

УТВЕРЖДАЮ
Начальник Главного управления
воспитательной работы и
молодежной политики
Министерства образования
Республики Беларусь



В.П. Довнар
2023

ПОЛОЖЕНИЕ

о порядке проведения в 2023 году

**Республиканского интеллектуально-спортивного турнира
«Беларусь: Единство. Независимость. Будущее»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящим Положением устанавливается порядок организации и проведения Республиканского интеллектуально-спортивного турнира «Беларусь: Единство. Независимость. Будущее» (далее – Турнир).

1.2. Турнир реализуется учреждением образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы» при поддержке Министерства образования Республики Беларусь с участием заинтересованных учреждений высшего образования Республики Беларусь.

1.3. Непосредственный порядок проведения Турнира регламентируется решениями, принимаемыми организационным комитетом Турнира (далее — Оргкомитет), который формируется из числа представителей Министерства образования Республики Беларусь, учреждения образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы» и других заинтересованных организаций учреждений высшего образования Республики Беларусь.

1.4. Информационную и иную поддержку организаторам Турнира могут оказывать республиканские органы государственного управления, ведомства, средства массовой информации, общественные объединения, фонды и учреждения, другие заинтересованные.

1.5. Состав жюри Турнира формируется из числа работников республиканских и местных органов государственного управления, иных государственных организаций, общественных объединений, учреждений образования и культуры, других заинтересованных организаций и учреждений.

1.6. Информация о порядке и условиях проведения Турнира размещается на сайтах Министерства образования и учреждения

образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы», а также на сайте <https://patriot.rcek.by>.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ТУРНИРА

2.1. Турнир является открытым и проводится в целях формирования у молодежи активной гражданской позиции и патриотизма; здорового образа жизни; интеллектуально-творческой культуры; уважения к историко-культурному и духовному наследию.

2.2. Задачи Турнира:

- гражданско-патриотическое и духовно-нравственное воспитание на основе ценностей белорусской истории и культуры;
- повышение интеллектуального уровня молодежи, расширение их кругозора;
- формирование коммуникативных навыков и способностей;
- популяризация здорового образа жизни в молодежной среде;
- вовлечение молодежи в различные виды внеучебной деятельности, способствующих разностороннему развитию молодежи.

3. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

3.1. В Турнире принимают участие студенческая и работающая молодежь учреждений высшего образования в возрасте от 18 до 31 года.

3.2. Форма участия в Турнире – командная. Состав команды – 12 человек (6 человек – студенческая молодежь и 6 человек из числа работающей молодежи) учреждений высшего образования Республики Беларусь. Допускается участие команд из Российской Федерации.

3.3. Регистрация команд и участников осуществляется Оргкомитетом на основании заявки, которую необходимо подать в сроки, объявленные Оргкомитетом.

3.4. Из числа работающей молодежи определяется руководитель команды.

3.5. Руководители команд:

- несут персональную ответственность за обеспечение соблюдения норм по охране здоровья и безопасности жизни участников в период проведения Турнира;
- отвечают за дисциплину и порядок в командах;
- обеспечивают своевременную и организованную явку членов команды на Турнир в соответствии с программой его проведения;
- сопровождают членов команды на всех мероприятиях, предусмотренных программой.

3.6. Участникам Турнира рекомендуется наличие символики команды, присутствие на мероприятиях в единой командной форме.

4. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

4.1. Турнир проводится 13-15 сентября 2023 года, место проведения – учреждение образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы».

5. ОРГКОМИТЕТ ТУРНИРА

5.1. Для подготовки и проведения Турнира формируется организационный комитет (далее – Оргкомитет).

5.2. Оргкомитет Турнира:

- координирует работу по подготовке и проведению Турнира;
- организует информационную кампанию Турнира;
- обеспечивает приглашение и регистрацию участников Турнира;
- осуществляет сбор заявок для участия в Турнире;
- рассматривает и утверждает состав жюри Турнира;
- организует проведение Турнира;
- организует закупку материалов и услуг, необходимых для организации и проведения Турнира, в том числе информационных материалов, наградной атрибутики и др.;
- обеспечивает техническое сопровождение Турнира, работу соответствующих служб и специалистов;
- обеспечивает безопасность и медицинское сопровождение Турнира;
- готовит отчет о проведении Турнира;
- решает другие организационные вопросы.

