

ПОЛОЖЕНИЕ
об интеллектуальной игре среди молодежи
предприятий, организаций и учебных заведений
нефтегазовой отрасли
«Нефтяная сова»

Москва

1. Общие положения

1.1. Интеллектуальная игра среди молодежи предприятий, организаций и учебных заведений нефтегазовой отрасли (далее – игра) проводится Молодежным советом нефтегазовой отрасли при Министерстве энергетики Российской Федерации (далее – Молодежный совет, Организатор) и РГУ нефти и газа (НИУ) имени И.М. Губкина (далее – Университет) при поддержке Министерства энергетики Российской Федерации с целью повышения интеллектуального уровня молодежи и популяризации нефтегазовой отрасли.

1.2. Игра проводится ежегодно в соответствии с планом работы Молодежного совета.

1.3. В игре принимают участие команды (численность команды – 5 чел.) от организаций и предприятий нефтегазовой отрасли и вузов. Команды формируются из числа молодых специалистов, молодых преподавателей, обучающихся в возрасте до 35 лет, являющихся членами своих организаций не менее 6 месяцев к моменту начала игры.

1.4. Для проведения игры Организатором формируется редакционная коллегия из числа экспертов нефтегазовой отрасли и членов Молодежного совета, игровое жюри из числа представителей органов исполнительной власти, общественно известных деятелей и членов Молодежного совета.

1.5. Редакционная коллегия составляет перечень вопросов для игры, которые должны содержать вопросы на общую эрудицию, знание истории нефтегазовой отрасли и специальные вопросы.

1.6. Игровое жюри состоит из ведущего и членов жюри.

1.6.1. В обязанности членов жюри входит:

- принятие решений о зачете ответов, данных командами;
- подведение предварительных итогов тура (соревнования) и внесение в них исправлений при обнаружении технических ошибок;
- оперативный контроль за соблюдением правил и регламента в ходе игры;
- ведение таблицы результатов и хранение карточек с ответами команд.

1.6.2. В обязанности ведущего входит:

- оглашение текста вопросов, авторских ответов и других компонентов вопросов;
- оперативный контроль за соблюдением настоящего Положения и регламента в ходе игры;
- ведение отсчета времени в случае отсутствия автоматической системы отсчета.

2. Порядок проведения игры

2.1. Для участия в интеллектуальной игре командам необходимо оформить заявку на участие в интеллектуальной игре и направить на почту igra@ng-sova.ru в срок, установленный Организатором.

2.2. Заявка на участие в интеллектуальной игре включает заявку, заполненную по установленной форме (приложение №1) в виде скан-копии,

подписанной руководителем организации, и в электронном виде (в формате MS Excel) и логотип команды в векторном формате (.cdr или .ai).

2.3. Игра состоит из двух этапов. В первом этапе принимают участие все зарегистрированные команды.

2.3.1. Первый этап игры:

- состоит из 2 частей, в каждой части принимает участие половина от заявленного числа команд одновременно;
- состоит из 36 вопросов, на размышление над каждым вопросом дается 60 секунд;
- ответы на вопросы сдаются в письменном виде (на специальном бланке) после каждого вопроса;
- по истечении 60 секунд у каждой команды есть 10 секунд, чтобы передать бланк с ответом членам жюри;
- команды на первом этапе оцениваются по количеству правильных ответов;
- ответы, сданные после окончания отведенного времени, не принимаются и не рассматриваются;
- 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 неправильно ответивших на него команд;
- команда имеет право произвести 1 замену в составе из числа заявленных запасных не позднее, чем за сутки до начала первого этапа, заменяемый не может быть в составе другой команды ни в качестве основного игрока, ни в качестве запасного.

2.4. По итогам первого этапа игры в каждой части определяются по 15 лучших команд, которые получают право выступить во втором этапе и борются за звание победителя.

