



**ЯМАЛО-НЕНЕЦКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ
ТЕРРИТОРИАЛЬНАЯ ИЗБИРАТЕЛЬНАЯ КОМИССИЯ
ГОРОДА ГУБКИНСКОГО**

Р Е Ш Е Н И Е

20 февраля 2021 года

г. Губкинский

№ 7/32

О проведении интеллектуальной игры «Софиум»

В соответствии с Программой мероприятий Территориальной избирательной комиссии города Губкинского по проведению Дня молодого избирателя в городе Губкинском в 2021 году, Территориальная избирательная комиссия города Губкинского

РЕШИЛА:

1. Провести 1 апреля 2021 года интеллектуальную игру «Софиум».
2. Утвердить Положение об интеллектуальной игре «Софиум» (Приложение).
3. Разместить настоящее решение на сайте Территориальной избирательной комиссии города Губкинского в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».
4. Контроль за исполнением настоящего решения возложить на секретаря Территориальной избирательной комиссии города Губкинского Афийчук Н.М.

Председатель Территориальной
избирательной комиссии
города Губкинского

Е.В. Кузнецов

Секретарь Территориальной
избирательной комиссии
города Губкинского

Н.М. Афийчук

Приложение
к решению Территориальной избирательной
комиссии города Губкинского
от 20 февраля 2021 года № 7/32

Положение о проведении интеллектуальной игры «Софиум»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок и условия проведения интеллектуальной игры «Софиум» (далее – игра), приуроченной ко Дню молодого избирателя.

1.2. Организатором игры является Территориальная избирательная комиссия города Губкинского (далее – ТИК).

1.3. Целью проведения игры является повышение правовой культуры молодых и будущих избирателей, формирование у них убеждения в необходимости активного участия в выборах, повышение электоральной активности избирателей города Губкинского.

1.4. Задачи игры:

- побуждение участников к осмыслению значимости участия в выборах;
- повышение мотивации к самостоятельному изучению законодательства по вопросам избирательного права;
- повышение правовой культуры и гражданской активности молодых и будущих избирателей;
- способствование формированию у молодежи активной гражданской позиции.

2. Участники

2.1. В игре могут принять участие команды обучающихся 9 - 11 классов общеобразовательных организаций города Губкинского, филиала ГБПОУ ЯНАО «Муравленковский многопрофильный колледж» в городе Губкинском, а также сборные команды из представителей учащейся и работающей молодежи.

2.2. В состав команды входят пять участников.

2.3. Заявку для участия в игре необходимо представить с 1 по 23 марта 2021 года на электронный адрес: izbirkom1@gubadm.ru по форме согласно приложению № 1.

3. Порядок проведения игры

Игра проходит в два этапа:

3.1. **1 этап** – проходит в форме тестирования, на которое отводится 30 минут.

3.1.1. Перед началом тестирования представители организатора игры выдают участникам бланки тестовых заданий, в которых участник должен выбрать один или несколько ответов из предложенных вариантов.

3.1.2. По завершении выполнения тестовых заданий или по истечении времени, отведенного на их выполнение, участники сдают бланки тестовых заданий представителям организатора игры. Бланки передаются членам жюри для проверки.

3.1.3. По итогам тестирования сумма баллов, набранных командой, учитывается как командный результат первого этапа игры. Жюри составляет ранжированный список по мере убывания набранных баллов для участников каждой команды. Во второй этап от команды проходит один участник, набравший наибольшее количество баллов. При равной сумме баллов у нескольких участников команды победитель определяется путем жеребьевки, которую проводят члены жюри.

3.2. **2 этап** проводится в форме интеллектуальной игры.

3.2.1. Участники, набравшие по итогам первого этапа в командном зачете наибольшее количество баллов, становятся участниками игры на игровом поле (далее - игроки). Остальные участники играют в зале (далее - болельщики).

3.2.2. Игра проводится по раундам. В раунде принимают участие о одного до трех игроков. Состав игроков в каждом раунде формирует организатор.

3.2.3. Игровое поле представляет собой три дорожки. Первая дорожка состоит из четырех квадратов, вторая - из трех квадратов, третья - из двух квадратов.

3.2.4. Игрок, по результатам первого этапа набравший наибольшее количество баллов, имеет право первым выбрать одну из трех дорожек. Если игроки имеют одинаковое количество баллов, жюри проводит жеребьевку.

3.2.5. Раунд начинает игрок, стоящий на первой дорожке. Он выбирает конверт с ситуационной задачей, зачитывает вслух ее условие и по команде представителя организатора приступает к ее решению.

3.2.6. На подготовку решения ситуационной задачи дается 30 секунд. Защита решения ситуационной задачи осуществляется устно в течение двух минут. После завершения ответа участника конверт с ситуационной задачей выбирает игрок на следующей дорожке. Перемещение игроков по игровому полю происходит после команды жюри.

