

Додаток  
до наказу департаменту освіти  
Житомирської міської ради  
від «25» лютого 2019 р. № 87



Затверджую:  
Директор департаменту освіти  
Житомирської міської ради  
В.В. Арендарчук

**ПОЛОЖЕННЯ**  
**ПРО МІСЬКИЙ ЧЕМПІОНАТ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ З**  
**ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ГРИ**  
**«Брейн-ринг»**

## **Мета і завдання**

Чемпіонат з інтелектуальної гри «Брейн-ринг» покликаний забезпечити якісне оновлення змісту, форм і методів позашкільної освіти, організацію змістовного дозвілля дітей та юнацтва, пошук його нових форм; підтримку творчо обдарованої учнівської молоді; стимулювання творчого, інтелектуального, духовного розвитку, задоволення потреб дітей та юнацтва в творчій самореалізації.

### **1. Загальні положення**

1.1 У чемпіонаті беруть участь команди з ЗЗСО та ЗПО міста Житомира, кожен з яких представляє дві команди: старша вікова група – учні 10-11 класів, молодша вікова група – учні до 9-го класу включно.

1.2. До основного складу команди входить 6 осіб. За ігровим столом під час гри може знаходитися від трьох (включаючи капітана) до шести чоловік. Заміни в складі команд дозволяється робити в перервах між ігровими турами чи етапами.

1.2.1. Перед початком чемпіонату команди подають заявки установленної форми (Додаток 1).

1.2.2. Забороняється участь в змаганнях у складі команд незаявлених попередньо гравців, або гравців з інших команд даного чемпіонату.

1.3. Команда допускається до участі в іграх чемпіонату, якщо на момент початку гри в її складі налічується не більш ніж шість гравців, а також не менш трьох осіб, включаючи капітана, або чотирьох осіб без капітана, що навчаються у даному навчальному закладі. Гравці, що спізнилися до початку туру, або, що залишили свої місця до його закінчення, можуть увійти в гру тільки з наступного туру.

### **2. Правила гри**

2.1. Чемпіонат обслуговують ведучий, що здійснює безпосереднє суддівство змагань, апеляційне журі (АЖ) в кількості трьох чоловік, що розглядає протести на рішення ведучого, і секунданти.

2.2. У кожному бою одночасно беруть участь дві команди. Бій складається з певної кількості раундів, у кожному з яких грається одне питання і розігрується одне ігрове очко.

2.3. Завдання граючих - дати правильну відповідь на питання, поставлене ведучим Чемпіонату, раніше, ніж команда суперників. При виконанні цих умов команда одержує одне ігрове очко.

2.4. Моментом початку бою вважаються слова ведучого: "Увага, перше питання". Кінцем бою вважаються слова ведучого: "Бій закінчений".

2.5. Після початку відліку «чистого часу» (звуковий і світловий сигнал) будь-яка з команд має право натисненням кнопки зупинити відлік і дати відповідь. Команда, що натискувала кнопку до початку відліку (починаючи з першим словом тексту питання), позбавляється права відповіді (фальстарт).

2.6. Відповідь від імені команди може давати тільки одна людина, вказана капітаном команди. У разі порушення цих умов команда втрачає право відповіді.

2.7. У разі неправильної відповіді або порушення вимоги п. 3.5 справжнього Регламенту командою, що натискувала кнопку першою, суперникам дається право на відповідь протягом 20 секунд, після чого відлік «чистого часу» припиняється, і відповіді не приймаються. Ведучий зобов'язаний за 10 секунд до закінчення «чистого часу» оголосити про це граючим командам. У випадку, якщо обидві команди не натискають на кнопку, «чистий час» обмежений 60 сек.

2.8. Відповідь вважається неправильною, якщо:

- не розкриває суть питання з достатнім ступенем конкретизації (ступінь необхідної конкретизації визначається автором питання, а у разі відсутності його письмових вказівок - ведучим або АЖ);

- форма відповіді не відповідає формі питання;

- команда дала два або більш варіантів відповіді, при цьому хоча б один з них невірний;

- у відповіді допущені грубі помилки (неправильно названі імена, прізвища, назви, дати, спосіб дії і т.п.), що спотворюють або міняють суть відповіді.

2.9. В обов'язки ведучого входить:

- перед початком бою погоджувати з головою мандатної комісії право участі в бою команди або окремого гравця;

- оцінити відповіді команд;

- оголосити результати минулого бою і минулого туру не пізніше, ніж через дві хвилини після їх закінчення.

2.10. Ведучий має право звертатися до АЖ з пропозицією позбавляти права участі в Чемпіонаті команди або окремих гравців за некоректну поведінку по відношенню до ведучого, суперника або глядачів, а також видаляти із залу глядачів за підказки, користування мобільними засобами зв'язку під час бою і некоректну поведінка.

2.11. За порушення п. 2.10 справжнього Регламенту ведучий із згоди АЖ може застосувати до команди штрафні санкції аж до дискваліфікації на певний період гравця, що припустився порушення.

## **2. Обов'язки команд-учасниць**

3.1. Команди - учасниці зобов'язані в ході турніру не допускати некоректної поведінки по відношенню до організаторів, суперників і глядачів (не покидати своїх місць до закінчення бою, не заважати роботі ведучого, АЖ і т.д.).

