**«УТВЕРЖДАЮ»
председатель**

**профкома ЮУрГУ**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О.Д. Алейникова**

**ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ НА ИМЕННЫЕ СТИПЕНДИИ ОТ КОМПАНИИ «COCA - COLA Hellenic» ДЛЯ СТУДЕНТОВ ЮЖНО-УРАЛЬСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА**

**1. Общие положения**

1.1. Конкурс на именные стипендии от Компании Coca-Cola Hellenic
(далее - Компания) учрежден для студентов Южно- Уральского государственного университета (далее - ЮУрГУ, Университет).

1.2. Цель данной программы - поддержка инициатив талантливой молодежи,
создание условий для успешной самореализации студентов ЮУрГУ, а также их активного участия в жизни общества.

**2.** **Участники конкурса**

1. В конкурсе могут принимать участие студенты всех курсов и факультетов Университета дневной формы обучения.
2. Претендентами на стипендии от Компании может быть команда из пяти
студентов, каждый из которых:
* сдал последние две сессии на «отлично» и «хорошо»;
* является победителем (различных уровней) на внутренних и внешних
конкурсах студенческих научных, творческих работ или имеет спортивные
достижения;
* занимается общественно - полезной деятельностью.

2.3. Для участия в конкурсе необходимо до 25 марта подать письменную заявку, установленного образца (Приложение 1) и творчески (креативно) оформленный проект, так же ксерокопии зачеток за последние 2 сессии всех участников команды.

 2.4. В случае подачи заявок позднее назначенного срока орг.комитет оставляет за собой право их не принимать к рассмотрению.

**3. Порядок организации и содержание конкурса**

3.1. Заданная тематика конкурса: Экология.
 Тема конкурса «Вторая жизнь упаковки»

1. Конкурс для студентов на получение стипендии проводится в четыре этапа:
1) отборочный этап,
2) Encounter,
3) дебаты,
4) стресс карты и творческая презентация
2. Отборочный этап

**Дата:** с19 марта по 25 марта 2014 года

**Время:** до 15.00

**Место:** 337 аудитория ГУК

**Описание:** Заявки подаются в период с 19 марта до 25 марта 2014 года**.** Отбор заявок производится с 25 марта по 27 марта. 27 марта будет объявлен список команд, прошедших отбор. С каждой команда прошедшей отборочный этап свяжется координатор 27 марта до 17.00. К дальнейшему участию допускаются 8 команд.

**Критерии оценок:**

1. Рейтинг ТОП-500
2. Прозрачность идеи проекта
3. Соответствие проекта заданной тематике
4. Креативность заявки

**Система оценок:**

Каждая команда прошедшая отборочный этап получает по одному баллу.

1. Этап Encounter

**Дата:** 28 марта 2014

**Время:** 20.00 – 01.00

**Место:** Встреча на главной площади ЮУрГУ. Проведение: Центральный район города Челябинска.

**Описание:**

Encounter – городская приключенческая игра.

Участники получают задания на сайте, в них зашифрованы места в городе. Разгадав место и приехав туда, командам нужно найти игровой код (например: EN1234567). Код может быть написан на трубе, подвешен на верхушке дерева. Код на месте может выдать агент в обмен на какое-либо действие игроков.

Добыв код команда вводит его на игровом сайте, и если код введен правильно, получают следующее задание. Так, от уровня к уровню команды проходят игру. Передвижение происходит на собственных машинах, в ночное время.

Если у участников команды нет собственной машины, можно заменить одного участника на водителя с личным автомобилем.

Остановочных точек 7-10.

Перед началом этапа каждый участник должен заполнить заявление о том, что он берет всю ответственность за собственную безопасность на себя.

**Критерии оценок:**

Победителем является команда, которая решила все задание быстрее всех. Отсчет времени останавливается когда команда прибыла на начальную точку (Главная площадь ЮУрГУ ).

