

**Положение**  
**о проведении интеллектуального турнира «Брейншейкер. Дружно по стопам народов Удмуртии»**  
**(Удмуртиысь калыкъёслэн пытытйзы)**  
**в рамках ежегодного этногастрономического**  
**фестиваля «Всемирный день пельменя»**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения интеллектуального турнира «Брейншейкер. Дружно по стопам народов Удмуртии» (Удмуртиысь калыкъёслэн пытытйзы) (далее - Турнир) в рамках ежегодного этногастрономического фестиваля «Всемирный день пельменя».

1.2. Организаторами Турнира (далее – Организаторы) являются:

- проект «ПроУдмуртию», при поддержке Президентского фонда культурных инициатив;
- Информационный центр по атомной энергии Ижевска;
- Министерство национальной политики Удмуртской Республики;
- БУ УР «Дом Дружбы народов».

1.3. Организаторы в целях обеспечения порядка проведения публичного мероприятия Турнира имеют право привлекать к его реализации представителей третьих лиц в соответствии с законодательством Российской Федерации.

**2. Цель и задачи конкурса**

2.1. Целью Турнира является:

- Содействие воспитанию гражданской позиции и патриотизма, стимулирование жителей Удмуртской Республики до 18 лет к познанию и изучению историко-культурного и природного наследия Удмуртии;
- Популяризация науки;
- Популяризация исторических, культурных и природных особенностей и достопримечательных мест Удмуртской Республики.

2.2. Задачами Турнира является:

- Формирование у населения интереса к истории и географии Удмуртской Республики;
- Расширение межрегиональных и международных отношений;
- Укрепление связей между городами и районами Удмуртской Республики;
- Совершенствование системы организации досуга, новых форм индивидуального и семейного отдыха;
- Популяризация этнокультурного наследия народов Удмуртской Республики;
- Гармонизация межнациональных отношений;
- Популяризация потенциала Удмуртской Республики, в том числе в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

**3. Сроки и место проведения**

3.1. Общие сроки проведения:

- с 24 января 2024 г. по 04 февраля 2024 г. до 20.00 регистрация всех желающих команд принять участие в Турнире;
- 29.01 и 30.01, 05.02 в 17.00 Турнир в формате оффлайн. Во все заявленный дни Турнира возможно онлайн присутствие команд в ИЦАЭ по адресу: [Ижевск, ул. Красноармейская, 109А, Ижевск](#) не более 9 команд, о своем желании необходимо сообщить заранее в заявке.
- 10 февраля 2024 г. (Центральная площадь г. Ижевска) - награждение победителей.

#### 4. Участники

4.1. Принять участие в Турнире могут индивидуальные команды из 3-6 человек с участниками в возрасте от 14 во главе с руководителем команды старше 18 лет.

#### 5. Условия участия

5.1. Для участия в Турнире необходимо:

5.1.1. Собрать и зарегистрировать команду через эл.почту [daur.100@yandex.ru](mailto:daur.100@yandex.ru) (отправить заявку Приложение 1). Для того чтобы мы могли отслеживать ваше прохождение Турнира и иметь возможность связаться с вами и при награждении победителей понимать состав команды. Команда должна состоять из 3-6 человек, регистрацию на участие осуществляет руководитель команды старше 18 лет (законный представитель одного из участников или представитель учебного, досугового учреждения). Обязательным условием проведения мероприятия является наличие технического специалиста площадки проведения, который обеспечит трансляцию для организации игры.

5.1.2. Команды со всех городов и населенных пунктов Удмуртской Республики собираются и играют онлайн. Для этого им необходимо установить на один компьютер программу TrueConf и в назначенный день проведения игры обеспечить видеотрансляцию всей команды.

5.1.3. Игры турнира традиционно включают в себя следующие компонента

Тур	Баллы	Время на обсуждение и запись ответа
<b>1. Квиз (10 вопросов)</b> - читает ведущий - контент: картинки, видео, аудио, текст	Верный ответ +1 балл. Нет ответа или не верный – 0 баллов.	30 сек
<b>2. Викторина</b> с выбором правильного варианта ответа (буквы) – 5 вопросов - читает ведущий - контент: картинки, видео, аудио, текст	Верный ответ +2 балла. Нет ответа или не верный – 0 баллов.	60 сек
<b>3. Хронограф</b> - три набора событий, которые нужно выстроить в правильной последовательности: - читает ведущий - контент: карточки с событиями	Верная на 100% последовательность +2 балла. Нет ответа или не верный – 0 баллов. Мах - 6 баллов.	60 сек
<b>4. Видео-вопрос</b> или аудио-вопрос. Известная цитата или пословица звучит на удмуртском языке, необходимо перевести на русский.	Верный ответ +3 балла. Нет ответа или не верный – 0 баллов.	60 сек

<b>5. Вопросы экспертов</b> - ведущий представляет эксперта - видеовопрос	Верный ответ +5 балла. Неверный/прочерк – счёт не меняется.	60 сек
Ведущий заполняет эфирное время, пока на месте заканчивается подведение итогов		

5.2.Обязательными условиями участия в Турнире являются соблюдение участником законодательства Российской Федерации и этичное отношение к людям.

5.3.Капитан команды проходит по QR-коду во время игры и заносит ответы на сайт, предложенный организаторами. Пользоваться справочными материалами запрещено, у остальных участников телефоны должны лежать на столе на беззвучном режиме.

## 6. Оценка и выбор победителей

6.1.По результатам всех игр выявляются три команды, набравшее большее количество баллов за одну игру, то есть в зачет идет лучший результат. Принять участие можно максимум 3 раза.

6.2. Победитель выбирается по результатам проведенных игр, путем подсчета набранных баллов.

6.3.Объявление результатов прохождения Квеста и награждение победителей состоится на Фестивале «Всемирный день пельменя» 10 февраля 2024 года. Всем Участникам, занявшим призовые места, вручаются дипломы и памятные призы от организаторов и партнеров фестиваля «Всемирный день пельменя». Всем участникам – сертификаты участника конкурса в электронном виде будут выложены в альбоме на странице фестиваля <https://vk.com/pelmenfest> не позднее 28 февраля 2024г.

6.3. Организатор оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в настоящее Положение.

**Форма заявки**

Заявка заполняется на фирменном бланке организации.

Название команды.

Откуда (Какое МО, Наименование учреждения (школа, доп. образование и т.п.).

1. Модератор, системный администратор площадки (технический специалист, который отвечает за оснащение площадки команды во время проведения мероприятия) - ФИО, телефон.
2. Руководитель команды - классный руководитель или ответственный родитель - ФИО, телефон, электронная почта.
3. Капитан команды (ФИО, телефон).
4. Участники команды - 5 человек (ФИО).
5. Участие оффлайн или онлайн.