



Национальный чемпионат Клуба Веселых Финансистов



Директор АНО «Агентство социальных инициатив»



Н.В. Приказюк

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Большой Финансовой Игры

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, условия организации и проведения Большой Финансовой Игры (далее — Игра) 2024 Клуба Веселых Финансистов (далее — КВФ).

1.2. Игра проводится в рамках реализации положений Указа «О национальных целях развития Российской Федерации на период 2023 года и на перспективу до 2036 года» (от 07.05.2024 года № 309) и Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года (утверждена Правительством Российской Федерации от 24.10.2023 № 2958).

1.3. Главным организатором Игры и координатором работы КВФ является АНО «Агентство социальных инициатив».

2. Цели и задачи КВФ

2.1. **Миссия** Игры — способствовать формированию финансовой культуры у молодежи и студентов, а также развитию и укреплению дружественных связей между различными регионами Российской Федерации.

2.2. **Цель** Игры — в юмористической форме продемонстрировать финансовую грамотность и творческий потенциал молодежи и студентов, а также выявить сильнейшие команды КВФ.

2.3. **Задачи** проведения Игры КВФ:

- повышение финансовой грамотности и формирование финансовой культуры у участников;
- развитие и укрепление системы финансового образования и просвещения;
- выявление талантливой молодежи и создание условий для реализации

ее творческого потенциала;

- поддержка творческой активности молодежи;
- организация культурного досуга;
- эстетическое и культурное развитие молодежи;
- установление дружеских и деловых контактов между командами;
- развитие и укрепление профессиональных и культурных связей между студенческими коллективами и молодежными организациями;
- популяризация движения Игры КВФ среди студентов, педагогов и молодежи;
- формирование культурного досуга и сценической культуры.

2.4. Тема Игры в 2024 году — **Финансы не поют романсы.**

2.5. Главными участниками Игры КВФ выступают сборные команды образовательных организаций, молодежных объединений и сообществ.

2.6. АНО «Агентство социальных инициатив» обеспечивает организацию, проведение, информационное сопровождение, привлечение партнеров, спонсоров, участников и зрителей и иные виды работ, необходимых для реализации всех аспектов Настоящего Положения.

2.7. Соорганизатором или спонсором Игры может стать организация, учреждение или частное лицо, поддерживающие ее цели и задачи, принимающее долевое участие в его организации, проведении и финансировании.

3. Правила участия в Игре КВФ

3.1. Участники, условия участия и проведения Игры:

3.1.1. К участию в Игре приглашаются творческие команды студентов и молодежи. В команде может участвовать не менее 4 и не более 10 человек.

3.1.2. Команда должна иметь свое название, отличительные знаки (например, логотип или девиз).

3.1.3. Каждая команда самостоятельно пишет сценарий и готовит творческие задания Игры, подбирает музыкальное сопровождение, костюмы, реквизит.

3.1.4. Выступление команд не должны содержать: пропаганды насилия, призыва к межнациональной нетерпимости, оскорбления или унижения, соблюдать законодательство в области авторского права.

3.2. Участники Игры обязаны:

3.2.1. Выполнять все требования оргкомитета конкурса;

3.2.2. Корректно вести себя по отношению к оргкомитету Игры, к соперникам, к членам жюри;

3.2.3. В случае невыполнения участниками данных обязательств, к ним могут быть применены штрафные санкции, вплоть до дисквалификации команды.

4. Сроки и дни проведения Игры

4.1. Мероприятия Игры проводятся в онлайн формате.

4.2. Конкурсные задания Игры команда готовит самостоятельно соответствии с настоящим Положением

4.3. Игра проводится в три этапа:

- I установочная кейс-сессия – 09 декабря 2024 года в 10:00 по МСК в формате ВКС;
 - II установочная кейс-сессия – 13 декабря 2024 года в 10:00 по МСК в формате ВКС;
 - Между сессиями командам необходимо решать задачи БФИ, а на сессиях команды должны предоставить решения и материалы, демонстрирующие динамику подготовки команды;
 - Итоговая игра — 17 декабря 2024 года в 10:00 по МСК в формате ВКС.
- 4.4. Ссылки на подключение к онлайн-платформам для участия в кейс-сессиях и итоговой Игре направляются участникам накануне на почту команды.
- 4.5. В день проведения Игры проводится жеребьевка очередности выступления команд.

5. Порядок предоставления заявок

- 5.1. Заявка на участие БФИ подается командой с указанием всех участников в срок до 09 декабря 2024 года путем подачи заявки по электронной почте или заполнения формы заявки на электронном ресурсе Игры.
- 5.2. После подачи заявки каждый участник команды проходит входное тестирование по финансовой грамотности в онлайн-формате.
- 5.3. Направление заявки означает согласие участников (их законных представителей) на обработку персональных данных, размещение информационных материалов об Игре в сети Интернет и на сайтах СМИ.

