

## ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ

### ПОСТАНОВЛЕНИЕ

28.02.2023 № 7-13/1

г. Москва

#### **О подготовке и проведении Всероссийского реабилитационного интеллектуального бизнес-марафона ВОС «12 стульев»**

В целях реализации Программы Всероссийского общества слепых «Реабилитация инвалидов по зрению» Центральное правление ВОС **постановляет:**

1. Для подготовки и проведения Всероссийского реабилитационного интеллектуального бизнес-марафона «12 стульев» (далее – Интеллектуальный бизнес-марафон) создать организационный комитет (далее – Оргкомитет) в следующем составе:

#### **Председатель:**

Сипкин Владимир Васильевич - президент ВОС.

#### **Заместители председателя:**

Баженов Владимир Петрович - генеральный директор Частного учреждения «Культурно-спортивный реабилитационный комплекс ВОС» (КСРК ВОС);

Федотов Антон Викторович - директор департамента социальной реабилитации аппарата управления ВОС (ДСР АУ ВОС).

#### **Члены оргкомитета:**

Бухтияров Владимир Дмитриевич - главный редактор журнала ВОС «Наша жизнь»;

Вострикова Мария Глебовна - начальник управления социального развития департамента социальной реабилитации АУ ВОС (УСР ДСР АУ ВОС);

Вебер Вера Владимировна - старший методист организационно-методического отдела КСРК ВОС;

Касикова Татьяна Александровна - начальник отдела культуры УСР ДСР АУ ВОС;

Смирнова Людмила Николаевна - начальник организационно-методического отдела КСРК ВОС;  
Халиулина Дания Завитовна - заместитель начальника отдела социокультурной реабилитации КСРК ВОС;  
Хаялетдинов Тагир Кутдусович - художественный руководитель КСРК ВОС.

2. Утвердить Положение «О Всероссийском реабилитационном интеллектуальном бизнес-марафоне «12 стульев» (прилагается).

3. Оргкомитету провести работу по формированию состава жюри Фестиваля из компетентных специалистов соответствующих направлений.

4. Организацию и проведение мероприятия возложить на Частное учреждение «Культурно-спортивный реабилитационный комплекс ВОС» (КСРК ВОС), как на базовое учреждение ВОС по социокультурной реабилитации и реабилитации средствами физической культуры и спорта, реабилитации инвалидов по зрению с помощью информационных и образовательных технологий, реабилитации молодых инвалидов по зрению и детей-инвалидов по зрению и региональную организацию ВОС, принимающую мероприятие.

5. Председателям региональных организаций ВОС:

- обеспечить совместно с органами исполнительной власти субъектов РФ по культуре и социальной защите командирование участников мероприятия за счёт бюджетов субъектов РФ, местных бюджетов и привлечённых средств;

- представить в Оргкомитет Интеллектуального бизнес-марафона сведения о финансовых затратах с указанием источников финансирования перед началом мероприятия.

6. Генеральному директору КСРК ВОС Баженову В.П. представить в УСР ДСР аппарата управления ВОС итоговый протокол и финансовый отчет о затратах, связанных с проведением мероприятия, с указанием источников финансирования.

7. Пресс-службе ВОС (Калашников Е.А.), редакциям журналов ВОС «Наша жизнь» (Бухтияров В.Д.) и «Диалог» (Зарубина И.Н.), интернет-радиостанции ВОС «Радио ВОС» (Сухарькова М.П.) обеспечить информационное сопровождение мероприятий Интеллектуального бизнес-марафона.

8. Считать утратившим силу постановление ЦП ВОС от 26.11.2015 № 8-12/2 «О подготовке и проведении Всероссийского интеллектуального бизнес-марафона ВОС «12 стульев».

9. Контроль за исполнением настоящего постановления возложить на директора департамента социальной реабилитации аппарата управления ВОС Федотова А.В.

**Президент ВОС**



**В.В. Сипкин**

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о Всероссийском реабилитационном интеллектуальном**  
**бизнес-марафоне ВОС «12 стульев»**

Всероссийский реабилитационный интеллектуальный бизнес-марафон ВОС «12 стульев» (далее – Интеллектуальный бизнес-марафон) проводится Всероссийским обществом слепых с 2015 года.

