



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

«АГЕНТСТВО СОЦИАЛЬНЫХ ИНИЦИАТИВ»



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор АНО «Агентство социальных инициатив»

Н.В. Приказюк

«10» сентября 2026 года



ПОЛОЖЕНИЕ **о проведении V Большой Финансовой Игры Клуба Веселых** **Финансистов (КВФ)**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, условия организации и проведения V Большой Финансовой Игры 2026 года Клуба Веселых Финансистов (далее - Игра, КВФ).

1.2. Игра проводится в соответствии с нормативно-правовыми и стратегическими документами Российской Федерации, а именно:

- Стратегией реализации государственной молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 17.08.2024 № 2233-р);
- Федеральным законом от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;
- Указом Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2036 года»;
- Стратегией повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 24.10.2023 № 2958-р).

1.3. Главным организатором Игры и координатором работы КВФ выступает АНО «Агентство социальных инициатив» (далее — Организатор).

1.4. Соорганизаторами и партнерами Игры могут выступать организации, учреждения или частные лица, поддерживающие её цели и принимающие долевое участие в организации, проведении и финансировании.

2. Цели и задачи КВФ

2.1. **Миссия Игры** - содействие формированию финансово грамотного,

социально ответственного и экономически самостоятельного поколения молодежи, способного эффективно управлять собственными ресурсами, а также укрепление единства и дружественных связей между регионами Российской Федерации.

2.2. Цель Игры - выявление, поддержка и развитие талантливой молодежи, обладающей высоким творческим, интеллектуальным и культурным потенциалом, в целях сохранения и приумножения человеческого капитала страны.

2.3. Задачи проведения Игры:

- *в сфере финансовой грамотности:* повышение уровня финансовой культуры, формирование навыков ответственного финансового поведения, бюджетирования и защиты от финансового мошенничества;
- *в сфере молодежной политики:* создание условий для социальной самореализации молодежи, поддержка молодежных инициатив и проектного мышления, формирование кадрового резерва и развитие системы наставничества;
- *в сфере образования:* развитие и популяризация системы финансового просвещения среди школьников, студентов и работающей молодежи;
- *в социокультурной сфере:* организация содержательного культурного досуга, развитие сценической культуры, эстетическое воспитание;
- *в сфере межрегионального взаимодействия:* установление дружеских, профессиональных и деловых контактов между молодежными коллективами различных регионов РФ.

2.4. Тема V Большой Финансовой Игры Клуба Веселых Финнсистов:

- Школьная лига: «**Финансы не поют романсы**»
- Студенческая и молодежная лига: «**Налоговый кодекс — настольная книга?**»

3. Участники и правила участия в Игре КВФ

3.1. К участию в Игре приглашаются творческие команды школьников, студентов и молодежи. Состав команды - от 5 до 10 человек.

3.2. Команда должна иметь официальное название и отличительные знаки (логотип, девиз).

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

3.4. Выступление команд не должны содержать пропаганды насилия, призывов к межнациональной и религиозной нетерпимости, оскорблений или унижения, а также обязаны соблюдать законодательство в области авторских прав.

3.5. Участники Игры обязаны выполнять все требования оргкомитета конкурса. Корректно вести себя по отношению к оргкомитету, соперникам, и

членам жюри. За нарушение этических норм или пунктов Положения к команде могут быть применены штрафные санкции, вплоть до дисквалификации команды.

4. Сроки и этапы проведения Игры КВФ

4.1. Мероприятия проводятся в онлайн и офлайн формате.

4.2. **Этапы проведения:**

1. **Заявочная кампания:** с 18 сентября по 18 октября 2026 года.
2. **Регистрация и входное тестирование:** каждый участник самостоятельно регистрируется на сайте/в соцсетях Организатора и обязательно проходит входное онлайн-тестирование по финансовой грамотности (выбирая соответствующую лигу). Успешная регистрация подтверждается письмом на уникальную электронную почту участника, после регистрации и прохождения входного тестирования.
3. **Подача итоговых списков:** капитан/руководитель команды направляет на e-mail Организатора сводный список участников (с указанием образовательной организации, названия команды, лиги, ФИО участников) до 18 октября 2026 года.
4. **Публикация участников:** 19 октября 2026 года списки допущенных команд публикуются в официальных каналах КВФ (ВК: <https://vk.ru/club228614388>).
5. **I установочная кейс-сессия:** 20 октября 2026 года в 10:00 (МСК), формат ВКС.
6. **Отборочный тур (заочный):** прием выполненных заданий до 02 ноября 2026 года Оргкомитетом на почту ano.asi.nko@yandex.ru выполненных заданий команд по конкурсам:
 - Конкурс «Приветственная визитка» по теме V Большой Финансовой Игры Клуба Веселых Финансистов;
 - Конкурс мемов (не менее 6 и не более 10 мемов).
7. **Работа жюри отборочного тура:** с 03 по 16 ноября 2026 года.
8. **Объявление финалистов:** 17 ноября 2026 года.
9. **II установочная кейс-сессия:** 17 ноября 2026 года в 10:00 (МСК), формат ВКС.
10. **Подготовительный период:** решение кейсов, подготовка выступлений, ведение медиа-активности.
11. **Итоговая игра (Очный финал):** 9, 10, 11 декабря 2026 года, г. Москва.

4.3. Ссылки на подключение к онлайн-платформам для участия в кейс-сессиях направляются руководителям и капитанам команд накануне на почту команды.

