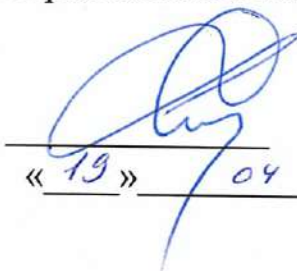


«УТВЕРЖДАЮ»

Заместитель
полномочного представителя
Президента Российской Федерации
в Приволжском Федеральном округе


О.А.Машковцев
« 19 » 04 2023 года

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «IQ-ПФО: ВЕЛИКАЯ ПОБЕДА»

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ.

Игра проводится в целях развития у школьников и студентов интереса к истории Великой Отечественной войны.

Задачи игры:

- стимулирование интереса к истории Отечества и формирование патриотических ценностей у обучающихся;
- помощь педагогам в освоении новых интеллектуально-игровых методик;
- выявление сильнейших школьных и студенческих интеллектуальных команд.

II. ОРГАНИЗАТОРЫ ИГРЫ.

Организаторами игры «IQ-ПФО: ВЕЛИКАЯ ПОБЕДА» (далее – Игра) выступают аппарат полномочного представителя Президента Российской Федерации в Приволжском федеральном округе, Фонд содействия развитию институтов гражданского общества в Приволжском федеральном округе и проект «Большая игра».

III. ДАТЫ И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ.

Игра проводится 5 мая 2023 года. Для регионов, расположенных в Дальневосточном, Сибирском и Уральском федеральных округах начало игры - 10.00 (мск). Для регионов, расположенных в других федеральных округах – в 15.00 (мск). Ориентировочная длительность проведения игры – 1,5-2 часа.

IV. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

Игра в конкурсном формате проводится для трех категорий участников: студенты вузов и учреждений СПО, школьники (7-11 классы) и взрослые (без ограничения возраста).

В составе каждой команды может быть от 2 до 6 участников, играющих удаленно (каждая команда по отдельности или несколько команд на общей площадке).

V. ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ.

Игра состоит из 24 вопросов «Что? Где? Когда?» (2 тура по 12 вопросов) по тематике, связанной с историей Великой Отечественной войны.

Команды регистрируются на сайте <https://intgame.ru/iq-vp>.

Каждая команда собирается очной или онлайн в выбранном ею приложении для голосового или видеочата в единое для всех команд время, капитаны регистрируются и заходят в турнир на сайте проекта на своём устройстве (компьютер, ноутбук, планшет или телефон).

Вопросы задаются в формате Youtube-трансляции. Ведущий задает вопрос, при этом текст вопроса и иллюстрации к нему показываются в трансляции.

После этого запускается таймер (длительность – 60 сек.) и поле для ввода ответов на устройствах капитанов команд. После истечения времени объявляется правильный ответ и система переключается на следующий вопрос.

Ответы команд попадают на сайт и проверяются Игровым жюри в режиме реального времени. Сообщить о технической ошибке Игрового жюри капитан может в перерывах и после окончания игры через форму на сайте проекта.

Во время игры исключено использование за исключением технических действий по введению состава и ответов телефонов, ноутбуков и других гаджетов.

Для проведения игры необходимо:

Устройство капитана для ввода ответов: компьютер, ноутбук, планшет или телефон. В том случае, если капитану команды удобнее смотреть youtube-трансляцию и вводить ответы на одном устройстве в двух открытых рядом окнах. Возможен вариант, при котором капитан может просматривать текст вопроса и иллюстрации смотреть на ноутбуке, а ответы вводить на телефоне.

Интернет

Достаточный для просмотра youtube и параллельного обсуждения вопросов в видеочате.

Система видеочата или голосового чата TrueConf, Яндекс-телемост, Zoom или любые аналоги.

VI. РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ.

Для участия в игре капитан (представитель) команды, который будет вносить ответы команды, должен внести данные команды и её игроков на сайте <https://intgame.ru/iq-vp>. Инструкция по созданию аккаунта и регистрации команды размещена на сайте в текстовом виде и в виде видеоинструкции.

Регистрация команд производится с 12.00 (мск) 24 апреля 2023 г. до 12.00 (4 мая 2023 г.). При регистрации указывается: зачёт по возрастной группе, субъект Российской Федерации, населенный пункт, учебное учреждение (кроме группы взрослых), которое представляет команда, а также контактные сведения.

VII. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

В случае равенства очков у двух или более конкурсных команд, претендующих на призовое место в каждой из возрастных групп, проводится «перестрелка» на дополнительных вопросах. На обсуждение первого вопроса дается 60 секунд. Если команды, претендующие на призовые места показывают после него одинаковый результат, задается второй вопрос. В случае правильного ответа на него у двух или более команд, учитывается время, за которое дан правильный ответ.

VIII. АПЕЛЛЯЦИИ.

Команды имеют право подавать апелляции на зачет дуальных ответов. Апелляционное жюри работает в течение 24 часов после окончания турнира. Окончательные результаты турнира подводятся только после завершения работы апелляционного жюри. Результаты публикуются на сайте <https://intgame.ru/iq-vp>.

XIX. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.

Команды, ставшие победителями и призерами в каждом из трех зачетов, получают дипломы.

Команды, ставшие победителями в зачете среди студенческих и школьных команд, получают книжные наборы, тематически связанные с историей Великой Отечественной войны.