**Цели и задачи Интеллектуального бизнес-марафона**

Интеллектуальный бизнес-марафон проводится в целях совершенствования социокультурной реабилитации, создания комфортных условий для развития интеллектуальных способностей, повышения степени креативности мышления и деловых качеств инвалидов по зрению.

Основными задачами Интеллектуального бизнес-марафона являются:

- всестороннее гармоничное развитие людей с инвалидностью и дальнейшее совершенствование работы в сфере социокультурной реабилитации инвалидов по зрению;
- поиск и применение на практике современных и оригинальных форм и методов социокультурной реабилитации инвалидов по зрению;
- повышение интеллектуального и творческого уровня инвалидов по зрению, развития их деловых качеств;
- расширение процесса интеграции инвалидов в гражданское общество;
- содействие в развитии тактического и стратегического мышления инвалидов по зрению, умения ориентироваться в сложившейся ситуации;
- формирование активной жизненной позиции у слепых и слабовидящих людей;
- привлечение молодёжи к участию в процессе реабилитации ВОС;
- привлечения внимания общественности к проблемам людей с инвалидностью и формирования позитивного общественного мнения об инвалидах по зрению;
- привлечения внимания средств массовой информации (СМИ) к творческим и личностным успехам инвалидов по зрению, а также к мероприятиям, проводимым Всероссийским обществом слепых.

**Учредитель Интеллектуального бизнес-марафона**

Учредителем Всероссийского реабилитационного интеллектуального бизнес-марафона «12 стульев» выступает Общероссийская общественная организация инвалидов «Всероссийское ордена Трудового Красного Знамени общество слепых» (ВОС).

## **Оргкомитет**

Всю работу по подготовке и проведению Интеллектуального бизнес-марафона осуществляет Оргкомитет, формируемый из представителей организаций учредителей, специалистов в сфере социокультурной реабилитации.

В случае необходимости, Оргкомитет имеет право переносить сроки и место проведения Интеллектуального бизнес-марафона, а также изменять продолжительность и конкурсную программу мероприятия.

Оргкомитет имеет право персонально приглашать руководителей министерств, представителей администраций субъектов РФ, местного самоуправления, депутатов, активистов и ветеранов ВОС, деятелей культуры, искусства, шоу-бизнеса, а также представителей СМИ и жертвователей.

## **Место и сроки проведения**

Интеллектуальный бизнес-марафон проводится ежегодно в различных регионах России.

Продолжительность мероприятия – один день.

Место и сроки проведения Интеллектуального бизнес-марафона определяются Программой ВОС «Реабилитация инвалидов по зрению», утверждаемой постановлением ЦП ВОС на соответствующий год.

## **Требования к участникам**

От региональной организации ВОС принимается заявка для участия в Интеллектуальном бизнес-марафоне только одной команды из трех человек, двое из которых являются инвалидами по зрению. Региональная организация ВОС, проводящая мероприятие, имеет право на двойное представительство.

Именная заявка на участие в Интеллектуальном бизнес-марафоне представляется по установленной форме (приложение 1).

Заявка обязательно подписывается председателем региональной организации ВОС и высылается в Оргкомитет не позднее, чем за 30 дней до проведения мероприятия по электронной почте [cultura@ksrk.ru](mailto:cultura@ksrk.ru).

Почтовый адрес Оргкомитета Всероссийского интеллектуального бизнес-марафона ВОС «12 стульев»: 125252, г. Москва, ул. Куусинена, д.19а, контактные телефоны: (499) 943-35-06, (499) 943-34-60.

Всем участникам Интеллектуального бизнес-марафона при себе необходимо иметь паспорт, инвалидам по зрению – справку МСЭ (ВТЭК).

Основанием для участия в Интеллектуальном бизнес-марафоне является вызов Оргкомитета.

