



ГЛАВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА КРАСНОЯРСКА

ПРИКАЗ

04 СЕН 2023

№ 384/н

О проведении
открытой интеллектуальной игры
«Эрудит-Премьер»

С целью исполнения плана городских мероприятий с обучающимися образовательных организаций муниципальной системы образования города Красноярск на 2023-2024 учебный год, утвержденного приказом главного управления образования администрации города Красноярск от 05.07.2023 №316/п, в соответствии с пунктом 28 Положения о главном управлении образования города Красноярск, утвержденного распоряжением администрации города Красноярск от 20.02.2014 № 56-р

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить Положение о проведении открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер» (далее - Игра) в соответствии с приложением.
2. Ответственность за организацию и проведение Игры возложить на исполняющего обязанности директора МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Котову А.П.
3. Руководителям муниципальных общеобразовательных учреждений обеспечить участие обучающихся в Игре.
4. Ответственность за информационную поддержку Игры возложить на исполняющего обязанности директора МКУ «Красноярский информационно-методический центр» Лебедеву И.Ю.
5. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя руководителя главного управления образования Чернышкову М.В.

Руководителя главного
управления образования

М.А. Аксенова

Положение
о проведении открытой интеллектуальной игры
«Эрудит – премьер»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет статус, цели и задачи, сроки, порядок проведения, тематики открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер».

1.2. Открытая интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» (далее – Игра) является:

- тематической – интеллектуальные состязания проводятся по 4 областям знаний (литература, МХК; география, краеведение, туризм, спорт; история, краеведение; биология, экология);
- темы игр предстоящего сезона определяются организаторами на основании важнейших культурных, политических, экономических и экологических событий регионального, государственного и мирового уровней;
- авторской – задания, вопросы, формат игры разрабатываются автором или коллективом авторов (педагогов МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения»). Задания для интеллектуальных игр рассчитаны как на знание обучающимися содержания общеобразовательных школьных дисциплин, так и на повышенный (сверхпрограммный) уровень знаний и логическое мышление участников игр.

1.3. Учредитель - Главное управление образования администрации г. Красноярск;

1.4. Организатор - МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» г. Красноярск.

1.5. Нормативно-правовые документы:

Федеральный закон от 28.06.1995 № 98-ФЗ «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений»;

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (утв. президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 № 16));

Концепцией воспитания и социализации обучающихся города Красноярск на 2021-2025 гг., утвержденной приказом главного управления образования от 04.08.2021 № 314/п;

Приказ главного управления образования администрации города Красноярск от 05.07.2023 № 316-п «Об утверждении плана городских мероприятий на 2023-2024 учебный год»;

Уставом и локальными правовыми актами МБОУ ДО ДДИЮ «Школа самоопределения».

1.7. Партнеры и спонсоры:

- Общество с ограниченной ответственностью центр туризма и обучения «Старвей» – постоянный спонсор мероприятия, специалисты центра неизменно являются членами жюри, компания предоставляет призы участникам, победителям и менеджерам игры (по согласованию);

- Красноярский краевой краеведческий музей – специалисты музея выступают экспертами на играх по истории, команды используют документы и экспозиции музея при подготовке к играм, музей предоставляет призы победителям и призерам игр (по согласованию);

- МАУ «ДОМ КИНО» – предоставляет призы победителям и призерам игр (билеты на сеансы) (по согласованию);

- Федеральное государственное бюджетное учреждение «Национальный парк «Красноярские Столбы» (по согласованию);

- Краевое государственное бюджетное учреждение культуры «Музейный центр «Площадь мира» (по согласованию);

- Муниципальное молодежное автономное учреждение «ИТ-центр» (по согласованию);

- Краевое государственное автономное учреждение культуры «Красноярская краевая филармония» (по согласованию).

2. Цели и задачи

2.1. Цель: популяризация научных знаний посредством игрового образовательного формата; выявление обучающихся, одаренных в различных областях знаний, для их дальнейшего сопровождения и подготовки к участию в интеллектуальных соревнованиях более высокого уровня.

2.2. Задачи:

- организовать серию ярких, зрелищных интеллектуальных состязаний для обучающихся образовательных организаций, позволяющих выявить команды обучающихся, демонстрирующих высокий уровень знаний, эрудиции и познавательной деятельности в различных предметных областях;
- создать содержательно-методические и организационно-управленческие условия для участия в игре максимального количества обучающихся, проявляющих выдающиеся способности в различных областях знаний;

- создать условия для применения имеющихся знаний в нестандартных ситуациях.

