

УТВЕРЖДАЮ:

Исполняющий обязанности директора
унитарной некоммерческой организации
«Кубанский научный фонд»



В.Г. Гайдуков

«03» августа 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении научно-популярного онлайн-квиза «Мозгобойня»
в рамках фестиваля «НАУКА 0+ Кубань»**

1. Цель и задачи

1.1. Цель научно-популярного онлайн-квиза «Мозгобойня» в рамках фестиваля «НАУКА 0+ Кубань» (далее – Мероприятие) – популяризация научных знаний в обществе.

1.2. Задачи Мероприятия:

развитие навыков коллективной умственной работы в условиях ограниченного времени;

создание условий для интеллектуального развития представителей общеобразовательных организаций и профессиональных образовательных организаций Краснодарского края;

развитие интеллектуального потенциала, воспитание интереса к занятиям интеллектуальным творчеством;

популяризация научной деятельности через призму интеллектуального соревнования;

реализация инициативы «Наука рядом» в рамках Десятилетия науки и технологий в Российской Федерации.

2. Сроки и место проведения Мероприятия

Мероприятие пройдет 27 октября 2026 г. в онлайн формате на платформе: <https://live.rudagames.com/>.

Переключка команд с 10:30 до 11:00 часов. Начало Мероприятия в 11:00 часов.

3. Организатор и Направляющие стороны

3.1. Организатор Мероприятия – унитарная некоммерческая организация «Кубанский научный фонд» (далее – Организатор).

3.1.1. Организатор решает следующие задачи:

обеспечивает бесперебойную работу платформы, на которой проводится Мероприятие;

обеспечивает работу ведущего;
организует и проводит Мероприятие.

3.2. Направляющие стороны – общеобразовательные организации и профессиональные образовательные организации Краснодарского края (далее – Направляющие стороны).

3.2.1. Направляющие стороны решают следующие задачи:

подают заявку на участие в Мероприятии Организатору посредством онлайн-платформы;

формируют команды, обеспечивают участие команд в Мероприятии;

обеспечивают помещением, бесперебойным доступом в интернет и необходимым оборудованием команду, сформированную для участия в Мероприятии.

4. Участники

4.1. В Мероприятии принимают участие команды Направляющих сторон.

4.2. Состав команды – обучающиеся общеобразовательных организаций и профессиональных образовательных организаций, расположенных на территории Краснодарского края, в возрасте от 14 до 18 лет.

4.3. Численность команды – 8-10 человек.

4.4. В Мероприятии могут принять участие не более 1 команды от каждой Направляющей стороны. В случае если от одной Направляющей стороны подано несколько заявок, участие в Мероприятии принимает только та команда, чья заявка была подана раньше.

4.5. Количество команд ограничено. В Мероприятии одновременно могут участвовать не более 200 команд.

5. Порядок проведения Мероприятия

5.1. Мероприятие пройдет в форме командной онлайн-игры формата викторины.

Тематика Мероприятия – «История изобретений и научных открытий».

5.2. Для участия в Мероприятии ответственному лицу от Направляющей стороны необходимо подать коллективную заявку на участие команды посредством формы онлайн регистрации по ссылке: <https://corp.rudagames.com/nayka0>.

5.2.1. Организатором по первенству направления заявок формируется список из не более 200 команд, допущенных к участию в Мероприятии.

5.2.2. В случае отказа команды и/или невозможности ее участия в Мероприятии, ее место занимает команда, следующая за ней в списке (201-я, 202-я, 203-я и так далее).

5.2.3. В случае произведения замены команды-участницы Мероприятия Организатор уведомляет следующую по списку команду не позднее чем за 24 часа до начала Мероприятия и направляет ссылку на подключение.

5.3. После осуществления регистрации ответственному лицу от Направляющей стороны, производившему регистрацию команды, будет направлена ссылка на Мероприятие по адресу электронной почты, указанному в заявке. Дополнительно ссылка будет продублирована за 1 час до начала Мероприятия.

5.4. Команды играют одновременно в режиме реального времени. Для участия в Мероприятии каждой команде потребуется помещение со стабильным интернетом, устройство для воспроизведения прямой трансляции (компьютер/ноутбук/планшет/смартфон). Желательна организация трансляции на большом экране при помощи проектора/телевизора.

5.5. Команды и необходимое оборудование должны быть готовы за 30 минут до начала Мероприятия.

5.6. Каждой команде необходимо выбрать капитана.

5.6.1. В функции капитана входит:

внесение ответов команды в электронные бланки ответов;

подача апелляций, в случае их возникновения.

5.6.2. Желательно, чтобы капитан играл с отдельного устройства – компьютера или ноутбука. Это значительно упростит процесс занесения ответов.

5.7. Мероприятие состоит из 7 интерактивных игровых туров, по 7 вопросов в каждом. В каждом туре применены различные игровые механики.

5.8. За каждый правильный ответ в турах 1-6 команда получает 1 балл, за неправильный ответ – 0 баллов.

5.9. В ходе первых шести туров ведущий зачитывает по 7 вопросов. Каждый вопрос транслируется на экране в течение 25 секунд. По окончании каждого тура (после озвучивания 7 вопроса) ведущий еще раз зачитывает все вопросы.

После этого ведущий объявляет время равное 50-100 секундам для обсуждения вопросов и занесения ответов в бланк. В случае если капитан команды не нажимает кнопку «отправить ответы» по истечении 50-100 секунд, они автоматически отправляются в обработку экспертам.

