

# Положение о проведении Всероссийской командной игры «Дружба»

## 1. Общие положения

1.1 Всероссийская командная игра «Дружба» (далее – Игра) проводится в рамках реализации проекта «Дружба», осуществляющего свою деятельность в рамках национального проекта «Образование» и является финальной игрой серии онлайн-викторин, проведенных в рамках проекта в период с 21 октября по 11 ноября 2024 года.

1.2 Положение о проведении Игры (далее – Положение) определяет цель, задачи, требования к участникам, порядок определения победителей.

1.3 Игра является интеллектуально-развлекательным командным соревнованием, включающим вопросы, связанные с историей и культурой народов России, их духовно-нравственными ценностями и межкультурной коммуникацией.

## 2. Цель и задачи Игры

2.1 Целью проведения Всероссийской командной игры «Дружба» является содействие формированию у обучающихся гражданского самосознания и гражданской идентичности, стимулирование интереса обучающихся к знаниям по истории и культуре родной страны, способствующих формированию культуры гражданственности и межнационального общения.

### 2.2 Задачи:

– оказать содействие к развитию интереса обучающихся к социально-гуманитарному знанию через личностно мотивированный интерес к ключевым точкам развития культуры и истории Российской Федерации через фактический материал;

– оказать содействие формированию и развитию интереса обучающихся к образцам поведенческих стратегий в воспитании гражданственности и культуры межнационального общения учащихся, которыми могут стать выдающиеся деятели истории, и культуры, науки и спорта России

– распространение и популяризация научных знаний в молодежной среде;

– создание условий для интеллектуального развития и поддержки одаренных детей, в том числе содействия им в профессиональной ориентации и продолжении образования.

### 3. Этапы реализации Игры

3.1 Финальная игра проекта «Дружба» проводится 28 ноября 2024 г. в г. Москве и предусматривает два вида участия: офлайн (по месту проведения) и онлайн.

3.2 Принять участие во Всероссийской командной игре «Дружба» могут победители онлайн викторин проекта «Дружба», получившие приглашение от организаторов для участия в личном кабинете на сайте проекта и/или по электронной почте и с использованием других способов связи.

3.3 Для участия в финальной игре победителю онлайн-викторины необходимо:

- уведомить организаторов о своем желании принять участие в финальной игре проекта очно или онлайн;

- собрать команду из дополнительных двух участников по выбору победителя обучающихся той же образовательной ступени (начальная (1–4 классы), средняя (5–9 классы) и старшая (10–11 классы) школа), предоставить их данные организаторам в письменной форме на электронную почту [druzhba@obr.so](mailto:druzhba@obr.so).

- при участии онлайн обеспечить команду стабильным доступом в Интернет и устройством для ввода ответов: стационарный компьютер / ноутбук / планшет / смартфон;

- в день игры подключиться к прямой трансляции на портале и следовать указаниям ведущего.

### 4. Участники Игры

4.1 Участниками Игры могут стать победители онлайн викторин проекта «Дружба», получившие приглашение от организаторов для участия в личном кабинете на сайте проекта и/или по электронной почте и с использованием других способов связи.

4.2 В состав команды входят три человека, включая победителя, обучающихся той же образовательной ступени (начальная (1-4 классы), средняя (5-9 классы) и старшая (10-11 классы) школа), заранее согласованные с организаторами Игры.

4.3 Игрок, выступающий в составе одной из команд, не имеет права выступать за другую.

4.4 К названию команды предъявляются требования произносимости, записываемости, уникальности. Помимо этого:

- чтение названия вслух не должно вызывать затруднения
- читающего, название должно быть однозначным;

– название не должно включать в себя нецензурные слова, быть оскорбительно или неприемлемо для чтения вслух, затрагивать политические, религиозные или национальные чувства;

- название не должно нарушать общепринятые нормы морали
- нравственности, нести негативный, унижающий или угнетающий оттенок;
- название не должно быть длиннее 20 символов, включая пробелы.

4.5 Участвуя в Игре, команда участников выражает свое согласие с настоящим Положением, в том числе с использованием, хранением и обработкой личных данных участников, необходимых для проведения Игры и участия в ней.

4.6 Члены команд обязуются не передавать ответы на вопросы третьим лицам, не разглашать их содержание и ответы на них до окончания срока проведения Игры, в том числе лично или путем публикации на любых информационных носителях.

4.7 Родители членов команд или иные их законные представители не могут принимать участие в процессе решения заданий Игры, подсказывать ответы и/или оказывать содействие в поиске ответов.