3. Предполагаемый результат

3.1. Выявление обучающихся, демонстрирующих высокий уровень знаний, эрудиции и познавательной деятельности в различных предметных направлениях;

3.2. Популяризация научных знаний;

3.3. Повышение престижа интеллектуальных состязаний и последующее вовлечение в состязания значительного количества обучающихся;

3.4. Повышение уровня коммуникативной компетентности и эффективности командного взаимодействия.

4. Участники мероприятия

4.1. Участники - обучающиеся 6 – 11 классов (в возрасте от 11 до 18 лет) образовательных учреждений города Красноярска, а также Красноярского края.

4.2. В Игре могут принять участие команды обучающихся образовательных организаций города Красноярска и Красноярского края, подавшие заявку в оргкомитет игры или обучающиеся, подавшие заявку на участие в игре в составе сборных команд, лично;

4.3. В Игре принимает участие команда из 6 (шести) человек: капитан и пять игроков;

4.4. За организацию, подготовку и своевременную регистрацию команды на игру отвечает менеджер команды (один или несколько).

5. Этапы мероприятия

5.1. Игра построена по модульному принципу:

- 1-й модуль: Тур «Надежда» - игры I уровня сложности по каждой из четырех предлагаемых тематик;
- 2-й модуль: Тур «Успех» - игры II уровня сложности по каждой из четырех предлагаемых тематик;
- 3-й модуль: Чемпионат Игры.

5.2. Срок реализации мероприятия 8 месяцев: с сентября 2023 года по апрель 2024 года.

5.3. Организация и проведение Игр по каждой тематике проходят в течение 2 месяцев и включают в себя:

5.3.1. Оповещение потенциальных участников игры.

Производится посредством рассылки анонса и информации об организации игры на электронные адреса образовательных учреждений

города Красноярска и Красноярского края не позднее 1 месяца до даты проведения игр тура «Надежда» по тематике;

5.3.2. Заявочная кампания.

Прием заявок заканчивается за 7 рабочих дней до даты проведения игр тура «Надежда» и «Чемпионат»;

5.3.3. Сбор заявок от победителей игры тура «Надежда» на участие в туре «Успех» производится в течение 3 (трех) рабочих дней после получения итогового протокола тура «Надежда».

5.4. Темы и ориентировочные и даты проведения игр в 2023-2024 учебном году:

I тур «Надежда»

№	Даты	Тематика игр	Обоснование выбора темы
1.	сентябрь (25 - 30 сентября) октябрь 2023 года	Литература. МХК Тема: «125 лет Государственному Русскому музею»	125 лет (19 марта 1898) со дня торжественного открытия «Русского Музея Императора Александра III» (до 1917 года). Ныне – Государственный Русский музей. 175 лет со дня рождения Василия Ивановича Сурикова (1848-1916), русского живописца 90 лет памяти Апполинария Михайловича Васнецова (1856-1933), русского живописца, художника театра 265 лет со дня рождения Ивана Прокофьевича Прокофьева (1758-1828), русского скульптора. 85 лет со Дня памяти Паоло (Павла Петровича) Трубецкого, (1866-1938), скульптора. 145 лет со дня рождения Бориса Михайловича Кустодиева (1878-1927), русского художника
2.	октябрь 2023 года ноябрь 2023 года	География. Краеведение. Туризм. Спорт Тема: «Озёра мира»	- В России в рамках нацпроекта "Экология" действует три водных федеральных проекта: - ФП «Сохранение озера Байкал» (01.01.2019 - 31.12.2024) - ФП «Сохранение уникальных водных объектов» (10.01.2019 - 25.12.2024) - ФП «Оздоровление Волги» (20.12.2018 - 31.12.2024) - Природные объекты всемирного наследия:

			•Плитвицкие озера – Хорватия •Озеро Байкал – Россия •Система озер в Великой рифтовой долине – Кения •Озерный район Уилландра – Австралия •Национальные парки на озере Туркана - Кения •Национальный парк Озеро Малави – Малави
3.	декабрь 2023 года январь 2024 года	История. Краеведение. Тема: «Отечественная наука»	1. 8 февраля 2024 года 300 лет Российской академии наук.
4.	февраль - март 2024 года	Биология. Экология. Тема: «Верблюдовые»	1. 2024 год – Международный год верблюдовых. ООН в своей резолюции, принятой Генеральной Ассамблеей 20 декабря 2017 года провозглашает 2024 год Международным годом верблюдовых.

