



Департамент образования и науки города Москвы
Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования города Москвы
**«МОСКОВСКИЙ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР
ЭКОЛОГИИ, КРАЕВЕДЕНИЯ И ТУРИЗМА»**

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ

Д.В. Моргун



**ДОПОЛНЕНИЕ В ПОЛОЖЕНИЕ
О ПРОВЕДЕНИИ ГОРОДСКОЙ КОМАНДНОЙ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ ПО КРАЕВЕДЕНИЮ IQMOSCOW /
«БРЭЙН РИНГ»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. В связи с внесением изменений в приказ от 16 декабря 2020 г. № 416 Департамента образования и науки города Москвы от 21 августа 2020 № 269 «Об организованном начале 2020/2021 учебного года в государственных образовательных организациях, подведомственных Департаменту образования и науки города Москвы» изменены дата и условия проведения II, III и IV этапа городской командной интеллектуальной игры по краеведению IQMOSCOW/«БРЭЙН РИНГ» (далее игра «БРЭЙН РИНГ»)

1.2. II, III и IV этап игры «БРЭЙН РИНГ» проходит в дистанционном формате.

- **II этап** городские отборочные игры будут проходить, **15, 16, 17, 18 марта 2021 года** для всех участников, допущенных по результатам **I этапа** (межрайонных отборочных игр);

- **III этап** полуфинал будет проходить **24 и 25 марта 2021 года** для всех участников, допущенных по результатам **II этапа** (городских отборочных

игр);

- **IV этап** финал состоится **31 марта 2021 года**.

Информация о дате проведения игр, жеребьевке и графике работы этапов будет размещена на официальном сайте центра <http://mducekt.mskobr.ru> и направлена операторам базовых площадок.

2. ПРАВИЛА

2.1. Команда должна состоять из 6 основных, в том числе капитан команды, 4 запасных игроков и иметь название. Каждой команде присваивается порядковый номер, который сохраняется за ней на протяжении всех этапов игры.

2.2. При входе в Zoom, каждая команда обязана подписать своё название по следующей форме: Команда 1. Свой номер для участия в играх каждая команда узнаёт из списка направляемого Оргкомитетом координатором.)

2.3. Квота на участие в городских отборочных играх – 3 команды от каждого межрайонного совета директоров, входящих в состав базовых площадок.

2.4. График городских отборочных игр размещается на официальном сайте ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ <http://mducekt.mskobr.ru> не позднее, чем за неделю до начала отборочных игр.

2.5. Руководитель команды, допущенной к городским отборочным играм, должен направить через опорную площадку в Оргкомитет письмом на электронную почту mos.reghistory@gmail.com в электронном виде заявления-соглашения родителей на обработку персональных данных на каждого игрока в формате Word без печати и подписи и в формате PDF с подписью в цвете (Приложение 2).

2.6. В полуфинальных играх участвуют команды от каждого округа, показавшие наилучший результат в рейтинге дня отборочной игры.

2.7. Определение даты полуфинальной игры для каждой команды производится жеребьевкой в прямом эфире на zoom-канале ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ с помощью генератора чисел. Номера, присвоенные командам на отборочных играх, не меняются.

2.8. Все изменения в списочном составе команд участников оформляются в двух экземплярах – документ в формате Word без печати и подписи и документ в формате PDF с печатью и подписью – и направляются опорными площадками в Оргкомитет письмом на электронную почту mos.reghistory@gmail.com не позднее чем за сутки до игры.

2.9. Оргкомитет предоставляет:

- ссылку на электронную платформу Zoom;

- слайдовую презентацию по теме игры;
- консультационно-техническую поддержку;

2.10. Во время игры запрещается пользоваться интернет-ресурсами, мобильными телефонами и иными устройствами для поиска и передачи информации, вспомогательными материалами, а также подсказками со стороны.

