

УТВЕРЖДАЮ:
директор МБУ «МКЦ «Феникс»
Д. Г. Хайруллина
« август » 2014 г.



ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении интеллектуальной игры
для работающей молодежи
«ИНГЕНИУМ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

- 1.1 Настоящее положение определяет цели и задачи, порядок и правила проведения интеллектуальной игры «ИНГЕНИУМ» (далее – Игра) для работающей молодежи города Когалыма.
- 1.2. Организатором Игры является муниципальное бюджетное учреждение «Молодёжный комплексный центр «Феникс».

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ.

- 2.1. Игра проводится с целью интеллектуального развития и становления работающей молодежи.
- 2.2. Основными задачами Игры являются:
- развитие социальной активности работающей молодежи;
 - поддержка интеллектуально развитой молодежи;
 - формирование интеллектуального пространства для организации соревнования между городскими учреждениями и предприятиями различных форм собственности;
 - организация досуга для работающей молодежи, развитие новых форм позитивного проведения досуга.

3. УЧАСТНИКИ ИГРЫ.

- 3.1. В Игре может принимать участие неограниченное количество команд. В составе команд – пять игроков и не более двух запасных.
- 3.2. В состав команд входит работающая молодёжь предприятий и учреждений всех форм собственности города Когалым. Команды также могут формироваться из числа неформальной молодёжи города.

3.3. Для участия в Игре команде необходимо до 25 сентября 2014 года подать заявку (Приложение №1) следующим образом:

- по адресу: ул.Сибирская, 11, каб. №206, МБУ «МКЦ «Феникс»;
- по факсу: 4-09-66;
- по электронной почте: igra-ingenium@mail.ru (с указанием «Заявка для участия»).

3.4. На Игре могут присутствовать болельщики команд, не более 10 человек от каждой команды.

3.5. Капитан команды является единственным её представителем в переговорах с организаторами, членами жюри и ведущим Игры.

4. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ.

4.1. Игра проходит 1 раз в месяц в вечернее время. О месте и времени проведения Игры Организаторы уведомляют участников не позднее 5 дней даты проведения мероприятия.

4.2. Дата следующей Игры сообщается игрокам по окончании каждой проведенной Игры.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ.

5.1. Игра проводится с любым числом команд одновременно. Задача команд – дать правильный ответ на поставленный ведущим вопрос.

5.2. Каждая Игра состоит из двух туров, в каждом туре - четыре задания. По окончании первого тура – музыкальная пауза. Вопросы туров подобраны по различным областям знаний.

5.3. Каждое задание состоит из двух частей: основная часть задания и вопрос интеллект-аукциона. Выполнять задание команды начинают одновременно. Капитанам команд нельзя раскрывать сложенные бланки с заданиями до команды ведущего: «Время пошло».

5.4. После выполнения основного задания задается вопрос интеллект-аукциона, на обдумывание которого дается 60 секунд. Ещё 10 секунд дается на написание ответа и 10 секунд на принятие решения, какую ставку команда хотела бы сделать.

5.5. В случае верного ответа, к баллам, заработанным в основном задании, прибавляется количество баллов равное сделанной ставке. В случае неверного ответа, команда теряет баллы. Если команда забыла сделать ставку, то даже в случае верного ответа, она не получает ни одного балла.

5.6. Ответ необходимо написать на поле интеллект-аукциона в нижней части бланка. Отвечать на вопросы интеллект-аукциона обязательно.

5.7. Завершить выполнение задания необходимо сразу после команды ведущего: «Время закончилось! Сдаем ответы!»

5.8. На каждом бланке с ответом, должно быть написано название команды. Если название команды на бланке отсутствует, данный ответ не оценивается и претензии по этому поводу не принимаются.

- 5.9. После сбора бланков с ответами, ведущий зачитывает правильные ответы.
- 5.10. Общее количество баллов, заработанных командой, жюри объявляет в начале следующей Игры.
- 5.11. Во время проведения игры на участниках каждой команды должен присутствовать отличительный элемент команды. За его отсутствие с команды будет сниматься 5 баллов.

6. ПРАВИЛА ИГРЫ.

6.1. За соблюдением правил Игры наблюдают помощники жюри – рефери. В состав рефери входят волонтеры и специалисты МБУ «МКЦ «Феникс».

6.2. Нарушениями правил Игры считаются:

- пользование игроками команд методической литературой, справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и другим изданиям;
- подсказки со стороны болельщиков;
- использование устройств связи любого вида;
- общение любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данной игре. В частности, запрещается общение с болельщиками команды, ведущим и рефери;
- создание помех другим командам при выполнении задания.

6.3. Поднятие красной карточки рефери свидетельствует о нарушении командой правил Игры. Ответ на вопрос, в ходе обсуждения которого было засвидетельствовано нарушение, не засчитывается. Претензии по данному решению принимаются от капитана команды в присутствии рефери, выявившего нарушение после окончания Игры.

6.4. Спорные моменты, не указанные в данных правилах, выносятся капитанами команд на обсуждение сбора капитанов. Информация о дате, месте и времени сбора будет сообщаться организаторами в индивидуальном порядке позднее.

7. НАГРАЖДЕНИЕ.

7.1. Команда, набравшая наибольшее количество баллов за все игры сезона, является победителем сезона и награждается грамотой и переходящим кубком.

8. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ КОМАНДЫ И ЖЮРИ.

8.1. Во время игр сезона команда имеет право:

- заменить одного или нескольких игроков (включая капитана), поставив в известность организаторов Игры, непосредственно во время Игры замена игрока разрешена только в перерывах между вопросами;
- вносить письменно организаторам Игры просьбы о дополнениях и изменениях в правилах Игры;

- в случае технической ошибки жюри или ведущего, команда через капитана может обратиться к жюри с протестом. Протесты подаются только в перерывах между заданиями или по окончании Игры.

8.2. Во время игр сезона команда обязана:

- прибывать к месту Игры в установленное время, без опозданий;
- ставить заранее в известность организаторов об отсутствии команды на текущей игре сезона.

8.3. Ответы команд оцениваются независимым жюри.

8.4. Жюри имеет право:

- штрафовать команды за не корректное поведение;
- разрешать конфликтные ситуации внутри команд.

8.5. Жюри обязано:

- рассмотреть протест команды и сообщить принятое по нему решение до подведения окончательных итогов Игры.

Заявка
на участие в интеллектуальной игре
«ИНГЕНИУМ»
2014-2015 гг.

Наименование организации (предприятия, молодежного клуба, объединения) _____

Название команды _____

№	Ф.И.О. (полностью)	Сот. телефон
1. капитан		
2.		
3.		
4.		
5.		