ГОРНО-МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ ПРОФСОЮЗ РОССИИ
Кемеровская территориальная профсоюзная организация

ул. Циолковского, д. 50, г. Новокузнецк, 654018
Телефон/факс (3843) 77-09-32
e-mail: kem_gmpr@mail.ru, ktpogmpr@yandex.ru, www.ktpogmpr.ru

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель председателя
Кемеровской ТПО ГМПР

О. И. Антоненко
07.09.2023

П О Л О Ж Е Н И Е

о проведении интеллектуальной игры «ПрофКВИЗ»
среди команд первичных профсоюзных организаций
Кемеровской ТПО ГМПР

г. Новокузнецк, 2023

П О Л О Ж ЕН И Е
о проведении интеллектуальной игры «ПрофКВИЗ»
среди команд первичных профсоюзных организаций
Кемеровской ТПО ГМПР

1 Общие положения

1.1 Интеллектуальная игра «ПрофКВИЗ» проводится Кемеровской ТПО ГМПР, организатором является молодёжный совет.

1.2 Интеллектуальная игра «ПрофКВИЗ» (далее – **игра**) – это командная игра, в ходе которой участники отвечают на поставленные вопросы за определённый промежуток времени. Темы вопросов определяются организаторами в ходе подготовки к игре. На любой из вопросов можно ответить не только с помощью знаний, но и с помощью логики, смекалки, сообразительности.

1.3 В оргкомитет игры входят: заместитель председателя Кемеровской ТПО ГМПР, активисты молодёжного совета и комиссий по работе с молодёжью первичных профсоюзных организаций Кемеровской ТПО ГМПР.

1.4 Финансирование осуществляется за счёт средств, заложенных в бюджете Кемеровской ТПО ГМПР на проведение игры и выделенных молодёжному совету Кемеровской ТПО ГМПР для организации, согласно смете расходов на её проведение.

1.5 Каждый участник команды, принимающий участие в данной игре, единолично несёт ответственность за своё физическое и психическое состояние.

1.6 От каждой организации, направившей команду на данную игру, должен быть назначен представитель (ответственное лицо), который обязан присутствовать на игре в течении всего её время проведения и обеспечивать достойное поведение участников команды.

2 Цели и ожидаемые результаты игры

2.1 Цели:

- объединение и сплочение членов профсоюза первичных профсоюзных организаций Кемеровской ТПО ГМПР через игровую форму;
- привлечение новых членов в ряды ГМПР.

2.2 Ожидаемые результаты:

- создание положительного имиджа ГМПР и профсоюзного движения в целом;
- активное общение и взаимодействие членов ГМПР первичных профсоюзных организаций Кемеровской ТПО ГМПР;
- повышение уровня общей культуры членов ГМПР первичных профсоюзных организаций Кемеровской ТПО ГМПР.

3 Требования к участию команд

3.1 Для участия в игре приглашаются члены ГМПР, состоящие на учёте в первичных профсоюзных организациях Кемеровской ТПО ГМПР, объединённые в команды численностью 4 (четыре) человека, при этом:

- участникам игры необходимо придумать название команды;
- команда считается участником интеллектуальной игры только после получения подтверждения от организаторов о включении команды в состав участников;
- замена участников в команде может быть произведена в любое время до начала игры, но при условии обязательного уведомления организаторов представителем ППО;

- участие в игре является добровольным, участники несут полную ответственность за себя, свое здоровье и имущество, а также (в случае возникновения) ответственность перед третьими лицами;

- принимая участие в игре, участники соглашаются со всеми правилами данного положения, регулирующего организацию и проведение интеллектуальной игры;

- участники обязуются выполнять все требования и условия организаторов.

3.2 Каждый член команды при регистрации как участника, должен иметь при себе документ удостоверяющий личность (паспорт, водительское удостоверение), идентифицирующий его, согласно заявленных данных, поданных в заявке на участие.

3.3 Заполненная по установленной форме заявка на участие в игре (приложение) предоставляется в Кемеровскую ТПО ГМПР (ул. Циолковского, 50) или на электронную почту специалиста по работе с молодежью (mitrofanov22@mail.ru).

Ответственное лицо – Митрофанов Дмитрий, тел.: 8-951-160-7743

4 Содержание игры

4.1 Зарегистрированные команды, после объявления начала игры, получают от организаторов инструкции по игре и задания.

4.2 Численный состав жюри и счетной комиссии устанавливается организационным комитетом.

4.3 Организаторы интеллектуальной игры оставляют за собой право принимать решения, связанные с организацией и проведением игры, оставляют за собой право вносить изменения в программу интеллектуальной игры. Их решение является окончательным и обсуждению не подлежит.

