



РЕСПУБЛИКА ДАГЕСТАН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»
ГО «Г. ЮЖНО-СУХОКУМСК»

368890, г. Южно-Сухокумск, ул. Ленина 8, Тел. (87276) 2-12-60, факс 2-12-60, suhgorono.dagestanschool.ru, E-mail: suhgorono2010@yandex.ru

ПРИКАЗ № 11

от «13» февраля 2023 г.

О проведении муниципального этапа интеллектуальной игры «Брейн-ринг»

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

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести муниципальный турнир по интеллектуальной игре «Брейн-ринг» (далее – игра «Брейн-ринг») 21.02.2023 г. в МКОУ «СОШ №1 им. Магомед-Герее Зульпукарова».
2. Утвердить Положение о проведении муниципального турнира по интеллектуальной игре «Брейн-ринг» среди обучающихся общеобразовательных организаций г. Южно-Сухокумск (далее – Положение) и Правила игры «Брейн-ринг» согласно приложению №1 и №2.
3. Рекомендовать МКУ «Управление образования» обеспечить необходимые организационные мероприятия по проведению муниципального этапа игры «Брейн-ринг».
4. МКОУ «СОШ №1 им. М.-Г. Зульпукарова» обеспечить и организовать проведение муниципального турнира игры «Брейн-ринг».
5. Абдурахмановой З.Ж. разместить настоящий приказ на официальном сайте МКУ «Управление образования» в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».
6. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

**И.о. начальника МКУ
«Управление образования»**



Р.М. Набиева

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении муниципального турнира
по интеллектуальной игре «Брейн-ринг»
среди обучающихся общеобразовательных организаций
г. Южно-Сухокумск

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

1.2. Игра проводится с целью поддержки одаренных обучающихся в общеобразовательных организациях г. Южно-Сухокумск, 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.

1. 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.

2. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ

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

2.2. Муниципальный этап Игры проводится с 06.02.2023 по 27.02.2023. Конкретная дата проведения в муниципалитете устанавливается МОУО.

2.3. 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.

2.4. 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.

2.5. 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.

2.6. Отборочные туры проводятся с 05.03.2023 по 14.03.2023 согласно разработанному плану (по зонам), указанному в приложении №1 к Положению.

2.7. На отборочных турах команды играют по круговой системе до 3 или до 5 очков. При итоговом подсчете, в случае равенства очков у двух или более команд, преимущество имеет команда, у которой наибольшее число побед во всех играх. Если этот показатель равен, то преимущество имеет команда по разнице правильных ответов. Подробная информация правил игры указана в Положении.

2.8. В финальный этап проходят 16 команд, из них «Зона А» – 5 команд, «Зона Б» – 3, «Зона В» – 3, «Зона Г» – 2, «Зона Д» – 3 (приложение №1 к Положению).

2.9. Команда, выступающая на финальном этапе, в обязательном порядке должна иметь название, единую форму и эмблему, стиль формы на усмотрение команды.

2.10. На финальном этапе команды играют по системе 1/16 раунда «плей-офф» на выбывание.

3. ПРОТЕСТЫ И НАРУШЕНИЯ

Протесты в устной форме о качестве проведения игр не принимаются.

Письменный протест от представителей команд в судейскую коллегияю должен быть исчерпывающе мотивирован, подписан после судьею и передан в главную судейскую коллегияю 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 командам, провинившимся по решению судейской коллегияю, 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.

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 6 человек. 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 «фальстартом»), 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 дает правильный ответ, вопросный раунд заканчивается.

4.11. Если команда дает неправильный ответ, она лишается права ответа в текущем раунде. Если обе (или все) команды лишились права ответа, вопросный раунд заканчивается.