



РЕШЕНИЕ

5 мая 2021 года

№ 7/1-5

р.п. Чишмы

О проведении районной интеллектуальной игры «Софиум» по вопросам избирательного права и избирательного процесса в рамках проведения мероприятий, посвященных Дню молодого избирателя

Руководствуясь распоряжением Председателя ЦИК России от 11.12.2020 года № 237-р «О проведении в субъектах Российской Федерации мероприятий, посвященных Дню молодого избирателя», письмом секретаря ЦИК России от 23.12.2020 года № 01-13/24506, в соответствии с Планом мероприятий по повышению правовой культуры молодых и будущих избирателей на 2021 год, утвержденным решением территориальной избирательной комиссии муниципального района Чишминский район от 29 января 2021 года № 3/4-5, в целях формирования у подрастающего поколения активной гражданской позиции, привлечения к участию в выборах, повышения интереса будущих избирателей к избирательному процессу территориальная избирательная комиссия муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан решила:

1. Провести 16 мая 2021 года районную интеллектуальную игру «Софиум» по вопросам избирательного права и избирательного процесса в рамках проведения мероприятий, посвященных Дню молодого избирателя среди обучающихся 10-х классов общеобразовательных учреждений муниципального района Чишминский район.

2. Утвердить Положение о проведении районной интеллектуальной игры «Софиум» по вопросам избирательного права и избирательного процесса (приложение № 1).

3. Утвердить состав жюри по подведению итогов районной интеллектуальной игры «Софиум» по вопросам избирательного права и избирательного процесса (приложение № 2).

4. Направить настоящее решение в МКУ Управление образования муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан.

5. Настоящее решение разместить на странице территориальной избирательной комиссии муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан сайта «Вестник Центральной избирательной комиссии Республики Башкортостан», на сайте муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан в разделе «ТИК».

6. Контроль за исполнением настоящего решения возложить на секретаря территориальной избирательной комиссии муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан Пугасей А.И.

Председатель

Э.Ф. Сулейманова

Секретарь

А.И. Пугасей

УТВЕРЖДЕНО
решением территориальной
избирательной комиссии муниципального
района Чишминский район
Республики Башкортостан
от 5 мая 2021 года № 7/1-5

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении районной интеллектуальной игры «Софиум» по вопросам
избирательного права и избирательного процесса

1. Общие положения

1.1. Районная интеллектуальная игра «Софиум» по вопросам избирательного права и избирательного процесса в рамках проведения мероприятий, посвященных Дню молодого избирателя (далее – интеллектуальная игра) проводится территориальной избирательной комиссией муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан (далее - Комиссия) при содействии МКУ Управление образования муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан, МАУК Чишминская районная межпоселенческая библиотека.

1.2. Организационное и методическое обеспечение проведения интеллектуальной игры, подведение ее итогов осуществляет Комиссия при участии представителей МКУ Управление образования муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан, МАУК Чишминская районная межпоселенческая библиотека.

1.3. Интеллектуальная игра проводится 16 мая 2021 года.

1.4. Для осуществления проверки и оценки выполненных участниками заданий интеллектуальной игры формируется жюри. В состав жюри входят члены территориальной избирательной комиссии муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан, представители МКУ Управление образования муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан, МАУК Чишминская районная межпоселенческая библиотека.

1.5. Основные цели и задачи интеллектуальной игры:

- выявление и развитие у обучающихся творческих способностей и интереса к правовым дисциплинам, повышение правовой культуры будущих избирателей, а также мотивации к получению и совершенствованию знаний в области избирательного права и избирательного процесса;

- распространение и популяризация знаний в области избирательного права и избирательного процесса.

2. Участники и порядок проведения интеллектуальной игры

2.1. Участниками интеллектуальной игры являются обучающиеся 10-х классов общеобразовательных учреждений муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан.

2.2. Интеллектуальная игра проводится на базе МАУК Чишминская районная межпоселенческая библиотека по адресу: р.п. Чишмы, ул. Чернышевского, д. 13а.

2.3. Интеллектуальная игра представляет собой соревнование, предусматривающее выполнение комплексного задания, нацеленного на демонстрацию знаний и умений, творческих способностей с учетом времени его выполнения.

2.4. Интеллектуальная игра проводится в два тура:

первый тур – в форме 20 тестовых вопросов (по 1 баллу за каждый правильный ответ);

второй тур – устная защита решения ситуационной задачи (оценка – до 10 баллов). Учитывается соответствие нормам избирательного законодательства, аргументированность, оперативность, четкость и оригинальность.

Баллы, полученные участниками игры за выполненные задания каждого тура, жюри заносит в итоговую таблицу.

2.5. Перед началом интеллектуальной игры член жюри проводит инструктаж участников по технике безопасности и порядку проведения игры: информирует о продолжительности каждого тура игры, порядке подачи апелляций, порядке подведения итогов.