4.3 Все спорные ситуации решает жюри с приглашением капитанов команд. В случае спорных ситуаций капитан команды в письменном виде оформляет протест в жюри игры, где указывает причину протеста. Протест разбирается составом жюри и оргкомитетом не позднее 10 минут после подачи.

4.4 Порядок проведения игры:

- игра проходит в 3 (три) тура. В каждом туре 3 (три) раунда. В турах вопросы на логику, смекалку, сообразительность и знания из различных областей;

- между турами предусмотрены перерывы по 15–20 минут. В это время проводится промежуточный подсчёт результатов;

- в конце каждого тура зачитываются правильные ответы. Команды, набравшая наибольшее количество очков по итогам 3 туров, становятся победителями;

- информация об игре может быть размещена на информационных ресурсах ГМПР;

- объявление победителей и награждение будет производиться непосредственно после финиширования всех команд или окончания времени проведения конкурса и подсчета баллов.

4.5 Во время игры запрещается:

- пользоваться мобильными телефонами, другими средствами связи и всевозможными энциклопедиями. За нарушение с команды взимается штраф – 5 баллов. За повторное нарушение команда удаляется из игры;

- выходить из помещения во время игры. Если игроку необходимо выйти, он может вернуться только после окончания раунда, во время перерыва;

- выкрикивать ответы вслух, организатор-ведущий имеет право в случае возникновения спорных ответов (дублей) ориентироваться на вариант, выбранный им в качестве правильного ответа;

- обмен заданиями между командами под угрозой дисквалификации обеих команд;

- получение информации о содержании заданий любым другим способом, кроме самостоятельного выполнения, поставленного задания;

- дезинформация организаторов с целью изменения хода игры, и/или её остановки;

- нарушать правила игры. Команды, нарушившие правила, дисквалифицируются по решению организаторов. Участники дисквалифицированной команды не имеют право находиться в составе других команд.

4.6 Недисциплинированное поведение участников игры, пререкания с судьёй и членами организационного комитета, неэтичное отношение друг к другу, рассматриваются как грубое поведение, нарушающее ход игры. Данное поведение повлечёт за собой дисквалификацию и последующее удаление команд.

4.7 Команды, игроки которых будут находиться в состоянии алкогольного или наркотического опьянения до игры не допускаются.

5 Награждение участников и победителей игры

5.1 По итогам проведения игры всем командам вручаются дипломы участников.

5.2 Команды победители, набравшие наибольшее количество баллов по сумме очков и занявшие 1, 2 и 3 места, награждаются соответствующими памятными Кубками и дипломами.

6 Дополнительные условия организации и проведения турнира

6.1 Место, дата и время проведения турнира:

- место проведения: г. Новокузнецк, ул. Автотранспортная 51,
актовый зал ВК «Кузбасской ярмарки»;
- дата проведения **07 октября 2023 г.;**
- регистрация команд **в 11:30;**
- перекличка команд **в 11:50;**
- время начала игры **в 12:00**.

6.2 Условия участия и проведения:

- дата подачи заявки на участие **до 05.10.2023;**

- заявки принимаются только от первичной организации, заверенные подписью председателя или ответственного лица, отвечающего за их формирование и направление от организации;

- установленная форма заявки на участие в игре (приложение) предоставляется в Кемеровскую ТПО ГМПР (ул. Циолковского, 50) или на электронную почту специалиста по работе с молодежью (mitrofanov22@mail.ru);

- ответственное лицо – Дмитрий Митрофанов, тел.: 8-951-160-7743.

6.3 Общее количество определено в количестве 22 (двадцать две) команды.

Приложение

З А Я В К А

на участие в интеллектуальной игре «ПрофКВИЗ»
среди команд первичных профсоюзных организаций Кемеровской ТПО ГМПР

заполняется первичной организацией

1	Наименование первичной профсоюзной организации	
2	Название команды	
3	Ф. И. О. участников команды (полностью)	1.
		2.
		3.
		4.
4	Сотовый телефон представителя команды (ответственного лица)	
5	Контактный e-mail представителя команды (ответственного лица)	

Председатель ППО
(ответственное лицо, отвечающее за формирование и направление заявки от организации)

_____ (подпись)

_____ (Ф. И. О.)

отметка ответственного лица Кемеровской ТПО

Дата и время принятия заявки	

* поданный в заявке для участия в игре состав команды считается участником только после получения подтверждения от ответственного лица Кемеровской ТПО ГМПР о включении команды в состав участников.