II тур «Успех»

№	Дата	Тематика игр
1.	ноябрь 2023 года	Литература. МХК Тема: «125 лет Государственному Русскому музею»
2.	декабрь 2023 года	География. Краеведение. Туризм. Спорт Тема: «Озёра мира»
3.	февраль 2024 года	История. Краеведение. Тема: «Отечественная наука»
4.	март-апрель 2024 года	Биология. Экология. Тема: «Верблюдовые»

Чемпионат интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер»

1.	10-20 апреля 2024 года	VI Чемпионат открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер» Красноярска
----	------------------------	--

6. Порядок проведения мероприятия

6.1. Все этапы Игры проходят очно на территории организатора или партнеров мероприятия.

6.2. Ответственность за жизнь и здоровье детей возлагается на руководителей образовательных учреждений.

6.3. В случае запрета на проведение массовых мероприятий Игра проводится удаленно на выбранной организатором электронной площадке.

6.4. Игры проводятся по четырём тематикам:

- Литература. Мировая художественная культура.
- География. Краеведение. Туризм. Спорт.
- История. Краеведение.
- Биология. Экология.

6.5. Темы Игр определяются организаторами заранее на основании важных культурных, политических, экономических и экологических событий регионального, государственного и мирового уровня;

6.6. В течение игрового сезона организационный комитет ведет командный и личный рейтинги участников;

6.7. Личный рейтинг является основанием для присуждения почетных званий: «Лучший игрок сезона», «Бакалавр открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер», «Магистр открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер»;

6.8. Права участников Игры:

- принимать участие в проводимых организационным комитетом играх согласно поданным заявкам;
- отказаться от участия в игре, предупредив об этом организационный комитет;
- подать апелляцию в организационный комитет по вопросам организации и содержания игры, в случае нарушения правил игры и другим непредвиденным ситуациям, возникающим в ходе игрового процесса. Апелляция должна содержать следующую информацию: название команды, образовательное учреждение, дату проведения игры, номер тура и номер спорного вопроса, а также краткое обоснование точки зрения апеллирующего, ссылки на авторитетные источники информации;
- принимать участие в жеребьёвке и проверке исправности и готовности сигнальной аппаратуры к играм тура «Успех» перед началом игр.

6.9. Обязанности участников Игры:

- выбрать название команды и не изменять его в течение игрового сезона;
- подать заявку в оргкомитет на участие в игре не позднее, чем за 7 дней до даты ее проведения;
- предоставить в организационный комитет заявку играющего состава в электронном виде для подготовки наградных документов;
- самостоятельно решать все вопросы по организации, подготовке, доставке и участию команды в игре;
- не покидать игру до её окончания.
- на всех этапах игры не пользоваться электронными устройствами, справочной литературой, подсказками из зала;

- не производить замены в составе команды в ходе игры.

6.10. Тур «Надежда»

- в каждом игровом сезоне проводится 4 (четыре) игры I уровня сложности, по одной в каждой тематике;
- в играх этого тура принимают участие все команды, подавшие заявки;
- игра проходит одновременно для всех команд;
- тур «Надежда» выявляет от 8 до 16 наиболее подготовленных команд по каждой тематике. Эти команды являются победителями тура «Надежда» и принимают участие в туре «Успех» по данной тематике.
- каждая игра тура «Надежда» включает в себя не менее четырех различных видов логических заданий;
- ответы на игровые вопросы тура «Надежда» вносятся командой в печатные бланки ответов в течение отведенного для ответа времени;
- каждый правильный ответ команды оценивается в 1 балл, если в правилах тура не оговаривается иное;
- после окончания тура ведущий озвучивает правильные ответы и текущий рейтинг команд;
- все игры тура «Надежда» являются командными состязаниями. Результат каждой игры вносится в командный рейтинг;

6.11. Тур «Успех»