**Система оценок: первое место - 5 баллов**

 **второе место - 4 балла**

 **третье место – 3 балл**

 **остальные команды получают по 2 балла.**

1. Этап Дебаты

**Дата:** 2 апреля 2014

**Время:** 17.00 - 19.00

**Место:** аудитория ГУК

**Описание:** Дебаты проходят в форме Британского парламента. Общее положение (Приложение 2).

**Критерии оценок:** Критерии оценок и система жеребьевки будет оглашена перед началом этапа.

**Система оценок: первое место - 5 баллов**

 **второе место - 4 балла**

 **третье место – 3 балл**

 **остальные команды получают по 2 балла.**

3.6 Этап Стресс-карты и презентация проектов

**Дата:** 5 апреля 2014

**Время:** 13:00

**Место:** аудитория ГУК

**Описание:** Данный этап проходит в 2 части:

1. стресс карты «Знай ЮУрГУ».
2. творческая презентация проекта.

Стресс карты проходят в разных точках студгородка ЮУрГУ.

Каждой команде дается 5 минут для прохождения подэтапа.

На каждой точке участие принимает один участник из команды (участник может играть только единожды, т.е играет каждый из участников).

Общение проводится по 5 темам:

1. Знание истории Coca-Cola
2. Оптимизация продаж и маркетинг посредствам проекта
3. Инновационные методы проекта
4. Риски проекта
5. Творческий подход в проекте

Творческая презентация проекта.

Показ презентаций проекта проходит в аудитории ГУК, каждой команде дается 4 минуты. Разрешается использовать аудио-видео- материалы.

**Критерии оценок:**

 Стресс карты: каждый эксперт ставит оценку участнику команды в соответствии с ответами на заданные вопросы. Максимальная оценка - 5 баллов минимальная - 1 балл. Команда набравшая большее количество баллов занимает первое место.

 Творческая презентация проекта: социальная значимость проекта, оригинальность подхода в решении, наличие самостоятельного взгляда на решаемую проблему, реалистичность, самостоятельность разработки проекта, экономичность, практическая значимость проекта качество презентации.

 **Система оценок: первое место - 5 баллов;**

 **второе место - 4 балла;**

 **третье место – 3 балл;**

 **остальные команды получают по 2 балла.**

**4. Подведение итогов, жюри конкурса**

4.1. Каждый этап оценивает жюри, состав которой определяет орг.комитет не менее, чем за сутки до его проведения.

4.2. Каждый член жюри оценивает работу конкурсанта на том или ином этапе и
по его итогам заполняет оценочный лист, в котором фиксирует полученные
командой/номинантом баллы.

4.3. Подведение итогов происходит по итогам трех этапов (для студентов) путем сложения среднего балла.

4.4. О месте награждения и подведения итогов каждому финалисту будет сообщено в индивидуальном порядке.

5. **Награждение победителей** **конкурса**

5.1. В состав Экспертного Совета входят: представители Компании и
представители Ректората Южно-Уральского государственного университета.

1. По итогам конкурса среди студентов, именные стипендии Coca-Cola
получают:
* Каждый член Команды, занявшей 1 место (5 человек) по 15 000 руб.
* Каждый член Команды, занявшей 2 место (5 человек) по 12 000 руб.
* Каждый член Команды, занявшей 3 место (5 человек) по 9 000 руб.

**6. Оргкомитет конкурса**

6.1. Орг.комитетом конкурса является Управление по внеучебной работе ЮУрГУ
и профком ЮУрГУ.

6.2. Орг.комитет совместно с Компанией утверждает план подготовки и
проведения конкурса, разрабатывает смету финансирования конкурса, утверждает
состав жюри, решает все организационные вопросы при поведении конкурса.

