

**ПОЛОЖЕНИЕ
О ПРОВЕДЕНИИ МЕЖДУНАРОДНОЙ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ СРЕДИ МОЛОДЕЖИ
ПРЕДПРИЯТИЙ, ОРГАНИЗАЦИЙ И УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ
ТОПЛИВНО-ЭНЕРГЕТИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА
«НЕФТЯНАЯ СОВА»**



1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Международная интеллектуальная игра среди молодежи предприятий, организаций и учебных заведений топливно-энергетического комплекса «Нефтяная сова» (далее – Интеллектуальная игра) проводится Молодежным советом нефтегазовой отрасли при Министерстве энергетики Российской Федерации (далее – Молодежный совет) совместно с РГУ нефти и газа (НИУ) имени И.М. Губкина (далее – Университет) при поддержке Министерства энергетики Российской Федерации.

1.2. Интеллектуальная игра проводится в целях популяризации топливно-энергетического комплекса, повышения интеллектуального уровня молодежи, развития профессиональных компетенций, укрепления межотраслевого взаимодействия и формирования кадрового потенциала отрасли.

1.3. Для подготовки и проведения Интеллектуальной игры ежегодно формируются организационный комитет (далее – Оргкомитет), экспертное жюри и редакционная коллегия.

1.4. Рабочий язык Интеллектуальной игры – русский.

1.5. Финансирование Интеллектуальной игры осуществляется за счет целевых и спонсорских средств, средств Университета и иных источников, не запрещенных законодательством Российской Федерации.

1.6. Участники самостоятельно несут расходы, связанные с проездом и проживанием к месту проведения Интеллектуальной игры, если иное не предусмотрено решением Оргкомитета.

1.7. Интеллектуальная игра имеет собственную символику. Использование логотипа, наименования и иных элементов фирменного стиля Интеллектуальной игры, Молодежного совета и партнеров допускается только по согласованию с Оргкомитетом.

2. ЗАДАЧИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

2.1. Популяризация профессий топливно-энергетического комплекса;

2.2. Развитие интеллектуального и творческого потенциала молодежи;

2.3. Укрепление взаимодействия между предприятиями, образовательными организациями и органами государственной власти;

2.4. Развитие корпоративной культуры и профессиональных коммуникаций;

2.5. Выявление наиболее эрудированных команд отрасли;

2.6. Развитие деятельности Молодежного совета и Университета.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И КОМАНДАМ

3.1. В Интеллектуальной игре принимают участие команды от предприятий топливно-энергетического комплекса, образовательных и научных организаций, а также иных организаций по согласованию с Оргкомитетом.

3.2. Численность команды составляет 5 человек. Команда может заявить до 2 запасных участников.

3.3. Команды формируются из числа молодых специалистов, молодых преподавателей, обучающихся и представителей молодежных объединений в возрасте до 35 лет включительно на дату проведения Интеллектуальной игры, если иное не установлено Оргкомитетом.

3.4. К участию в Интеллектуальной игре допускаются граждане Российской Федерации и иностранных государств.

3.5. Капитан команды является официальным представителем команды при взаимодействии с Оргкомитетом, несет ответственность за достоверность предоставленных сведений, соблюдение командой настоящего Положения и своевременное получение организационной информации.

4. ОРГКОМИТЕТ, ЭКСПЕРТНОЕ ЖЮРИ И РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

4.1. Оргкомитет, экспертное жюри и редакционная коллегия Интеллектуальной игры ежегодно формируются из числа сотрудников Университета, представителей Молодежного совета, ученых Российской академии наук, представителей компаний топливно-энергетического комплекса, органов государственной власти, ведомств, общественных и некоммерческих организаций.

4.2. Оргкомитет Интеллектуальной игры утверждает:

4.2.1. Место, даты, формат и регламент проведения Интеллектуальной игры;

4.2.2. Сроки регистрации команд;

4.2.3. Состав экспертного жюри;

4.2.4. Состав редакционной коллегии;

4.2.5. Иные организационные документы, необходимые для проведения Интеллектуальной игры.

