

УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель Министра энергетики  
Российской Федерации

К.В. Молодцов

«\_\_\_» марта 2017 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**об интеллектуальной игре среди молодежи**  
**предприятий, организаций и учебных заведений**  
**нефтегазовой отрасли**

**Москва**

## **1. Общие положения**

1.1. Интеллектуальная игра среди молодежи предприятий, организаций и учебных заведений нефтегазовой отрасли (далее - игра) проводится с целью повышения интеллектуального уровня молодежи и популяризации нефтегазовой отрасли.

1.2. Организатором игры является Молодежный совет нефтегазовой отрасли при Министерстве энергетики Российской Федерации (далее – Молодежный совет, Организатор).

1.3. Игра проводится ежегодно в рамках Международной молодежной научной конференции «Нефть и газ». Возможно проведение игры на других мероприятиях по плану Молодежного совета.

1.4. Для проведения игры Организатором формируется редакционная коллегия из числа экспертов нефтегазовой отрасли и членов Молодежного совета, игровое жюри из числа участников элитарного клуба «Что? Где? Когда?» и общественных деятелей.

1.5. 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, учащихся в возрасте до 35 лет.

1.6. Редакционная коллегия составляет перечень вопросов для игры, которые должны содержать вопросы на общую эрудицию, знание истории нефтегазовой отрасли, приуроченные к памятным датам специальные вопросы.

1.7. Игровое жюри состоит из ведущего и членов жюри.

1.7.1. 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.

1.7.2. 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. Организацией оформляется заявка на участие в игре с приложениями, заполненная по установленной форме (приложение №1) за 15 календарных дней до проведения мероприятия на почту [sno@gubkin.ru](mailto:sno@gubkin.ru).

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

### 2.1.1. Первый этап игры:

- в первом этапе игры принимают участие все команды одновременно; 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. Например, если в турнире участвует 25 команд, на вопрос №1 ответило правильно 5 команд, то рейтинг вопроса №1 равен 20.

2.2. По итогам первого этапа игры определяются 8 лучших команд, которые принимают участие во втором этапе и борются за звание абсолютного чемпиона.

### 2.2.1. Второй этап игры:

- в каждом раунде одновременно принимают участие 2 команды за игровыми столами с сигнальными кнопками;
- после оглашения вопроса право на ответ получает команда, первой нажавшая сигнальную кнопку;
- максимальное время обсуждения каждого вопроса – 60 секунд;
- за правильный ответ команде присуждается 1 очко;
- в случае неправильного ответа право ответа переходит к противоположной команде, у которой остается 20 секунд;
- каждый раунд состоит из 5 вопросов;
- раунд выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

2.3. Параллельно с основными турнирами команды принимают участие в дополнительных интеллектуальных мини-играх, задания и правила которых оглашаются непосредственно перед их началом.

2.4. 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.

2.5. В случае нарушения п. 2.4 участник, нарушивший правила, 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. В соответствии с общей суммой баллов определяется победитель игры и призеры (одно II и одно III место).

3.2. Команда, набравшая наибольшую общую сумму баллов, объявляется победителем игры.

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

3.4. Победители дополнительных интеллектуальных мини-играх награждаются поощрительными призами.

3.5. Награждение призеров и лауреатов игры проходит в рамках церемонии награждения Международной молодежной научной конференции «Нефть и газ» либо других мероприятий по плану Молодежного совета.

3.6. Все участники игры награждаются сертификатами участника.

### **4. Контактная информация организатора конкурса**

Молодежный совет нефтегазовой отрасли при Министерстве энергетики Российской Федерации

Почтовый адрес: 119991, г. Москва, Ленинский просп., д. 65, корп. 1, а/я 003;

Телефон: +7(499) 507-82-25; +7(919)624-57-01

E-mail: chgkngo@yandex.ru

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)	1. 2. 3. 4. 5.
4.	Капитан команды (ФИО, мобильный телефон, электронная почта)	
5.	Дополнительная информация о команде, которую вы хотели бы сообщить (участие в аналогичных мероприятиях и т.д.)	

Руководитель организации

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /