

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

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».

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ.

Игра проводится в целях сохранения памяти о Великой Отечественной войне 1941-1945 годов и воспитания у молодежи ценностей патриотизма.

Задачами Игры являются:

- помощь в реализации педагогических задач, связанных с распространением исторических знаний о Великой Отечественной войне 1941-1945 годов;
- привитие детям и молодежи любви к истории России, уважения к ее героическим страницам, связанным с Великой Отечественной войной 1941-1945 годов;
- выявление и поощрение лучших интеллектуальных команд.

ДАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ.

Игра проводится 6 мая 2025 года. Начало - 14.00 (мск).

УЧАСТНИКИ ИГРЫ

Игра в конкурсном формате проводится для трех категорий участников:

- школьники (7-11 классы);
- студенты вузов и учреждений среднего профессионального образования;
- взрослые (без ограничения возраста).

По каждой из возрастных групп (школьники, студенты, взрослые) формируются отдельные турнирные таблицы.

В составе каждой команды может быть от 2 до 6 участников. Игровые площадки могут быть предоставлены как отдельной команде, так и группе команд.

ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

Игра состоит из 24 вопросов в формате игры «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> (далее - сайт Игры).

Каждая команда собирается онлайн в выбранном ими приложении для голосового или видеочата в единое для всех команд время, капитаны регистрируются и заходят в турнир на сайте Игры на своём устройстве (компьютер, ноутбук, планшет или телефон) или в очном формате, в том случае, если при этом обеспечивается возможность трансляции вопросов для команды.

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

Для участия в Игре необходимо:

Устройство капитана для ввода ответов: компьютер, ноутбук, планшет или телефон. В том случае, если капитану команды удобнее смотреть Rutube-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 Rutube и параллельного обсуждения с участниками команды вопросов в видеочате.

Система видеочата или голосового чата для связи с участниками команды TrueConf, Яндекс-телемост, Zoom или любые аналоги.

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 2025 г. до 23.00 (мск) 5 мая 2025 г. При регистрации указывается: зачёт по возрастной группе, регион, населенный пункт, образовательное учреждение (кроме группы взрослых), которое представляет команда, название команды.

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.

АПЕЛЛЯЦИИ

Апелляции на зачет ответов на турнире не подаются.

НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Команды, ставшие победителями и призерами, в каждой из трех категорий участников, получают дипломы.

Команды, ставшие победителями в зачете среди студенческих и школьных команд, получают книжные наборы, тематически связанные с историей Великой Отечественной войны 1941-1945 годов.