2.6. Родитель (законный представитель) несовершеннолетнего обучающегося, заявившего о своем участии в Конкурсе, в письменной форме подтверждает ознакомление с настоящим Положением и предоставляет в Комиссию согласие на обработку персональных данных своего несовершеннолетнего ребенка (приложение к настоящему Положению).

3. Проведение первого тура интеллектуальной игры

3.1. Первый тур интеллектуальной игры проходит в форме тестирования, на которое отводится 20 минут.

3.2. Перед началом тестирования член жюри выдает участникам бланки тестовых заданий, в которых участники должны выбрать один или несколько ответов из предложенных вариантов.

3.3. Во время тестирования участникам запрещается общаться друг с другом.

3.4. Во время тестирования все организационные вопросы участники должны задавать вслух. Члены жюри должны оглашать ответ таким образом, чтобы все участники, находящиеся в помещении, могли его услышать.

Консультирование участников относительно способа и по существу решения заданий не допускается.

3.5. По завершении выполнения тестовых заданий или по истечении времени, отведенного на их выполнение, участники сдают бланки тестовых заданий членам жюри для проверки.

3.6. По итогам тестирования жюри составляет ранжированный список (по мере убывания набранных баллов). Ранжированный список оглашается членом жюри.

3.7. После обнародования результатов первого тура, но не позднее чем через 10 минут участник может запросить у жюри свои бланки тестовых заданий для ознакомления.

3.8. Участник может подать апелляцию по итогам первого тура. Время рассмотрения апелляций участников не может превышать 20 минут.

3.9. По результатам рассмотрения апелляций итоги первого тура могут быть уточнены. Уточненный ранжированный список оглашается незамедлительно.

4. Проведение второго тура интеллектуальной игры

4.1. Участники, набравшие по итогам первого тура 15 баллов и более, становятся участниками игры на игровом поле (далее – игроки).

Участники, набравшие 14 баллов и менее, играют в зале (далее – болельщики).

4.2. В случае если по итогам первого тура никто из участников не набрал 15 и более баллов, жюри принимает решение о распределении участников по результатам тестирования высшего балла.

4.3. Перед началом игры член жюри объясняет правила участия в ней.

4.4. Игра проводится по раундам. В раунде принимают участие, как правило, три игрока. Состав игроков в каждом раунде формируют члены жюри.

4.5. Во время проведения раунда участники не имеют права покидать аудиторию.

4.6. Игровое поле состоит из трех дорожек. Первая дорожка состоит из четырех квадратов, вторая – из трех квадратов, третья – из двух квадратов.

4.7. Игрок, набравший по результатам первого тура наибольшее количество баллов, имеет право первым выбрать одну из трех дорожек. Если игроки имеют одинаковое количество баллов, жюри проводит жеребьевку.

4.8. Раунд начинает игрок, стоящий на первой дорожке: выбирает конверт с ситуационной задачей и по команде члена жюри приступает к ее решению.

4.9. На подготовку решения ситуационной задачи дается 30 секунд. Защита решения ситуационной задачи осуществляется устно в течение 2 минут. После завершения ответа участника конверт с ситуационной задачей выбирает игрок на следующей дорожке. Перемещение игроков по игровому полю происходит после команды жюри.

4.10. Максимальное количество баллов, присуждаемых участнику на любой из дорожек, не может превышать десяти. Баллы распределяются следующим образом:

на первой дорожке игрок должен решить четыре задачи, допускается два неправильных ответа. За каждый правильный ответ игрок получает по 2,5 балла, за неправильный ответ баллы не начисляются;

на второй дорожке участник должен решить три задачи, допускается один неправильный ответ. За правильный ответ на первую задачу участник получает 3 балла, за правильный ответ на вторую и третью задачи – по 3,5 балла, за неправильный ответ баллы не начисляются;

на третьей дорожке участник должен решить две задачи без возможности ответить неправильно. За каждый правильный ответ участник получает по 5 баллов.

4.11. После каждого ответа жюри проставляет баллы в ведомость результатов выполнения заданий второго тура интеллектуальной игры.

4.12. Игрок, имеющий на своей дорожке один неправильный ответ, получает право решить ситуационную задачу, которую решил неверно другой игрок. За правильный ответ начисляется 1 балл.

4.13. Если ни один из игроков на игровом поле не решил ситуационную задачу, право ее решения передается болельщикам. За правильный ответ присуждается 1 балл. Общее количество баллов, набранных болельщиком в зале, не может превышать десяти.

4.14. Раунд заканчивается после того, как последний из игроков завершил прохождение своей дорожки.

4.15. Для начала следующего раунда член жюри приглашает следующую тройку игроков.

4.16. После того как все игроки завершили прохождение дорожек, жюри объявляет о завершении второго тура интеллектуальной игры.

4.17. Баллы, полученные участниками по результатам второго тура, заносятся в сводную ведомость результатов выполнения заданий первого и второго туров интеллектуальной игры.

4.18. После завершения второго тура член жюри оглашает ранжированный список участников (по мере убывания набранных баллов).