2.4.1. Второй этап игры:

- состоит из двух частей;
- первая часть аналогична первому этапу игры;
- во вторую часть попадают 8 лучших команд по результатам первой части второго этапа игры;
- вторая часть представляет собой турнир, проводимый по олимпийской системе. Турнирная сетка приведена в приложении 2;
- в каждом раунде одновременно принимают участие 2 команды за игровыми столами с сигнальными кнопками;
- каждый раунд состоит из 5 вопросов;
- после оглашения вопроса право на ответ получает команда, первой нажавшая сигнальную кнопку;
- максимальное время обсуждения каждого вопроса – 60 секунд;
- в случае неправильного ответа право ответа переходит к противоположной команде, у которой остается 20 секунд;
- за правильный ответ команде присуждается 1 очко;
- раунд выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков;

– команда имеет право произвести 1 замену в составе из числа заявленных запасных не позднее, чем за 12 часов до начала второго этапа, заменяемый не может быть в составе другой команды ни в качестве основного игрока, ни в качестве запасного.

2.5. Параллельно с основными турнирами команды принимают участие в дополнительных интеллектуальных мини-играх, заданиях, правила которых оглашаются непосредственно перед их началом. Количество мини-игр, заданий и необходимость их проведения во время основных турниров устанавливаются Организатором.

2.6. На всех этапах игры участникам запрещается мешать другим командам, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, за исключением игроков своей команды. В частности, запрещается общение с ведущим.

2.7. Участник, нарушивший п. 2.6, дисквалифицируется на всё время проведения игры. В случае повторного нарушения правил со стороны игроков той же команды, может быть принято решение о дисквалификации команды.

3. Порядок подведения результатов и определения победителя

3.1. Итоговый результат игры определяется путем суммирования мест, занятых командами в первой и второй части финала.

3.2. Команда, с наименьшей суммой баллов объявляется победителем игры. Аналогичным образом определяются обладатели II и III мест.

3.3. В случае равенства набранных штрафных баллов, строчку выше занимает команда, показавшая лучший результат по итогам первой части игры.

3.4. Команда-победитель получает переходящий кубок «Нефтяная Сова», диплом и ценные призы. Команды, занявшие II и III места, награждаются дипломами и памятными призами.

3.5. Результаты могут оспариваться во время игры, однако после оглашения итоговых результатов апелляции не принимаются и результаты пересмотру не подлежат.

3.6. Победители дополнительных интеллектуальных мини-игр награждаются поощрительными призами.

3.7. Награждение призеров и лауреатов игры проходит после подведения итогов игры в соответствии с планом работы Молодежного совета.

3.8. Всем участникам игры вручаются сертификаты участников.

3.9. Участники второго этапа награждаются дипломами финалистов.

4. Контактная информация организатора игры

Молодежный совет нефтегазовой отрасли при Министерстве энергетики Российской Федерации

Почтовый адрес: 119991, г. Москва, Ленинский просп., д. 65, корп. 1, а/я 907;

Телефон: +7 (912) 238-68-10 – Полина Шаяхова, +7 (902) 855-10-08 – Ксения Цесарж, +7 (965) 181-69-14 – Елена Бекичева, +7 (952) 421-53-80 – Софья Калашникова, +7 (901) 183-34-66 – Полина Норкина

E-mail: igra@ng-sova.ru

ФИРМЕННЫЙ БЛАНК
ОРГАНИЗАЦИИ

Приложение №1
к положению об интеллектуальной игре

Заявка на участие в интеллектуальной игре

1.	Полное наименование организации	
2.	Наименование команды-участника	
3.	Состав команды (ФИО полностью, должность, дата рождения)	1. 2. 3. 4. 5.
4.	Запасные (ФИО полностью, должность, дата рождения)	1. 2.
5.	Капитан команды (ФИО, мобильный телефон, электронная почта)	
6.	Дополнительная информация о команде, которую вы хотели бы сообщить (участие в аналогичных мероприятиях и т.д.)	

Руководитель организации

_____ / _____ /

