

Утверждаю:
Директор ГБУ НСО
«Агентство поддержки
молодежных инициатив»


П.В. Бачанов
«14» 02 2020 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

О проведении серии интеллектуальных игр «Кадры решают все 2.0» среди представителей работающей молодежи на предприятиях и в организациях муниципальных образований Новосибирской области

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи и порядок проведения серии интеллектуальных игр «Кадры решают все 2.0» (далее - Игры) среди представителей работающей молодежи на предприятиях и в организациях муниципальных образований Новосибирской области.

2. Цель Игры

2.1 Игры проводятся с целью развития и реализации интеллектуальных способностей и потребностей работающей молодежи, а также их вовлечения в общественную жизнь.

3. Организаторы и Оргкомитет

3.1. Организаторами Игры являются:

- ГБУ НСО «Агентство поддержки молодежных инициатив» при поддержке министерства образования Новосибирской области.

3.2. Оргкомитет Игры формируется из числа специалистов ГБУ НСО «Агентство поддержки молодежных инициатив» и представителей органов по работе с молодежью муниципального района/городского округа Новосибирской области, на территории которого проходит Игра.

4. Дата и место проведения

4.1 Игры проводятся на зональных площадках Новосибирской области – в кустовом формате и являются отборочными.

4.2 Игры проводятся по следующему календарному плану:

- Отборочная игра первой объединенной территории (Тогучинский, Болотнинский, Искитимский, Маслянинский районы области) – 2 марта 2020 года в г. Тогучине.
- Отборочная игра второй объединенной территории (г. Бердск, г. Искитим, Колыванский, Мошковский, Черепановский, Сузунский районы области) – 5 марта 2020 года в г. Бердске
- Отборочная игра третьей объединенной территории (Доволенский, Кочковский, Коченевский, Ордынский, Чулымский районы области) – 12 марта 2020 года в с. Довольное.
- Отборочная игра четвертой объединенной территории (Купинский, Чистоозерный, Карасукский, Баганский, Краснозерский районы области) – 17 марта 2020 года в г. Купино.
- Отборочная игра пятой объединенной территории (Барабинский, Здвинский, Кургатский, Куйбышевский, Убинский, Чановский районы области) – 7 ноября 2020 года в г. Барабинске.
- Отборочная игра шестой объединенной территории (Венгеровский, Кыштовский, Северный, Татарский, Усть-Таркский районы области) – 7 ноября 2020 года в г. Татарске.
- Отборочная игра седьмой объединенной территории (Новосибирск, Новосибирской район) – 7 ноября 2020 года в г. Новосибирск
- Финал Игры состоится 14 ноября 2020 года.

5. Участники

- 5.1. К участию в Игре приглашается команда от одного предприятия (или сборная от муниципального района/городского округа), состоящая из представителей работающей молодежи в возрасте от 18 до 30 лет включительно.
- 5.2. Количественный состав команды – 5 человек.
- 5.3. Команда, прибывшая в неполном составе (менее 5 человек) к участию в Игре не допускается.
- 5.4. В Игре могут участвовать не более 2-х команд от муниципального образования Новосибирской области.
- 5.5. В Игре категорически исключается участие представителей органов по работе с молодежью муниципального района/городского округа.
- 5.6. Для участия в Игре команде необходимо придумать название, приветствуется единый стиль команды или элемент одежды.
- 5.7. Оргкомитет информирует участников Игры о дате и месте проведения не менее чем за 7 календарных дней.
- 5.8. Для участия в Игре необходимо подать заявку от муниципального образования на электронный адрес: rm.nso@mail.ru, согласно Приложению 1
- 5.9. Регистрация на участие в Игре закрывается за 3 рабочих дня до даты проведения мероприятия.

5.10. Расходы по организации питания и проезда участников Игры до места проведения мероприятия и обратно осуществляется за счет направляющей стороны.

6. Правила поведения и обязанности участников Игры

6.1. Участники Игры имеют право:

- Запрашивать информацию о регламенте проведения Игры;
- В любой момент обратиться за помощью к Организаторам Игры.

6.2. Участники Игры обязаны:

- Соблюдать установленные данным Положением правила Игры;
- Соблюдать дисциплину и регламент проведения Игры;
- Соблюдать правила субординации по отношению к Оргкомитету Игры.

