

**СЕВЕРО-ЗАПАДНАЯ ТЕРРИТОРИАЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
ОБЩЕСТВЕННОЙ ОРГАНИЗАЦИИ – ПРОФСОЮЗ РАБОТНИКОВ  
ВОДНОГО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
(СЗТО ПРВТ)**

**ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЙ КОМИТЕТ**

**ПРЕЗИДИУМ**

**ПОСТАНОВЛЕНИЕ**

18.11.2022

№ 9-2

О подготовке и проведении  
онлайн-мероприятия  
«Интеллектуальный морской бой»

В целях повышения уровня развития познавательных интересов, расширения кругозора, воспитания информационной культуры и проведения онлайн - мероприятия «Интеллектуальный морской бой» (далее – Мероприятие), которое пройдет 09.12.2022 в 18:00 в онлайн формате, в связи с чем

**Президиум постановляет:**

1. Первичной профсоюзной организации студентов и курсантов Государственного университета морского и речного флота имени адмирала С.О. Макарова:
  - 1.1. Принять участие в данном Мероприятии.
  - 1.2. Довести до обучающихся информацию о проведении Мероприятия и ознакомить с Положением о Мероприятии (Приложение №1).
  - 1.3. Организовать и обеспечить явку участников на Мероприятие.
  - 1.4. В срок до 01.12.2022 направить в СЗТО ПРВТ информационное пригласительное письмо на Мероприятие.
  - 1.5. Провести Мероприятие в указанную дату и время.
2. Председателям первичных профсоюзных организаций СЗТО ПРВТ оповестить профсоюзный актив своих организации о проведении Мероприятия.
3. Контроль исполнения данного постановления возложить на Председателя СЗТО ПРВТ Свешникову Е.Н.

Председатель СЗТО ПРВТ



Е.Н. Свешникова

## СОГЛАСОВАНО

Председатель Первичной  
профсоюзной организации  
студентов и курсантов  
«ГУМРФ имени адмирала  
С.О. Макарова»

  
И.С. Шипунов  
«18» ноября 2022г.

## УТВЕРЖДАЮ

Председатель Северо-Западной  
территориальной организации  
Общественной организации -  
Профсоюз работников водного  
транспорта Российской  
Федерации

  
  
Е.Н. Свешникова  
«18» ноября 2022г.

## ПОЛОЖЕНИЕ об онлайн-мероприятии «Интеллектуальный морской бой»

### 1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения онлайн-мероприятия «Интеллектуальный морской бой» (далее - Мероприятие) среди людей, выразивших желание к участию.
- 1.2. Положение определяет цели, задачи, порядок, сроки, правила проведения Мероприятия, служит методической основой его организации.
- 1.3. Учредителем Мероприятия является Северо-Западная территориальная организация Общественной организации - Профсоюз работников водного транспорта Российской Федерации (далее СЗТО ПРВТ).
- 1.4. Организатором Мероприятия является Первичная профсоюзная организация студентов и курсантов Государственного университета морского и речного флота имени адмирала С.О. Макарова (далее - ППОСК ГУМРФ).
- 1.5. Организатор находится по адресу: г. Санкт - Петербург, УГ-7, ул. Двинская, д.5/7., каб. 143.
- 1.6. Для корректного проведения Мероприятия Организатор назначает Счетную комиссию по согласованию с Учредителем.
- 1.7. Результаты Мероприятия публикуются в группе ВКонтакте ППОСК ГУМРФ: <https://vk.com/profcomgumrf>, не позднее 7 дней после проведения Мероприятия.

## **2. Цели и задачи конкурса**

### **2.1. Цели Мероприятия:**

- проверка эрудированности команд;
- развитие познавательных интересов, расширение кругозора участников;
- воспитание информационной культуры, уважения к сопернику;
- развитие умения работы в команде;
- приобщение к использованию современных технологий.

### **2.2. Задачи Мероприятия:**

- создание условий для реализации образовательного потенциала участников;
- повышение заинтересованности участников в развитии своей эрудированности и образованности, целесообразного использования свободного времени;
- популяризация различной научной, культурной, досуговой деятельности;
- развитие у участников способности дискутировать внутри команды, критически мыслить.

## **3. Участие в Мероприятии**

**3.1.** К участию в Мероприятии приглашаются команды, численный состав которых от 1 до 6 человек, вместе с капитаном команды.

**3.2.** Название, состав, команды формируются по усмотрению капитана команды.

**3.3.** Регистрация участников Мероприятия осуществляется через капитанов команд, посредством заполнения Яндекс.Формы: <https://forms.yandex.ru/u/637128f9c417f33fc6b05931/>, которая будет также опубликована в группе ППОСК ГУМРФ ВКонтакте: <https://vk.com/profcomgumrf>.

**3.4.** Подавая заявку на участие в Мероприятии, команда обязуется не использовать технические средства для поиска ответов в сети Интернет.

**3.5.** Если Организатором будет выявлено нарушение настоящего положения, то будет произведена немедленная дисквалификация команды.

**3.6.** После регистрации капитаны команд получают доступ к серверу кроссплатформенного приложения - Discord. Через голосовой и текстовый каналы осуществляется взаимодействие организаторов и ведущего с командами в процессе проведения игры.