3.2.7. Максимальное количество баллов, присуждаемых участнику на любой из дорожек, не может превышать десяти. Баллы распределяются следующим образом:

- на первой дорожке игрок должен решить четыре задачи, допускается два неправильных ответа. За каждый правильный ответ игрок получает по 2,5 балла, за неправильный ответ баллы не начисляются;

- на второй дорожке участник должен решить три задачи, допускается один неправильный ответ. За правильный ответ на первую задачу участник получает 3 балла, за правильный ответ на вторую и третью задачи - по 3,5 балла, за неправильный ответ баллы не начисляются;

- на третьей дорожке участник должен решить две задачи без возможности неправильного ответа. За каждый правильный ответ участник получает 5 баллов.

За превышение количества неправильных ответов игрок покидает дорожку и переходит в разряд болельщиков.

3.2.8. После каждого ответа жюри проставляет баллы в сводную ведомость результатов выполнения заданий.

3.2.9. Игрок, имеющий на своей дорожке один неправильный ответ, получает право решить ситуационную задачу, которую неверно решил другой игрок. За правильный ответ начисляется 1 балл.

3.2.10. Если ни один из игроков на игровом поле не решил ситуационную задачу, право ее решения передается болельщикам. За правильный ответ

присуждается 1 балл. Общее количество баллов, набранных болельщиком в зале, не может превышать десяти.

3.2.11. Раунд заканчивается после того, как последний из игроков завершил прохождение своей дорожки.

3.2.12. Для начала следующего раунда представитель организатора игры приглашает следующую тройку игроков.

3.2.13. После того, как все игроки завершили прохождение дорожек, жюри объявляет о завершении второго этапа игры.

3.2.14. Баллы, полученные участниками по результатам второго этапа, заносятся в сводную командную ведомость результатов выполнения заданий первого и второго этапа игры.

4. Подведение итогов игры

4.1. Победителями и призерами игры в командном зачете становятся три команды, набравшие по итогам двух этапов наибольшее количество баллов.

4.2. Победителями и призерами игры в личном зачете становятся три участника, набравшие по итогам двух этапов наибольшее количество баллов (тестирование и прохождение интеллектуального этапа).

4.3. Результаты голосования и решение жюри заносятся в протокол, который подписывают председатель и члены жюри.

4.5. На основании протокола об итогах игры Территориальная избирательная комиссия города Губкинского принимает решение об итогах игры.

5. Порядок награждения победителей

5.1. Победители и призеры игры в командном и личном зачете награждаются дипломами I, II, III степени. Участники игры поощряются дипломами участника.

5.2. Победителям, призерам и участникам игры из числа болельщиков, набравшим баллы за решение задач, вручаются сувениры Территориальной избирательной комиссии города Губкинского.

5.3. Преподавателям и руководителям участников команд, которым присуждены призовые места, вручаются Благодарности и сувениры Территориальной избирательной комиссии города Губкинского.

5.4. Список победителей и призеров игры размещаются на сайте Территориальной избирательной комиссии города Губкинского и в сообществе комиссии «Избирательная комиссия города Губкинского» в социальной сети ВКонтакте.

6. Информационное обеспечение игры

6.1. Освещение игры осуществляется:

- МБУ «Губкинская телерадиокомпания «Вектор»;
- на сайте Территориальной избирательной комиссии города Губкинского;
- в сообществах Территориальной избирательной комиссии города Губкинского в социальных сетях Одноклассники, ВКонтакте.

**ЗАЯВКА
на участие в интеллектуальной игре «Софиум»***

Название команды _____

Данные об участниках игры		
1.	Фамилия, имя, отчество участника (полностью)	
	Число, месяц, год рождения	
	Домашний адрес, контактный телефон и e-mail участника	
	Наименование и адрес учебного заведения, класс/место работы	
2.		

* Сведения в таблице указываются о каждом члене команды.

**Состав жюри
интеллектуальной игры «Софиум»**

Председатель жюри:

Кузнецов Евгений Валерьевич, председатель Территориальной избирательной комиссии города Губкинского

Члены жюри*:

Афийчук Наталия Михайловна, секретарь Территориальной избирательной комиссии города Губкинского;

Гайдаржи Анара Сарсенбаевна, член Территориальной избирательной комиссии города Губкинского;

Колесников Алексей Юрьевич, член Территориальной избирательной комиссии города Губкинского;

Скусинец Дмитрий Александрович, член Территориальной избирательной комиссии города Губкинского

**в случае отсутствия члена жюри, в состав жюри включается другой член Территориальной избирательной комиссии города Губкинского*