

СОГЛАСОВАНО

Проректор

по воспитательной работе

УО «Гродненский государственный

медицинский университет»

«___» _____ 2020 г.

И.П. Богданович

СОГЛАСОВАНО

Директор

УО «Гродненский государственный
областной Дворец творчества детей и
молодёжи»

«___» _____ 2020 г.

Т.В.Осмоловская

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении новогодней интеллектуальной игры «ScienceQuiz»

1. Общие положения игры

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения интеллектуальной игры «ScienceQuiz» (далее игра).

1.2. Основные задачи игры:

- развитие новых форм интеллектуального содержательного досуга молодежи;
- стимулирование развития интеллектуальных и познавательных возможностей студенческой молодежи;
- популяризация деятельности Молодёжного Совета (парламента) при Национальном Собрании Республики Беларусь, Молодёжного Совета (парламента) при Гродненском областном Совете депутатов.

2. Время и место проведения игры

Интеллектуальная игра «ScienceQuiz» проводится 21 декабря 2020 года в выставочном зале УО «Гродненский государственный областной Дворец творчества детей и молодёжи» (Коложский парк, 1, г.Гродно) с 18.00 до 20.00.

3. Руководство организацией и проведением игры

3.1. Организаторами игры являются Совет студенческого самоуправления лечебного факультета УО «Гродненский государственный медицинский университет», Молодёжный совет (парламент) при Национальном Собрании Республики Беларусь, Молодёжный совет (парламент) при Гродненском областном Совете депутатов, УО «Гродненский государственный областной Дворец творчества детей и молодёжи», Первичная профсоюзная организация студентов УО «ГрГМУ», первичная организация ОО «БРСМ» с правами районного комитета УО «ГрГМУ».

3.2. Для подготовки и проведения игры формируется организационный комитет из представителей организаторов.

3.3. Общее руководство игры возлагается на оргкомитет.

Оргкомитет:

- координирует работу по подготовке и проведению игры;
- осуществляет сбор заявок для участия в игре;
- взаимодействует с заинтересованными структурами и организациями по вопросам безвозмездной (спонсорской) помощи, информационно-рекламной поддержки игры;
- решает другие организационные вопросы.

4. Порядок участия в игре

4.1. К участию в игре приглашается молодежь – студенты УО «ГрГМУ», объединенная в команды в количестве 6 человек.

4.2. Желающие принять участие в игре подают заявки (Приложение) до 20 декабря 2020 года через официальную страницу "ScienceQuiz" в инстаграмме https://www.instagram.com/sciencequiz_grsmu, либо связываются с контактными лицами игры. Контактные лица – Рыбченко Олег Сергеевич, заместитель председателя постоянной комиссии по здравоохранению, спорту и туризму Молодёжного парламента (совета) при Национальном собрании Республики Беларусь, телефон, 8-033-6212245, страница ВКонтакте <https://vk.com/olegrybchenko>; Ушкевич Ольга Дмитриевна, член постоянной комиссии по здравоохранению, спорту и туризму Молодёжного парламента (совета) при Национальном собрании Республики Беларусь, телефон, 8-029-9089425, страница ВКонтакте, <https://vk.com/ushkevicholya>.

Капитан команды обеспечивает явку участников игры.

4.3. Заявки, поданные на участие в игре после 20 декабря 2020 года, рассматриваться не будут.

4.4. Количество команд-участниц ограничено и составляет 14 команд.

5. Программа проведения игры:

до 18.00	Прибытие и регистрация команд
18.00-19.30	Проведение игры
19.30-20.00	Подведение итогов, награждение победителей и призеров

6. Тема и общие правила игры

6.1. Тема игры: «Новый год».

6.2. Общие принципы и правила игры:

6.2.1. Игра представляет собой комплекс из вопросов, касающихся различных областей знаний.

6.2.3. Вопросы могут быть как с вариантами ответов, так и без таковых. Ответы на них фиксируются в общем бланке ответов прилагаемого образца. В том случае если ответ написан нечитаемым почерком или так, что его можно прочитать двояко, ответ засчитываться не будет. В случае отсутствия подписи с названием команды на бланке ответов данный бланк проверяться не будет.

6.2.3.1. После окончания времени тура бланки ответов сдаются организаторам игры путём поднятия бланка ответов вверх одним из членов команды. В том случае, если после окончания времени тура команда не сдаёт бланк ответов организаторам, данный бланк ответов не проверяется.

