

## **РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ОСЕННЕГО ТУРА «ПРОЕКТНОГО ЧЕМПИОНАТА»**

«Проектный Чемпионат» или «Чемпионат по управлению проектами» (далее - Чемпионат) проводится Проектной Ассоциацией для популяризации инструментов управления проектами и выявления членов Ассоциации, обладающих высоким уровнем владения этими инструментами.

Планируется проведение нескольких туров Чемпионата, в ходе которых конкурсанты набирают баллы, на основе которых формируется единый рейтинг. Обладатели максимального рейтинга приглашаются для участия в финальном туре, где будет определен абсолютный чемпион.

### **1. Предварительная регистрация участников**

1.1. Для участия в осеннем туре Проектного Чемпионата необходимо создать учетную запись на сайте Проектной Ассоциации <https://projects.management> , зарегистрироваться и оплатить участие.

1.2. Участие возможно в качестве Конкурсанта и Зрителя.

### **2. Дата, место проведения, расписание**

2.1. Осенний тур Чемпионата пройдет в Москве, ресторан Абрамовъ ул. Большая Полянка, д. 27.

2.2. Расписание:

- 17:30: мероприятие открыто для участников
- 18:00-19:00: предварительный инструктаж
- 19:00-19:30: формирование команд, распределение по столам
- 19:30-22:30: проведение соревнования
- 22:00-23:00: подведение итогов

### **3. Изучение правил и предварительный инструктаж**

3.1. Чемпионат проводится с помощью настольной игры «Проектное Мышление».

3.2. Конкурсант после приобретения билета для участия в Чемпионате получает доступ к обучающему он-лайн курсу по правилам этой игры.

Для получения доступа необходимо после покупки билета создать учетную запись на сайте Проектный Университет <https://pmu.bogdanov-associates.com> , используя тот же адрес электронной почты, который использовался при создании учетной записи на сайте Проектной Ассоциации.

3.3. Модераторы игры проведут предварительный инструктаж для Конкурсантов в день проведения Чемпионата согласно Расписанию.

#### **4. Формирование игровых команд**

4.1. Участие в Чемпионате проходит в командах из двух человек.

4.2. Команды определяются в день проведения Чемпионата согласно расписанию.

4.2. Команда может быть сформирована заранее, то есть Конкурсанты заранее договорились между собой о том, что будут выступать в одной команде. Конкурсанты сообщают об этом модератору при формировании команд, и могут выступать в одной команде.

4.3. Конкурсанты, зарегистрированные индивидуально, объединяются в команду на месте. Тем самым имитируется жизненная ситуация – ведь когда менеджер проекта не может влиять на состав команды своего проекта и туда могут попасть совершенно незнакомые люди!

Объединение таких конкурсантов в команды производится Главным Модератором случайным образом путем жеребьевки.

4.4. Если количество конкурсантов оказывается нечетным, и невозможно сформировать пару для одного из конкурсантов, то решением Главного Модератора такой конкурсант может быть в качестве исключения допущен до участия либо снят с Чемпионата и переведен в категорию Зрителей.

4.5. Если Конкурсант опаздывает и пропускает этап формирования команд, он теряет право участвовать в соревновании в качестве Конкурсанта, но может участвовать в качестве Зрителя.

#### **5. Распределение команд между игровыми столами**

5.1. Конкурсанты соревнуются за игровыми столами, максимальное количество конкурсантов за одним столом – 10.

5.2. Распределение команд осуществляется Главным Модератором.

5.3. Заранее сформированные команды объединяются за одним столом или столами. Распределение остальных команд происходит случайным образом.

## **6. Проведение соревнования**

6.1. Начало соревнования происходит за всеми столами одновременно по команде Главного Модератора.

6.2 Проведение соревнования проходит согласно правилам игры «Проектное мышление» и контролируется модераторами за каждым игровым столом.

Конкурсанты поочередно выполняют ходы в игре, следуя правилам выполнения хода, и выполняют иные действия согласно правилам игры и возникающим игровым ситуациям.

