

## **1. Общие положения**

1.1. Положение об организации и проведении федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением высшего образования

«Саратовская государственная юридическая академия» (далее – Академия)

интеллектуально-развлекательной игры квиз «По следам Шерлока» (далее – игра) определяет порядок организации проведения, участия и определения победителя игры.

1.2. «Квиз» – это интеллектуально-развлекательная командная викторина (от англ. «quiz» – викторина).

1.3. Основной целью игры является повышение правовой культуры и содействие в правовом воспитании молодежи, развитие у обучающихся креативного мышления.

1.4. Положение определяет порядок организации и проведения игры, ее организационное и методическое обеспечение, правила участия и определения победителей и призеров.

1.5. Организатором игры является Академия.

1.6. В игре принимают участие на добровольной основе учащиеся 10-х и 11-х классов образовательных организаций, реализующих программы среднего общего образования, студенты образовательных организаций, реализующих образовательные программы среднего профессионального образования, вне зависимости от курса обучения.

1.7. Игра проводится в дистанционной форме в четыре этапа в соответствии

с регламентом: региональный этап, четвертьфинал, полуфинал и финал.

1.8. Вопросы для игры формируются по трем основным направлениям:

- общий кругозор;
- право;
- история.

1.9. Игра проводится на русском языке.

1.10. Взимание платы за участие в игре и иные сборы не допускаются.

1.11. Финансовое обеспечение проведения игры осуществляется за счет средств Академии.

1.12. Информационное сопровождение игры осуществляется путем размещения Академией соответствующей информации на своем официальном сайте в сети «Интернет» (далее – официальный сайт) и в официальных аккаунтах Академии в социальных сетях.

## **2. Организация проведения**

2.1. Для организационно-методического обеспечения игры создается рабочая группа, включающая в себя оргкомитет и методическую комиссию.

2.2. Составы оргкомитета и методической комиссии формируются из числа лиц, относящихся к категории профессорско-преподавательского состава Академии, и иных категорий работников Академии, и утверждаются приказом ректора Академии.

2.3. Оргкомитет осуществляет следующие полномочия:

2.3.1. организует информационное обеспечение проведения игры;

2.3.2. осуществляет взаимодействие с органами государственной власти субъектов Российской Федерации по вопросам проведения игры;

2.3.3. устанавливает сроки проведения по каждому этапу;

2.3.4. осуществляет регистрацию участников;

2.3.5. обеспечивает непосредственное проведение игры;

2.3.6. проверяет и оценивает результаты выполнения заданий;

2.3.7. утверждает список победителей и призеров игры;

2.3.8. награждает победителей и призеров;

2.3.9. осуществляет делопроизводство по организации и проведению игры.

2.4. Методическая комиссия осуществляет следующие полномочия:

2.4.1 разрабатывает задания игры по каждому этапу;

2.4.2 разрабатывает критерии и методику оценки выполненных заданий.

### **3. Порядок участия и определения победителей**

3.1. Участники игры обязаны пройти процедуру предварительной регистрации в порядке, установленном в Регламенте (Приложение).

3.2. Каждый субъект Российской Федерации, принимающий участие в региональном этапе игры, представляет не менее трех команд.

3.3. Победитель регионального этапа выходит в четвертьфинал. В полуфинал выходят победители четвертьфинала.

3.4. Три команды, набравшие максимальное количество баллов в полуфинале, выходят в финал.

3.5. В случае равенства баллов по результатам полуфинала, не позволяющем определить трех лидеров, проводится второй полуфинал.

3.6. В финальной игре определяется победитель и команды, занявшие 2 и 3 место.

3.7. Членам команды-победителя игры вручаются дипломы победителей (золотой диплом) и памятный кубок, призерам – дипломы призеров (серебряный и бронзовый дипломы). Участникам игры, не получившим дипломы победителей и призеров, вручаются сертификаты, подтверждающие их участие.

3.8. Победители и призеры финального этапа игры награждаются ценными призами и подарками от Академии.

Приложение  
к Положению об организации  
и проведении федеральным  
государственным бюджетным  
образовательным учреждением  
высшего образования  
«Саратовская государственная  
юридическая академия»  
интеллектуально-  
развлекательной игры квиз «По  
следам Шерлока»

## **Регламент проведения интеллектуально-развлекательной игры квиз «По следам Шерлока»**

### **1. Общие положения**

- 1.1. Настоящий регламент определяет порядок проведения федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением высшего образования «Саратовская государственная юридическая академия» (далее – Академия) интеллектуально-развлекательной игры квиз «По следам Шерлока» (далее – игра).
- 1.2. Сроки проведения игры по каждому этапу определяет оргкомитет.
- 1.3. Информационное обеспечение проведения игры Академия осуществляет на своем официальном сайте в сети «Интернет» (далее – официальный сайт) и в официальных аккаунтах Академии в социальных сетях.

### **2. Регистрация участников**

- 2.1. К участию в игре допускаются команды-участники, состоящие из пяти обучающихся 10-х и 11-х классов образовательных организаций, реализующих программы среднего общего образования, студентов образовательных организаций, реализующих образовательные программы среднего профессионального образования, вне зависимости от курса обучения, прошедшие регистрацию.
- 2.2. Регистрация участников начинается не позднее, чем за двадцать дней и заканчивается за три дня до проведения игры регионального этапа в соответствующем субъекте Российской Федерации.

2.3. Команда-участник регистрируется в электронной форме на официальном сайте Академии и подтверждает согласие на обработку персональных данных.

2.4. После регистрации и подтверждения согласия на обработку персональных данных, оргкомитет уведомляет команду-участника о дате и времени проведения игры.

### **3. Проведение игры**

3.1. Игра на каждом этапе состоит из пяти раундов включающих в себя вопросы. Продолжительность обсуждения каждого вопроса составляет не более двух минуты.

3.2. Во время игры между раундами предусматривается музыкальная пауза.

3.3. Общая продолжительность игры не более девяноста минут.

3.4. Во время выполнения задания запрещается:

– пользоваться техническими средствами, в том числе средствами связи,

за исключением используемых для ответа на вопросы;

– использовать справочные и иные материалы, в том числе в электронном формате;

– привлекать к выполнению задания третьих лиц.

3.4. После завершения игры оргкомитет оценивает ответы на вопросы.

### **4. Процедура оценивания**

4.4. Оргкомитет осуществляет проверку ответов участников на основе единых критериев и требований к оцениванию.

4.5. После оценивания ответов оргкомитет оформляет протокол об итогах игры на каждом этапе.

4.6. Результаты игры публикуются на официальном сайте или в официальных аккаунтах Академии в социальных сетях.

### **5. Подведение итогов**

5.1 Победители и призеры игры определяются оргкомитетом.

5.2. Оргкомитет оформляет решение протоколом и размещает списки победителей и призеров на официальном сайте или в официальных аккаунтах Академии в социальных сетях.

5.3. Электронные образцы сертификатов участников и дипломов победителей и призеров направляются на электронные адреса, указанные при регистрации, ценные призы и подарки направляются в отделение почтовой связи на адрес, указанный при регистрации.