



МЭРИЯ
города Новосибирска
ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ, СПОРТА
И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
УПРАВЛЕНИЕ
МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ

Красный проспект, 50
г. Новосибирск, 630091
тел. (383) 227-56-19

от 03.10.2024 № 14/4.01-02/00675

На № _____ от _____

Информация о проведении
городской игры
«Интеллектуальный марафон 2.0»

Новосибирская Ассоциация детских объединений совместно с управлением молодежной политики мэрии города Новосибирска сообщает о городской игре «Интеллектуальный марафон 2.0», которая ежемесячно (с ноября 2024 года по март 2025 года) будет проходить с целью популяризации форм интеллектуального досуга среди подростков и молодежи, привлечения новых участников в движение интеллектуальных игр, выявления сильнейших играющих команд.

В игре «Интеллектуальный марафон 2.0» могут принять участие сборные команды, состоящие из учащихся 6 – 11 классов, а также не имеющих законченного среднего (полного) образования студентов 1-2 курса средних специальных учебных заведений (то есть игроки, рожденные не ранее 1 сентября 2011 года и не позже 31 декабря 2006 года). В состав команды входит не более 6 игроков, из которых команда избирает капитана.

18 октября 2024 года с 15:00 до 17:00 часов в зале клуба «Отдых» пройдет отборочный тур, цель которого - разделить команды на три лиги (высшую, первую и вторую).

Информация об условиях проведения турнира изложена в Положении, которое находится в приложении.

Прошу Вас оказать содействие в информировании потенциальных участников о проведении турнира.

По всем вопросам, связанным с проведением игры, необходимо обращаться к Рябчиковой Наталии Владимировне, главному специалисту управления молодежной политики мэрии города Новосибирска, президенту Новосибирской Ассоциации детских объединений, телефон 227-59-88, NRabchikova@admnsk.ru.

Приложение: положение о проведении городской игры «Интеллектуальный марафон 2.0» на 6 л. в 1 экз.

Начальник управления

Рябчикова
227-59-88

Руководителям учебных заведений

Руководителям молодежных центров

Руководителям учреждений культуры

Руководителям общественных
объединений

Е. Ю. Твердохлебов

Положение о городской игре «Интеллектуальный марафон 2.0» сезона 2024 -2025 гг.

I. Общие положения

1. Городская игра «Интеллектуальный марафон 2.0» среди школьников 6 – 11 классов (далее – Марафон) проводится с целью популяризации форм интеллектуального досуга среди подростков и молодежи, привлечения новых участников в движение интеллектуальных игр, выявления сильнейших играющих команд.
2. Марафон предусматривает решение следующих задач:
 - привлечение подростков и молодежи к участию в мероприятиях, направленных на проведение досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью;
 - создание условий для развития информационной и коммуникативной культуры у подростков и молодёжи;
 - актуализация ценности знаний и стимулирование интереса к самообразованию и саморазвитию;
 - создание новых команд и клубов;
 - активизация деятельности в уже существующих клубах, спортивная борьба за право попасть в число лучших команд своего города.

II. Учредители и организаторы

- Управление молодежной политики мэрии города Новосибирска;
- Городская общественная детская организация «Новосибирская ассоциация детских объединений»;
- МБУ «Центр «Молодежный» СП «Ефремовец».

III. Оргкомитет Марафона

1. Для проведения Марафона создается оргкомитет, который разрабатывает и утверждает положение и расписание игр, следит за его выполнением по ходу турнира, утверждает расписание туров, регистрирует команды-участницы, обеспечивает помещение и технические средства для проведения Марафона, подводит итоги Марафона, награждает победителей.

IV. Условия участия в Марафоне

1. К участию в игре приглашаются сборные команды школ и учреждений дополнительного образования, молодежных центров, общественных организаций и клубов интеллектуального развития, а также средних специальных учебных заведений города Новосибирска, подавшие заявки на участие.
2. Команда должна иметь название, общий элемент одежды.
3. В состав команды входит не более 6 игроков, из которых команда избирает капитана.
4. Капитан является единственным полномочным представителем команды в любых переговорах с Оргкомитетом и Жюри. Команда вправе сменить капитана в ходе игрового сезона, известив об этом Оргкомитет. В случае временного отсутствия капитана команда вправе делегировать с конкретными представительскими целями любого другого игрока.

5. Участие игрока в игре «Интеллектуальный марафон 2.0» возможно только в составе команды, внесшей его в свою заявку. Заявка одного и того же игрока в числе нескольких команд одновременно не допускается; при обнаружении такого нарушения Оргкомитет вправе рассмотреть вопрос о дисквалификации игрока до конца сезона и аннулировании результатов игры команд, допустивших такое нарушение.
6. Переходы игроков из команды в команду по ходу игры допускаются только с разрешения Оргкомитета, после рассмотрения новой заявки.
7. В Марафоне могут принимать участие учащиеся 6 – 11 классов, а также не имеющие законченного среднего (полного) образования учащиеся 1-2 курса средних профессиональных учебных заведений (то есть игроки, рождённые не ранее 1 сентября 2011 года и не позже 31 декабря 2006 года).
8. Команды, которые не принимали участие в фестивале открытия, могут начать участие в Марафоне со второй лиги.
9. Команды, желающие принять участие в отборочном туре, подают заявку до 15 октября 2024 года на по ссылке <https://forms.gle/XKomruPvbezyeZVx7>.