## **Программа Интеллектуального бизнес-марафона**

Заезд участников и регистрация

Торжественное открытие мероприятия

Проведение жеребьевки к отборочным играм

Проведение отборочных игр (в подгруппах по 3-4 команды)

Проведение жеребьевки к полуфиналу

Проведение игр полуфинала (6-8 команд)

Проведение игр финала (без полуфиналов не более 5 команд, с полуфиналами не более 4 команд)

Подведение итогов мероприятия

Закрытие, награждение победителей

Разъезд участников

Правила подготовки и проведения Интеллектуального бизнес-марафона прилагаются (приложение 2, 3).

### **Порядок поощрения участников**

Победителям Интеллектуального бизнес-марафона вручаются дипломы, подписанные председателем Оргкомитета, и присуждаются следующие денежные премии:

Первая премия - 10 000 рублей;

Вторая премия - 8 000 рублей;

Третья премия - 6 000 рублей.

Участникам Интеллектуального бизнес-марафона присуждаются три поощрительных премии по 3 000 рублей.

Жюри имеет право не присуждать, делить премии, а также переносить их в другие номинации в пределах премиального фонда.

Органы государственной власти и местного самоуправления, коммерческие и некоммерческие организации вправе учредить специальные премии и награждать призами участников мероприятия по согласованию с Оргкомитетом.

### **Финансирование Интеллектуального бизнес-марафона**

Финансирование расходов осуществляется:

- на подготовку и проведение Интеллектуального бизнес-марафона, в том числе на призовой фонд, – за счёт учредителей и жертвователей;

- на оплату организационных расходов – за счет бюджетов КСРК ВОС, региональной организации ВОС, проводящей Интеллектуальный бизнес-марафон, и жертвователей;

- на оплату проезда, проживания и питания участников Интеллектуального бизнес-марафона – за счёт средств направляющей организации, самих участников или жертвователей.

**ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА  
к проведению Всероссийского интеллектуального  
бизнес-марафона ВОС «12 стульев»**

В целях проведения игр Интеллектуального бизнес-марафона необходимо подготовить нужное количество вопросников на различные темы по числу предполагаемых игр:

- 1) игры в подгруппах – по 3-4 вопросника на каждую подгруппу;
- 2) полуфиналы (при необходимости) – 6-8 вопросников;
- 3) финал (один комплект из 3-5 тем);

В каждый вопросник по одной теме входит 24 вопроса разной игровой стоимости:

- 6 вопросов по 100 рублей;
- 6 вопросов по 300 рублей;
- 6 по 500 рублей;
- 6 по 1000 рублей.

Для проведения игры потребуется заготовить 12 конвертов с изображением стула. В конверты помещаются вкладыши с надписями: 100 руб., 300 руб., 500 руб., 1000 руб., 1200 руб., «без выигрыша» и т.п. Если у организатора есть возможность вручать призы, то в конверте может быть вкладыш с надписью «Приз».

Необходимо подготовить рабочее место для банкира. Заранее заготовить в электронном виде (желательно на ноутбуке) таблицу для каждой игры в программе Excel, чтобы иметь возможность по первому требованию команд вывести результат.

Пример:

Название команды 1	ИТОГ	Название команды 2	ИТОГ	Название команды 3	ИТОГ
Приход	Расход	Приход	Расход	Приход	Расход
3000		3000		3000	

При возможности, изображение с монитора ноутбука можно вывести на экран для доступности информации.

Для игрового поля по центру свободной площадки с помощью молярного и цветного скотча клеим 4 игровые дорожки по 3 клетки примерно метр на метр. Основа игрового поля – это бумажный скотч, а цвет дорожки обозначается цветным скотчем сверху.

Недалеко от игрового поля раскладываются 12 конвертов с изображением стульев, в которых содержатся вкладыши с бонусными игровыми суммами.

**ПРАВИЛА ИГРЫ**  
**Всероссийского интеллектуального бизнес-марафона ВОС**  
**«12 стульев»**

**ПОРЯДОК ИГРЫ**

После проведения жеребьевки и формирования игровых подгрупп по 3-4 команды в каждой (число зависит от общего количества команд), каждой команде предоставляется счет в игровом банке – 3 000 рублей. Это некое наследство, якобы полученное командой для своего бизнеса.

Продолжительность игрового времени в одной подгруппе определяется из расчета 15 минут на одну команду. Так в подгруппе, состоящей из 3-х команд, оно составит 45 минут, из 4-х команд – 60 минут.