3.2. Забороняється використання за ігровим столом під час бою мобільних засобів зв'язку. За порушення цього пункту команда втрачає право відповіді на питання, під час якого допущено порушення.

3.3. Забороняється використання гравцями під час бою інформаційно-довідкових матеріалів на будь-яких носіях. За порушення цього пункту команді зараховується поразка в даному бою з рахунком 0:5.

3.4. АЖ має право за сперечання, суперечки з ведучим або АЖ, неспортивну поведінку по відношенню до суперників або глядачів відсторонювати команди або окремих гравців (без права заміни) від подальшої участі в конкретному бою, при цьому у разі відсторонення команди їй зараховується поразка з рахунком 0:5. АЖ має право застосовувати штрафні санкції до гравців і команд за порушенням пп. 3.12.2-3.12.5 цього Регламенту.

3.5. За рішенням АЖ питання може бути знято і замінено іншим у випадку:

- виникнення спірної ситуації;
- технічної помилки ведучого;
- збою ігрової апаратури;
- підказок із залу, зафіксованих ведучим, АЖ або секундантами.

3.6. У разі незадоволеності роботою ведучого, а також виникнення спірної ситуації капітан (або уповноважений командою гравець) від імені команди - учасниці може звернутися в АЖ з протестом у встановленому Регламентом порядку.

3.7. Зразу ж після виникнення приводу для протесту капітан команди, що збирається подати протест, зобов'язаний просигналізувати про це ведучому. Ведучий зупиняє гру, після чого капітан (або уповноважений командою гравець) протестуючої команди стисло висловлює суть протесту в усній формі.

3.8. Протести приймаються на зняття питання або на залік відповіді команди. Обов'язок доводити правильність протесту лежить на подавцях протесту.

3.9. Некоректність питання, або невірогідність авторського джерела інформації, або технічна помилка ведучого при читанні запитання, питання знімається і переграється.

3.10. Дуальність, тобто наявність двох або декількох правильних відповідей на дане питання, не вказаних його автором, то команді ця відповідь зараховується, а питання не знімається.

3.11. АЖ зобов'язано оперативно розглянути кожний поданий належним чином протест і повідомити прийняте їм рішення ведучому до початку наступного питання.

3.12. АЖ ухвалює рішення більшістю голосів (утримуватися заборонено). Рішення вважаються остаточними і оскарженню не підлягають.

3.13. Секунданти зобов'язані:

- стежити за підказками в залі;
- стежити за порушеннями пп. 2.16, 3.12.2-3.12.5 Регламенту, сигналізувати ведучому і АЖ про випадки порушення.

3.14. Організатори Чемпіонату забезпечують наявність довідкової літератури під час ігор (як мінімум - СЕС).

## **4. Схема проведення Чемпіонату**

4.1. Схема проведення Чемпіонату (залежно від кількості команд-учасниць) визначається Оргкомітетом безпосередньо перед початком ігор, виходячи з того, щоб кожна команда-учасниця провела не менше як два бої. У разі розділення команд на групи проводиться жеребкування з урахуванням "попереднього посіву" (здійснюється відповідно до рейтингу навчальних закладів, що складається у відповідності до минулорічного Чемпіонату) і, по можливості, "територіального принципу" (команди з одного навчального закладу в одну групу не потрапляють).

4.2. У кожній з підгруп проходить круговий турнір, що складається з N-ної кількості боїв (залежного від кількості команд, що беруть участь в Чемпіонаті) по 5 питань в кожному.

4.3. У фінальний етап напряду виходять команди, що зайняли в своїх підгрупах перші місця, а команди, що зайняли другі місця, беруть участь в перехідних кругових турнірах, для чого розбиваються на дві підгрупи по три команди в кожній. З кожної підгрупи у фінальний етап виходять команди, що зайняли перші місця. Фінальний етап проходить по олімпійській системі.

4.4. У чвертьфінальних боях відіграється 5 питань, в півфінальних і бою за 3 місце - 7 питань, у фінальному бою - 9 питань.

4.5. При нічийному результаті в будь-якому з боїв фінального етапу бій триває до першого узяття питання.

## **6. Вимоги до організаторів**

5.1. Організатори змагань повідомляють освітні заклади про терміни проведення не пізніше ніж за тиждень до їх початку.

5.2. Організатори зобов'язані підготувати пакет якісних питань, а також належні умови проведення змагань.

## **7. Нагородження переможців**

За результатами інтелектуальної гри переможці нагороджуються дипломами департаменту освіти Житомирської міської ради за 1, 2, 3 місця в кожній віковій групі, а також кубком за 1 місце.

Команди-переможці мають право взяти участь у всеукраїнському чемпіонаті з інтелектуальної гри «Брейн - ринг».

## **8. Матеріальне забезпечення**

Витрати на проведення конкурсу відносяться на рахунок Житомирського міського центру науково-технічної творчості учнівської молоді та інших надходжень.

Додаток 1  
до Положення про міський  
чемпіонат  
з інтелектуальної гри «Брейн-ринг»

ЗАЯВКА  
на участь в міському чемпіонаті з інтелектуальної гри «Брейн-ринг»  
серед учнів ЗЗСО та ЗПО  
від \_\_\_\_\_

№	Прізвище, ім'я, по батькові	Рік народження	Клас	Вікова група
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Керівник делегації \_\_\_\_\_

Директор закладу \_\_\_\_\_

МП