

СОГЛАСОВАНО:
Заместитель начальника
Управления по культуре,
молодёжной политике и спорту
Копылов И.В.
«25» августа 2021 г



УТВЕРЖДАЮ:

И. О. Директора
МБУ ЦО РМ «ГМЦ»
Лушина Е. А.
«25» августа 2021 г

ПОЛОЖЕНИЕ

О проведении интеллектуальной игры для работающей молодёжи
«IQ project»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели и задачи, порядок проведения, критерии отбора команд, участвующих в интеллектуальной игре «IQ project» (далее - Игра).

1.2. Основной целью проведения Игры является создание условий для проявления интеллектуально-творческого потенциала работающей молодёжи городского округа Сухой Лог.

1.3. Задачи проведения Игры:

Пропаганда интеллектуальных игр и развлечений как действенной формы саморазвития и проведения познавательного досуга молодёжи

Формирование сообщества интеллектуально одарённой молодёжи

Привлечение внимания всех заинтересованных лиц к потребностям молодёжи в повышении своего интеллектуального уровня

Совершенствование умственных действий молодёжи, развитие образного и логического мышления, вербального интеллекта молодёжи.

2. Место и время проведения

2.1. Игра проводится 25 сентября 2021 года. Место проведения: Гастропаб «Гости» (г. Сухой Лог, ул. Артиллеристов, 44). Сбор команд, начало повторной регистрации в 11:00, начало игры в 12:00

3. Условия проведения

3.1. Участники приходят на игру в защитных масках и перчатках, и имеют при себе дезинфицирующие средства (гели, влажные салфетки и др.)

4. Участники

4.1. К участию в интеллектуальной игре «IQ project» приглашаются представители предприятий, организаций и учреждений городского округа Сухой Лог от 18 до 35 лет, объединённые в сборные команды.

4.2. Если команда состоит из пяти человек, то допускается участие в Игре одного из членов команды в возрасте старше 35 лет, если в команде шесть человек – 2 человека старше 35 лет, при составе до четырёх человек включительно, все участники должны быть в возрасте от 18 до 35 лет.

4.3. Состав каждой команды – не более шести человек. Команда возглавляется капитаном, у команды должно быть название. Запрещено использование любой техники, имеющей доступ к Интернету, а также позволяющей вести вычисления.

4.4. Для участия в Игре необходимо подать заявку по установленной форме (Приложение) до 20 сентября 2021 г. Включительно. Заявка на участие представляется в электронном виде (e-mail omr-sl@mail.ru с пометкой «Интеллектуальная игра») или в печатном виде по адресу: ул. Юбилейная, д. 2 (ДК «Кристалл»), 2 этаж, МБУ ПО РМ «ГМЦ». Максимальное количество команд: 8. Организаторы оставляют за собой право изменить количество команд-участников Игры.

4.5. Если выяснится, что в составе команды участвовали незаявленные игроки или игроки, не отвечающие требованиям Приложения, результаты команды в играх аннулируются (с пересчётом результатов остальных команд).

5. Схема проведения каждого этапа игры

5.1. Интеллектуальная игра состоит из двух частей:

Домино (продолжительность 1 час)

Супер викторина (1.5 часа)

Каждая часть проходит по своей схеме. Перерыв между «Домино» и «Супер викториной» составляет 15 минут

5.2. В рамках этапа «Домино» предполагаются следующие правила:

Все команды участвуют в игре одновременно и отвечают письменно на специальных бланках для ответов

Продолжительность игры составляет – 1 час

Количество комплектов задач определяется из расчёта 1 комплект на 8 команд

Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор

Каждая из 28 задач имеет свою стоимость согласно распределению баллов на доминошках (0-0, 0-1, 0-2, ... 4-6, 5-5, 5-6, 6-6).

Каждая команда получает изначально две задачи с суммарной стоимостью не более 7 баллов случайным образом из банка задач, который находится у жюри (каждая задача каждого комплекта – в одном экземпляре). После этого, при сдаче ответа вместе с условием задачи команда самостоятельно берёт себе новую задачу. При этом у команды на руках всегда две задачи за исключением ситуаций, возникающих к концу игры, когда команде не хватает задач. При наличии у команды более двух карточек с условиями задач она наказывается штрафным баллом, лишние карточки при этом отбираются

На каждую задачу (кроме 0-0) команда может дать ответ только два раза.

