

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение инклюзивного высшего образования

**«Российский государственный
университет социальных технологий»**

(ФГБОУ ИВО «РГУ СоцТех»)

УТВЕРЖДАЮ

Ректор РГУ СоцТех



И.В. Михалёв

«18» февраля 2025 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
об интеллектуальной игре «Кругозор»

Москва, 2025

1. Общее положение

1.1. Настоящее положение определяет общий порядок организации культурно-массового мероприятия – интеллектуальной игры «Кругозор» (далее – Игра).

1.2. Организатором Игры выступает ФГБОУ ИВО «Российский государственный университет социальных технологий» (далее – Университет).

1.3. Игра проводится на основании приказа ректора Университета и в соответствии с настоящим Положением.

2. Цель и задачи Игры

2.1. Игра проводится в целях поддержки и развития форм интеллектуального досуга обучающихся.

2.2. В ходе проведения Игры решаются следующие задачи:

- формирование системы нравственных и смысловых ориентиров обучающихся;
- сочетание интересов личности, общества и государства, обеспечение сбалансированности интересов и прав молодежи;
- гражданское образование и патриотическое воспитание;
- осуществление поддержки талантливой молодежи, молодежных объединений.

3. Участники Игры

3.1. К участию в Игре допускаются студенты и представители профессорско-преподавательского состава (далее – ППС) Университета.

3.2. Состав команды – 5 игроков, где 4 игрока – студенты, 1 игрок – работник Университета).

4. Порядок проведения Игры

4.1. Игра состоит из 4 этапов.

4.2. Правила каждого этапа организаторы озвучивают непосредственно перед объявлением о начале нового этапа.

4.3. Одновременно за игровым столом может находиться не более 5 игроков. Замены в составе команд невозможны.

4.4. Для определения победителей в конкурсной программе организаторами утверждается независимое жюри.

4.5. По окончании 3-х туров подводится итог, где определяются два победителя по сумме набранных баллов. Победители допускаются до финального 4 этапа.

4.6. В случае равенства верных ответов проводится дополнительный раунд.

4.7. Победитель Игры определяется по наибольшему количеству правильных ответов:

1 этап – 1 правильный ответ приравнивается 1 баллу;

2 этап – 1 правильный ответ приравнивается 2 баллам;

3 этап – 1 правильный ответ приравнивается 3 баллам;

4 этап – 1 правильный ответ приравнивается 4 баллам.

5. Награждение участников

5.1. По итогам Игры все участники получают сертификаты. Команды, занявшие призовые места (первое, второе, третье), награждаются дипломом соответствующей степени и памятным подарками.

5.2. Команда, занявшая первое место, награждается переходящим кубком.

6. Финансирование

6.1. Расходы на организацию Игры осуществляются за счет средств субсидии на выполнение государственного задания, в части предназначенной на организацию культурно-массовой, физкультурной, спортивной и оздоровительной работы с обучающимися ФГБОУ ИВО «Российский государственный университет социальных технологий» и средств университета, полученных от приносящей доход деятельности.

7. Заключительные положения

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

7.2. Изменения и дополнения в настоящее Положение вносятся в порядке, установленном в п.7.1.