

Положение о проведении городской интеллектуальной игры для старшекласников «Брейн-ринг»

1. Общие положения

1.1. Организаторами городской игры для старшекласников «Брейн-ринг» являются Управление образования администрации города Прокопьевска, **МБОУ ДО «Дворец детского творчества имени Ю.А. Гагарина»**, городская общественная организация «Союз учащейся молодежи».

1.2. Игра проводится в рамках реализации программы СУМ «Интеллект. Увлечение. Интерес».

1.3. В игре могут принять участие команды «знатоков» из числа учащихся 8-9, 9-11 классов образовательных учреждений.

2. Цель и задачи игры

2.1. Игра проводится с целью развития познавательного интереса старшекласников.

2.2. Игра призвана решить следующие задачи:

- создать среду, стимулирующую ребят повышать свой интеллектуальный уровень, расширять кругозор, самостоятельно приобретать знания по различным темам;
- реализовать соревновательный интерес в интеллектуальной сфере;
- пропагандировать интеллектуальные игры как действенную форму проведения содержательного досуга молодежи.

3. Сроки и место проведения игры

Игра проводится в МБОУ ДО «Дворец детского творчества имени Ю.А. Гагарина» **в январе 2018г.**

4. Условия участия в игре

4.1. К участию в игре приглашаются команды, принимавшие участие в городской игре «Своя игра». Для участия в игре командам, не принимавшим участие в предыдущих играх сезона, необходимо **до 1 января 2018г.** подать заявку в письменном или электронном виде в МБОУ ДО «Дворец детского творчества имени Ю.А. Гагарина» с указанием образовательного учреждения, названия команды, состава команды (Ф.И.), возраста участников (класс), капитана команды.

4.2. Игра проводится в двух возрастных группах: младшая: 8-9 класс, старшая: 10-11 класс. Возрастная группа команды определяется по старшему игроку команды.

4.3. От образовательного учреждения может быть представлено не более двух команд в каждой возрастной группе.

4.4. Игра проходит по лигам. Состав лиг определяется по результатам «Своей игры». Команды младшей подгруппы, по каким-либо причинам не участвовавшие в «Своей игре», автоматически переходят в низшую лигу.

Команды, принимающие участие в турнире впервые, начинают игру в первой лиге.

4.5. Команда допускается к участию в игре, если на момент начала игры в ее составе насчитывается не более 6 и не менее 4 человек, включая капитана (если по каким-либо причинам команда участвует в игре в неполном составе, то об этом необходимо поставить в известность ведущего).

4.6. Организационный взнос за участие в игре составляет 30 рублей от команды.

4.7. Команды, участвующие в игре, должны иметь название, общий элемент одежды, эмблему.

5. Порядок проведения игры

5.1. Игра состоит из двух этапов: первый этап - отборочный командный (письменный), второй этап - основной (очный).

5.2. Правила проведения первого (письменного) этапа игры:

- В ходе игры команды письменно отвечают на вопросы.
- Все команды играют одновременно.
- В ходе этапа разыгрываются 20 вопросов.
- Ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово «Время», после чего начинается отсчет чистого времени, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения дается сигнал. По окончании минуты идет обратный отсчет от 10 до 0, во время которого команды сдают ответы.
- Ответы, сданные с опозданием, не принимаются.
- Ответ считается неправильным, если:
 - форма ответа не соответствует форме вопроса;
 - команда дала более одного варианта ответа, хотя бы один из которых неверен;
 - в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа.
- За правильный ответ команда получает одно очко.

5.3. Четыре команды в младшей и старшей возрастной группах, набравшие по итогам письменного тура наибольшее количество очков, выходят в основной (очный) тур.

5.4. В случае равенства набранных очков у двух или более команд, учитывается рейтинг вопросов, в случае равенства и этого показателя между ними разыгрываются дополнительные вопросы (до первого правильного ответа).

5.5. Второй этап (очный) проходит в двух возрастных группах, в каждой возрастной группе играют 4 команды.

5.5.1. Внутри каждой группы проходит шесть боев (каждая команда играет с каждой по одной игре). В каждом бое разыгрывается 5 вопросов. За победу в бою команда получает 2 очка, за ничью - 1 очко, за поражение - 0 очков. По окончании шести боев очки суммируются. Места распределяются в соответствии с набранными очками.

5.5.2. В случае равенства количества набранных очков первым дополнительным показателем является разница «забито-пропущено» (разница между количеством вопросов, взятых командой и количеством вопросов, взятых соперниками в тех играх, где эта команда участвовала), вторым дополнительным показателем является результат личной встречи между этими командами. В случае равенства всех трех показателей для команд, претендующих на первое место в группе, разыгрываются три дополнительных вопроса до первого взятого вопроса. Команда, взявшая вопрос, объявляется победительницей боя. В случае если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, проводится розыгрыш «на кнопку».

5.6. Правила проведения второго (очного) этапа игры:

- Задача играющих - дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше, чем команды соперников. При выполнении этого условия команда получает одно игровое очко.
- Каждый вопрос ведущий начинает словами «Внимание, вопрос номер...». После зачитывания вопроса ведущий произносит слово «Время» и запускает отсчет чистого времени.
- После отсчета чистого времени любая из команд имеет право нажатием кнопки остановить отсчет и дать ответ.
- Команда, нажавшая кнопку до слова «Время», лишается права ответа (фальстарт).
- Команда, нажавшая на кнопку, прекращает обсуждение и дает ответ.
- В случае неправильного ответа соперникам дается 20 секунд, после чего отсчет времени прекращается, и ответы не принимаются.
- Ведущий имеет право оценивать правильность ответов близких по смыслу к правильному по собственному усмотрению. Ведущий не имеет права уточнять ответ первой команды.
- В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего, подсказок из зала вопрос может быть снят и заменен другим.

5.7. Задания, предлагаемые командам, рассчитаны на эрудицию и логическое мышление.

6. Подведение итогов и награждение

6.1. Подведение итогов игры проходит в каждой лиге по возрастным группам. Побеждают команды, набравшие больше баллов по итогам очного тура.

6.2. Команды, занявшие в младшей возрастной группе три первых места в первой лиге, переходят в высшую лигу. Соответственно три команды, занявшие последние места в высшей лиге, переходят в первую лигу.

6.3. Команды, занявшие призовые места в каждой из лиг в младшей возрастной группе, а также победители и призеры старшей возрастной группы награждаются грамотами Управления образования администрации города Прокопьевска.

Исполнитель: Падалко С.В., методист МБОУ ДО «Дворец детского творчества имени Ю.А. Гагарина», тел. 61-23-28.