- в каждом игровом сезоне проводится 4 (четыре) игры II уровня сложности, по одной в каждой тематике;
- в каждой игре тура «Успех» принимают участие победители тура «Надежда» по соответствующей тематике;
- игры тура «Успех» проводятся в формате брейн-ринг;
- игры тура «Успех» включают в себя состязания в командном и личном зачетах;
- каждый этап командных состязаний состоит из нескольких боёв. Бой – это интеллектуальное состязание двух команд, которые встречаются за игровыми столами, снабженными специальной сигнальной аппаратурой;
- в случае, когда в этапе принимает участие нечетное количество команд, проводится стыковой бой;
- для участия в стыковом бою к жеребьёвке допускаются команды, проигравшие бой в текущем этапе;
- каждый бой, кроме финального, проводится до 3 баллов. Финальный бой проводится до 6 баллов;
- команда, первой набравшая 3 балла, считается победителем данного боя и выходит в следующий круг соревнования;
- команда, набравшая менее 3-х баллов, считается проигравшей в данном бою и не может продолжать соревнование в данном туре (система плей-офф);

- ведущий зачитывает вопрос играющим командам и даёт старт отсчёта времени. Командам даётся 1 минута (60 секунд) на обдумывание и подачу сигнала готовности к ответу;
- правило фальстарта: команда, подавшая сигнал готовности к ответу до подачи специального сигнала отсчёта времени, допускает фальстарт и утрачивает право ответа на поставленный вопрос;
- при фальстарте, допущенном одной командой, ход автоматически переходит к другой играющей команде, которая имеет право обсуждать заданный вопрос в течение 1 минуты (60 секунд);
- команда, первой подавшая сигнал готовности к ответу, получает право первой дать ответ на заданный вопрос. Право ответа переходит к другой команде, если ответ первой команды был неправильным. Вторая команда может использовать для обсуждения оставшееся время;
- команда, не успевшая подать сигнал готовности к ответу в течение 60 секунд, лишается права ответа на поставленный вопрос.;
- вопрос, на который обе команды не смогли дать правильный ответ, адресуется залу;
- каждый вопрос, задаваемый ведущим, оценивается в один балл.
- в случае, когда команды не смогли дать правильного ответа на вопрос, то следующий вопрос оценивается в два балла.
- в случае, когда команды не смогли дать правильных ответов на два вопроса подряд, то следующий вопрос оценивается в три балла.
- команды, которые не смогли дать ответы на три вопроса подряд, дисквалифицируются и не принимают дальнейшего участия в командном состязании, в том числе не имеют права участия в жеребьёвке, в случае стыкового боя;
- игроки проигравших и дисквалифицированных команд принимают дальнейшее участие, в качестве игроков зрительного зала;
- после звукового сигнала готовности к ответу одной из команд, обсуждение за игровыми столами должно быть прекращено обеими командами;
- в каждой игре тура «Успех» определяется победитель сезона и команды призёры игрового сезона, занявшие вторые и третьи места, в командном зачете по данной тематике;
- в каждой игре тура «Успех» определяются лучшие игроки и победители игры со зрителями по данной тематике;
- в командный рейтинг по итогам каждой игры тура «Успех» вносятся следующие показатели: количество выигранных боев, количество верных ответов, данных за игровыми столами, количество верных ответов, данных игроками команды из зала, количество игроков команды, признанных лучшими игроками данной игры, количество результативных игроков, т.е. игроков давших один или более верных ответов в ходе игры, рейтинговый

бонус (I место в игре – 10 баллов, II место – 5 баллов, III место – 3 балла, дисквалификация – -5 баллов);

- в личный рейтинг по итогам каждой игры тура «Успех» вносятся следующие показатели: количество верных ответов, данных игроком в ходе игровых боев, количество верных ответов, данных игроком из зала, количество побед игрока в номинации «Лучший игрок»;

6.12. Чемпионат открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер»

Итогом игрового сезона Игры является Чемпионат открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер».