4.8 Помощь родителей или иных законных представителей членов команд допустима на этапе регистрации и подготовки к участию, в том числе в части вхождения на сайт Игры.

## 5. Правила проведения Игры

5.1 Игра состоит из трех туров по 5 вопросов.

- Первый тур состоит из вопросов темы «Духовная и материальная культура народов России»
- Второй тур состоит из вопросов темы «Искусство и история».
- Третий тур состоит из вопросов темы «Наука и общество»
- Ответы отправляются в письменной форме (номер варианта ответа) капитаном команды, после каждого вопроса. Правильные ответы ведущий озвучивает после окончания тура в целом. Ответы фиксируются жюри Игры и видеозаписью. Общая сумма баллов команды за тур озвучивается по окончанию тура. Общая сумма баллов, полученная командой за всю игру – после третьего тура Игры.

5.2 Во время проведения Игры участникам запрещается:

- покидать помещение без уведомления организаторов;
- общаться между командами;
- пользоваться поисковыми интернет-системами.

## **6. Система оценивания Игры**

6.1 Отправку ответов команды осуществляет исключительно капитан в единственном варианте. В случае повторной отправки формы засчитывается самая ранняя попытка.

6.2 Ответы команд, поступившие в систему после обозначенного ведущим времени, не засчитываются.

6.3 Ответ засчитывается как верный, если он точно соответствует правильному ответу и записан в одном варианте. Ответы, записанные в нескольких вариантах/формулировках, засчитываются как неправильные.

6.4 За каждый правильный ответ на вопрос команда может получить 1 балл. В случае неверного ответа – 0 баллов.

6.5 Общий балл за игру рассчитывается из суммы баллов за оба блока.

6.6 Победителем игры становится команда, набравшая в сумме наибольшее количество баллов за правильные ответы, используя при этом наименьшее количество времени.

6.7 Победителем игры становится команда, набравшая в сумме наибольшее количество баллов за правильные ответы, используя при этом наименьшее количество времени.

6.8 В случае равенства итогового количества баллов победителем становится команда, которая:

– отправила форму раньше, чем соперники;

и/или

– набрала больше баллов в сумме за последний блок (при равенстве предыдущего пункта).

6.9. В случае нарушения условий участия в Игре даже одним из участников команды, команда-нарушитель лишается права участия и получения призов. В случае выявления нарушений после награждения результаты команды-нарушителя аннулируются.

## **7. Подведение итогов Игры**

7.1 По итогам Игры формируется общий рейтинг результатов команд и публикуется в течение недели после завершения Игры на портале проекта

7.2 Команды победителей (1, 2 и 3 места соответственно) определяются жюри одновременно и награждаются ценными призами от Организаторов.

7.3 Каждый член зарегистрированной команды, введившей ответы, сможет получить подтверждающий документ – сертификат участника Игры.

7.4 Победители объявляются решением жюри в день проведения командной игры, призы и сертификаты участников и победителей вручаются после объявления результатов. Онлайн участники согласовывают получение наград в индивидуальном порядке через личные кабинеты участников онлайн викторин.

7.5 Возникшие разногласия разрешаются в порядке, соответствующем законодательству РФ при проведении подобных мероприятий.

## **8. Жюри Игры**

8.1 Состав жюри определяется организатором.

8.2 В Жюри включены специалисты по истории и культуре народов России, духовно-нравственному воспитанию молодежи.

8.3 Состав жюри не публикуется и оглашается только перед началом Игры.

## **9. Финансовое обеспечение игры**

9.1 Организационные расходы на проведение игры берет на себя Организатор. Никакие сборы, пожертвования и иные формы финансового вспомоществования для участников Игры не предусматриваются и не осуществляются.

9.2 Все расходы по организации проезда к месту проведения при очном участии в Игре, проживанию и питанию вне времени проведения Игры ложатся на родителей, опекунов или иных лиц, законно их заменяющих. Компенсация таких расходов не предусмотрена.

9.3 Расходы на доставку призов победителям, участвовавшим онлайн ложатся на организаторов Игры.

## **10. Контактные данные организаторов**

Указанная в Положении информация о порядке и правилах проведения Всероссийской командной игры «Дружба» размещается на официальном сайте.

Координаты Оргкомитета

Адрес сайта: <https://дружба.дети/>

Электронный адрес: [druzhba@obr.so](mailto:druzhba@obr.so)

Фактический адрес: 119121, г. Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Хамовники,  
наб. Ростовская, д. 5, подв./помещ. XIV, ком. 8.

