

«УТВЕРЖДАЮ»

Председатель
общественной организации
«Общество русской
культуры Удмуртской
Республики»

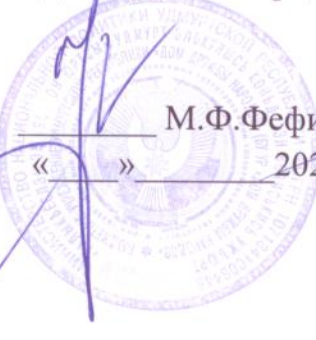


В.А.Тюльпин

«__» _____ 2020 г.

«СОГЛАСОВАНО»

Директор
бюджетного учреждения
Удмуртской Республики
«Дом Дружбы народов»



М.Ф.Фефилов

«__» _____ 2020 г.

«СОГЛАСОВАНО»

М.о. Министр
национальной политики
Удмуртской Республики



Л.Н.Буранова

«__» _____ 2020 г.

Положение

о проведении Республиканской молодёжной интеллектуальной онлайн-игры «ЭТНОэксперт»

В рамках реализации Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации до 2025 года в Удмуртской Республике, государственной программы Удмуртской Республики «Этносоциальное развитие и гармонизация межэтнических отношений», в целях создания условий, направленных на изучение и сохранение этнокультурного наследия народов, проживающих на территории Удмуртской Республики, проводится «Республиканская молодёжная интеллектуальная онлайн-игра «ЭТНОэксперт» (далее – турнир).

Проект «Республиканская молодёжная интеллектуальная онлайн-игра «ЭТНОэксперт» направлен на профилактику национализма и экстремизма среди молодёжи, повышение компетентности в этнокультурном вопросе, воспитание добрососедских отношений на основе диалога культур, укрепление межнационального сотрудничества.

Учредители:

Министерство национальной политики Удмуртской Республики;

Организаторы:

Общественная организация «Общество русской культуры Удмуртской Республики»;
БУ УР «Дом Дружбы народов»;
Автономная некоммерческая организация «Ижевский клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?».

Цель: создание условий, направленных на изучение и сохранение этнокультурного наследия народов проживающих на территории Удмуртской Республики.

Задачи:

- вовлечь школьников в процесс подготовки к участию в интеллектуальной игре;
- расширить знания учащихся об истории, традициях, культуре народов России;
- популяризировать интеллектуальный досуг среди школьников;
- создать условия межкультурного диалога, активизировать и повысить интерес школьников к культурам других народов;
- профилактика экстремизма в молодёжной среде.

Участники

1.1. В турнире принимают участие команды школьников до шести человек, включительно, представляющие общеобразовательные организации Удмуртии.

1.2. Турнир проводится для параллелей 7, 8, 9, 10 классов. Победители и призёры определяются для каждой параллели отдельно. В случае формирования смешанных команд из разных классов, возрастная группа определяется по старшему игроку.

1.3. Одна общеобразовательная организация может выставить не более одной команды в группе 7-8 классов и аналогично в группе 9-10 классов.

1.4. Все участники Турнира обязаны:

- соблюдать все требования данного регламента;
- избегать оскорбительных для своих коллег публичных высказываний в устной или письменной форме, в том числе в сети Интернет;
- воздерживаться от бездоказательных обвинений в нечестной игре других игроков;
- не допускать по отношению к другим игрокам или участникам соревнований действий, провоцирующих их на нарушение правил или этических норм.

1.5. Общее количество участников всего Турнира – 360 чел.

2. Оргкомитет

2.1. Оргкомитет Турнира формируется Организаторами турнира.

2.2. Все спорные моменты, неоговоренные данным регламентом рассматриваются Оргкомитетом Турнира. Решение Оргкомитета турнира имеют обязательную силу и обжалованию не подлежат.

3. Сроки и условия проведения Турнира

3.1. Игры Турнира проводятся в соответствии с правилами, изложенными в настоящем Положении.

3.2. Планируемые сроки проведения турнира 5 декабря 2020 года. Группа 7-8 классы с 11.00 до 13.00, группа 9-10 классы с 14.00 до 16.00.

3.3. Игры проводятся в режиме онлайн на платформе для организации аудио и видеоконференций Zoom синхронно на одних и тех же игровых заданиях для всех участников игрового блока. Ссылка-приглашение публикуется в чате капитанов команд не позднее, чем за 10 минут до начала игры.

3.4. Регистрация на участие в турнире до 1 декабря 2020 года по ссылке <https://udmddn.ru/etnoexpert>

3.5. Оргкомитет гарантирует участие в турнире первым 30 командам отправившим заявки в каждой группе.

3.6. Вопросы, связанные с надёжным обеспечением интернет-связью каждая команда решает в индивидуальном порядке и принимает на себя все риски, связанные с невозможностью подключиться к турниру или вовремя отправить ответы.

