УФК по Республике Марий Эл
Внутрен. № 07-01-08/242
«06» 02 2015 г.

УТВЕРЖДАЮ
Руководитель Управления
Федерального казначейства
по Республике Марий Эл

_____ В.А. Шашаев
06 февраля 2015 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении интеллектуальной игры «Брейн-ринг»

I. Общие положения

1.1. Интеллектуальная игра «Брейн-ринг» проводится в целях обеспечения взаимодействия Совета ветеранов и Молодежного совета Управления, а также в связи с 20-летием со дня образования Управления Федерального казначейства по Республике Марий Эл.

Организаторами являются Молодежный совет Управления Федерального казначейства по Республике Марий Эл и Совет ветеранов Управления Федерального казначейства по Республике Марий Эл при поддержке руководства Управления Федерального казначейства по Республике Марий Эл.

1.2. Настоящее Положение описывает правила интеллектуальной игры «Брейн-ринг», а также определяет некоторые общепринятые термины.

1.3. Соревнования по «Брейн-рингу» состоят из матчевых встреч (далее - «бои»). В каждом бою участвуют 2 команды.

1.4. Во время боя в составе команды может находиться не более 6 человек. Замены по ходу боя запрещены.

II. Проведение боя

2.1. Каждый бой состоит из одного вопросного раунда. В каждом вопросном раунде задается один вопрос.

2.2. Вопросы «Брейн-ринга» должны соответствовать игре «Что? Где? Когда?».

2.3. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в

отведённое время. Команды могут давать ответы по очереди, но не одновременно. В течение вопросного раунда команда может дать не более одного ответа.

2.4. Вопросы задаются ведущим. Он же оценивает правильность ответов команд.

2.5. Определение правильности ответов производится по аналогии с игрой «Что? Где? Когда».

2.6. Бой считается завершённым, когда ведущий объявляет его результат.

2.7. Интеллектуальная игра «Брейн-ринг» может завершаться в случае выполнения условий, указанных в пункте 3.2 или в случаях проведения 18 раундов.

III. Определение результатов боя

3.1. За правильный ответ давшая его команда получает 1 игровое очко (далее - «очки»).

3.2. Бои идут до набирания 6 очков одной из команд.

3.3. Победительницей боя объявляется команда, набравшая по сумме всех вопросных раундов большее количество очков.

IV. Брейн-система

4.1. Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется специальное устройство (далее - «брейн-система»). Функции брейн-системы описаны в последующих пунктах.

4.2. Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий начало времени вопросного раунда, отведённого для ответов (далее начало отведённого для ответов времени называется «запуском брейн-системы»).

4.3. Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий окончание времени вопросного раунда, отведённого для ответов. Желательно, чтобы брейн-система издавала звуковой сигнал раз в секунду в последние 5 секунд отведённого для ответов времени. В ином случае отсчёт последних 5 секунд должен производить ведущий или его ассистент.

4.4. Брейн-система должна давать командам возможность сигнализировать ведущему о готовности дать ответ. Как правило, эта функция реализуется в виде

периферийных устройств брейн-системы, располагающихся по одному у каждой команды (далее - «кнопок»).

4.5. В случае когда одна из команд просигнализировала о готовности дать ответ (далее - «нажала на кнопку»), брейн-система должна блокировать сигналы от другой команды до соответствующего действия ведущего или его ассистента.

4.6. Брейн-система должна отсчитывать время, отведённое для ответов на вопрос. Когда одна из команд нажимает на кнопку, брейн-система должна останавливать отсчёт времени до соответствующего действия ведущего или его ассистента.

4.7. Брейн-система должна давать ведущему или его ассистенту чёткую возможность определить, была ли кнопка нажата в отведённое для ответов время, до его начала или после его окончания.

V. Проведение вопросного раунда

5.1. Перед началом вопросного раунда ведущий или его ассистент приводит брейн-систему в исходное состояние, при котором отсчёт времени не производится, но нажатия кнопок регистрируются.

5.2. Началом вопросного раунда являются слова ведущего «вопрос номер», после которых ведущий объявляет номер вопроса.

5.3. После объявления номера вопроса ведущий зачитывает сам вопрос. Когда чтение вопроса окончено, ведущий произносит слово «время», после чего ведущий или его ассистент запускает брейн-систему. Промежуток между словом «время» и запуском брейн-системы не должен превышать 3 секунд.

5.4. В начале вопросного раунда обе команды имеют право ответа на вопрос текущего раунда.

5.5. Если команда нажала на кнопку после того, как ведущий объявил номер вопроса, но до запуска брейн-системы (далее такая ситуация называется «фальстартом»), то команда лишается права отвечать на текущий вопрос.

5.6. После запуска брейн-системы начинается отсчёт отведённого на ответы времени. Это время равно 60 секундам.

5.7. Если команда по ходу отведённого для ответов времени нажала на кнопку, она получает исключительное право дать ответ на вопрос. При этом ведущий или его ассистент останавливает отсчёт отведённого времени на брейн-системе и переводит систему в состояние, при котором она лишь регистрирует нажатия на кнопку другой команды. Далее ведущий указывает команду, получившую право дать ответ.

5.8. Команда, получившая право дать ответ, должна немедленно определить одного игрока, дающего ответ (далее - отвечающего игрока). Капитан команды может назвать ведущему отвечающего игрока. Отвечающий игрок должен немедленно дать ответ. Остальные игроки команды должны хранить молчание до окончания ответа и не имеют права каким-либо образом подсказывать отвечающему игроку.

5.9. Если команда нарушает какое-либо из правил пункта 5.8, то её ответ автоматически признаётся неправильным. Факт нарушения правил устанавливается ведущим.

5.10. Если команда дает правильный ответ, вопросный раунд заканчивается.

5.11. Если команда дает неправильный ответ, она лишается права ответа в текущем раунде. Если обе команды лишились права ответа, вопросный раунд заканчивается.

5.12. Если после неправильного ответа одна команда сохраняет право ответа, ведущий или его ассистент возобновляет отсчёт времени на брейн-системе (далее такая команда называется «перезапуском брейн-системы»).

5.13. После перезапуска брейн-системы устанавливается новое значение отведённого на ответы времени 20 секунд.

5.14. Если отведённое на ответы время истекло, вопросный раунд заканчивается.

5.15. Если ни одна команда не дала правильный ответ, ведущий объявляет его сразу же после окончания вопросного раунда. Ведущий может не объявлять правильного ответа и задать тот же самый вопрос в следующем раунде, но не более 2 раз.

VI. Состав комиссии

6.1. Для проведения интеллектуальной игры «Брейн-ринг» создается комиссия в составе:

Председатель: А.Ю. Астафьева, заместитель руководителя Управления.

Члены комиссии:

- С.И. Тарасов, заместитель руководителя Управления,
- Е.Н. Николаева, помощник руководителя Управления,
- Ю.П. Мустакимова, начальник юридического отдела Управления.

6.2. Комиссия следит за соблюдением требований настоящего Порядка во время проведения интеллектуальной игры «Брейн-ринг».

VII. Информационное обеспечение игры

7.1. Освещение результатов проведения интеллектуальной игры «Брейн-ринг» осуществляется на сайте Управления Федерального казначейства по Республике Марий Эл: mariy-el.roskazna.ru в разделе «Молодежная политика».