

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуально-творческой командной ролевой метаигры «Внештатная ситуация»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Всероссийской интеллектуально-творческой командной ролевой метаигры «Внештатная ситуация» (далее – Игра), условия участия, порядок выполнения заданий, подведения итогов и награждения.

1.2. Игра проводится **23 октября 2026 года в 14:00** по московскому времени в онлайн-формате.

1.3. Продолжительность Игры – 1,5–2 часа.

1.4. Участники – учащиеся 5–8 классов. Состав команды – от 5 до 10 человек.

1.5. **Формат участия: онлайн, командный.** В ходе нескольких игровых туров участники сталкиваются с неожиданными «внештатными ситуациями», требующими оперативного анализа, принятия решений и согласованных действий команды.

1.6. Метаигра проводится в **рамках проекта «Космический импульс для юных исследователей»**, реализуемого при поддержке гранта Президента Российской Федерации, предоставленного Фондом президентских грантов.

1.7. Организатор вправе вносить незначительные изменения в порядок проведения Игры в целях оптимизации организационного и технического процесса без изменения её основных правил.

2. Цель и задачи Игры

2.1. Цель Игры – развитие навыков командного взаимодействия, гибкости мышления и способности принимать обоснованные решения в нестандартных ситуациях и условиях неопределённости.

2.2. Задачи Игры:

- развивать умение анализировать ситуацию при недостатке или избытке информации;
- формировать навыки быстрого поиска и выбора возможных решений;
- развивать критическое, логическое и творческое мышление;
- совершенствовать навыки командного взаимодействия и распределения функций;
- развивать способность действовать в рамках заданной роли;
- формировать ответственность за индивидуальные решения и общий результат команды.

3. Порядок проведения Игры

3.1. Игра проводится в режиме онлайн и состоит из нескольких последовательных туров, объединённых общей игровой логикой.

3.2. В каждом туре командам предлагается новая «внештатная ситуация» – проблема, изменение обстоятельств, неожиданное событие или совокупность условий, требующих принятия решения.

3.3. Время на выполнение каждого задания и способ передачи ответа сообщаются участникам в ходе Игры.

3.4. Количество туров, их содержание и последовательность определяются сценарием Игры и заранее полностью не раскрываются, поскольку элемент неожиданности является частью игровой механики.

3.5. Каждую команду сопровождает педагог-руководитель, который обеспечивает организационное взаимодействие с Организатором.

4. Технические условия

4.1. Для участия в Игре команде необходимо обеспечить устойчивый доступ к сети Интернет и наличие оборудования, необходимого для участия в онлайн-трансляции и отправки ответов.

4.2. Ответственность за исправность оборудования и качество интернет-соединения на стороне команды несут участники и организация, на базе которой проходит Игра.

4.3. В случае массового технического сбоя Организатор вправе продлить время выполнения задания, повторить отдельный тур или принять иное решение, обеспечивающее равные условия для участников.

4.4. Индивидуальные технические неполадки на стороне отдельной команды не являются основанием для обязательного повторного проведения задания.

5. Подведение итогов

5.1. За выполнение заданий каждого тура команды получают баллы. Итоговый результат определяется по сумме баллов, набранных за всю Игру.

5.2. Максимальное количество баллов и особенности оценивания отдельных заданий сообщаются участникам перед соответствующим туром или указываются в условиях задания.

5.3. При равенстве итоговых результатов Организатор вправе учитывать результаты наиболее сложного или заключительного тура.

5.4. Решения судейской бригады по вопросам оценивания являются окончательными.

6. Награждение

6.1. По итогам Игры участники получают дипломы и свидетельства в соответствии с результатами участия.

6.2. Педагог-куратор, организовавший участие команды, получает соответствующее свидетельство.

7. Регистрация и подача заявки

Для участия в Игре необходимо подать заявку одним из следующих способов:

1. Вариант 1. Через сайт future4you.ru:

- а) перейти по ссылке: <https://new.future4you.ru/catalog/turnir/> и найти Игру; для оформления заказа требуется регистрация и авторизация на сайте;
- б) в личном кабинете скачать заявку и заполнить её на всех членов команды;
- в) в разделе «Мои участники» добавить всех участников и указать педагога-куратора (ФИО).

2. Вариант 2. По электронной почте:

- а) направить заявку (регистрационную карточку) на e-mail: quiz@future4you.ru;
- б) после регистрации Оргкомитет направляет письмо со ссылкой для входа в конференц-зал и инструкцией.

8. Заключительные положения

8.1. Подача заявки на участие означает ознакомление участников и педагога-руководителя с настоящим Положением и согласие с его условиями.

8.2. Подача заявки также подтверждает наличие необходимых согласий на обработку персональных данных участников в целях организации Игры, подведения итогов и оформления наградных документов.

8.3. Организатор вправе публиковать в рамках информационного сопровождения Игры название команды, образовательную организацию, регион и результаты участия.

8.4. Вопросы, не урегулированные настоящим Положением, решаются Организатором.

8.5. Организатор вправе уточнять и незначительно изменять технические и организационные условия Игры, своевременно информируя об этом зарегистрированные команды.

9. Информационная и техническая поддержка

9.1. Электронная почта для организационных и технических вопросов: quiz@future4you.ru.

Телефоны для связи: +7 (499) 281-62-85, +7 (965) 700-24-56, +7 (961) 005-63-29

9.2. Актуальная информация и необходимые уточнения доводятся до участников через официальные каналы Игры.