4. Порядок проведения турнира

4.1. Перед игрой у участников есть по три виртуальных бланка белого, красного, желтого и зеленого цветов. Играется 12 тем «Своей игры», каждая из которых состоит из пяти вопросов возрастающей цены и сложности. Вопросы каким-либо образом относятся к озвученной теме. Как правило, для ответа на них нужно обладать не столько чистым знанием, сколько общим кругозором и умением быстро принимать решения. В начале игры командам присваиваются постоянные номера.

4.2. После объявления темы команда должна выбрать цвет бланка в специальной Google-форме (необходим аккаунт Google), указать свой номер и отправить в игровое жюри в течение 10 секунд. Ссылка на Google-форму будет опубликована в чате капитанов команд перед игрой.

4.3. После отправки информации о цвете бланка для объявленной темы у каждой команды открывается специальная форма для сдачи ответов. В ней пять строк для ответов в диапазоне от 10 до 50 баллов. Заполнять ее можно в любом порядке, равно как оставлять незаполненными любое количество строк. Недопустимы двойные ответы, если они не предусмотрены заданием.

4.4. В ходе обсуждения заданий запрещается пользоваться любыми подсказками со стороны, а также справочной литературой, интернетом, компьютерами и другими электронными устройствами. В игровом помещении не должны находиться лица, не участвующие в турнире.

4.5. На каждый вопрос команде даётся 30 секунд, а после окончания темы еще минута на обсуждение. По решению ведущего в сложных темах командам может предоставляться дополнительная минута.

4.6. После истечения времени на ответ, команда отправляет заполненную форму в игровое жюри. Для контроля правильности подсчётов разрешается фотографирование заполненных форм перед отправкой.

4.7. Отличия в зачёте ответов на бланках:

- **Белый бланк** (стоимость вопросов 10-20-30-40-50) предполагает, что каждый правильный ответ прибавляет на счёт команды стоимость вопроса, неправильный – уменьшает его на стоимость вопроса. Пустой ответ не приводит к изменению счета.
- **Желтый бланк** отличается удвоенной стоимостью вопросов (20-40-60-80-100), в остальном аналогичен белому.
- **Красный бланк** (стоимость 10-20-30-40-50) предполагает, что на каждый вопрос команда обязана дать ответ. Правильный прибавляет на счёт команды стоимость вопроса, неправильный – уменьшает его на стоимость вопроса. Пустой ответ приравнивается к неправильному.
- **Зеленый бланк** (стоимость 10-20-30-40-50) предполагает, что каждый правильный ответ прибавляет на счёт команды стоимость вопроса, неправильный или пустой – никак не влияет на результат.

4.8. ВАЖНО:

- Командам нужно быть внимательным и аккуратным при заполнении Google-форм. Технология проведения не предусматривает повторное их заполнение либо возврат к отправленным позициям. Если команда поторопилась с отправкой бланка, то считается, что она сдала в игровое жюри пустой белый бланк и за эту тему она получает 0 баллов.
- Команды также самостоятельно следят за количеством виртуально использованных бланков каждого цвета. Если обнаруживается, что в течение игры какая-то команда использовала какой-либо цвет больше трех раз, то все ее сверхлимитные бланки данного цвета считаются красными с применением к ним соответствующих критериев зачёта баллов.
- Если по истечении выделенного на написание ответов времени команда не успела отправить их в игровое жюри, то считается, что ею был отправлен пустой бланк. Баллы на нём подсчитываются в соответствии с ранее заявленным цветом.

4.9. Все возникающие вопросы и проблемы капитаны команд могут оперативно обсуждать с игровым жюри в специальном чате ВКонтакте.

5. Распределение мест и определение победителя.

5.1. Победитель, призеры и занятые места определяются в каждой параллели по сумме набранных баллов на всех 12 темах. В случае равенства этого показателя у команд, претендующих на места в первой тройке, дополнительными критериями ранжирования призеров являются, в порядке убывания приоритетов:

1. Лучший результат в любой из тем.
2. Лучший результат на любом из красных бланков.
3. Лучший результат на любом из зеленых бланков.
4. Лучший результат на всех желтых бланках.

5. Лучший результат на всех красных бланках.

5.2. Команды вправе проверить правильность подсчёта баллов и сообщить в игровое жюри о технических ошибках. Также они могут просить проверить зачёт тех или иных ответов, однако, решения, принятые игровым жюри после этого, являются окончательными и не могут быть обжалованы.

5.3. Принципы зачёта ответов:

Правильный ответ:

Ответ команды считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих условий:

- совпадает с авторским ответом;
- удовлетворяет критериям зачёта;
- является более точным, чем авторский ответ (например, свободен от ошибок, имеющихся в авторском ответе);
- может быть интерпретирован как развёрнутый ответ, т.е. включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых фактических ошибок;
- не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует всем без исключения условиям вопроса не в меньшей степени, чем авторский ответ или ответы, соответствующие критериям зачета.