6.3. Участникам Игры запрещается:

- Подсказывать другим командам;
- Пользоваться телефоном и другими техническими средствами во время Игры;
- Нарушать дисциплину и пренебрегать этическими нормами по отношению к другим участникам Игры.

6.4. В случае нарушения правил Игры, хотя бы одним участником из команды, Организаторы имеют право отстранить команду от дальнейшего участия в Игре, а также применить штрафные баллы в отношении результатов команды.

7. Регламент проведения Игры

7.1. Игра состоит из пяти туров.

7.2. Длительности игры полтора часа чистого времени.

7.3. Первый тур «Где разминка?», 20 текстовых вопросов на логику и эрудицию, 45 секунд после каждого вопроса на обдумывание, в конце все вопросы быстро повторяются, и дается еще 60 секунд на принятие окончательного решения, за каждый **правильный ответ – 1 балл, неправильный ответ – 0 баллов.**

7.4. Второй тур «75 лет Победы», 16 текстовых вопросов на тему Великой Отечественной войны, на каждый вопрос 1 минута, в конце все вопросы повторяются, и дается еще 1 минута на принятие окончательного решения, за каждый **правильный ответ – 3 балла, неправильный ответ – 0 баллов.**

7.5. Третий тур «Капитанский батл», 30 вопросов для капитанов команд в 6 категориях (география, литература, история, спорт, эрудит, загадки), сумма баллов будет зависеть от сложности выбранной категории капитаном, **максимальное количество баллов за тур – 30**. Командам запрещено подсказывать или менять капитана во время тура.

7.6. Четвертый тур «КиноМузыМания», 5 музыкальных и 5 видео вопросов, 45 секунд после каждого вопроса на обдумывание, в конце все вопросы быстро

повторяются, и дается еще 30 секунд на принятие окончательного решения, за каждый **правильный ответ – 2 балла, неправильный ответ – 0 баллов.**

7.7. Пятый тур «Молодежка-2020», 10 текстовых вопросов направленных на знание государственной молодежной политики и федеральных законов РФ, 1 минута после каждого вопроса на обдумывание, в конце все вопросы быстро повторяются, и дается еще 60 секунд на принятие окончательного решения, за каждый **правильный ответ – 5 баллов, неправильный ответ – 0 баллов.**

8. Порядок определения победителя

8.1. По итогам каждого этапа подводятся промежуточные итоги и сообщаются участникам.

8.2. При подведении итогов Игры складываются результаты каждого раунда.

8.3. По итогам пяти раундов команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем Игры.

8.4. При равенстве баллов у двух и более команд, победитель определяется по 5 туру.

8.5. Команды, которые по итогу Игры набирают более 65 баллов проходят в финал, который состоится на Региональном Форуме Работающей молодежи Новосибирской области в июне 2020 года.

8.6. Для определения финалистов Оргкомитет игры будет вести бально-рейтинговую систему.

8.7. Результаты Игры и бально-рейтинговая система фиксируются в протоколе и публикуются в группе «Работающая молодежь Новосибирской области» в социальной сети «ВКонтакте» (https://vk.com/rm_apminso)

9. Заключительные положения

9.1. Все вопросы, не отраженные в настоящем Положении, решаются Оргкомитетом Игры, исходя из своей компетенции в рамках сложившейся ситуации.

9.2. Оргкомитет имеет право на внесение изменений в список наградного фонда.

10. Координаты Оргкомитета Игры

10.1. По вопросам участия команд из муниципальных районов/городских округов Новосибирской области: Линев Максим Алексеевич – специалист по работе с молодежью ГБУ НСО «Агентство поддержки молодежных инициатив», тел.: 8(383)243-58-00, 8(913)381-89-39, e-mail.: rm.nso@mail.ru

**Заявка на участие в интеллектуальной игре
«Кадры решают все 2.0»**

Среди представителей работающей молодежи Новосибирской области

I. Название команды _____

II. Город, район _____

III. Состав участников (ФИО):

1) ФИО, должность _____

2) ФИО, должность _____

3) ФИО, должность _____

4) ФИО, должность _____

5) ФИО капитана команды, должность _____

IV. Контактный телефон (мобильный) капитана команды _____

Подпись начальника ОДМ _____

Дата _____