2.11. Команды обязаны во время игры:

- обеспечить себя устойчивым интернет соединением;
- иметь доступ к платформе Zoom;
- обеспечить себе аудио и видео-сопровождение во время игры «Брэйн ринг» (*видеокамера и микрофон*);
- команда в полном составе без запасных игроков с момента объявления о начале игры должна находиться за одним игровым столом, расположившись перед камерой так, чтобы обзор камеры охватывал всех игроков команды, сидящих за столом, и всю поверхность игрового стола с возможностью предоставления арбитрам игры беспрепятственного контроля и видеонаблюдения за поведением и действиями всех игроков команды в ходе игры;
- соблюдать правила проведения и регламент игры, вести себя корректно по отношению друг к другу, другим командам и к организаторам.

2.12. За нарушение правил проведения игры и некорректное поведение судейская коллегия имеет право применить к нарушителям штрафные санкции:

- предупреждение;
- частичное аннулирование результатов (до 10 баллов);
- дисквалификация.

Апелляция на решение судейской коллегии о применении штрафных санкций не допускается.

2.13. Тематика вопросов городских игр включает в себя знания:

- местонахождение улиц и районов Москвы;
- история развития города (значимые даты, личности, мемориальные доски и т.д.);
- социальные институты памяти (музеи, памятники, театры, архитектурные комплексы и т.д. в территориальных рамках темы);
- топонимика города (происхождение названий улиц и районов, старые названия улиц и объектов в разные исторические периоды);
- история районов и улиц города;
- архитектурные и скульптурные памятники города, объекты историко-

культурного наследия (усадебные и парки, храмы и монастыри – история и архитектура);

- объекты городской инфраструктуры (мосты; фонтаны, транспортные сети и т.д.).

2.14. Отправляя заявку на участие в игре, участник даёт согласие на:

- обработку и хранение своих персональных данных: ФИО, возраст, образовательная организация, личные контакты (e-mail, телефон);

- использование своих персональных данных для отчётности;

- размещение личных фотографий по итогам проведения мероприятия на сайте ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ <http://mducekt.mskobr.ru> , а также в официальной группе организации в социальной сети ВКонтакте и Фейсбук;

- размещение личных фотографий для рекламы игры на баннерах, в периодических изданиях, сети Интернет, СМИ разного уровня;

- публикацию результатов на сайте ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ, а также в официальной группе организации в социальной сети ВКонтакте и Фейсбук в случае победы в конкурсе.

3. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

3.1. Перед началом ведущий озвучивает действующие правила проведения.

3.2. Ведущий зачитывает вопрос. Время подготовки команды к ответу составляет не более 1 минуты. По истечении 1 минуты после команды ведущего о завершении времени на подготовку к ответу, команда должна написать свой ответ на вопрос в чат. В случае готовности дать ответ раньше истечения отведенного на подготовку времени, команда может написать ответ на вопрос в чат по мере готовности. Если за отведенное время ответ на вопрос подготовить не удалось, команда должна написать в чат слова **«нет ответа»**. После написания в чат ответов всеми командами ведущий озвучивает правильный и полный ответ на вопрос.

3.3. От каждой команды принимается только один ответ на вопрос, который поступил в чат первым в его изначальной формулировке. Ответ пишется и отсылается в чат одним сообщением. Последующие дополнения, уточнения и разъяснения к ответу, а также другие ответы на вопрос не принимаются и не учитываются при подведении итогов. Командам настоятельно рекомендуется внимательно подходить к формулировке ответа и строго придерживаться правила написания в чат одного ответа на вопрос. Командам рекомендуется отправлять ответ в чат, убедившись предварительно в

правильности и полноте его формулировки. Следить за правильностью и полнотой формулировки ответа следует капитану команды.

3.4. Ответ на вопрос в чат пишет один игрок из команды, назначенный капитаном, либо сам капитан команды.

3.5. В случае, если вопрос требует точного ответа, неточный ответ, данный командой, не засчитывается.