V. Порядок проведения Марафона

1. 18 октября 2024 года с 15 до 17 часов в зале клуба «Отдых» пройдёт отборочный тур, цель которого - разделить команды на 3 лиги (высшую, первую и вторую).
2. Право играть в высшей лиге получают 20 команд, показавших лучшие результаты в отборочной игре.
3. Первую лигу составляют 20 команд со следующими за высшей лигой результатами. Остальные команды составляют вторую лигу.
4. Игры «Интеллектуального марафона» проводятся с ноября 2024 года по март 2025 года:
 - 1 тур - 15 ноября 2024 года;
 - 2 тур - 13 декабря 2024 года;
 - 3 тур - 24 января 2025 года;
 - 4 тур - 21 февраля 2025 года;
 - 5 тур - 21 марта 2025 года.
5. Пакет вопросов для каждого тура готовит редакторская группа.
6. Высшая лига играет в 16:00, первая - в 14:00, вторая - в 12:00.
7. Место и проведения игр Марафона: многофункциональный комплекс «Сан Сити» (площадь К. Маркса, дом 7, 4 этаж, возле сцены, остановка «ГУМ Россия, метро «Площадь Карла Маркса»).

VI. Правила игры

1. Все команды каждой из лиг играют одновременно и в одном помещении.
2. Задача команд - своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим.
3. Команды дают ответы в письменном виде на русском языке, если в вопросе в явном виде не указано иное требование.
4. Ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово «Время», после чего начинается отсчет чистого времени, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения дается сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о

- ее окончании и начинает обратный отсчет от 10 до 0, во время которого команды сдают ответы.
5. Сдавшей ответ вовремя считается команда, капитан которой поднял вверх руку с ответной карточкой не позднее, чем ведущий произнес слово «ноль» при обратном отсчете.
 6. Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.
 7. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов игры.
 8. Ответ считается неправильным, если:
 - не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (необходимая степень конкретизации должна быть указана автором вопроса);
 - форма ответа не соответствует форме вопроса;
 - команда сдала несколько (более одного) вариантов ответа, из которых хотя бы один неверен;
 - в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа.
 9. Команды-участницы:
 - обязаны в ходе игр не допускать некорректного поведения по отношению к организаторам, соперникам и зрителям (не покидать своих мест до официального окончания игры, не мешать работе судейской коллегии);
 - обязаны во время минуты обсуждения не пользоваться какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами и прочими средствами связи;
 - имеют право в случае неудовлетворенности работой судейской коллегии или ведущего обратиться к председателю жюри (право обращения предоставляется исключительно капитану команды) с протестом.
 10. Протесты подаются на явную ошибку автора вопроса или судейской коллегии, на дуальность ответа, на техническую ошибку ведущего.
 11. Если протестующей стороной доказана:
 - явная ошибка судейской коллегии или автора вопроса, либо техническая ошибка ведущего при задании вопроса, вопрос снимается, и все ответы на него не учитываются, а судейство данного тура осуществляется из числа вопросов, уменьшенного на количество снятых вопросов;
 - дуальность, т.е. наличие двух или нескольких правильных ответов на данный вопрос, не указанных его автором, то всем командам, давшим дуальные ответы, этот ответ засчитывается, а вопрос не снимается.

VII. Структура игры

1. Каждая игра состоит разминки и 5 раундов. В каждом раунде по 4 вопроса. Второй и шестой раунды - вопросы на общую эрудицию, третий раунд – медиараунд, четвёртый раунд называется «Жизнь замечательных людей» (вопросы будут связаны с жизнью и творчеством людей, которые внесли большой вклад в развитие науки, культуры и искусства (*см. Приложение 1*) и пятый раунд – сюрприз. В каждой игре проводятся индивидуальные

конкурсы, участвовать в которых могут игроки всех команд. Результаты индивидуальных конкурсов не включаются в результаты игры команды.

VIII. Подведение итогов и награждение

1. По итогам каждой игры команды, занявшие 3 первых призовых места, награждаются сладкими призами и дипломами Новосибирской Ассоциации детских объединений. Команда – победительница каждой рядовой игры в высшей лиге будет награждаться переходящим кубком.
2. Из первой лиги команды-победительницы переходят в высшую лигу, из второй - в первую. Соответственно команды высшей лиги, занявшие три последних места, переходят в первую, из первой - во вторую.
3. Победители игр определяются по наибольшему количеству правильных ответов. При равенстве таковых более высокое место занимает команда, имеющая более высокий рейтинг за правильные ответы в данной игре.
4. Итоговые результаты «Интеллектуального марафона» определяются по сумме результатов всех рядовых игр.
5. Подведение итогов игры и награждение победителей проходит на Фестивале закрытия сезона Городского клуба интеллектуальных игр.
6. Команда, занявшая первое место по итогам игрового сезона, награждается призами и дипломом управления молодежной политики мэрии города Новосибирска.
7. Команды, занявшие второе и третье место по итогам игрового сезона, награждаются призами и дипломами управления молодежной политики мэрии города Новосибирска.
8. Команды, занявшие с четвертого по тринадцатое места по итогам игрового сезона, награждаются призами и дипломами управления молодежной политики мэрии города Новосибирска.

Контактная информация:

- Толмачева Ольга Александровна – ответственная за проведение туров игры «Интеллектуальный марафон 2.0» (89134656655, goldsechenie339@yandex.ru);
- Рябчикова Наталия Владимировна – ответственная за помещение и решение различных организационных вопросов игры «Интеллектуальный марафон 2.0» (NRabchikova@admnsk.ru, 227-59-88).