*В рамках Чемпионата применяется изменение правил игры. При попадании игровой фишки на поле X2 удваивается производительность лишь одного выбранного ресурса из команды проекта (включая менеджера проекта) – по решению игрока. При попадании фишки на поле /2 уменьшается в два раза производительность только руководителя проекта.*

В остальном правила игры остаются без изменений. Свод правил представлен в игровом Альманахе, копии которого будут размещены на игровых столах. В случае возникновения спорных вопросов между Конкурсантами и Модератором их решает Главный Модератор.

6.3. Конкурсанты обязаны приложить все усилия для победы в соревновании. Они не могут действовать в интересах других игроков, передавать им игровые ресурсы, проекты и т.д. Конкурсанты, замеченные в таком поведении, удаляются модератором из участия в Чемпионате.

6.4. На игру отводится 3 часа, в случае если за это время за игровым столом не определился победитель, набравший 30 очков, игра останавливается.

6.5. Контроль максимального времени на ход не предусмотрен.

## **7. Определение победителей за отдельными столами и подсчет очков**

7.1. Победителем за игровым столом признается та команда Конкурсантов, которая первая набрала 30 очков.

7.2. Если на одном игровом ходу несколько команд набрали 30 очков, то победитель определяется по формуле расчета итогового балла, представленной в Альманахе (количество победных очков \* 50 + остаток денег + среднее количество сэкономленных ходов \* 50).

7.3. Если за игровым столом определился победитель, то игра прекращается и осуществляется подсчет баллов на основе формулы для победившей команды.

7.4. Для проигравших команд подсчет баллов осуществляется по формуле: количество набранных игровых очков на момент остановки игры (баллы за завершённые проекты + очки пользы) + остаток денег.

7.5. В случае, если игра за столом прекращена по истечении лимита времени, команда-победитель не определяется. Для всех команд рассчитывается количество баллов на основе формулы в п. 7.4

7.6. Данные о набранных командами баллах фиксируются модератором и передаются для внесения в единый рейтинг Чемпионата.

7.7. В случае, если Конкурсант покинул Чемпионат до завершения игры за игровым столом, баллы для него (нее) не рассчитываются и не вносятся в единый рейтинг.

## **8. Определение победителя тура**

8.1. После завершения игры за всеми игровыми столами Главный Модератор сравнивает набранные баллы у команд-победителей за каждым из столов.

8.2. Команда, набравшая большее количество баллов, признается победителем Тура чемпионата. В случае, если команды наберут одинаковое количество баллов, победителем признается команда, закончившая игру раньше.

## **9. Призы Конкурсантам**

9.1. Члены команды, победившей в Туре получают сертификат победителя с отличием.

9.2. Члены команды, победившей за столом, но не победившей в туре, получают сертификат победителя.

9.3. Остальные Конкурсанты получают сертификат участника игры.

9.4. Сертификаты выдаются в цифровом виде и доступны в личном кабинете «Проектного Университета».

## **10. Рейтинг Конкурсантов**

10.1. Информация о набранных баллах заносится реестр. Баллы, набранные командой, записываются на счет каждого из ее участников. Например, если команда из двух человек набрала 1000 баллов, то эти баллы будут записаны каждому из участников.

Таким образом, при участии в других турах индивидуально или в составе другой команды баллы, набираемые Конкурсантом, будут суммироваться.

10.2. Рейтинг Конкурсантов и информация о набранных баллах будут размещены на сайте Чемпионата.

## **11. Дополнительные положения**

11.1 Материалы игры «Проектное мышление» являются собственностью организаторов. Участники должны обеспечивать сохранность этих материалов.

11.2. Во время Чемпионата Конкурсантам будет предоставлено питание и напитки, которые будут находиться на особом столе. Запрещается приносить еду и напитки на игровые столы.

11.3. Участникам запрещается вести фото и видео съемку конкурсных заданий.

11.4. Чемпионат является публичным мероприятием, в рамках которого организаторы или ими третьи лица вправе организовать осуществление фото и видео-съемки, прямую видео-трансляцию. Согласие участника для обнародования и дальнейшего использования организатором изображения такого участника, полученного при такой съемке (трансляции), не требуется.