

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор АНО «Ресурсный  
центр народов Прикамья»  
В. В. Бреокоткин  
« » 2021  
г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор  
БУ УР «Дом Дружбы  
народов»  
М. А. Шумихин  
« » 2021 г.

СОГЛАСОВАНО:  
И. о. министра  
национальной политики УР  
Л. Ю. Соковикова  
2021 г.

**Положение**  
**о проведении Республиканской молодёжной интеллектуальной 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 игра «ЭТНОэксперт» в онлайн формате (далее — Игра).

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 и организаторы**

Министерство национальной политики Удмуртской Республики;

Бюджетное учреждение Удмуртской Республики «Дом Дружбы народов»;

Автономная некоммерческая организация в сфере развития этнокультурных отношений и туризма «Ресурсный центр народов Прикамья»;

Социально ориентированная автономная некоммерческая организация «Центр содействия образовательным, просветительским и интеллектуальным проектам – Современное образование».

**Цели и задачи:**

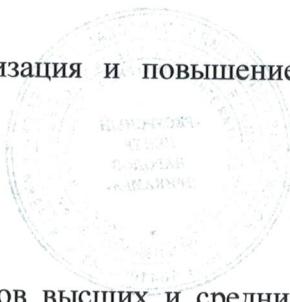
создание условий, направленных на изучение и сохранение этнокультурного наследия народов, проживающих на территории Удмуртской Республики;

стимулирование интереса молодежи к интеллектуальным играм;

расширение знаний учащихся об истории, традициях, культуре народов России;

популяризация интеллектуального досуга среди студентов;

создание условий межкультурного диалога, активизация и повышение интереса студентов к культурам других народов;  
профилактика экстремизма в молодёжной среде.



### **Участники:**

1.1. В Игре принимают участие команды студентов высших и средних учебных заведений, представляющие образовательные организации Удмуртии, в количестве 6 человек. Допускается к игре команда из 4х человек.

1.2. Все участники Игры 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. Не допускать по отношению к другим игрокам или участникам соревнований действий, провоцирующих их на нарушение правил или этических норм.

Общее количество участников Игры - 120 чел.

### **Оргкомитет:**

2.1. Оргкомитет Игры формируется Организаторами турнира.

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

### **Сроки проведения Игры**

3.1. Игра состоится 4 декабря 2021 года в 11.00 ч.

3.2. Для участия в Игре необходимо пройти регистрацию до 1 декабря 2021 года включительно. Регистрация по ссылке <https://forms.gle/dQBJCq7G9rdpyiHk6>

### **Условия проведения игры**

4.1. Игра проводится в соответствии с правилами, изложенными в настоящем Положении;

4.2. Оргкомитет гарантирует участие в турнире первым 20 командам, отправившим заявки;

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

4.4. После окончания приема заявок будет создан чат капитанов в социальной сети «ВКонтакте».

### **Порядок проведения турнира**

**5.1. Игровые задания состоят из 10 тем «Своей игры» с возможностью защитить и удвоить по две разные темы.**

5.2. Игра проводится 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 15 минут до начала игры.

5.3. Перед игрой участники могут распечатать бланк на 10 тем «Своей игры» (прилагается к рассылке настоящего Положения, либо отправляется по запросу команд).

5.4. В каждой теме пять 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.

5.5. В начале игры командам присваиваются постоянные номера, информация о которых публикуется в чате капитанов. Команда вводит этот номер, а также свое название, школу и класс в специальную Google-форму (необходим аккаунт Google), отправляет эти данные в игровое жюри и получает доступ к заполнению полей 10 тем игры. Едновременно на экран выводится поле для одной темы с опцией выбора – простая, удвоенная или защищенная. Не сделав такого выбора, невозможно перейти к следующей теме. Вместе с тем, после предоставления командам времени на размышления у них будет возможность вернуться к любой из своих тем и изменить в ней ответы или категорию. После каждой темы командам будет даваться минута на обсуждение, а по окончании чтения всех 10 тем дополнительные 5 минут на уточнение ответов и отправки их в игровое жюри.

5.6. Ссылка на Google-форму будет опубликована в чате капитанов команд перед игрой.

5.7. Для страховки команд на случай проблем со связью рекомендуется заполнить бумажный бланк идентично электронному, а по окончании чтения вопросов и после отправки электронной формы в игровое жюри сфотографировать бланк с двух сторон и отправить оба снимка на электронную почту оргкомитета (будет опубликована перед игрой в чате капитанов), с указанием команды, школы и класса. Произойти это должно не позднее времени начала чтения ответов на вопросы.

