

Умови

проведення Всесвітнього Кубку з інтелектуальної гри «Своя гра» до Всесвітнього дня туризму
(II етапу XXVI відкритого Чемпіонату Кіровоградської області з інтелектуальних ігор
серед школярів сезону 2024-2025)

1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1.1. Онлайн «Всесвітній Кубок з інтелектуальної гри «Своя гра» до Всесвітнього дня туризму (далі Кубок) – це індивідуальний або командний вид інтелектуальних змагань.

1.2. Мета Кубку: створення умов для формування інтелектуально розвиненої особистості; розвиток творчо-пізнавального потенціалу учасників; формування у дітей та молоді національно-патріотичних цінностей.

1.3. Кубок проводиться відповідно до наказу директора департаменту освіти і науки Кіровоградської обласної військової адміністрації від 18 червня 2024 року № 163-од «Про проведення XXVI обласного чемпіонату з інтелектуальних ігор серед школярів сезону 2023\2024 навчального року

<https://drive.google.com/drive/folders/1rOKBcJrMwydLV1smi63yG0FRIULpGviB?usp=sharing>

1.4. Кубок є відкритим турніром, в якому можуть брати участь гравці будь-якого закладу освіти, громадського об'єднання тощо, зареєстровані оргкомітетом турніру у відповідному порядку.

1.5. Кубок проводиться відповідно концепту «Думка онлайн» стосовно спортивної гри «Своя гра».

2. УЧАСНИКИ

2.1. Кубок проводиться у 6 статусних групах:

дитяча група - учні до 7 класів (включно) закладів загальної середньої освіти;

ювенальна група - учні 8 та 9-х класів закладів загальної середньої освіти;

юніорська група - учні 10-11-х класів закладів загальної середньої освіти (або учні інших закладів освіти, які поступили на навчання після закінчення 9-го класу);

молодіжна група – студенти, молодь (18-24 роки)

педагогічна група – 24+

батьківська група – 24+

3. ТЕРМІНИ ПРОВЕДЕННЯ –

25, 26 або 27 вересня 2024 року з 00.01 до 23.59

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ КУБКУ

4.1. Учасники 25, 26 або 27 вересня 2024 року у будь-який час 00.01 до 23.59 заходять самостійно за посиланням

<https://forms.gle/AXvM3LgrnXmKjYmo8> або <http://surl.li/xqmpmb>



у Google форму, заповнюють довідкові дані і відповідають на питання (за форматом класичної гри «Ерудит-лото», питання і варіанти відповіді – треба вибрати один; питання розподілені за темами: по 5 у кожній – 10, 20, 30, 40, 50 балів; за неправильні відповіді бали не відраховуються).

5. ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА

5.1 Інформаційна підтримка у групі Facebook <https://www.facebook.com/groups/332910381225399>

6. ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ, ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦІВ

6.1. Переможці Кубку - гравці з найбільшою кількістю балів (в кожній групі).

6.4. Усі учасники нагороджуються дипломами оргкомітету відповідного ступеня (I-V) <http://surl.li/tvdcr> або https://drive.google.com/drive/folders/1LBPSEW13nO6tt5Ri8J92_gNCvXU8yvHo?usp=sharing (на оформлення 3-10 діб).

ПРОХАННЯ ДО КЕРІВНИКІВ – надати гравцям зразки оформлення довідкових даних в ігровій гугл-формі

(прізвище, ім'я та по батькові учасника, ПОВНА назва закладу освіти або об'єднання, міста тощо, прізвище, ім'я та по батькові керівника, електронна адреса керівника).

7. КОНТАКТИ

Електронна пошта (для апеляцій тощо):

kizval@ukr.net