4.19. После обнародования результатов второго тура, но не позднее чем через 10 минут участник может подать апелляцию. Время рассмотрения апелляций участников не может превышать 20 минут.

4.20. По результатам рассмотрения апелляций итоги второго тура могут быть уточнены. Уточненный ранжированный список оглашается членом жюри незамедлительно.

4.21. По завершении второго тура игры жюри формирует рейтинг участников интеллектуальной игры на основании сводной ведомости результатов выполнения заданий первого и второго туров интеллектуальной игры.

5. Порядок подведения итогов интеллектуальной игры

5.1. Победители и призеры интеллектуальной игры «Софиум» определяются жюри на основании протокола, исходя из количества набранных участниками игры по итогам двух туров баллов.

5.2. Победителем (1 место) и призерами (2 место и 3 место) интеллектуальной игры «Софиум» становятся участники, набравшие максимальное число баллов по итогам двух туров соответственно.

5.3. В случае, если по итогам двух туров участники получили равное количество баллов, преимущество имеет участник, получивший большее количество баллов за участие во втором туре. Если и в этом случае нельзя определить победителя, между кандидатами на призовое место проводится блицтурнир по вопросам избирательного права. Участники блицтурнира поочередно отвечают на вопросы члена жюри до первого неверного ответа.

5.4. Жюри своим решением определяет победителя и призеров интеллектуальной игры «Софиум», награждает их Дипломами и памятными призами.

5.5. Участники игры - болельщики, получают Благодарность территориальной избирательной комиссии муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан за участие в интеллектуальной игре «Софиум».

5.6. Решение об итогах интеллектуальной игры «Софиум» утверждается решением территориальной избирательной комиссии муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан.

5.7. Информация об итогах интеллектуальной игры «Софиум» будет опубликована на сайте муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан в разделе «ГИК» и направлена в Центральную избирательную комиссию Республики Башкортостан для размещения на сайте Вестник Центральной избирательной комиссии Республики Башкортостан (www.cikrb.ru).

Приложение № 2

УТВЕРЖДЕН
решением территориальной
избирательной комиссии муниципального
района Чишминский район
Республики Башкортостан
от 5 мая 2021 года № 7/1-5

Состав жюри
районной интеллектуальной игры «Софиум» по вопросам избирательного
права и избирательного процесса в рамках проведения мероприятий,
посвященных Дню молодого избирателя

Председатель

Сулейманова Эльвира Флюоровна, председатель территориальной
избирательной комиссии муниципального района Чишминский район
Республики Башкортостан

Члены жюри

Пугасей Алсу Ильгизевна, секретарь территориальной избирательной
комиссии муниципального района Чишминский район Республики
Башкортостан

Нельде Надежда Анатольевна, член территориальной избирательной комиссии
муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан

Максютова Альмира Алямовна, методист МКУ Управление образования
муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан (по
согласованию)

СОГЛАСИЕ

**на обработку персональных данных законного представителя участника
районной интеллектуальной игры «Софиум» по вопросам избирательного права и
избирательного процесса в рамках проведения мероприятий, посвященных Дню
молодого избирателя**

Я, _____,
(фамилия, имя, отчество родителя/опекуна полностью)

являясь родителем (законным представителем) _____

_____,
(фамилия, имя, отчество ребенка/подопечного полностью)

домашний адрес (с индексом): _____

мобильный телефон: _____,

класс обучения: _____,

место учебы в настоящее время: _____,

в соответствии с требованиями статьи 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» настоящим подтверждаю свое согласие на предоставление и обработку следующих персональных данных моего ребенка/подопечного организаторам конкурса сочинений (далее – конкурс) в целях участия в конкурсе:

фамилии, имени, отчества, класса, места учебы, домашнего адреса, контактного телефона, результатов участия в конкурсе, с целью размещения результатов на сайте муниципального района Чишминский район Республики Башкортостан в разделе «ТИК» в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», для информационных печатных материалов, организации выставок.

Предоставляю организаторам право осуществлять все действия (операции) с персональными данными моего ребенка/подопечного, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление (с использованием автоматизированных средств и без использования средств автоматизации).

Также я разрешаю организаторам производить фото- и видеосъемку моего ребенка/подопечного, безвозмездно использовать эти фото, видео и информационные видеоматериалы во внутренних и внешних коммуникациях, связанных с проведением конкурса. Фотографии и видеоматериалы могут быть скопированы, представлены и сделаны достоянием общественности или адаптированы для использования любыми средствами массовой информации и любым способом, в частности в буклетах, видео, в информационно–телекоммуникационной сети «Интернет» и т.д. при условии, что произведенные фотографии и видео не нанесут вред достоинству и репутации моего ребенка/подопечного.

Согласие действует с даты подписания до письменного отзыва, но не ранее окончания конкурса.

Дата:

« _____ » мая 2021 г. _____ / _____
(подпись) (расшифровка)