Приложение
К приказу РГУ СоцТех
от «09» ноября 2026 г. № 455-ОД

УТВЕРЖДАЮ
Ректор РГУ СоцТех
_____И.В. Михалёв
«____» _____ 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о культурно-массовом мероприятии «100 к 1: студенческая версия»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет общий порядок организации и проведения культурно-массового мероприятия «100 к 1: студенческая версия» (далее – Мероприятие) и устанавливает цели, задачи, содержание, условия и порядок проведения Мероприятия.

1.2. Мероприятие представляет собой командную интеллектуально-развлекательную игру (далее – Игра), адаптированную к тематике студенческой жизни. Вопросы, представленные в Игре, охватывают тематику образовательного процесса, включая аспекты студенческой жизни, повседневные реалии высшего учебного заведения и характерные особенности поведения студентов в академической среде.

1.3. Мероприятие проводится в рамках реализации Концепции молодёжной политики и воспитательной деятельности ФГБОУ ИВО «Российского государственного университета социальных технологий» (далее – РГУ СоцТех, Университет) на 2025-2027 годы и направлено на создание условий для реализации потенциала каждого обучающегося и социально ответственной личности, а также на формирование единого пространства и укрепление студенческого сообщества и традиций.

1.4. Организатором Мероприятия является отдел молодёжной политики (в лице сотрудника, закреплённого за работой со студенческим объединением) во взаимодействии со студенческим объединением «Культурно-массовый сектор РГУ СоцТех» (далее — Организаторы).

1.5. Мероприятие проводится в соответствии с календарным планом событий и мероприятий воспитательной направленности, на основании приказа ректора Университета и в соответствии с настоящим Положением.

2. Цель и задачи

2.1. Цель Мероприятия — создание условий для содержательного досуга, реализации потенциала обучающихся, развития командного взаимодействия и вовлечения студентов в культурно-массовую деятельность Университета.

2.2. В ходе проведения Мероприятия решаются следующие задачи:

— развитие навыков командной работы, коммуникации и принятия решений в условиях ограниченного времени;

— стимулирование логического и творческого мышления, умения анализировать распространённые мнения и формулировать ответы;

— формирование доброжелательной и поддерживающей атмосферы среди участников и зрителей, создание комфортной психологической среды;

— повышение интереса обучающихся к студенческим инициативам и мероприятиям Университета, в том числе к деятельности студенческих объединений;

— укрепление корпоративной культуры и чувства принадлежности к университетскому сообществу.

3. Участники Мероприятия

3.1. Участниками Мероприятия являются обучающиеся Университета. В качестве зрителей и болельщиков могут присутствовать обучающиеся и иные приглашённые лица в соответствии с условиями проведения Мероприятия.

3.2. Основная игровая часть проводится между командами в количестве, определяемом Организаторами. Количество игроков, порядок формирования команд и критерии отбора участников определяются Организаторами и доводятся до сведения участников до начала игры.

3.3. Участие в Мероприятии осуществляется на добровольной основе и является безвозмездным.

3.4. Участники обязаны соблюдать правила игры, требования Организаторов, нормы общественного порядка, требования охраны труда и пожарной безопасности, а также бережно относиться к имуществу Университета.

3.5. Мероприятие проводится с учётом требований законодательства Российской Федерации и локальных нормативных актов Университета, а также с учётом специальных условий для получения образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью, предусмотренных законодательством об образовании.

4. Условия и порядок проведения Мероприятия

4.1. Дата, время и место проведения Мероприятия устанавливаются Организаторами и утверждаются в установленном порядке.

4.2. Для участия в Мероприятии команды обязуются соблюдать «Правила внутреннего распорядка обучающихся ФГБОУ ИВО РГУ СоцТех и его филиалов» от 03.09.2026 г., выполнять условия настоящего Положения.

4.3. Организаторы обеспечивают подготовку сценария, игровых вопросов, системы подсчёта баллов, технического и визуального сопровождения, информирование участников и зрителей, а также безопасность участников и зрителей.

4.4. Игра включает несколько раундов, в которых команды предлагают наиболее популярные ответы на вопросы, связанные со студенческой жизнью. Конкретное количество раундов, состав вопросов, правила начисления баллов и порядок проведения финала утверждаются Организаторами до начала Мероприятия.

4.5. Вопросы и варианты ответов формируются Организаторами на основании предварительного опроса обучающихся. Порядок определения наиболее популярных ответов и начисления баллов объявляется участникам перед началом игры.

4.6. В ходе игры ведущий озвучивает вопросы и регулирует ход раундов. Назначенный Организаторами помощник фиксирует ответы и ведёт подсчёт

баллов. В спорных ситуациях решение принимается Организаторами в соответствии с заранее объявленными правилами и оформляется протоколом.

4.7. Зрители могут поддерживать команды. Организаторами может быть предусмотрен призовой розыгрыш среди болельщиков; порядок участия, определение круга участников и вручения призов объявляется до начала розыгрыша.

4.8. По итогам игры определяется команда-победитель в соответствии с установленной системой подсчёта баллов. При равенстве результатов Организаторы проводят дополнительный вопрос; порядок определения победителя объявляется участникам до начала игры.

4.9. В рамках Мероприятия могут быть предусмотрены награждение участников, вручение памятных дипломов, сертификатов и призов. Перечень и порядок вручения наград определяются Организаторами.

4.10. Этапы проведения Мероприятия:

— 1 этап — подготовительный: согласование и утверждение Мероприятия, разработка сценария и правил, подготовка вопросов, формирование команд, подготовка площадки, технического и визуального сопровождения, информирование обучающихся;

— 2 этап — основной: открытие Мероприятия, представление команд и правил, проведение игровых раундов и финала, подсчёт баллов и проведение предусмотренного розыгрыша среди болельщиков;

— 3 этап — заключительный: объявление результатов, награждение участников, сбор обратной связи, подготовка фото- и информационного отчёта, размещение материалов об итогах Мероприятия на официальных информационных ресурсах Университета.

5. Финансирование

5.1. Расходы на организацию Мероприятия осуществляются за счет средств субсидии на выполнение государственного задания, в части предназначенной на организацию культурно–массовой, физкультурной и спортивной, оздоровительной работы с обучающимися РГУ СоцТех и средств Университета, полученных от приносящей доход деятельности.

6. Заключительные положения

6.1. Настоящее Положение утверждается и вводится в действие приказом ректора Университета.

6.2. Изменения и дополнения в настоящее Положение утверждаются приказом ректора Университета.