5.8. При этом игровое жюри при подсчете результатов команд будет отдавать приоритет данным на электронном бланке, а к подсчетам по фотографии оно будет

прибегать лишь в случае неполучения от команды ответов через интернет. Команда вправе не отправлять фотографию бумажного бланка в игровое жюри либо вообще не распечатывать и не заполнять его, полагаясь лишь на электронную форму сдачи ответов.

5.9. Давать ответы на электронном и бумажном бланке нужно в соответствии с порядковыми номерами тем и вопросов. Вместе с тем, можно оставлять незаполненными любое количество строк в бланке. Недопустимы двойные ответы, если они не предусмотрены заданием.

5.10. Команды в обязательном порядке должны удвоить и защитить по две разные темы. Если этого не сделано, то защищенными считаются первая и вторая тема (либо только первая), а удвоенными девятая и десятая (либо только десятая). Если у какой-то из этих тем уже есть дополнительная опция, то удвоение или защита переходят на ближайшую к ней. Если команда превысила лимит удвоений или защит, то таковыми являются только первые две темы.

5.11. Команда обязана вести свой подсчёт баллов (желательно по каждой теме отдельно) и по окончании игры сообщить полученную сумму игровому жюри. Если она совпадает с подсчётом оргкомитета, то результат считается подтверждённым. В случае разнотечений представитель оргкомитета связывается с командой для выяснения спорных моментов.

5.12. 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.

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

5.14. В ходе обсуждения заданий запрещается пользоваться любыми подсказками со стороны, а также справочной литературой, интернетом, компьютерами и другими электронными устройствами. Команда нарушившие это правило исключаются из числа участников турнира.

5.15. Техника может использоваться только для обеспечения трансляции игры и отправки ответов. Настоятельно рекомендуем, чтобы в игровом помещении не было посторонних людей.

## **Награждение**

6.1. По итогам республиканской молодёжной интеллектуальной онлайн-игры «ЭТНОЭксперт-2021» награждаются команды, занявшие первые три места.

6.2. Победитель, призеры и занятые места определяются по сумме набранных баллов на всех 10 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 любой защищенной теме
- 3) Лучшая сумма удвоенных тем
- 4) Лучший результат на первой теме
- 5) Лучший результат на последней теме
- 6) Наибольшее количество ответов за 50 баллов

6.3. В случае равенства всех вышеуказанных показателей, места распределяются в соответствии со временем подачи заявки на участие в турнире, где приоритет отдается командам сделавшим это ранее остальных.

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

## **6.5. Принципы зачета ответов**

### **Правильный ответ**

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

- совпадает с авторским ответом;
- удовлетворяет критериям зачета;
- является более точным, чем авторский ответ (например, свободен от ошибок, имеющихся в авторском ответе);
- может быть интерпретирован как развернутый 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 зачета, при которой он соответствовал бы всем условиям вопроса (включая личный опыт автора) или критериям зачета;
- он содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;
- он содержит дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;
- он содержит дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые фактические ошибки или противоречащую условиям вопроса;
- он отличается от авторского ответа грамматически, причем 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 зачете 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.

### **Сверка результатов**

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

7.2. Команда обязана вести свой подсчет баллов и по окончании игры сообщить полученную сумму игровому жюри. Если она совпадает с подсчетами оргкомитета, то результат считается подтвержденным. В случае разнотечений представитель оргкомитета связывается с командой для выяснения спорных моментов.

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

### **Права и обязанности ведущего**

8.1. Ведущий обязан:

- четко и громко читать вопросы, обеспечить хорошую слышимость вопросов всеми командами;
- своевременно и точно производить разбор ответов, аргументировано разъяснить командам принятые решения по зачету (незачету) ответов;
- организовать компьютерную обработку протокола Турнира;
- сохранять до объявления окончательных итогов Турнира ответы команд;
- обеспечить оперативное решение проблем, возникающих по ходу игры, для чего Ведущий имеет право привлекать в качестве консультантов членов Оргкомитета и руководителей команд.

8.2. Ведущий обязан поддерживать порядок на играх Турнира и имеет право объявлять командам и их представителям персональные предупреждения в следующих случаях:

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

8.3. К получившим более одного предупреждения, по согласованию с представителями Оргкомитета могут быть применены следующие санкции:

- условная дисквалификация;
- снятие команды с турнира.

### **Дополнительная информация:**

(3412) 63-10-88 – Михайлова Августина Юрьевна, методист отдела сопровождения проектов БУ УР «Дом Дружбы народов».

89827925636 – Широбокова Любовь Сергеевна, методист отдела по работе с муниципальными образованиями БУ УР «Дом Дружбы народов».