5.3. Решения, принимаемые Оргкомитетом в рамках своей компетенции, обязательны для исполнения участниками Турнира, а также всеми лицами, задействованными в организационно-подготовительной работе Турнира. Решения Оргкомитета отражаются в соответствующих протоколах.

5.4. Оргкомитет имеет право принять решение о переносе сроков проведения конкурсов Турнира при наличии объективных обстоятельств.

5.5. Оргкомитет оставляет за собой право отбора заявок на участие в Турнире. По решению Оргкомитета количество участников Турнира может быть изменено.

6. УСЛОВИЯ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

6.1. Для участия в Турнире командам необходимо:

6.1.1. предоставить заявку (приложение 1) на e-mail uvr@grsu.by в срок до **4 сентября 2023 года**;

6.1.2. в день прибытия подписать всем участникам письменное согласие о соблюдении Правил пребывания на Турнире;

6.1.3. всем участникам команды иметь паспорт и допуск для занятий спортом – для участников спортивных мероприятий Турнира;

6.1.4. использовать отличительную атрибутику команды: единую форму (элементы) одежды, эмблему команды, единый «слоган» на всех финальных соревнованиях, флажки/флаги команды, значки и др.

6.2. Программа Турнира включает следующие мероприятия и конкурсы:

Организационное собрание;

Открытие Турнира;

Интеллектуальные конкурсы:

- викторина «PRO.Беларусь»;
- «Своя игра»;
- Интеллектуальный триатлон;
- Интерактивная игра «Знатоки города Гродно»;
- Конкурс дебатов.

Спортивные соревнования:

- Мини-лапта;
- Городки;
- Перетягивание каната;
- Спортивная эстафета.

Закрытие турнира.

Порядок проведения конкурсных мероприятий Турнира изложен в приложении 2.

7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ТУРНИРА И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

7.1. Для подведения итогов Турнира создается жюри.

7.2. Жюри:

- проводит оценку участия команд в конкурсах Турнира в соответствии с критериями;
- обеспечивает контроль за соблюдением правил и регламента в ходе проведения конкурсов Турнира;
- оформляет протоколы результатов конкурсов Турнира;
- определяет победителей и представляет их список в Оргкомитет для награждения;
- рассматривает во время проведения Турнира вопросы участников, возникшие у них по результатам оценки конкурсов Турнира;
- информирует участников об итоговых результатах Турнира.

7.3. По итогам всех конкурсов Турнира определяется победитель. Команды ранжируются с 1 до последнего места. Команде, не участвующей в конкурсе, присуждается последнее место. Победитель определяется по минимальной сумме мест.

7.4. Все команды-участники Турнира награждаются дипломами, команда-победитель и команды-призеры – дипломами и памятными призами от организаторов.

7.5. Оргкомитет имеет право учреждать специальные номинации по итогам оценки участия каждой команды в Турнире.

8. ФИНАНСИРОВАНИЕ ТУРНИРА

8.1. Финансирование Турнира осуществляется за счет средств республиканского бюджета в соответствии с пунктом 6 Плана мероприятий по реализации подпрограммы 10 «Молодежная политика» на 2023 год Государственной программы «Образование и молодежная политика» на 2021 – 2025 годы, утвержденного приказом Первого заместителя Министра образования Республики Беларусь от 3 января 2023 № 1.

8.2. Питание и проживание участников Турнира из числа студентов университета осуществляется за счет средств республиканского бюджета, из числа работающей молодежи – за счет направляющей организации.

8.3. Для организации и проведения Турнира могут быть использованы средства заинтересованных организаций, а также средства из иных источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

9. КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ ОРГАНИЗАТОРОВ ТУРНИРА

9.1. Дополнительную информацию о проведении Турнира можно получить в управлении воспитательной работы с молодежью учреждения образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы» (ул. Ожешко, 22, каб. 308, тел.: 8 152 39 72 09, e-mail: uvr@grsu.by).

Контактное лицо – Островская Инна Вячеславовна, начальник отдела поддержки молодежных проектов и инициатив управления воспитательной работы с молодежью.