3.6. В случае, если вопрос требует полного ответа, состоящего из нескольких пунктов, неполный ответ может быть принят судьями и оценён в меньшее количество баллов (см. пп. 3.7., 4.1., 4.4.).

3.7. Решение о присуждении команде, давшей неполный ответ, баллов и их количестве принимается судьями на основании формулировки правильного и полного ответа на вопрос, который озвучивается ведущим во время игры.

3.8. Кроме общих командных вопросов в игре запланированы вопросы для капитанов команд. Во время розыгрыша капитанских вопросов за столом остается только капитан команды, остальные игроки удаляются от игрового стола. Капитан команды занимает место за столом напротив камеры, лицом к камере. Ответ на капитанский вопрос в чат пишет лично капитан команды. По завершении розыгрыша капитанского вопроса остальные игроки команды возвращаются за игровой стол и занимают свои места.

3.9. В игре могут быть предусмотрены дополнительные вопросы ведущего. Количество присуждаемых баллов за ответ на дополнительный вопрос озвучивается ведущим.

3.10. Если команда прибыла на игру в неполном составе (менее шести человек), то команда автоматически отстраняется от участия в игре.

3.11. Капитан команды имеет право произвести в течение игры две замены одного из игроков своей команды. Для замены игрока капитан должен перед розыгрышем следующего вопроса обратиться к ведущему по микрофону, используя предварительно реакцию в виде поднятой руки. После обращения ведущего к команде в ответ на реакцию поднятой руки капитан называет номер своей команды, фамилию и имя выбывающего игрока и фамилию и имя игрока, пришедшего на замену по форме: «Команда № 1, произвожу замену игрока, вместо Иванова Кирилла играет Петров Максим». Замена производится в перерыве между вопросами.

4. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

4.1. За правильный и полный ответ на поставленный во время игры вопрос команда получает 2 балла, если не предусмотрено большее количество баллов за ответ. О возможности присуждения командам более 2 баллов за ответ на вопрос и точном количестве присуждаемых баллов команды предупреждает ведущий.

4.2. За неправильный ответ команда получает 0 баллов.

4.3. За неточный ответ команда получает 0 баллов.

4.4. За неполный ответ команда может получить меньшее количество баллов в зависимости от общего количества баллов, присуждаемых за полный ответ.

4.5. Количество баллов, присуждаемых за конкурс капитанов, зависит от заявленного ведущим количества правильных ответов на вопрос. Максимальное количество присуждаемых баллов соответствует общему числу правильных ответов на вопрос. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Неправильные ответы на вопрос в независимости от их количества ведут к аннулированию всей суммы набранных баллов за правильные ответы в капитанском конкурсе.

4.6. За правильный ответ на дополнительный вопрос ведущего команда получает 1 балл.

5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

5.1. Итоги отборочных игр и полуфинальных игр подводятся отдельно и публикуются на официальном сайте ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ <http://mducekt.mskobr.ru> не позднее двух рабочих дней до следующего этапа.

5.2. Судейская коллегия определяет победителей (1 место) и призёров (2 и 3 места) по сумме баллов в общем финальном рейтинге.

5.3. В случае одинакового результата игры у нескольких команд, претендующих на призовые и победное места, коллегия судей разыгрывает между этими командами дополнительные вопросы, пока не определятся победитель и призёры игры.

5.4. Судейская коллегия не комментирует своё решение. Решение судейской коллегии о присуждении баллов командам по итогам игры является окончательным и апелляции не подлежит.

5.5. Победители (1 место) и призёры (2 и 3 место) получают дипломы и памятные призы. Участники – свидетельство.

5.6. По решению Оргкомитета могут учреждаться призы общественных организаций, других юридических и физических лиц, отдельные участники могут награждаться поощрительными грамотами и призами.

6. КОНТАКТЫ ОРГКОМИТЕТА

ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ

Адрес: 121087, Москва, Багратионовский проезд, д.10

Проезд: ст. м. «Фили»

Конт. тел/факс: 8(499)148-66-53

E-mail: mos.reghistory@gmail.com