- Чемпионат открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер» является командным состязанием;

- в Чемпионате принимают участие 20-25 команд, лидирующих в командном рейтинге по итогам игрового сезона;

- Чемпионат включает в себя не менее восьми различных видов логических заданий и предусматривает задания из различных областей знаний, в том числе блоки заданий по темам текущего и предстоящего игровых сезонов;

- Ответы на игровые вопросы Чемпионата вносятся командой в печатные бланки ответов в течение отведенного для ответа времени;

- каждый правильный ответ команды оценивается в 1 балл, если в правилах тура не оговаривается иное;

- после окончания тура ведущий озвучивает правильные ответы и текущий рейтинг команд;

- по итогам Чемпионата определяется команда-победитель и команды-призеры Чемпионата;

- в случае, когда более одной команды претендуют на место победителя или призера Чемпионата, имея равное количество набранных баллов, между такими командами проводится «Перестрелка»;

- итоговый командный рейтинг игрового сезона определяется суммой баллов: 1/10 количества рейтинговых баллов, набранных командой в течение игрового сезона и результата чемпионата;

- итоговый рейтинг определяет команду-победителя и команды-призеры игрового сезона;

- в случае, когда более одной команды претендуют на место победителя или призера игрового сезона, имея равное количество набранных баллов, между такими командами проводится «Перестрелка»;

7. Подведение итогов

7.1. По итогам игр тура «Надежда» участники получают наградные документы от учредителя и организатора Игры в электронном виде:

- команды (8-16), набравшие наибольшее количество баллов в игре тура «Надежда» получают дипломы победителя тура «Надежда» для команды и каждого игрока, Благодарственные письма за подготовку команд, победителей тура «Надежда» для менеджеров команд;
- команды, не вошедшие в число победителей тура «Надежда», получают дипломы участников тура «Надежда» для команды и каждого игрока, благодарственные письма за подготовку команд, участниц тура «Надежда» для менеджеров команд.

7.2. По итогам игр тура «Успех» участники получают от учредителя и организатора Игры наградные документы в электронном виде:

- команды, ставшие победителями, получают: Дипломы I степени, каждый игрок команды-победителя получает Диплом I степени, менеджеры команд-победителей получают Благодарственные письма за подготовку команды-победителя тура «Успех»;
- команды, занявшие вторые и третьи места, получают Дипломы II и III степени соответственно, игроки команд, занявших вторые и третьи места, получают Дипломы II и III степени соответственно, менеджеры команд, занявших вторые и третьи места, получают Благодарственные письма за подготовку команд-призёров тура «Успех»;
- команды, участницы тура «Успех», получают Дипломы участников тура «Успех». Игроки команд-участниц тура «Успех» получают Дипломы участников тура «Успех», менеджеры команд, участниц тура «Успех», получают Благодарственные письма за подготовку команд, участниц тура «Успех».

7.3. По итогам Чемпионата участники получают наградные документы от учредителя и организатора Игры электронном виде:

- команда, ставшая победителем, получает Дипломы I степени, каждый игрок команды-победителя получает Диплом I степени, менеджеры команд-победителей получают Благодарственные письма за подготовку команды-победителя «Чемпионата», а также кубок победителя чемпионата, сувенирную продукцию от партнеров Игры;
- команды, занявшие вторые и третьи места, получают Дипломы II и III степени соответственно, игроки команд, занявшие вторые и третьи места, получают Дипломы II и III степени соответственно, менеджеры команд, занявших вторые и третьи места, получают Благодарственные письма за подготовку команд-призёров «Чемпионата», а также кубки призеров «Чемпионата», сувенирную продукцию от партнеров Игры;
- команды, участницы «Чемпионата», получают Дипломы участников, игроки команд, участниц «Чемпионата», получают Дипломы участников, менеджеры команд, участниц «Чемпионата», получают Благодарственные

письма за подготовку команд-участниц, а также сувенирную продукцию от партнеров Игры;

7.5. По итогам игрового сезона печатными Дипломами и Благодарственными письмами от учредителя и организатора Игры награждаются:

- команды, победители и призеры финальных игр тура «Успех» по каждой тематике; игроки команд-победителей и призёров игр тура «Успех» по каждой тематике, менеджеры команд-победителей и призёров игр тура «Успех» по каждой тематике.

7.6. По итогам игрового сезона печатными Дипломами, Благодарственными письмами и подарками от учредителя и организатора Игры награждаются:

- команда-победитель игрового сезона, игроки команды-победителя игрового сезона, менеджер(ы) команды-победителя игрового сезона;
- участники игры, получившие почетные звания: «Лучший игрок» (не менее двух раз), «Лучший игрок сезона», «Бакалавр», «Магистр»;

7.7. По итогам игрового сезона печатными Дипломами, знаками отличия и подарками от учредителя Игры награждаются участники игры, получившие почетные звания «Бакалавр» и «Магистр»;

7.8. По итогам игрового сезона печатными Дипломами, Благодарственными письмами от учредителя Игры, а также подарками и Кубком от партнеров Игры награждается команда-победитель игрового сезона.

