвечающий игрок должен немедленно дать ответ. Остальные игроки команды должны хранить молчание до окончания ответа и не имеют права каким-либо образом подсказывать отвечающему игроку.
- 4.9. Если команда нарушает какое-либо из правил, то её ответ автоматически признаётся неправильным. Факт нарушения правил устанавливается ведущим.
- 4.10. Если команда даёт правильный ответ, вопросный раунд заканчивается.
- 4.11. Если команда даёт неправильный ответ, она лишается права ответа в текущем раунде. Если обе (или все) команды лишились права ответа, вопросный раунд заканчивается.