Неправильный ответ:

Ответ команды считается неверным, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- не существует интерпретации текста вопроса, иллюстративных материалов или критериев зачёта, при которой он соответствовал бы всем условиям вопроса (включая личный опыт автора) или критериям зачёта;
- он содержит более одного ответа на вопрос, причём хотя бы один из ответов неверен;
- он содержит дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причём этот ответ неверен;
- он содержит дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые фактические ошибки или противоречащую условиям вопроса;
- он отличается от авторского ответа грамматически, причём соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;
- он не соответствует форме вопроса;
- он является формальным, т.е. лишь повторяет некоторые из фактов и логических связей, явным и очевидным образом содержащихся в условиях вопроса.

Спорные ответы:

Вопрос о зачёте спорных ответов решает Игровое жюри.

Примечание:

Спорными считаются ответы, неоднозначно подходящие под прописанные в вопросе критерии зачета, но не только они. В спорные ответы, как правило, включаются ответы с описками, даже совершенно очевидными, орфографическими или синтаксическими ошибками, сокращенные ответы и ответы с лишней информацией, в том числе с лишними знаками пунктуации, ответы с неверной капитализацией («пушкин» вместо «Пушкин»), и т.п.

При рассмотрении спорных ответов Игровое жюри определяет, соответствует ли ответ принципам зачета, определенным на этапе подготовки пакета. Игровое жюри имеет право прокомментировать зачтенные или не зачтенные ответы, но не обязано этого делать.

5.4. Технические моменты

Участники турнира должны иметь постоянный и устойчивый выход в сеть Интернет. Настоятельно рекомендуем также предусмотреть наличие резервного канала связи. Целесообразно иметь два устройства для игры на одну команду. На одном из них команда будет смотреть трансляцию заданий, через второе сдавать ответы.

Команда считается вышедшей из турнира при сдаче ей менее 8 бланков с ответами.

5.5. Призы получают команды, занявшие 1, 2, 3 место в каждой параллели.

6. Сверка результатов

6.1. Сверка правильных ответов командами и Игровым жюри происходит непосредственно после игры.

6.2. Команда обязана вести свой подсчёт баллов и по окончании игры сообщить полученную сумму игровому жюри. Если она совпадает с подсчётами оргкомитета, то результат считается подтверждённым. В случае разночтений представитель оргкомитета связывается с командой для выяснения спорных моментов.

6.3. Вся сверка результатов команд республиканского этапа должна пройти в течение двух часов по окончании турнира. Команды не сообщившие в игровое жюри результаты своих подсчетов считаются согласившимися с итогами турнира.

7. Права и обязанности ведущего

7.1. Ведущий обязан:

чётко и громко читать вопросы, обеспечить хорошую слышимость вопросов всеми командами;

- своевременно и точно производить разбор ответов, аргументировано разъяснять командам принятые решения по зачёту (незачету) ответов;
- организовать компьютерную обработку протокола Турнира;
- сохранять до объявления окончательных итогов Турнира ответы команд;
- по требованию команд предоставлять им тексты вопросов;
- обеспечить оперативное решение других проблем, возникающих по ходу игры, для чего Ведущий имеет право привлекать в качестве консультантов членов Оргкомитета и капитанов команд.

7.2. Ведущий обязан поддерживать порядок на играх Турнира и имеет право объявлять командам и их руководителям (тренерам) персональные предупреждения в следующих случаях:

- за неспортивное поведение (любые высказывания или действия, наносящие ущерб чести и достоинству игроков, тренеров, ведущего, представителей Оргкомитета, спонсоров или организаторов турнира);
- за использование ненормативной лексики;
- за внесение помех в работу оргкомитета и обсуждение вопросов другими командами;
- за нарушение других положений данного Регламента.

7.3. К командам (игрокам, руководителям), получившим более одного предупреждения, по согласованию с представителями Оргкомитета могут быть применены и другие санкции.

8. Санкции

Нарушение требований данного регламента влечёт за собой следующие санкции:

- предупреждение команде;
- незачёт ответа команды на вопрос;
- снятие команды с Турнира.

9. Контакты

(3412) 63-10-23 – Шергина Наталья Борисовна, начальник отдела по работе с муниципальными образованиями бюджетного учреждения Удмуртской Республики «Дом Дружбы народов»,

8(3412) 63-10-24 – Широбокова Любовь Сергеевна, методист отдела по работе с муниципальными образованиями бюджетного учреждения Удмуртской Республики «Дом Дружбы народов»,

8(3412) 63-10-24 – Чернова Алина Владимировна, методист отдела межнациональных отношений и финно-угорского сотрудничества.