4.3. Оргкомитет вправе изменять сроки, место, формат проведения, регламент отдельных этапов Интеллектуальной игры, а также принимать решения по вопросам, не урегулированным настоящим Положением, если такие решения направлены на обеспечение надлежащего уровня организации мероприятия.

4.4. Редакционная коллегия составляет перечень вопросов для Интеллектуальной игры. Вопросы могут включать задания на общую эрудицию, знание истории и современного состояния топливно-энергетического комплекса, а также специальные вопросы по тематике отрасли.

4.5. Экспертное жюри состоит из ведущего и членов жюри.

4.6. В обязанности ведущего входит:

4.6.1. оглашение текста вопросов, авторских ответов и иных компонентов вопросов;

4.6.2. оперативный контроль за соблюдением настоящего Положения и регламента в ходе Интеллектуальной игры;

4.6.3. ведение отсчета времени в случае отсутствия автоматической системы отсчета.

4.7. В обязанности членов жюри входит:

4.7.1. принятие решений о зачете ответов, данных командами;

4.7.2. подведение предварительных итогов тура (соревнования) и внесение исправлений при обнаружении технических ошибок;

4.7.3. оперативный контроль за соблюдением правил и регламента в ходе Интеллектуальной игры;

4.7.4. ведение таблицы результатов и хранение карточек с ответами команд.



5. ПОРЯДОК ПОДАЧИ ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ

5.1. Для участия в Интеллектуальной игре командам необходимо оформить заявку на участие и направить ее в адрес Оргкомитета на электронную почту igra@ng-sova.ru.

5.2. Комплект документов для участия в Интеллектуальной игре включает заявку, заполненную по установленной форме (приложение № 1), в виде скан-копии, подписанной руководителем организации (или иным уполномоченным лицом), и в электронном виде (в табличном формате), а также логотип команды в векторном формате (.cdr, .ai, .svg).

5.3. Подача заявки подтверждает согласие участников на обработку персональных данных в соответствии с законодательством Российской Федерации, а также согласие на использование сведений об участниках в целях организации и информационного сопровождения Интеллектуальной игры. Форма согласия на обработку персональных данных может утверждаться Оргкомитетом отдельно.

5.4. Оргкомитет вправе отказать команде в допуске к участию в Интеллектуальной игре в следующих случаях:

- 5.4.1. Предоставления неполного комплекта документов;
- 5.4.2. Предоставления недостоверных сведений;
- 5.4.3. Нарушения сроков подачи заявки;
- 5.4.4. Несоответствия команды требованиям настоящего Положения;
- 5.4.5. Отсутствия организационной возможности для допуска дополнительного числа команд.

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

6.1. Интеллектуальная игра состоит из двух этапов. В первом этапе принимают участие все зарегистрированные команды.

6.2. Первый этап Интеллектуальной игры:

6.2.1. Состоит из 2 частей, в каждой части принимает участие половина от зарегистрированных числа команд одновременно;

6.2.2. Каждая часть включает 36 вопросов, на размышление над каждым вопросом дается 60 секунд;

6.2.3. Ответы на вопросы сдаются в письменном виде на специальном бланке после каждого вопроса;

6.2.4. По истечении 60 секунд командам предоставляется 10 секунд для передачи бланка с ответом членам жюри;

6.2.5. Команды оцениваются по количеству правильных ответов;

6.2.6. Ответы, сданные после окончания отведенного времени, не принимаются и не рассматриваются;

6.2.7. В случае равенства количества правильных ответов дополнительным показателем является суммарный рейтинг вопросов, который вычисляется как сумма рейтингов вопросов, на которые команда ответила правильно. Рейтинг вопроса равен числу команд, неправильно ответивших на него;

6.2.8. Команда имеет право произвести 1 замену в составе из числа заявленных запасных не позднее чем за сутки до начала первого этапа. Заменяемый участник не может состоять в другой команде ни в качестве основного игрока, ни в качестве запасного.



6.3. По итогам первого этапа Интеллектуальной игры в каждой части определяются лучшие команды, которые получают право участия во втором этапе Интеллектуальной игры.