5.10. 7 тур – блиц. В туре также разыгрываются 7 вопросов, которые озвучиваются ведущим. Вопросы показываются на экране в течение 15 секунд. По окончании тура вопросы не остаются на экране и не дублируются ведущим. На обдумывание, обсуждение и запись ответов команде дается 50 секунд. В случае если капитан команды не нажимает кнопку «отправить ответы» по истечении 50 секунд, они автоматически отправляются в обработку экспертам.

В бланке ответов напротив каждого ответа будет доступно дополнительное окно. Отвечая на вопрос, команда может поставить в дополнительном окне галочку, тогда в случае правильного ответа она заработает 2 балла. Однако в случае неправильного ответа команда теряет 2 балла от общей суммы заработанных в ходе игре баллов. Если команда решит не пользоваться дополнительным окном, за правильный ответ она получит

1 балл, за неправильный ответ 1 балл отнимается.

5.11. После каждого тура ведущий озвучивает правильные ответы. Они также дублируются на экране трансляции.

5.12. После обработки ответов каждого тура на экране трансляции обновляется рейтинг команд.

5.13. Победителем Мероприятия становится команда, заработавшая наибольшее количество баллов. В случаях, когда две и более команд набрали одинаковое количество баллов, выше в турнирной таблице оказывается команда, набравшая в последнем туре больше баллов. Если и в данном случае результаты идентичные, то сравниваются баллы, набранные в предыдущих турах (сначала в 6-ом, потом в 5-ом и так далее). Аналогично определяются команды, занявшие 2 и 3 места.

5.14. Подсчет баллов осуществляется экспертами в режиме реального времени. Формирование игрового рейтинга осуществляется автоматически посредством программы, интегрированной в игровую платформу. Вероятность математической ошибки при подсчете баллов исключена.

5.15. Решение о принятии или не принятии ответа (в случае если ответ данный участниками не в точности совпадает с ответом, озвученным ведущим) принимается экспертами Мероприятия.

6. Апелляции

6.1. Команда имеет право подать апелляцию, если считает, что эксперт не принял верный ответ.

6.2. В обработанном бланке появится кликабельный пункт «Апелляции», после нажатия на него всплывет окно, в котором необходимо обосновать, почему ответ необходимо засчитать.

6.3. Одна апелляция подается на один вопрос.

7. Технические аспекты Мероприятия и поддержка

7.1. В случае если команда играет с компьютера – бланк для ответов располагается справа от трансляции.

7.2. В случае если команда играет со смартфона – бланки ответов располагаются ниже экрана трансляции.

7.3. Если команда готова сдать ответы, она может не дожидаться окончания времени на таймере и нажать кнопку «Отправить ответ».

7.4. Если капитан не успел нажать на кнопку «Отправить ответ» по истечению таймера, бланки отправляются автоматически.

7.5. В случае возникновения проблем технического характера, влияющих на игру, необходимо обратиться в чат технической поддержки. Чат технической поддержки располагается в нижнем правом углу.

7.6. Под экраном трансляции располагается общий командный чат. В нем команды могут общаться друг с другом в перерывах между турами, когда бланки для ответов не выданы или уже собраны. Цветом в чате будут выделены

сообщения организаторов.

7.6.1. В чате запрещается оставлять сообщения, содержащие подсказки, ответы на вопросы, ненормативную лексику, оскорбительную информацию, другие запрещенные законодательством Российской Федерации сведения, а также информацию, противоречащую нравственным началам и общепризнанным ценностям.

7.6.2. При нарушении правил чата команда получает штраф – 1 балл от общего рейтинга команды. При этом модератором чата команде выносится предупреждение. При повторном нарушении правил чата команда дисквалифицируется.

7.7. В целях оперативного взаимодействия с участниками, решения возникающих вопросов, консультирования по техническим аспектам проведения Мероприятия Организатор создает чат в мессенджере «Telegram», в который включаются ответственные за регистрацию команд от Направляющих сторон и представители Организатора.

8. Ограничения

8.1. Направляющие стороны и участники Мероприятия не имеют права осуществлять запись Мероприятия, использовать фрагменты, раскрывающие тексты вопросов и ответов викторины, а также другие произведения, применяемые в Мероприятии, так как они защищены авторским правом.

8.2. Направляющие стороны и участники Мероприятия не имеют права изменять, декомпилировать, дизассемблировать, дешифровать и производить иные действия с содержанием и компонентами Мероприятия с целью получения информации о реализации алгоритмов, используемых в игре, а также создавать производные продукты с использованием элементов Мероприятия.

8.3. Запрещается извлечение, копирование и использование вне Мероприятия его содержательных элементов, таких как: текст, произведения графики и дизайна, фотографии, видеофрагменты, анимационные эффекты, фрагменты фонограмм и музыкальных произведений и т.д.

8.4. В случае нарушения Направляющими сторонами и/или участниками Мероприятия раздела 8 настоящего положения предусмотрена ответственность в соответствии с действующим законодательством в области защиты интеллектуальных прав на территории Российской Федерации.

9. Награждение участников

9.1. Награждение победителей и призеров Мероприятия осуществляется Организатором в рамках закрытия фестиваля «НАУКА 0+ Кубань», 30 октября 2026 г. по адресу: г. Краснодар, ул. Северная, 405, - 1 этаж, большой зал ИЦ «Аквариум».

9.2. В награждении могут принять участие как команды в полном составе, так и представители Направляющих сторон.

9.3. Участники Команд, занявших 1, 2 и 3 места, награждаются

дипломами в рамках, а также комплектами сувенирной продукции фестиваля «НАУКА 0+ Кубань».

Команды, занявшие 4-10 места, будут также отмечены сертификатами участника и комплектами сувенирной продукции фестиваля «НАУКА 0+ Кубань».

Начальник отдела
по организации массовых мероприятий
и информационному сопровождению



А.В. Сафонова