**7. Особые условия**

7.1. Подписывая Заявку на участие в конкурсе команда/номинант соглашается с условиями конкурса, в том числе:

* стипендиат согласен на опубликование Компанией
отчетов по проекту (в печатной и электронной форме);
* Компания имеет право публиковать и использовать любую информацию о ходе
и результатах конкурса;
* работы, представленные на конкурс не возвращаются авторам;
* Компания может доработать, модифицировать и реализовать наиболее
перспективный проект.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**АНКЕТА**

1. **НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. **НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. **КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4. **СОСТАВ КОМАНДЫ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | ФИО | №группы  | Контактный телефон |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **КАПИТАН КОМАНДЫ** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ДАТА\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ПОДПИСЬ**

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Правила Британского парламентского формата

## [1. Общие положения](http://parldebates.ru/guide/rules-bpf/basics/)

1.1. Формат дебатов

1.1.1.     В дебатах участвуют: 4 команды, состоящие из 2-х человек (называемых Игроками), председатель дебатов (называемый “Спикером Палаты”), а также Судейская коллегия.

1.1.2.     Команды состоят из следующих Игроков:

Первое Правительство:

* «Премьер-министр» или “Первый спикер Правительства”;
* «Заместитель Премьера» или “Второй спикер Правительства”.

Первая Оппозиция:

* «Лидер Оппозиции» или “Первый спикер Оппозиции”;
* «Заместитель Лидера Оппозиции» или “Второй спикер Оппозиции”.

Второе Правительство:

* «Член Правительства» или “Третий спикер Правительства”;
* «Секретарь Правительства» или “Четвертый спикер Правительства”.

Вторая Оппозиция:

* «Член Оппозиции» или “Третий спикер Оппозиции”;
* «Секретарь Оппозиции» или “Четвертый спикер Оппозиции”.

1.1.3.     Очередность выступлений Игроков:

1. «Премьер-министр»;
2. «Лидер Оппозиции»;
3. «Заместитель Премьера»;
4. «Заместитель Лидера Оппозиции»;
5. «Член Правительства»;
6. «Член Оппозиции»;
7. «Секретарь Правительства»;
8. «Секретарь Оппозиции».

1.1.4.     Игроки в ходе дебатов должны произнести свои речи продолжительностью в 6 минут, а также подавать реплики (см. п. 1.4.) оппонентам во время их речей. Любые другие выступления Игроков в ходе Игры запрещены.

1.2. Роли игроков

1.2.1.      «Премьер-министр» в своей речи должен:

1. Определить предмет дебатов, произведя интерпретацию темы.
2. Представить кейс Правительства – аргументы в пользу резолюции.

1.2.2.      «Лидер Оппозиции» в своей речи должен:

1. Заявить о любых несправедливостях в кейсе Правительства;
2. Опровергнуть  аргументы «Премьер-министра»;
3. Представить конструктивные аргументы против кейса Правительства.

1.2.3.     «Заместитель Премьера» в своей речи должен:

1. Восстановить линию Правительства;
2. Опровергнуть аргументы «Лидера Оппозиции»;
3. Представить новые конструктивные аргументы  Правительства.

1.2.4.     «Заместитель Лидера Оппозиции» в своей речи должен:

1. Восстановить линию Оппозиции;
2. Опровергнуть аргументы «Заместителя Премьера»;
3. Представить новые конструктивные аргументы  Оппозиции.

1.2.5.     «Член Правительства» в своей речи должен:

1. Восстановить линию Правительства;
2. Опровергнуть аргументы «Заместителя Лидера Оппозиции»;
3. Произвести расширение кейса Правительства – ввести новые аргументы в поддержку резолюции, затрагивающие ранее не затрагиваемые аспекты темы.

1.2.6.     «Член Оппозиции» в своей речи должен:

1. Восстановить линию Оппозиции;
2. Опровергнуть аргументы «Члена Правительства».
3. Произвести расширение кейса Оппозиции – ввести новые аргументы против резолюции, затрагивающие ранее не затрагиваемые аспекты темы.

1.2.7.     «Секретарь Правительства» в своей речи должен:

1. Восстановить линию Правительства;
2. Опровергнуть аргументы «Члена Оппозиции»;
3. Подвести итог игры с целью убедить Судей голосовать за Правительство.