8. Порядок оформления заявки

8.1. Команде необходимо предоставить в установленные сроки в Оргкомитет игры в электронном виде по адресу ig.erudit@gmail.com:

заявку на участие в игре «Эрудит - Премьер» в соответствии с приложением 2;

согласие на обработку персональных данных в соответствии с приложением 1.

8.2. Команде необходимо пройти регистрацию за 30 минут до начала Игры и предоставить печатную заявку, заверенную руководителем образовательной организации (фамилии, имени и отчества всех участников необходимо указывать полностью без сокращений).

9. Организационный комитет

9.1. Общее руководство организацией Игры осуществляется Организационным комитетом (далее – Оргкомитет).

9.2. Оргкомитет формируется из преподавательского состава МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения», главного управления образования

администрации города Красноярск и представителей партнеров Игры и утверждается приказом МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения».

9.3. Обязанности Оргкомитета:

- разрабатывать содержание и сценарии игр с учетом возрастных особенностей участников и в соответствии с заявленной темой;
- определять количество и виды логических заданий, используемых в игре;
- составлять анонс предстоящей игры и направлять его потенциальным участникам;
- своевременно предоставлять информацию о темах, датах, местах проведения игр потенциальным участникам;
- собирать заявки на участие в играх;
- готовить документацию, необходимую для работы членов жюри;
- разрабатывать и готовить пакеты бланков ответов для всех команд, заявивших о своем желании принять участие в игре;
- разрабатывать и готовить медиа-сопровождение игры: видео и аудио нарезки для заданий в соответствующих турах, презентации, музыкальные отбивки;
- готовить место проведения игр, в т.ч. проверять готовность и исправность видео, аудио и сигнальной аппаратуры;
- вести работу с организациями-партнерами и спонсорами мероприятия;
- обеспечивать информационную и методическое сопровождение менеджеров команд по запросу;
- оперативно информировать участников о результатах прошедшей игры, посредством рассылки протоколов;
- вести командный и личный рейтинг игроков в течение игрового сезона;
- формировать состав команд-участниц Чемпионата;
- определять стартовый балл команд-участниц «Чемпионата», как 1/10 количества рейтинговых баллов, набранных командой в течение текущего игрового сезона;
- готовить макеты наградных документов, подготавливать и рассылать наградные документы, согласно поданным заявкам;
- формировать призовой фонд и организовать торжественную церемонию награждения по итогам игрового сезона;

9.4. Координаторы Игры:

Зинаида Игнатьевна Гавиловская – педагог-организатор, соавтор вопросов, председатель жюри, эксперт, телефон: +79029648764,

Елена Олеговна Бурковская педагог-организатор, менеджер игры (ведение рассылок, заявочной кампании, документации), телефон: +79659120390

эл. почта: ig.erudit@gmail.com, сайт: школасамоопределения.рф

адрес Оргкомитета: МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения», 660059, г. Красноярск, ул. Академика Вавилова, 90.

10. Жюри

10.1. Оргкомитет определяет состав Жюри Игры.

10.2. В состав Жюри входят представители МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения», специалисты организаций-партнёров, компетентные в тех областях знаний, по которым проводятся игры, представители организаций-спонсоров Игры. Численный состав жюри – от 3 до 5 человек.

10.3. Обязанности Жюри:

- объективно оценивать ответы команд;
- считать голос председателя жюри, решающим при равенстве голосов членов жюри в спорных ситуациях;
- своевременно заносить результаты в протокол, где указаны тематика, тема, дата, место и время проведения игры;
- оперативно реагировать на обращения участников, во время игры;
- рассматривать апелляции, поданные командами, в течение трёх дней после поступления апелляции, принимать компетентные решения и давать ответы по электронной почте командам, подавшим апелляции.
- определять победителей игр тура «Надежда» и формировать список участников игр тура «Успех»;
- определять победителей и призеров игр по каждой тематике на основании протоколов игр тура «Успех»;
- дисквалифицировать и удалять из зала команды и зрителей, нарушивших пункт 6.8.6 данного Положения;
- принимать решение о снятии заданного и обсуждаемого командами вопроса в случае нарушении пункта 6.8.6 данного Положения;
- определять команду-победителя игрового сезона Игры с вручением Кубка из числа команд-участниц Чемпионата на основании суммы стартового балла команд по итогам игрового сезона и результата Чемпионата.

