# ПОЛОЖЕНИЕ

О ВУЗОВСКОЙ КОМАНДНОЙ ИГРЕ

«Интеллектуальный марафон»

**1. Общие положения**

* 1. Студенческое Научное Общество (Далее СНО) проводит вузовскую командную игру «Интеллектуальный марафон» (Далее – «игра»).
	2. Настоящее положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения игры.
	3. Общее руководство проведением игры, подготовку и организацию осуществляет СНО.
1. **Цели и задачи.**
	1. **Цель:** Объединение всех курсов и факультетов ВУЗа.
	2. **Задачи:**
		1. Популяризация специфических знаний конкретных специальностей.
		2. Создание условий для повышения уровня профессиональной компетентности специалистов.
		3. Обучение навыкам работе в команде и основам публичного выступления.

**3. Участники игры**

3.1 Участниками игры могут стать студенты ВУЗа всех факультетов и институтов, обучающиеся на очном отделении.

3.2 Для участия в игре от каждого факультета или института необходима одна команда в составе от трех до шести человек.

3.3 Оргкомитет вправе отстранить команду от участия в игре в случае грубого нарушения культурных и этических норм: употребление нецензурных выражений, оскорбительное отношение к зрителям, участникам, организаторам конкурса и пр.

**4. Порядок проведения и содержание игры**

**4.1** Каждая команда, желающая стать участницей игры, отправляет заявку на адрес оргкомитета.

**4.2** **Заявки, можно отправить по указанному адресу до 18 октября 2017 г.**

Адрес для направления заявок: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSejvl4Mr1tVh2eKhsfqmv8\_zbc0cYFz2pY7sTgbRwzbur1QLw/viewform

**4.3. Этапы игры**

* + 1. Игра проводится в 4 этапа.
		2. Первый этап проводится 19 октября в 17:30. В данном этапе участвуют команды 1 курса. Команды, набравшие наименьшее количество баллов, выбывают из игры.
		3. Второй этап проводится для команд второкурсников от факультетов, успешно прошедших первый тур, 26 октября в 17:30. В третий тур проходят шесть команд, набравших наибольшее количество очков.
		4. В третьем этапе встречаются 6 команд третьекурсников от вышедших факультетов. Игра будет проводиться 2 ноября в 17.30.
		5. В финал (9 ноября) попадают 4 команды четверокурсников от факультетов-победителей предыдущих туров.
	1. **. Подготовка команд**

До назначенного организаторами времени команды регистрируются, предоставляя:

* название команды
* список команды (от трех до шести человек)
* капитан команды
* «тотем» команды (историческая личность, с которой команда себя ассоциирует)
* СПИСОК ВОПРОСОВ (10) с полными и точными ответами.

Список вопросов включает в себя:

* Пять вопросов (1-5) на общую эрудицию (из любой области знаний);
* Четыре вопроса (6-9) от направления факультета или института (специальные вопросы)
* Один вопрос (10) о «тотеме» команды.
	1. **Ход игры**

Перед игрой определяется порядок зачитывания вопросов путём жеребьёвки. Далее жюри зачитывает вопросы определённой команды. Команда, которая составляла вопросы, не отвечает на них. Остальные команды пишут ответы на листочке, на каждый ответ даётся по 20 секунд после зачитывания вопроса. Каждой команде разрешается дать один вариант ответа. Телефонами, планшетами, любыми гаджетами пользоваться НЕЛЬЗЯ. После того, как команды дали ответы на все 10 вопросов, зачитывается правильные ответы.

 **5. Подведение итогов игры**

Победитель игры определяется по количеству баллов, полученных за правильные ответы. За каждый правильный ответ на вопросы с 1 по 5 присуждается **1 балл**. За каждый правильный ответ на вопросы с 6 по 9 присуждается **2 балла**. За правильный ответ на 10 вопрос команде присуждается **3 балла**. Счетная комиссия подсчитывает баллы (по бланкам, заполняемым жюри) и предоставляет результаты модератору игры, который объявляет победителя.

По итогам вузовской командной игры победители, занявшие призовые места награждаются сертификатами (3 шт.), памятными призами (1,2,3 место).

**6. Руководство межфакультетской командной игрой**

Общее руководство игрой осуществляют представители СНО. Некоторые пункты положения игры могут быть изменены руководством игры с обязательным уведомлением участников в течение 3 дней с момента изменения.