6.2.4. Все спорные моменты по подсчету баллов, если они не касаются призовых мест, решаются после игры. Окончательное решение в спорах организатор оставляет за собой. Организатор имеет право в случае возникновения спорных ответов ориентироваться на вариант, выбранный им в качестве правильного ответа.

6.2.5. Игра состоит из 6 туров.

Вопросы различного характера:

- 1 тур: «Народная мудрость»: общие вопросы на знание пословиц и поговорок, 1 балл за правильный ответ.

- 2 тур: «Вспомнить все»: общие вопросы на эрудицию и логику, 2 балла за правильный ответ.
- 3 тур: «Путешествие по миру» общие вопросы на эрудицию и логику. Команда сама решает, сколько сможет заработать баллов за правильный или неправильный ответ. Напротив каждого ответа команда может ставить коэффициент «x2», за правильный ответ команде прибавляется 2 балла, за неправильный отнимается 2 балла. Если коэффициент «x2» не поставлен и ответ правильный команда зарабатывает 1 балл, если ответ неправильный - 0 баллов.
- 4 тур: «Искусство и не только», общие вопросы на эрудицию и логику. Команда сама решает, сколько сможет заработать баллов за правильный или неправильный ответ. Напротив каждого ответа команда может ставить коэффициент «x2», за правильный ответ команде прибавляется 2 балла, за неправильный отнимается 2 балла. Если коэффициент «x2» не поставлен и ответ правильный команда зарабатывает 1 балл, ответ неправильный - 0 баллов.
- 5 тур: «Шуточки-минуточки»: общие вопросы на эрудицию и логику. Команда сама решает, сколько сможет заработать баллов за правильный или неправильный ответ. Напротив каждого ответа команда может ставить коэффициент «x2», или «x3». За правильный ответ и поставленный напротив коэффициент «x2» или «x3» команде прибавляется 2 или 3 балла, за неправильный отнимается 2 или 3 балла в зависимости от того какой стоял коэффициент. Если коэффициент «x2» или «x3» не поставлен и ответ правильный команда зарабатывает 1 балл, если ответ неправильный 0 баллов.
- 6 тур: «Всегда говори: «Да» (нет)»: викторина с вопросами на знание и логику, 1 балла за правильный ответ.

Вопросы зачитываются и дублируются текстовым изображением на экране.

6.2.6. Пользоваться средствами мобильной, либо иной связи, а также какими-либо справочными материалами, в т.ч. собственными записями, сделанными до игры запрещено.

6.2.7. В случае если член команды-участника будет уличен в нарушении п.6.2.6 или п.6.2.3.1 настоящего Положения, с этой команды по итогам игры списывается 5 (пять) баллов за каждый факт нарушения.

6.2.8. Во время игры неспортивное поведение, любые выкрики с места, публичные высказывания или действия, наносящие ущерб чести и достоинству игроков, либо организаторов игры; внесение беспорядка в проведение Игры строго запрещено и наказывается дисквалификацией команды.

6.3. Если игроку необходимо выйти, то он может вернуться за стол к своей команде только после окончания тура.

6.4. В случае наличия команд с равным количеством баллов победа присуждается команде, набравшей наибольшее количество баллов в туре «Искусство и не только». Если количество баллов одинаковое и в тематическом туре, победитель определяется по количеству баллов, набранных в туре «Путешествие по миру».

6.5. Командам, участники которой активно принимают участие в викторине, проводимой организаторами на официальной странице Instagram, присуждаются бонусные баллы: +0,1 балл за каждый правильный ответ от каждого участника команды. Баллы сгорают после проведения очередной игры и не накапливаются.

7. Подведение итогов и награждение

7.1. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшую сумму баллов за все 6 туров.

7.2. По итогам игры определяется 3 команды победителя. Команды победители награждаются призами.

8. Финансирование

8.1. Финансирование игры осуществляется за счет внебюджетных средств первичной организации ОО «БРСМ» с правами районного комитета УО «ГрГМУ», первичной профсоюзной организации студентов УО «ГрГМУ».

8.2. Вопросы, связанные с предоставлением места проведения игры, в том числе обеспечение технической и звукоусилительной аппаратуры, решаются УО «Гродненский государственный областной Дворец творчества детей и молодёжи».

ОБРАТНЫЙ

на участие в интеллектуальной игре «ScienceQuiz»

от _____

(название команды, наименование УО)

№	Ф.И.О.	Дата рождения	Место учебы
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Руководитель команды _____

(Ф.И.О., подпись)

ОБРАТНО