Приложение 1
к Положению о порядке
проведения Республиканского
интеллектуально-спортивного
турнира «Беларусь: Единство.
Независимость. Будущее»

ЗАЯВКА

на участие в Республиканском интеллектуально-спортивном турнире
«Беларусь: Единство. Независимость. Будущее»

Наименование команды _____

Полное название учреждения, которое представляет команда

Контактные данные руководителя команды:

ФИО (полностью) _____

Контактный телефон _____

Сведения об участниках команды:

№ п/п	Ф.И.О. участников команды (полностью)	Должность / факультет, курс	Дата рождения	Допуск врача

Дата и время заезда команды _____

Вид транспорта _____

Дата и время отъезда команды _____

Руководитель
учреждения образования/зам. руководителя
Дата

Подпись

Приложение 2
к Положению о порядке
проведения
Республиканского
интеллектуально-
спортивного турнира
«Беларусь: Единство.
Независимость. Будущее»

Порядок проведения конкурсных мероприятий
Республиканского интеллектуально-спортивного турнира
«Беларусь: Единство. Независимость. Будущее»

Интеллектуальные конкурсы:

Викторина «PRO.Беларусь»

Викторина состоит из 45 вопросов по истории Беларуси (три тура по 15 вопросов), сопровождается ведущим.

Участники: команда из 5 человек.

После прочтения вопроса ведущий викторины дает команду «время». С этой команды начинается минута обсуждения.

Во время минуты обсуждения участникам запрещается:

- мешать игрокам других команд;
- пользоваться справочниками и изданиями любого вида (печатного, рукописного, изобразительного и т.п.), а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям;

- пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, находящихся за игровым столом.

Через 50 секунд после начала минуты обсуждения ведущий дает команду «осталось 10 секунд». Через 60 секунд после начала минуты обсуждения ведущий дает команду «обсуждение закончено». На этом минута обсуждения заканчивается, и ведущий в течение 10 секунд ведет обратный отсчет (от десяти до нуля), координируя сбор ответов.

До окончания ведущим обратного отсчета капитан команды должен поднять руку с карточкой для ответа. По команде ведущего «прошу собрать ответы» секунданты собирают карточки у команд и передают их жюри.

Команда обязана сдать секундантам карточку с ответом, когда секунданты проходят мимо нее при сборе ответов. Если команда этого не делает, секунданты сообщают жюри о нарушении правил.

Если участник команды не поднял руку с карточкой до окончания ведущим обратного отсчета, если после сигнала «прошу собрать ответы» участник команды опустил руку, карточка была заменена или в

ответ были внесены какие-либо изменения, то секунданты сообщают жюри, что ответ был сдан с опозданием. Ведущий и жюри также имеют право без участия секундантов принять решение о том, что ответ был сдан с опозданием. В этих случаях игровое жюри не засчитывает ответ как правильный.

Победителем викторины становится команда, набравшая наибольшее количество правильных ответов.

«Своя игра»

Участники: команда из 3 человек.

Командам предлагается ответить на вопросы о Беларуси по 15 темам: архитектура, природа, города, писатели, музыка, образование, великая отечественная война 1941-1945, машиностроение, военачальники, исторические даты, национальные блюда, спорт, музеи, исторические личности, реки. В каждой теме – 5 вопросов, расставленных по уровню сложности: 10, 20, 30, 40 и 50 очков.

Ведущий зачитывает вопросы каждой темы с промежутком от 5 до 10 секунд согласно сложности вопроса.

Выслушав вопрос, команда имеет право: записать ответ, который считает верным (команде при правильном/неправильном ответе начисляется/вычитывается от 10 до 50 очков в зависимости от вопроса); оставить поле для ответа пустым, поставить прочерк или четко зачеркнуть свой ответ (очки не начисляются/вычитываются).

Если жюри неясно – зачеркнут ответ или нет, ситуация трактуется не в пользу команды.

Победителем турнира по командной игре «Своя игра» становится команда, набравшая наибольшее количество очков. При равенстве второй показатель – наибольшее количество очков набранных в последней теме (последних темах).

Интеллектуальный триатлон

Участники: команда из 4 человек.

В игре - 30 заданий-вопросов трёх типов: одиночный выбор, сопоставление, история с пробелами. В каждом задании для поиска ответа на вопрос командам предоставляется от 20 до 240 секунд, в зависимости от типа и сложности задания. По истечении времени командам показывается правильный ответ с комментариями. Предусмотрено три типа заданий:

1 тип - одиночный выбор. К каждому вопросу первого типа предлагается до 10 вариантов ответа, один из которых является правильным. Если команда выбирает правильный вариант, она получает 3 балла.