1.2.8.      «Секретарь Оппозиции» в своей речи должен:

1. Опровергнуть аргументы «Секретаря Правительства»;
2. Подвести итог игры с целью убедить Судей голосовать за Оппозицию.

1.3. Резолюция

1.3.1.     Резолюция – эта тема дебатов, сформулированная таким образом, чтобы начинаться со слов “Эта Палата….”.

1.3.2.     Резолюция должна быть сформулирована таким образом, чтобы избежать возможного неоднозначного толкования.

1.4. Подготовка

1.4.1.     Резолюция должна быть объявлена не менее чем за 15 минут до начала Игры.

1.4.2.     Команды должны прибыть на игру не позднее пяти минут после официального времени ее начала.

1.4.3.     Игрокам разрешено использовать печатные и письменные материалы в ходе подготовки к дебатам и в ходе самой Игры. Использование электронных устройств запрещено.

1.5. Реплики

1.5.1.     Реплики подаются в форме вопросов к выступающему или в форме комментариев к его речи.

1.5.2.     Реплики могут быть поданы только со стороны оппонентов.

1.5.3.     Реплики могут быть поданы  только в промежутке между первой и последней минутами речи выступающего.

1.5.4.     Для того чтобы подать реплику, Игрок должен встать, вытянуть одну руку в направлении выступающего, а вторую положить на затылок. Игрок может также произнести слово: “вопрос”, “комментарий” или “по этому поводу”, для привлечения внимания выступающего.

1.5.5.     Реплика не может длиться больше 15 секунд.

1.5.6.     Игрок может, как принять, так и отклонить поданную в его адрес реплику. Игрок также может попросить подающего реплику оппонента, отложить ее на некоторое время, чтобы закончить свою мысль или часть речи.

1.5.7.     Игрокам следует принять как минимум по одной реплики от команд-оппонентов во время каждой из своих речей.

1.5.8.     Реплики оцениваются в соответствии с [п. 3.3.4. настоящих Правил](http://deb8s.wordpress.com/guide/rules_bpf/matter/).

1.6. Длительность выступлений

1.6.1.     Длительность речей составляет 7 минут. В том случае, если длительность какой-либо речи составляет более 7 минут и 30 секунд, она должна быть остановлена.

1.6.2.     За соблюдением Регламента выступлений следит «Спикер Палаты».

1.6.3.     В отсутствии «Спикера Палаты» его функции исполняет Глава судейской коллегии.

1.7. Судейство

1.7.1.     Дебаты должна судить Коллегия, состоящая, по возможности, из трех Судей. Наиболее опытный Судья назначается Главой судейской коллегии и обладает рядом специальных полномочий (см. [главу 5 настоящих Правил](http://deb8s.wordpress.com/guide/rules_bpf/judging/)).

1.7.2.     По окончании дебатов Судьи должны провести совещание, после чего объявить баллы и ранги игроков и команд, а также объявить победителя. Ничьи невозможны.

1.7.3.     Устный разбор игры проводится после совещания Судей в соответствии с [п. 5.4. настоящих Правил](http://deb8s.wordpress.com/guide/rules_bpf/judging/).

## 5.4. Устный разбор игры

5.4.1.     По окончанию совещания Судей, Судейская коллегия должна провести устный разбор Игры, который должен включать:

a)     Определение мест команд;

b)    Ранги и спикерские баллы;

c)     Краткое обоснование принятого решения относительно распределения мест команд по итогам раунда;

d)    Индивидуальные комментарии командам и Игрокам, содержащие рекомендации по улучшению их качества игры.

5.4.2.     С устным разбором Игры выступает Глава судейской коллегии, либо другой Судья по его назначению.

5.4.3.     Устный разбор не должен длиться более 10 минут.

5.4.4.     Игроки не должны прерывать Судью, ведущего устный разбор Игры.

5.4.5.     Игроки могут обратиться к Судьям с вопросами для дополнительных разъяснений после окончания судейского разбора. Эти вопросы должны быть вежливыми и не конфронтационными.