

СОГЛАСОВАНО

Начальник Управления культуры,
физической культуры и спорта,
молодёжной политики и туризма
Администрации Тазовского района
С.В. Еремина
« _____ » _____ 2020 года



УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора МБУ
«Молодёжный центр»
Б.А. Шилова
« _____ » _____ 2020 года



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении отборочного этапа регионального турнира
«Интеллект Арктики»
в Тазовском районе в 2020 году

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение о проведении отборочного этапа регионального турнира «Интеллект Арктики» в Тазовском районе в 2020 году (далее – Положение, Этап), определяет цели, задачи, порядок и условия проведения Этапа.

1.2. Учредителем Этапа является Управление культуры, физической культуры и спорта, молодежной политики и туризма Администрации Тазовского района. Организационное обеспечение Этапа осуществляет муниципальное бюджетное учреждение «Молодежный центр».

II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1. Цель - создание условий для реализации интеллектуально-творческого потенциала молодёжи Тазовского района.

2.2. Задачи:

- развитие общей эрудиции, навыков мыслительной деятельности и командной работы молодежи Тазовского района;
- выявление перспективных интеллектуальных команд Тазовского района и дальнейшее их развитие;
- привлечение молодежи Тазовского района к интеллектуальным формам досуга.

III. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. Этап проводится 18 октября 2020 года, в 13:00 на базе онлайн платформы Zoom

IV. УЧАСТНИКИ ЭТАПА И УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

4.1. Участниками Этапа могут стать молодые люди в возрасте от 14 до 18 лет включительно, зарегистрированные на территории Тазовского района.

4.2. Участники объединяются в команды по 4-6 человек, выбирают капитана и определяют название команды для участия в Этапе.

4.3. Обязательным условием участия в Этапе является регистрация в автоматизированной информационной системе «Молодёжь России» (mygosmol.ru) (далее – АИС «Молодёжь России») и подача заявки на участие в мероприятии «Региональный турнир по интеллектуальным играм «Интеллект Арктики» не позднее 15 октября 2020 года. Заявку подаёт каждый участник с указанием названия своей команды. Регистрация в АИС «Молодёжь России» означает согласие каждого участника на обработку персональных данных.

4.4. Организации, направляющей команду на участие в Этапе, необходимо заполнить заявку в Google-форме по ссылке: forms.gle/LSQLCHhbCXyCQBLX8.

4.5. Программа Этапа включает в себя проведение интеллектуальной дисциплины «Что? Где? Когда?», согласно Регламенту проведения согласно Приложение № 1 к настоящему Положению.

4.6. Победитель определяется по сумме очков заработанных по итогам дисциплины.

4.7. Все участники награждаются Дипломами об участии.

4.8. Команды-призеры и команда-победитель награждаются дипломами победителей и денежными призами в размере:

1 место - 6000 рублей,

2 место - 5000 рублей,

3 место - 4000 рублей.

4.9. Команда-победитель становится участником финального этапа Регионального турнира «Интеллект Арктики», который пройдет в ноябре 2020 года в г. Ноябрьск.

V. ФИНАНСИРОВАНИЕ

5.1. Финансирование осуществляется за счет средств муниципальной программы Тазовского района «Основные направления развития культуры, физической культуры и спорта, развитие туризма, повышение эффективности реализации молодежной политики, организации отдыха и оздоровления детей и молодежи на 2015-2025 годы», подпрограмма 6. Развитие туризма, повышение эффективности реализации молодежной политики, организация отдыха и оздоровления детей и молодежи. Основное мероприятие 6.4. Развитие социальной активности, самореализации молодежи и ресурсная поддержка сферы молодежной политики. Мероприятие 6.4.3 Реализация мероприятий, направленных на повышение эффективности реализации молодежной политики.

VI. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

6.1. Координатор – Шупта Николай Сергеевич, специалист МБУ «Молодёжный центр», контактные телефоны: 8 (34940) 2-10-59; 89124263119.

6.2. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в настоящее Положение, о чем обязуются уведомить участников не позднее чем за 3 дня до начала проведения Этапа.

Регламент проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (онлайн)

Описание игры:

1. спортивная версия «Что? Где? Когда?» отличается от элитарной/телевизионной. В игре принимает участие не одна команда, а несколько, которые обсуждают одинаковые вопросы;
2. в каждой команде может находиться не более 6 человек;
3. время на обсуждение вопроса составляет ровно одну минуту. В отличие от телеигры, команды не могут брать дополнительных минут;
4. команды играют 2 раунда по 12 вопросов;
5. победителем игры объявляется команда, ответившая на большее число вопросов, чем другие.

Проведение игры:

1. игра проходит на базе онлайн платформы Zoom;
2. все участники команд обязаны работать на платформе с включенными камерами и с выключенными микрофонами на время зачитывания вопроса ведущим;
3. отыгрыш каждого вопроса происходит по следующей схеме:
 - все игроки и ведущий, в начале игры и при зачитывании вопроса находятся в общей конференц-комнате;
 - ведущий читает вопрос (допускается презентация вопроса на экране), после чего произносит команду «Время!». После этого каждая команда перенаправляется в отдельную конференц-комнату. При этом ведущий находится в каждой конференц-комнате команд;
 - по истечению 50 секунд ведущий даёт предупреждение: «Осталось 10 секунд»;
 - по истечению минуты ведущий произносит: «Время. Сдаём ответы» и начинает обратный отсчёт от 10 до 0. В эти секунды команды должны написать ответ в чате своей конференц-комнаты. Если при слове ведущего «ноль» какая-либо команда не написала ответ, то на этот вопрос её ответ не принимается. После этого ведущий зачитывает правильный ответ и комментарий к вопросу;
4. собранные ответы сортируются, и командам, давшим правильный ответ, ставится 2 балла в турнирную таблицу;
5. между раундами делается 5-минутный перерыв. Ведущий объявляет результаты за тур. Если у каких-либо команд имеются возражения по количеству набранных баллов, они могут обратиться к ведущему и сверить правильные ответы;
6. в конце игры ведущий объявляет результаты всей игры и производит сверку с командами.

Критерии зачёта ответов:

1. ответ должен точно соответствовать формулировке вопроса. Например, если в вопросе говорится: «Назовите имя и фамилию поэта», засчитываются только ответы с именем и фамилией. Можно также зачесть ответы с правильными уточнениями, например, «Александр Сергеевич Пушкин», но не «Александр Иванович Пушкин»;

2. если в вопросе не требуется дать абсолютно точный ответ или имеется указание «зачёт по смыслу», засчитываются те ответы, которые, по мнению ведущего, удовлетворяют вопрос в той же мере, что и авторский ответ. При сомнениях, ответ отправляется на рассмотрение его как спорный членам жюри;

3. не допускается писать на карточке несколько вариантов ответа, например, «Пушкин или Лермонтов». В таких случаях ответ признается неправильным;

4. команда может дать пояснения к своему ответу в скобках, однако эта информация учитывается ведущим только при возможности двоякого истолкования ответа или при наличии сомнений в правильности написанного из-за неразборчивого почерка;

5. спорные ответы ведущий передает игровому жюри для принятия окончательного решения. Если ведущий не зачёл командам какие-либо ответы, игроки тоже могут попросить отправить их ответы как спорные.

Подсчёт результатов:

1. за правильный ответ команде присуждается 2 балла;

2. для принятия окончательного решения по спорным ответам организаторы формируют игровое жюри, в которое входит нечётное количество человек. Ведущий может входить в игровое жюри. Игровое жюри принимает решение о зачёте/незачёте ответа. Решение игрового жюри является окончательным и обжалованию не подлежит.