6. Порядок проведения и конкурсные задания Игры

- 6.1. Игра проводится по форме соревнования между двумя и более командами, которые подготавливают к выступлению творческие задания.
- 6.2. Конкурсы, темы и длительность выступления определены настоящим Положением.
- 6.3. Конкурсные задания Игры:**
- 6.3.1. Игра 2024 Клуба Веселых Финансистов среди студентов и молодежи проводится по теме «**Финансы не поют романсы**».
- 6.3.2. Конкурс «Визитная карточка».**
- Тема: «**Ученье свет, а не ученье ...**»
 - Участники готовят выступление, в котором представляют свою команду, приветствуют соперников, регламент не более 3 минут.
 - Максимальное количество баллов за конкурс — 5 баллов.
- 6.3.3. Конкурс «Биатлон».**
- Тема: «**А у нас в бюджете...**».
 - Каждая команда задает один вопрос соперникам, который подготовлен заранее. Время на ответы – 1 минута. Та команда, которая быстрее и по мнению жюри смешнее даст ответ получает дополнительные баллы.
 - Максимальное количество баллов за 1 вопрос — 1 балл. Максимальное количество баллов за конкурс зависит от количества заданных командами вопросов.
- 6.3.4. Конкурс мемов.**
- Тема: «**Куры денег не клюют...**»

- Каждая команда готовит не менее 6 и не более 10 мемов.
- Максимальное количество баллов за конкурс — 5 баллов.

6.3.5. Домашнее задание.

- Тема: **«Финансы не поют романсы».**
- Участники готовят выступление, регламент выступления не более 10 минут.
- Максимальное количество баллов за конкурс — 6 баллов.

6.4. Материалы, подготовленные участниками, могут быть размещены на ресурсах Игры и АНО «АСИ».

6.5. Каждая команда организует пространство для работы во время кейс-сессий и итоговой игры, готовит и записывает при необходимости свое выступление.

6.6. Инструктаж по подготовке конкурсных заданий будет проводиться на кейс-сессиях.

7. Цифровые инструменты Игры

Инструктаж для эффективного применения цифровых инструментов будет проводиться для участников Игры на кейс-сессиях и при помощи цифровых виджетов в телеграмм-канале КВФ.

8. Оргкомитет Игры

8.1. Оргкомитет осуществляет общее руководство организацией и проведением Игры:

8.1.1. Разрабатывает положения, формы проведения, программу и тематику Игры;

8.1.2. Проводит рекламную кампанию;

8.1.3. Обрабатывает заявки на участие в Игре;

8.1.4. Проводит жеребьевку и устанавливает порядок выступления команд на Игре;

8.1.5. Размещает в СМИ и интернете информацию о Игре и о ее результатах, а также видео участников;

8.1.6. Формирует состав жюри Игры.

8.2. Оргкомитет сохраняет за собой право:

8.2.1. Корректировать условия проведения конкурсных мероприятий;

8.2.2. Лимитировать время выступления команд;

8.2.3. Включать в программу дополнительные конкурсы и выступления;

8.2.4. Изменять сроки проведения мероприятия, в случае изменения сроков проведения или отмены мероприятия, оргкомитет оповещает участников, посредством размещения информации на сайте, в социальных сетях и лично каждой команде по email;

8.2.5. Отстранить команду КВФ от участия в Игре либо засчитать техническое поражение за нарушение одного или нескольких пунктов настоящего положения.

9. Жюри Игры и критерии оценок

9.1. Жюри формируется Оргкомитетом в количестве не менее 5 (пяти) человек.

9.2. Жюри оценивает выступление команд по балльной системе. Оценки выступлений команд члены жюри заносят в протоколы, по данным которых считается средний балл для каждой команды.

9.3. Во время Игры жюри индивидуально выставляет оценки за каждое конкурсное выступление.

9.4. По Итогам игры жюри определяет команду - победительницу. Баллы суммируются и по итогам выставленных оценок определяется команда победитель. Решение жюри является окончательным и пересмотру не подлежит.

9.5. Судейство производится по следующим критериям: раскрытие темы, юмор, сценарное достоинство программы, режиссерское построение, находчивость и импровизация, артистизм исполнителей, музыкальное оформление программы, соответствие теме, соблюдение временного регламента, сценическая культура.

9.6. Соблюдение временных рамок конкурсных заданий обязательно.

10. Награждение

10.1. По итогам проведения Игры каждый участник обязан пройти итоговое тестирование по финансовой грамотности.

10.2. Всем участникам Игры, после прохождения итогового тестирования, высылаются сертификаты участника. Победители, набравшие наибольшее количество баллов по итогам всех конкурсных заданий, награждаются дипломами I, II и III степени и памятными призами.

10.3. Организаторы Игры самостоятельно определяют призовой фонд.

10.4. Организаторы Игры оставляют за собой право присуждать дополнительные номинации.

10.5. Соорганизаторы, партнеры и спонсоры Игры имеют право самостоятельно вручить свои подарки участникам игры, предупредив об этом оргкомитет.

Контактная информация:

Наталья Васильевна Приказюк – директор АНО «Агентство социальных инициатив»

Телефон для связи: +7932 248 53 09