4.4. В день проведения Игры проводится жеребьевка очередности выступления команд.

5. Порядок подачи заявок

5.1. Заявка на участие команды в БФИ КВФ подается капитаном или руководителем команды путем направления на e-mail ano.asi.nko@yandex.ru списка участников команды с указанием названия команды, лиги и полного наименования представляемой организации в срок **до 18 октября 2026 года**.

5.2. Направление заявки означает согласие участника (или его законного представителя) на обработку персональных данных и на использование Организатором информационных материалов об Игре в сети Интернет и СМИ.

5.4. Капитан команды и руководитель команды несут ответственность за успешное прохождение всеми участниками команды регистрации и входного тестирования.

5.5. На любом этапе капитан команды может изменить состав участников команды, уведомив об этом Оргкомитет на почту ano.asi.nko@yandex.ru, и проведя нового участника через процедуру регистрации и тестирования.

6. Порядок проведения и конкурсные задания Игры КВФ

6.1. Игра проводится по формату соревнования между тремя и более командами.

6.2. Конкурсы, темы и длительность выступления определены настоящим Положением.

6.3. Конкурсные задания Игры:

Тема V Большой Финансовой Игры КВФ в 2026 году:

- Школьная лига: **«Финансы не поют романсы»**
- Студенческая и молодежная лига: **«Налоговый кодекс — настольная книга?»**

6.3.1. Конкурс «Приветственная визитка».

- Участники готовят творческое выступление команды по теме игры. Регламент не более 3 минут.
- Максимальное количество баллов за конкурс - 5 баллов.

6.3.2. Конкурс «Интеллектуальный биатлон».

- Каждая команда задает соперникам заранее подготовленный вопрос (время на ответ – 1 минута). Баллы начисляются за скорость, точность и юмор.
- Максимальное количество баллов за 1 вопрос — 1 балл;
- Максимальное количество баллов за конкурс зависит от количества заданных командами вопросов.

6.3.3. Конкурс мемов.

- Каждая команда готовит от 6 до 10 уникальных мемов по теме игры.
- Мемы должны быть уникальными, без повторов и плагиата прошлых игр;
- Максимальное количество баллов за конкурс — 7 баллов.

6.3.4. Домашнее задание (Музыкальное/Театрализованное).

Тема V Большой Финансовой Игры КВФ в 2026 году:

- **Школьная лига:** «Финансы не поют романсы»
- **Студенческая и молодежная лига:** «Налоговый кодекс — настольная книга?»

Участники готовят выступление, регламент выступления не более 10 минут;

- Максимальное количество баллов за конкурс — 9 баллов.

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

6.5. Каждая команда организует пространство для работы вовремя кейс-сессий. Выполняет задания для участия в Отборочном туре.

6.6. Материалы, подготовленные участниками, могут быть размещены на каналах АНО «Агентство социальных инициатив» в социальных сетях.

6.7. Команды обязаны вести информационное сопровождение своей подготовки в социальных сетях (ВК и др.). Активность в соцсетях учитывается как дополнительный фактор получить дополнительные баллы в Отборочном туре при подведении итогов.

6.8. Если команда-финалист не имеет возможности прибыть на очный финал в Москву, ее место занимает следующая по рейтингу Отборочного тура команда.

7. Цифровые инструменты Игры

Инструктаж для эффективного применения цифровых инструментов будет проводиться для участников Игры на кейс-сессиях.

8. Оргкомитет Игры

8.1. Оргкомитет осуществляет общее руководство:

8.1.1. Разрабатывает программу и определяет тему Игры;

8.1.2. Проводит рекламную кампанию;

8.1.3. Обрабатывает заявки на участие в Игре;

8.1.4. Формирует состав жюри;

8.1.5. Проводит жеребьевку.

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 (с обязательным уведомлением участников по e-mail и в соцсетях);

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 для Отборочного и Заключительного тура в количестве не менее 5 (пяти) человек.

9.2. Жюри оценивает выступление команд по балльной системе по критериям: раскрытие темы, юмор, сценарное и режиссерское достоинство,

находчивость, артистизм, музыкальное оформление, сценическая культура, соблюдение регламента.

9.3. Во время Игры каждый член 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.

9.5. Решение жюри является окончательным, пересмотру и апелляциям не подлежит.

10. Награждение

10.1. По итогам проведения Игры каждый участник **обязательно** проходит итоговое тестирование по финансовой грамотности.

10.2. Всем участникам, успешно прошедшим итоговое тестирование, высылаются именные сертификаты.

10.3. Победители, набравшие наибольшее количество баллов по итогам всех конкурсных заданий, награждаются дипломами I, II и III степени и памятными призами.

10.4. **Социальные лифты и наставничество:** В рамках реализации Стратегии молодежной политики, лучшие участники и капитаны команд-призеров по усмотрению Организаторов могут получить рекомендации для участия в образовательных программах, стажировках в компаниях-партнерах, а также могут привлекаться к роли наставников в последующих сезонах КВФ.

10.5. Соорганизаторы и партнеры вправе учреждать дополнительные специальные номинации и вручать собственные призы (с предварительным согласованием с Оргкомитетом).

Контактная информация:

Адрес электронной почты: ano.asi.nko@yandex.ru

Телефон для связи: +7 932 248 53 09

Официальный сайт проекта: <https://asi24.ru/>

Официальная страница проекта: <https://vk.ru/club228614388>