Если сразу дан верный ответ или решение, то команда получает полное суммарное количество баллов соответствующей доминошки. Если же с первого раза даны неверный ответ или решение, то в протокол ставится 0 баллов, и со второй попытки (после взятия этой задачи в будущем) за верное решение команда сможет получить только большую часть баллов доминошки. После двух неудачных попыток задача больше не принимается, а команда наказывается штрафом, равным меньшей части баллов доминошки. Невозможность в будущем решать командой задачу со штрафом в 0 баллов отмечается в протоколе желтым цветом (карточкой)

Задача 0-0 при верном решении с первой попытки даёт 10 баллов, если же решение неверное, то задача больше не принимается, по ней команда получает 0 баллов и жёлтую карточку.

Если команда не может решить задачу или не хочет давать по ней ответ, то она может её «сбросить», т.е. сдать в жюри без получения полагающегося штрафа (в этом случае команда должна сдать листочек, на котором ответ не указывается, записывается слово «сброс»). При этом команда может взять себе эту задачу в будущем, если по ней у команды ещё 0 баллов и нет жёлтой карточки, в случае второй попытки команде оставляются 0 баллов и даётся жёлтая карточка.

Если команда ошибочно взяла задачу, которую решала ранее и уже получила по ней соответствующий нулевой балл или жёлтую карточку, то она наказывается одним штрафным баллом. Сдаёт эту задачу в жюри и берёт себе новую.

Все штрафные баллы выставляются в графе «штраф».

Ответ на задачу команда указывает на специальном бланке. В случае неверного оформления бланка ответа (отсутствие названия команды, цены

задачи, зачёркнутый текст, грязный неаккуратный листок для ответа) команда наказывается штрафным баллом.

Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все 28 задач.

Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков. Дополнительные показатели не предусмотрены

5.3. В рамках этапа «Супер викторина» предполагаются следующие правила:

Все команды участвуют в игре одновременно и отвечают письменно на специальных бланках для ответов.

Продолжительность игры составляет 1.5 часа

Игра состоит из 10 блоков, каждый из которых посвящён определённой тематике (математика, литература, музыка, телевидение, география, химия, биология....).

На выполнение каждого задания командам отводится определённое время

Два раза команды будут предупреждены об оставшемся времени. После третьего раза у команды будет ровно 30 секунд, чтобы принести бланки с ответами членам жюри.

Ответы, сданные после срока, не проверяются

Ответ должен быть написан без грамматических и орфографических ошибок.

Проверка верных ответов происходит после каждого блока.

Команда может быть оштрафована за нарушение данных правил

Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков.

Дополнительные показатели не предусмотрены.

6. Организационный комитет

6.1. Все вопросы по организации Игры и все споры, возникшие в процессе проведения мероприятия, решает организационный комитет (далее - Оргкомитет), в состав которого входят специалисты МБУ ПО РМ «ГМЦ».

6.2. Решения Оргкомитета являются окончательными.

6.3. За нарушение Положения, регламента или неисполнение решений Оргкомитета, Оргкомитет имеет право применить к нарушителям следующие санкции: предупреждение, аннулирование регистрации, аннулирование результатов, дисквалификация.

6.4. Контакты:

Корчинская Дарья Викторовна, специалист по работе с молодёжью «Городской молодёжный центр» г. Сухой Лог, тел 8 (34373) 3-31-23

7. Подведение итогов и награждение

7.1. Оргкомитет разрабатывает критерии оценки работы участников игр, формирует оценочную базу каждого этапа и всей игры в целом.

7.2. Оргкомитет выполняет функцию жюри Игры, оценивая и выставляя баллы за ответы команд, формируя итоговый протокол.

7.3. Итоги интеллектуальной игры оглашаются после окончания последнего этапа.

7.4. Победитель определяется по результатам игры

7.5. Победитель награждается кубком интеллектуальной игры, дипломом. Кубок победителя присуждается команде-победителю.

7.6. Все участники получают сертификаты участников.

8. Финансирование

8.1 Финансирование мероприятия осуществляется за счёт бюджетных средств МБУ ПО РМ «ГМЦ», возможно привлечение спонсорских средств.

Приложение №1
К Положению о проведении
Интеллектуальной игры «IQ progest»

Заявка

На участие в интеллектуальной игре для рабочей молодёжи «IQ progest» среди
работающей молодёжи 25 сентября 2021 г.

Название команды _____

Предприятие _____ (организация, _____ учреждение)

Руководитель _____

Контактный телефон _____

e-mail _____

	Участник, ФИО (указать капитана)	Возраст (полных лет)
1		
2		
3		
4		
5		
6		