**3.7.** Для объяснения правил и организации Мероприятия, 08.12.2022 будет произведен сбор капитанов команд в кроссплатформенном приложении –



Discord, время будет заранее утверждено между организаторами и капитанами команд.

**3.8.** Если во время проведения игры, команда покинула кроссплатформенное приложение — Discord и (или) не смогла вовремя предоставить ответ на поставленный вопрос по техническим причинам, предлагается следующий алгоритм действий:

**3.8.1.** Если это обнаружил Организатор до начала следующего вопроса, то он связывается с капитаном команды по контактам, указанным при регистрации. При положительном ответе на возвращение в игру, Организатор ждет 5 минут и продолжает проведение Мероприятия.

**3.8.2.** При отрицательном ответе на скорое возвращение, Организатор сразу продолжает ведение игры. Выбывшая команда может подключиться позже и продолжить играть, но не в зачет.

**3.9.** Обязательным условием участия в Мероприятии является неиспользование ненормативной лексики, соблюдение участниками законодательства Российской Федерации, а также правил, описанных в настоящем Положении в п.4.

**3.10.** В Мероприятии не имеют право принимать участие организаторы, члены Счетной комиссии.

#### **4. Правила проведения Мероприятия**

**4.1.** Посредством демонстрации экрана в кроссплатформенном приложении Discord, перед игроками представляется игровое поле размером 10x10 клеток.

**4.2.** В порядке, установленном по окончании вопроса «Разминки», каждая команда должна на поле выбрать расположение своего корабля размером в одну клетку. Изначально корабль команды имеет 5 «жизней».

**4.3.** Используя оригинальное приложение игры «Интеллектуальный морской бой» организаторы расставляют корабли на поле по заявкам команд. Каждую команду атакует противник - приложение игры «Интеллектуальный морской бой». Программа автоматически, в случайном порядке выбирает 10 клеток, которые может поразить, демонстрирует и «стреляет».

**4.4.** Далее каждой команде необходимо оценить статус своего положения в данный момент игры:

**4.4.1.** Если «выстрел» попал в корабль, то он приобретает статус «ранен».

**4.4.2.** Если «выстрел» не попал в корабль команды, следовательно, корабль в безопасности.

**4.5.** Всем командам задается интеллектуальный вопрос посредством голосового канала, а также параллельно дублируется картинкой в текстовом

канале. Время ответа на поставленное задание озвучивается ведущим. По истечении озвученного времени, необходимо отправить ответ, заполнив форму, которая будет размещена в текстовом канале кроссплатформенного приложения Discord.

#### **4.6. Подсчет баллов Счетной комиссией:**

- Если команда, имеющая статус корабля «ранен», отвечает верно на поставленный вопрос, то корабль приобретает статус «защищен», «жизни» остаются прежними.

- Если команда, имеющая статус корабля «ранен» отвечает неверно на поставленный вопрос, то у этой команды вычитается 1 «жизнь», корабль сохраняет статус «ранен».

- Если корабль команды остался в безопасности, то за правильный ответ дается +1 «жизнь», а за неправильный – количество «жизней» не изменяется.

**4.7.** По итогу подсчета «жизней» Счетной комиссией, ведущий озвучивает результаты отыгранного вопроса.

**4.8.** Если у корабля команды закончились «жизни», то она выбывает из игры. В момент затопления корабля, другая команда может пожертвовать утопающим свои 5 «жизней» безвозвратно, и команды продолжает игру, в соответствии с измененным количеством «жизней».

**4.9.** Победитель: команда, у которой осталось наибольшее число «жизней» на момент окончания игры. Победитель может быть объявлен досрочно, если на игровом поле остался единственный корабль.

**4.10.** Одна и та же клетка может быть атакована несколько раз.

**4.11.** Максимальное количество выстрелов во время 1 партии игры – 50.

## **5. Определение победителей Мероприятия**

**5.1.** Счетная комиссия подводит итоги игры, определяет победителей и призеров:

- 1 место – команда, набравшая наибольшее количество «жизней»;
- 2 место – команда, набравшая второе по возрастанию количество «жизней»;
- 3 место – команда, набравшая третье по возрастанию количество «жизней».

**5.2.** При условии равенства баллов, команды занимают одно место.

**5.3.** Победители получают грамоты и призы от партнеров ППОСК ГУМРФ и обязуются их забрать в течение 10 рабочих дней после объявления результатов.

5.4. Участники, не занявшие призового места, получают грамоту за участие.

5.5. Уровень грамот Мероприятия: региональный.

## **6. Заключительные положения**

6.1. Апелляции по вопросам игры и подсчету «жизней» принимаются только во время игры.

6.2. Решения Счетной комиссии являются окончательными и пересмотру после игры не подлежат.

6.3. Организатор не несет ответственности за неисполнение, либо ненадлежащее исполнение своих обязательств, явившееся результатом сбоев в телекоммуникационных и энергетических сетях, действий вредоносных программ, а также недобросовестных действий третьих лиц, направленных на несанкционированный доступ и/или выведение из строя программного и/или аппаратного комплекса Организатора.

6.4. Организатор мероприятия оставляет за собой право вносить изменения в правила проведения Мероприятия с последующим информированием команд.

6.5. Настоящее Положение вступает в силу с момента его утверждения Председателем Северо-Западной территориальной организации Общественной организации - Профсоюз работников водного транспорта Российской Федерации.