6.4. Второй этап Интеллектуальной игры:

6.4.1. Состоит из двух частей;

6.4.2. Первая часть аналогична первому этапу Интеллектуальной игры;

6.4.3. Во вторую часть попадают лучшие команды по результатам первой части второго этапа Интеллектуальной игры;

6.4.4. Вторая часть представляет собой турнир, проводимый по олимпийской системе. Турнирная сетка утверждается Оргкомитетом и доводится до сведения участников;

6.4.5. В каждом раунде одновременно принимают участие 2 команды за игровыми столами с сигнальными кнопками;

6.4.6. Каждый раунд состоит из 5 вопросов;

6.4.7. После оглашения вопроса право на ответ получает команда, первой нажавшая сигнальную кнопку;

6.4.8. Максимальное время обсуждения каждого вопроса – 60 секунд;

6.4.9. В случае неправильного ответа право ответа переходит к команде-сопернику, у которой остается 20 секунд;

6.4.10. За правильный ответ команде присуждается 1 очко;

6.4.11. Раунд выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков;

6.4.12. Команда имеет право произвести 1 замену в составе из числа заявленных запасных не позднее чем за 12 часов до начала второго этапа. Заменяемый участник не может состоять в другой команде ни в качестве основного игрока, ни в качестве запасного.

6.5. Параллельно с основными турнирами команды могут принимать участие в дополнительных интеллектуальных мини-играх и заданиях, правила которых оглашаются непосредственно перед их началом. Количество мини-игр и заданий, а также необходимость их проведения определяются Оргкомитетом.

7. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ. НАРУШЕНИЯ И ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ МЕРЫ

7.1. Участники Интеллектуальной игры обязаны соблюдать настоящее Положение, регламент проведения Интеллектуальной игры, указания ведущего, членов жюри и представителей Оргкомитета.

7.2. На всех этапах Интеллектуальной игры участникам запрещается мешать другим командам, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, техникой, которая может использоваться для обращения к справочным материалам, устройствами связи любого вида, а также общаться любым способом с кем-либо, кроме участников своей команды, членов жюри и Оргкомитета.

7.3. За нарушение настоящего Положения и регламента проведения Интеллектуальной игры Оргкомитет и (или) экспертное жюри вправе применить следующие меры:

7.3.1. Вынести предупреждение участнику или команде;

7.3.2. Исключить вопрос из зачета;



7.3.3. Аннулировать результат ответа, тура или отдельного этапа;

7.3.4. Дисквалифицировать участника на время проведения Интеллектуальной игры;

7.3.5. Дисквалифицировать команду;

7.3.6. Отказать команде в участии в последующих Интеллектуальных играх.

7.4. Решение о применении дисциплинарных мер принимается экспертным жюри и (или) Оргкомитетом с учетом характера нарушения и является окончательным.

8. ПОРЯДОК ПОДВЕДЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ И НАГРАЖДЕНИЯ

8.1. Итоговый результат Интеллектуальной игры определяется путем суммирования баллов команд из первой и второй части второго этапа Интеллектуальной игры.

8.2. Команда с наибольшей суммой баллов объявляется победителем Интеллектуальной игры. Аналогичным образом определяются призеры – обладатели II и III мест.

8.3. Команда-победитель получает переходящий кубок «Нефтяная сова» и диплом. Команды, занявшие II и III места, награждаются дипломами.

8.4. Результаты могут оспариваться во время игры в порядке, установленном Оргкомитетом. После оглашения итоговых результатов апелляции не принимаются, результаты пересмотру не подлежат.

8.5. Награждение победителей и призеров проводится после подведения итогов.

8.6. Участникам, не прошедшим во второй этап Интеллектуальной игры, направляются сертификаты участников в электронном виде.

8.7. Участникам второго этапа Интеллектуальной игры направляются сертификаты финалистов Интеллектуальной игры.

8.8. Оргкомитет вправе учреждать дополнительные специальные номинации, специальные призы, благодарственные письма и иные формы поощрения участников, экспертов, партнеров и организаций.

9. ИНФОРМАЦИОННОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ

9.1. Подача заявки на участие в Интеллектуальной игре означает согласие участников на проведение фото-, видео- и аудиосъемки во время мероприятия, а также на использование полученных материалов Оргкомитетом в информационных, образовательных, просветительских и рекламных целях без выплаты дополнительного вознаграждения.

9.2. Оргкомитет вправе размещать информацию об участниках, командах, организациях, результатах Интеллектуальной игры, фото- и видеоматериалы на официальных сайтах, в социальных сетях, средствах массовой информации и иных информационных ресурсах.

9.3. Использование материалов, символики и результатов Интеллектуальной игры третьими лицами допускается только с согласия Оргкомитета, если иное не установлено законодательством Российской Федерации.

10. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

10.1. Оргкомитет вправе изменить дату, время, место, формат проведения или отдельные условия участия в Интеллектуальной игре при возникновении обстоятельств, препятствующих ее проведению в ранее установленном порядке.

10.2. Оргкомитет оставляет за собой право вносить изменения в настоящее Положение, регламент проведения Интеллектуальной игры и иные организационные документы, если такие изменения направлены на совершенствование порядка проведения мероприятия либо вызваны объективными обстоятельствами.

10.3. Информация об изменениях размещается на официальных информационных ресурсах Интеллектуальной игры и (или) доводится до сведения участников и капитанов команд.

10.4. Вопросы, не урегулированные настоящим Положением, рассматриваются Оргкомитетом. Решения Оргкомитета по указанным вопросам являются окончательными.



ФИРМЕННЫЙ
БЛАНК
ОРГАНИЗАЦИИ

Председателю Молодежного совета
нефтегазовой отрасли при Министерстве
энергетики Российской Федерации

И.М. Ванчугову

«Полное наименование организации» направляет заявку для участия в Международной интеллектуальной игре «Нефтяная сова» (далее – интеллектуальная игра) команду «наименование команды» в составе: «ФИО – капитан команды»; «ФИО»; «ФИО»; «ФИО»; «ФИО». Запасные участники: «ФИО»; «ФИО».

Организация подтверждает, что участники команды соответствуют требованиям участия в интеллектуальной игре. Полная информация о команде и участниках представлена в приложении к настоящей заявке.

Приложение 1 – Заявка команды на участие в Международной интеллектуальной игре «Нефтяная сова» на ____ л.

Приложение 2 – Логотип команды в векторном формате.

Должность

ФИО



Заявка на участие в Международной интеллектуальной игре «Нефтяная сова»						
1. Сведения об организации и команде						
Полное наименование организации (в соответствии с учредительными документами)						
Сокращенное наименование организации (в соответствии с учредительными документами)						
Страна		Субъект/регион		Город		
Наименование команды						
Е-mail капитана		igra@ng-sova.ru	Мобильный телефон капитана	+7 (999) 999-99-99	Ссылка на активную социальную сеть капитана	
2. Состав команды						
№	Статус	ФИО полностью	Должность / статус	Дата рождения	Гражданство	Примечание
1	Капитан					
2	Участник					
3	Участник					
4	Участник					
5	Участник					
Зап. 1	Запасной					
Зап. 2	Запасной					
3. Письмо-приглашение						
Необходимо ли официальное письмо-приглашение				Должность руководителя	например: Генеральный директор	
ФИО руководителя в именительном падеже			Иванов Иван Иванович			
ФИО руководителя в дательном падеже			Иванову Ивану Ивановичу			
4. Дополнительная информация						
Участие в аналогичных мероприятиях, достижения команды, дополнительная информация для Оргкомитета						
Поля для заполнения выделены белым цветом. В блоке «Дополнительная информация» можно указать участие в аналогичных мероприятиях, достижения команды или иную важную информацию. В составе команды предусмотрены 5 основных участников и 2 запасных участника. При отсутствии запасных строки можно оставить пустыми. В случае указания иного гражданства необходимо также направить скан паспорта.						