2 тип - сопоставление. К каждому вопросу второго типа прилагается две группы по 5 фраз (слов, цифр, цитат и так далее).

Команде необходимо расположить фразы из правой группы напротив соответствующих (в контексте заданного вопроса) фраз из левой группы. Команда, сделавшая 5 правильных сопоставлений, получает 5 баллов. Команда, давшая частично правильный ответ (3, 2 или 1 верное сопоставление) получает 3, 2 или 1 балл соответственно; если команда сделала 4 правильных сопоставления, но не успела сделать пятое, она получит 4 балла.

3 тип - история с пробелами. Каждый вопрос третьего типа представляет собой связный текст, в котором пропущено 5 слов (фраз, цифр, цитат и так далее). Для каждого пропуска предлагается по 5 вариантов заполнения, один из которых правильный. Команда, выбравшая правильные варианты для всех пяти пропусков, получает 7 баллов. Частичный ответ (4, 3, 2 или 1 правильно заполненный пропуск) приносит команде 4, 3, 2 или 1 балл соответственно.

По завершению всех этапов победившей считается команда, набравшая в сумме большее количество баллов.

Интерактивная игра «Знатоки города Гродно»

Участники: вся команда.

Интерактивная игра предполагает последовательное выполнение заданий по определенной тематике на игровых этапах города Гродно. Место начала игры – территория в парке им. Э.Жилибера.

На старте команде выдается маршрутный лист (путевые листы (задания) с порядком прохождения загадок (карты)). Задания для «точек» на маршруте в городе включают по три вопроса разного уровня сложности.

Участникам необходимо в течение 1,5-2 часов пройти все точки и ответить на вопросы. Общее количество баллов записывается в маршрутном листе команды членами жюри.

На игровом этапе команду в полном составе встречает волонтер игры выполняющий роль ведущего на данном игровом этапе, предлагает выполнить задание, после выполнения которого, команда получает определенное количество баллов. Количество баллов получаемое командой за один этап зависит от точности и скорости выполнения задания (максимально 10 баллов). По завершению всех этапов победившей считается команда, набравшая в сумме большее количество баллов. Команда, которая первой проходит все пункты маршрута и возвращается на старт, получает дополнительные баллы.

Конкурс дебатов

Участники: команда - до 2 человек.

Конкурс дебатов представляет собой спор на заданную тему по определенным правилам.

Дебаты проходят в один или несколько этапов. Количество этапов определяется в зависимости от количества команд-участников. Накануне дебатов, в результате жеребьевки определяются две подгруппы: группы А и Б (при необходимости). Количество команд в каждой группе определяется в зависимости от общего количества команд - участников.

В случае если число команд-участниц составляет нечетное количество, то при жеребьевке одна из команд может получить жетон с правом войти во второй отборочный тур без участия в первом отборочном туре с получением 3 баллов автоматически. В случае если и в дальнейшем число команд нечетное, то в третий отборочный тур без участия во втором отборочном туре проходит команда, набравшая наибольшее количество баллов в предыдущем отборочном туре.

Жеребьевка определяет, какая команда будет стороной утверждающей и доказывающей тезис, установленный в качестве темы дебатов (команда утверждения), а какая – должна этот тезис отрицать и опровергать (команда отрицания).

Тема дебатов сообщается участникам за 15 минут до начала проведения дебатов, участники в это время могут пользоваться различными источниками для подготовки по заданной тематике. Во время дебатов использование вспомогательных материалов недопустимо.

Дебаты ведёт модератор. Участники могут говорить только тогда, когда модератор даёт слово.

Модератор даёт слово поочередно каждой команде, для того чтобы обе команды имели равные возможности использовать время.

Дебаты открывает команда, которая по результатам жеребьевки отстаивает положительное утверждение.

Монолог во время дебатов не должен превышать 1 минуты (за временем следит – таймкипер).

Время игры ограничивается и составляет от 3 до 7 минут в зависимости от количества участников и темы.

Дебаты проходят в несколько этапов. Количество этапов определяется в зависимости от количества команд-участников игры.

1 отборочный этап: В каждой игре встречаются 2 команды. По результатам данного этапа во второй отборочный этап проходят команды - победители из каждой подгруппы, набравших в игре с командой - соперницей наибольшее количество баллов. За участие в данном этапе каждая команда вне зависимости от итогов отборочных игр получает 2 балла. Команды, прошедшие во второй этап, получают дополнительно еще по 3 балла (итого 5 баллов).