Приложение 1 к Положению
открытой интеллектуальной игры
«Эрудит-Премьер»

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

(для несовершеннолетнего участника)

Я, (Ф.И.О. полностью законного представителя, руководителя (по доверенности)

Проживающий(ая) по

адресу:

Паспорт (серия, номер) выдан (кем, когда)

являюсь законным представителем (Ф.И.О ребенка)

Настоящим даю свое согласие на обработку оргкомитетом для формирования и обработки заявки на участие в открытой интеллектуальной игре «Эрудит-Премьер» моих персональных данных и персональных данных несовершеннолетнего участника конкурса (Ф.И.О ребенка)

-относящихся исключительно к перечисленным ниже категориям персональных данных:

- фамилия, имя, отчества;
- дата, месяц, год рождения;
- паспортные данные, данные свидетельства о рождении;
- адрес проживания.

Я даю согласие на использование персональных данных исключительно в следующих целях:

- для формирования и обработки заявки на участие в открытой интеллектуальной игре «Эрудит-Премьер»
- экспертное заключение по работе;
- фото- и видеосъемку моего ребенка, безвозмездно использовать информационные видеоматериалы во внутренних и внешних коммуникациях, связанных проведением мероприятия. Фотографии и видеоматериалы могут быть скопированы, представлены и сделаны достоянием общественности или адаптированы для использования любыми СМИ и любым способом, в частности в буклетах, видео, в Интернете и т.д. при условии, что произведенные фотографии и видео не нанесут вред достоинству и репутации моего ребенка;
- публикации на официальном сайте организаторов.
- иные действия, связанные с вышеуказанной целью.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление представителями оргкомитета открытой интеллектуальной игре «Эрудит-Премьер» следующих действий в отношении персональных данных: сбор, систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование (только в указанных выше целях), публикации на официальных сайтах организаторов работ участников _____, обезличивание, блокирование, уничтожение.

Я даю согласие на обработку персональных данных **неавтоматизированным способом** и автоматизированным способом.

Обработку персональных данных для любых иных целей и любым иным способом, включая распространение и передачу каким-либо третьим лицам **в иных целях, я запрещаю**. Она может быть возможна только с моего особого письменного согласия **в каждом отдельном случае**.

Данное Согласие действует организаторами мероприятия или до отзыва данного Согласия. Данное Согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле и в интересах несовершеннолетнего ребенка, законным представителем которого являюсь.

Дата: « ____ » _____ 2023г.

Подпись: _____ \ _____

Приложение 2 к Положению
открытой интеллектуальной игры
«Эрудит-Премьер»

Заявка

на участие в открытой интеллектуальной игре «Эрудит - Премьер»,

тур _____, по _____

тема: _____

от _____
(название образовательного учреждения **полностью**)

Дата:

Площадка:

Название команды:

Менеджер команды (если их несколько, укажите всех):

- Ф.И.О. (**полностью**)
- Должность и преподаваемый предмет
- Телефон
- E-mail ОУ:
- E-mail менеджера для оперативной связи:

№ п\п	Ф.И.О. члена команды (полностью)	Функция	Класс
Основной состав			
1.		Капитан	
2.		Игрок	
3.		Игрок	
4.		Игрок	
5.		Игрок	

6.		Игрок	
Запасной состав			
1.		Запасной капитан	
2.		Запасной игрок	
3.		Запасной игрок	
4.		Запасной игрок	
5.		Запасной игрок	
6.		Запасной игрок	

Подпись руководителя и печать

Заявка

на участие в открытой интеллектуальной игре «Эрудит - Премьер»,

тур _____, по _____

тема: _____

от _____
(название образовательного учреждения **полностью**)

Название команды:

Менеджер команды (если их несколько, укажите всех):

- Ф.И.О. (полностью)
- Должность и преподаваемый предмет:
- Телефон
- E-mail ОУ:
- E-mail менеджера для оперативной связи:

№ п/п	Ф.И.О. члена команды (полностью)	Функция	Класс
Играющий состав			
1.		Капитан	
2.		Игрок	
3.		Игрок	
4.		Игрок	
5.		Игрок	
6.		Игрок	

Подпись руководителя и печать

