



АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
СОДЕЙСТВИЯ РАЗВИТИЮ НАУКИ, КУЛЬТУРЫ, ТЕХНОЛОГИЙ,
ПРОСВЕЩЕНИЯ

«АГЕНТСТВО СОЦИАЛЬНЫХ ИНИЦИАТИВ»

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор АНО «Агентство социальных инициатив»

Н.В. Приказюк



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Интеллектуальных квизов «ОЗОРНИЦА»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, условия организации и проведения Интеллектуальных квизов «ОЗОРНИЦА» (далее – квиз).

Интеллектуальный квиз – организационная форма, в процессе которой участники не только развлекаются, но и обучаются, получают новые знания, овладевают умениями и навыками, расширяют кругозор, проявляют эрудицию и логическое мышление.

1.2. Интеллектуальные квизы будут охватывать различные области знаний, включая науку, историю, искусство, культуру и будут проводиться по различным темам, доступным для широкой аудитории, в игровой юмористической форме.

1.3. Квизы проводятся в рамках реализации положений Указа «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» (от 07.05 2024 года №309), в соответствии с настоящим Положением и Регламентом проведения Интеллектуальных квизов «ОЗОРНИЦА» на 2025 год.

1.4. Обработка персональных данных участников Интеллектуальных квизов осуществляется в соответствии с Федеральным законом от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных». Согласие на обработку персональных данных предоставляется в экспертную комиссию по допуску участников.

2. Цели и задачи Интеллектуальных квизов «ОЗОРНИЦА»

2.1. **Цель** проведения Интеллектуальных квизов «ОЗОРНИЦА» - развитие интереса и популяризация интеллектуальной деятельности среди молодежи, привлечение внимания к изучению и сохранению природного и историко-культурного потенциала России, а также развитию и укреплению дружественных связей между различными регионами Российской Федерации.

2.2. Задачи проведения Интеллектуальных квизов:

- создание образовательной среды, стимулирующей повышение интеллектуального уровня, расширение кругозора, реализация соревновательного интереса в интеллектуальной сфере, формирование навыков работы в команде;
- развитие и совершенствование метапредметных навыков;
- эстетическое и культурное развитие молодёжи;
- воспитание у молодёжи чувства гражданственности и патриотизма, уважения и бережного использования культурно-исторического и природного наследия России;
- формирование у молодежи потребности опыта участия в возрождении, сохранении и развитии культурных традиций Москвы и других регионов нашей страны;
- выявление талантливой молодёжи и создание условий для реализации её творческого потенциала;
- поддержка творческой активности молодежи;
- организация культурного досуга;
- поддержка мотивированных обучающихся и коллективов – активных и эрудированных знатоков родного края;
- развитие и укрепление профессиональных и культурных связей между студенческими и молодёжными коллективами.

2.3. Квиз – командная игра, не требующая предварительной подготовки, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из самых разных сфер знаний, соревнуются друг с другом, проверяя свои знания и развивая критическое мышление, формат в котором развлечение и обучение проходит одновременно.

2.4. 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.

2.5. Соорганизатором, партнером или спонсором Интеллектуальных квизов может стать организация, учреждение или частное лицо, поддерживающие ее цели и задачи, принимающее участие в его организации, проведении и финансировании.

3. Правила участия в Интеллектуальных квизах

3.1. Участники, условия участия и проведения Интеллектуальных квизов:

3.1.1. Главными участниками Интеллектуальных квизов выступают сборные команды образовательных организаций, молодёжных объединений и сообществ. Команды могут быть одной возрастной категории и смешанные.

3.1.2. Каждая команда состоит из не менее 3 и не более 5 человек и формируется заранее, с предоставлением списков участников не менее, чем за две недели до проведения Квизов.

3.1.3. Каждая команда выбирает капитана. Капитан является официальным представителем команды с момента подачи заявки на участие команды до завершения проведения Интеллектуальных квизов.

3.1.4. Команда должна иметь своё название, отличительные знаки (логотип, девиз).

3.1.5. Выступления команд не должны содержать: пропаганды насилия, призыва к межнациональной нетерпимости, оскорбления или унижения, соблюдать законодательство Российской Федерации.