2 отборочный этап: В каждой игре встречаются 2 команды из числа команд, прошедших во второй тур. На втором этапе присоединяется команда, получившая преимущество в случае нечетного числа команд.

По результатам данного этапа в 3 этап проходят 2 команды, набравших в игре с командой - соперницей наибольшее количество баллов. Команды, прошедшие на третий этап, получают дополнительно еще по 3 балла.

3 отборочный этап: В каждой игре встречаются 2 команды из числа команд, прошедших в третий тур. По результатам данного этапа в следующий этап проходят 2 команды, набравших в игре с командой - соперницей наибольшее количество баллов. Команды, прошедшие на следующий этап, получают дополнительно еще по 3 балла. Количество отборочных этапов зависит от количества команд-участниц игры.

Финал: состоит из последней, определяющей победителя игры. По результатам финального этапа определяется команда - победитель и она получает 3 балла.

После каждого выступления команды команда-соперница получает возможность задать вопросы (не более трех вопросов).

Итоги дебатов подводятся по окончании каждого этапа и доводятся до сведения участников.

Баллы, набранные каждой командой, включаются в итоговую сумму баллов по турниру каждой команды.

Победителем в игре объявляется команда, получившая в итоге наибольшее число очков баллов.

Спортивные соревнования:

Мини-лапта

Участники: команда - 5 человек, из них 3 студента (2 юноши и 1 девушка); 2 работника (1 мужчина и 1 женщина)

Система розыгрыша: с выбыванием (после проигрыша встречи команда выбывает из соревнований). Перед каждым раундом проводится жеребьевка.

Игра проводится на естественной площадке между двумя командами с использованием специальных бит и мяча.

Цель игры - ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочередно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику "осалить" себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше очков за установленное время.

Игра проводится по классическим правилам лапты. Накануне игры правила оглашаются командам на организационном собрании. Перед игрой проводится жеребьевка. Игра длится два тайма по 15 минут. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков. Если в процессе игры у одной из команд на площадке остается меньше двух игроков, то игра прекращается и этой команде засчитывается поражение.

Городки

Участники: команда - 4 человека, из них 2 студента (1 юноша и 1 девушка); 2 работника (1 мужчина и 1 женщина)

Перед началом игры командам предоставляется разминка.

Цель игры - бросками бит выбить из «города» поочередно определенное количество фигур, составленных из 5 городков. Игра проводится по правилам Белорусской федерации городошного спорта. При равенстве набранных очков между командами проводятся дополнительно по три броска до выявления победителя.

Перетягивание каната

Участники: команда - 5 человек, из них 3 студента (2 юноши и 1 девушка); 2 работника (1 мужчина и 1 женщина)

Система розыгрыша: с выбыванием (после проигрыша встречи команда выбывает из соревнований). Перед каждым раундом проводится жеребьевка.

Члены одной команды берутся за один конец каната, члены второй – за другой конец. По команде ведущего каждая команда начинает тянуть в свою сторону.

Поединок считается выигранным при:

- пересечении контрольной отметки на канате стартовой линии;
- захвате соперниками каната за контрольной отметкой.

Пары команд-участников определяются путем жеребьевки. Победители пар вновь проводят между собой жеребьевку. При выходе в финал 3-х команд проводится круговой турнир между ними.

Спортивная эстафета

Участники: команда 5 человек.

Условия проведения:

1 этап – ведение баскетбольного мяча руками – 50 м. Продолжение ведения с места потери мяча.

2 этап – ведение хоккей клюшкой мяча для большого тенниса с препятствиями – 25 м. Продолжение ведения с места потери мяча.

3 этап – бег прыжками через скакалку – 50 м.

4 этап – бег с 3 мячами в руках – 50 м. Продолжение бега с места потери мяча.

5 этап – бег в мешке – 50 м.

Передача этапов осуществляется с помощью касания рукой плеча.

За каждое нарушение условий штраф 5 сек.

В случае нарушения условий выполнения эстафеты к участникам соревнований применяются штрафные санкции.

Первенство определяются по наименьшему времени, показанному командой в конкурсе.

Подведение общих итогов.

Командные места определяются по наименьшей сумме командных мест в отдельных конкурсах и спортивных соревнованиях. В случае равенства очков преимущество получает команда, имеющая лучший результат в викторине «PRO.Беларусь».