ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуальной игры

БРЕЙН-РИНГ «ОТ КОЛЬЧУГИ ДО МУНДИРА»

1.ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

* 1. Настоящее Положение регламентирует порядок проведения

интеллектуальной игры БРЕН-РИНГ «ОТ КОЛЬЧУГИ ДО МУНДИРА», далее Игры.

* 1. Настоящая игра проводится в рамках плана мероприятий к Дню Защитника Отечества и включает следующие темы:

- «Ледовое побоище - 1242 год» (775 лет)

- «Отечественная война -1812 год» (205 лет)

- «Великая Отечественная война 1941-1945 г.г.»-1942 год (75 лет)

* 1. Учредителем Игры выступает МБУ «Карпинский краеведческий музей» и Молодёжный Актив музея.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:
   1. Развитие творческих способностей учащихся, раскрытие их интеллектуального потенциала, поддержание устойчивого интереса к истории Российского государства;
   2. Выявление талантливых учащихся, выработка командного духа, умение слаженно работать в едином коллективе в условиях ограниченного времени.
2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ:
   1. В Игре могут принимать участие учащиеся и студенты общеобразовательных учреждений.
3. ТРЕБОВАНИЯ К КОМАНДАМ:
   1. В Игре принимает участие команда из 5 человек в возрасте 15-17 лет
   2. Из числа каждой команды выбирается капитан.
   3. Каждая команда должна иметь название.
   4. Каждое образовательное учреждение представляет одну команду.
4. ОРГКОМИТЕТ И ЖЮРИ:
   1. Для организации Конкурса создается ОРГКОМИТЕТ
   2. В полномочия ОРГКОМИТЕТА входит:
5. Разработка Положения о проведении Игры и внесение изменений в Положение;
6. Обеспечение проведения игры;
7. Прием заявок на участие в игре;
8. Подведение итогов Игры.
   1. Оргкомитет формирует жюри в количестве 3-х человек (председатель и 2 члена жюри).
9. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ:
   1. Команды оформляют заявки согласно Приложению 1 и высылают в электронном виде на адрес: [karpinsk.muzei@yandex.ru](mailto:karpinsk.muzei@yandex.ru) либо в бумажном виде в краеведческий музей по адресу: ул. Лесопильная, 71, тел. 3-50-62.
   2. Прием заявок заканчивается 01 февраля 2017 года.
   3. Игра проводится в МБУ «Карпинский краеведческий музей» 11 февраля 2017 года в 14. 00 час.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Заявка

на участие в интеллектуальной игре «БРЕН-РИНГ»

по теме «ОТ КОЛЬЧУГИ ДО МУНДИРА»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ |  | |
| КАПИТАН ФИО |  | |
| МЕСТО УЧЁБЫ |  | |
| КОНТАКТЫ |  | |
| ИГРОКИ | 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |
| 4. |  |
| 5. |  |

ПРАВИЛА ИГРЫ:

*Схема вопросного раунда*

- начало вопросного раунда;

- чтение вопроса;

- минута обсуждения;

- ответ участников;

- объявление правильного ответа;

- зачет ответов;

- апелляции принимаются во время перерыва.

1. Начало вопросного раунда. Подаётся команда "Внимание вопрос".

2. Чтение вопроса. Ведущий читает вопрос с листа или монитора компьютера. При чтении вопроса ведущий не должен специальным образом выделять кавычки и другие знаки препинания. До сигнала начала минуты обсуждения ведущий может повторить текст вопроса. После начала минуты обсуждения такое повторение - как полное, так и частичное - запрещено.

3. Минута обсуждения. Для начала минуты обсуждения даётся команда "Время". Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места (возвращаться на свои места), пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре. В частности, запрещается общение с ведущим игры.

4. Ответ участников. Та команда, которая быстрее подает сигнал после обсуждения, отвечает первой. Капитан может ответить сам или назначить отвечающим другого игрока команды.

В случае если первая команда отвечает на вопрос неправильно, оставшимся командам дается на ответ 20 секунд.

Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос, или было просрочено время, то очко считается не разыгранным.

5. Зачёт ответов. За верный ответ команде присуждается очко, за неверный ответ команда ничего не получает и ничего не лишается.

В поединке побеждает та команда, которая первой наберёт 3 очка.

    6. Если за время поединка обе команды не дают правильный ответ на три вопроса подряд, то обе команды выбывают из игры.