3.2. Участники Интеллектуальных квизов обязаны:

3.2.1. Выполнять все требования оргкомитета, экспертной комиссии, судейской коллегии, арбитров;

3.2.2. Корректно вести себя по отношению к оргкомитету, экспертной комиссии, соперникам, судейской коллегии, арбитрам;

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

4. Оргкомитет Интеллектуальных квизов

4.1. Оргкомитет осуществляет общее руководство организацией и проведением Интеллектуальных квизов:

4.1.1. Разрабатывает положение, формы проведения, программу и тематику квизов;

4.1.2. Проводит рекламную кампанию;

4.1.3. Обрабатывает заявки на участие в квизе;

4.1.4. Размещает в СМИ и интернете информацию о Интеллектуальном квизе и о его результатах;

4.1.5. Формирует состав **экспертной комиссии**

из состава которой назначают **судейскую коллегию**, состоящую из **ведущих и главного судьи**, занятых проведением и контролем за соблюдением технического регламента игры, а также арбитров.

Контролировать ход игры судейской коллегии помогают **арбитры и счетная комиссия**.

4.1.6. Судейская коллегия определяет победителей и призеров на основании результатов проведенного квиза и распределяет призовые места в соответствии с баллами. Готовит предложения по награждению победителей.

4.2. Оргкомитет сохраняет за собой право:

4.2.1. Корректировать условия проведения квизов;

4.2.2. Включать в программу дополнительные конкурсы;

4.2.3. 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;

4.2.4. Отстранить команду от участия в Интеллектуальных квизах либо засчитать техническое поражение за нарушение одного или нескольких пунктов настоящего положения.

5. Порядок проведения Интеллектуальных квизов

5.1. Интеллектуальный квиз проводится в несколько этапов в режиме «онлайн» и «офлайн».

В режиме «онлайн» участники квиза самостоятельно решают вопросы безопасности, медицинского обеспечения, сохранности здоровья, Организаторы не несут за это ответственности.

Для проведения Интеллектуального квиза создается чат в мессенджере Телеграмм, который будет доступен после регистрации.

5.2. Заявка на участие в Интеллектуальном квизе подаётся капитаном команды с указанием всех участников **не позднее, чем за две недели до старта** проведения I этапа путем заполнения формы заявки на электронном ресурсе квиза.

5.2.1. Направление заявки означает согласие участников (их законных представителей) на обработку персональных данных, размещение информационных материалов о квизе в сети Интернет и на сайтах СМИ.

5.3. Этапы проведения Интеллектуального квиза:

- **I этап - установочная кейс-сессия - определяется конкурсное содержание и темы для подготовки участников к квизу.**

Проходит в дистанционном режиме в формате ВКС.

Ссылка на подключение для участия в кейс-сессии направляется капитанам команд накануне на электронную почту команды и публикуется Телеграмм канале квиза.

- **II этап – отборочный этап.**

В отборочном этапе принимают участие все команды, подавшие заявку.

Проходит в дистанционном режиме в формате ВКС.

Ссылка на подключение для участия в кейс-сессии направляется капитанам команд накануне на электронную почту команды и публикуется Телеграмм канале квиза.

Отборочный этап включает три раунда:

I раунд – Приветствие, знакомство с командой – ведущий задаёт до пяти вопросов, позволяющих познакомиться с командой. Приветствуются ответы в шуточной форме. За каждый оригинальный ответ команда получает по 1 баллу.

II раунд - Разминка - содержит до десяти вопросов.

Время подготовки команды к ответу – не более 1 минуты.

Право ответа принадлежит команде, которая первая подаст сигнал готовности.

В случае фальстарта, команда лишается права дать ответ на поставленный вопрос.

После подачи сигнала готовности, на вопрос отвечает один из игроков команды, которого назначает капитан команды. Реплики от остальных игроков не принимаются.

Приветствуются ответы в шуточной форме.

В случае правильного ответа, команда получает 1 балл, и ведущий переходит к следующему вопросу.

III раунд - Брейн ринг – вопросы повышенной сложности.

Ведущий зачитывает вопрос.

Время подготовки команды к ответу – не более 1 минуты.

Если команда готова к ответу – капитан подаёт сигнал, после команды ведущего «время» и звукового сигнала. Право ответа принадлежит команде, которая первая подаст сигнал готовности.

В случае фальстарта, команда лишается права дать ответ на поставленный вопрос.

После подачи сигнала готовности, на вопрос отвечает один из игроков команды, которого назначает капитан команды.