**Игры по подгруппам**

В начале игры в подгруппе проводится аукцион – каждая команда пытается купить на имеющиеся деньги тему, которая кажется ей наилучшей. Стартовая цена лота 300 игровых единиц. При этом со счета команды снимается сумма, потраченная на приобретение темы. Если команда играет тему, оставшуюся свободной после торгов, с ее счета снимается сумма, равная первоначальной цене лота.

После определения темы, команды выходят на старт. Первую дорожку занимает команда, первой купившая тему, вторую – вторая и т.д.

Первый игрок от каждой команды, вступающий в игру, занимает первую клетку своей игровой дорожки.

С этого момента начинается игровое время.

Задача игрока – преодолеть расстояние в три шага и выйти с игровой дорожки с другой стороны. Игрок выбирает вопрос, имеющий свою цену и номер. Если ему удалось правильно на него ответить, игрок получает на счет команды сумму, равную стоимости вопроса, и делает шаг вперед. Если участник не отвечает на вопрос, он делает шаг назад, и цена вопроса вычитается из командного счета.

Если игрок, шагая назад, оказывается вне игрового поля, он выбывает из игры, и на его место заступает следующий игрок той же команды, находящийся в игре. Выбывший при этом садится в зал, и сможет вновь выйти на поле только в случае замены.

Если выбранный вопрос игрока не устроил, он может попытаться продать его другой команде. Сделка возможна, если не было попытки ответа. При удачной торговой сделке продавец получает в пользу своей команды деньги за продажу и остается стоять на своей позиции. Если покупателей несколько, то того, кому достается вопрос, определяет продавец.

Команда, купившая вопрос, теряет со счета деньги, ушедшие на покупку. Затем следует попытка ответить. При правильном ответе команда получает полную стоимость вопроса и делает шаг вперед. При неверном ответе команда теряет стоимость вопроса и делает шаг назад.

Если игроку удастся пройти всю дорожку, он выбирает конверт с изображением стула и вкладышем с суммой призовых игровых единиц. Выпавший денежный бонус заносится на счет команды. Затем игрок встает за последним участником своей команды, чтобы в свою очередь вновь вступить в игру.

Игра заканчивается по окончании игрового времени.

В любой момент команда может затребовать в банке состояние своего счета. Игровое время на этот момент приостанавливается.

По этим правилам проходят соревнования на всех этапах в каждой подгруппе.

### **Полуфиналы и финал**

По окончании игр в подгруппах банк подсчитывает средства на счетах команд. Далее он выстраивает команды в порядке убывания заработанных сумм. Все команды, имеющие на счету сумму больше нуля, остаются в игре.

Если таких команд 6 и более – играют полуфинальные игры.

При большом числе команд Оргкомитет может принять решение о пропуске в полуфинал не более 8 из них.

Сумма, имеющаяся на счету команды, может быть недостаточной, чтобы купить тему в полуфинальной игре. Поэтому банк дает всем желающим командам право на беспроцентный кредит. Сумму кредита определяет сама команда. Кредит возвращается после окончания полуфинальной игры. Затем банкир снова выстраивает команды в порядке убывания сумм на счету, и определяется состав финала – это либо 4 первые команды из оставшихся в плюсе, либо все команды, оставшиеся в плюсе, если их число меньше четырех.

Затем финалисты, при необходимости, берут еще один кредит уже под 10 процентов.

Оргкомитетом может быть принято решение об использовании в финале дорожки с большим числом клеток, например, 4.

### **Правила замены**

Замена может быть простая (бесплатная) и горячая (платная).

Простая замена может быть заявлена командой, когда все игроки находятся вне поля и не требует от команды никаких материальных вложений. С помощью такой замены можно, например, поменять одного из игроков на попавшего в зал.

Горячая замена стоит команде половину цены выбранного вопроса. При этом должны соблюдаться следующие условия:

- игрок находится в игровом поле;
- вопрос уже прозвучал;
- попытки ответить или продать вопрос – предпринято не было.

Попытка такой замены также может быть применена после неудачных торгов.

На одно игровое время команде дано право на три любых замены.

Не использованные замены не накапливаются.