Реплики от остальных игроков не принимаются.

В случае правильного ответа, команда получает 2 балла, и ведущий переходит к следующему вопросу.

В случае если вопрос требует точного ответа, неточный ответ, данный командой, не засчитывается.

В случае если вопрос требует полного ответа, состоящего из нескольких пунктов, неполный ответ может быть принят судьями и оценён в меньшее количество баллов.

В случае подачи командой неточных или неполных ответов во время розыгрыша вопроса ведущий судья объявляет, что ответ неправильный, и может дать дополнительное время и продолжить разыгрывать вопрос. Команда, давшая неправильный или неполный ответ, лишается права игры до следующего вопроса.

По результатам отборочного этапа формируется рейтинг команд, основанный на количестве баллов, набранных командами. Рейтинг команд оглашается в течении 15-30 минут после завершения отборочного этапа и публикуется в Телеграмм канале квиза.

- **III этап - финальный этап** – проводится в очном формате в регионе проведения Финала. В финал проходят не более пяти команд, набравшие наибольшее количество баллов в отборочном этапе.

Финальный этап включает семь раундов.

В ходе игры участники должны будут ответить на поставленные вопросы в условиях ограниченного времени.

Вопросы Финального этапа Интеллектуального квиза:

Раунд 1: Тестовые вопросы.

За каждый правильный ответ команда получает **1 балл**.

Раунд 2: Открытые вопросы.

За каждый правильный ответ команда получает **1 балл**.

Раунд 3: Вопросы с картинками.

За каждый правильный ответ команда получает **1 балл**.

Раунд 4: Музыкальные вопросы.

За каждый правильный ответ команда получает **1 балл**.

Раунд 5: Блиц.

За каждый правильный ответ команда получает **от 1 до 2 баллов**, в случае если вопрос требует полного ответа, состоящего из нескольких пунктов, неполный ответ может быть принят судьями и оценён в меньшее количество баллов.

Раунд 6: Брейн ринг.

За каждый правильный ответ команда получает **от 1 до 2 баллов**, в случае если вопрос требует полного ответа, состоящего из нескольких пунктов, неполный ответ может быть принят судьями и оценён в меньшее количество баллов.

Раунд 7: Конкурс Капитанов.

За каждый правильный ответ команда получает **2 балла**.

5.4. Подготовка ответов на вопросы производится командами самостоятельно, без посторонней помощи. От участников потребуется: логика, сообразительность, эрудиция, умение работать в команде.

6. Подведение итогов Интеллектуального квиза

- 6.1. Экспертная комиссия, судейская коллегия, арбитры и счетная комиссия назначается Оргкомитетом для всех этапов квиза в количестве не менее 5 (пяти) человек.
- 6.2. Судейская коллегия оценивает выступление команд по балльной системе.
- 6.3. Во время проведения квиза судейская коллегия выставляет оценки за каждое конкурсное выступление.
- 6.4. Оценки выступлений команд счетная комиссия заносит в протоколы, по данным которых считаются набранные баллы для каждой команды.
- 6.5. Определение победителей проводится Судейской коллегией квиза на основании полученных баллов. Командам, набравшим одинаковое количество баллов, задаются дополнительные вопросы для определения победителей.
- 6.6. По результатам Финала формируется рейтинг, основанный на количестве баллов, набранных командами. Рейтинг команд оглашается в течении 15-30 минут после завершения этапа и публикуется в Телеграмм канале квиза.
- 6.7. Система апелляций не предусмотрена действующим Положением, решение Судейской коллегии является окончательным в любых спорных ситуациях.

7. Награждение

- 7.1. По итогам проведения Квиза по каждому этапу всем участникам и командами высылаются сертификаты участников и победителей этапов в электронном виде.
- 7.2. Победители и призёры Интеллектуального Квиза определяются в Финальном этапе. Команды, набравшие наибольшее количество баллов, награждаются дипломами I, II, III степени и памятными призами.
- 7.3. Организаторы оставляют за собой право присуждать дополнительные номинации.
- 7.4. Соорганизаторы, партнеры и спонсоры имеют право самостоятельно вручить свои подарки участникам Квиза, предупредив об этом Организатора.

Контактная информация:

Телефон для связи: **+7 932 248 53 09**

Электронная почта: **ano.asi.nko@yandex.ru**