УТВЕРЖДЕНО
приказом Общероссийской
общественно-государственной
просветительской организации
«Российское общество «Знание»
от «30» 07. 2026 г. № Пр-308/26

РЕГЛАМЕНТ
организации и проведения викторины Знание.Игра в рамках Конкурса команд вузов по молодежной политике и воспитательной деятельности

1. Общие положения

1.1. Регламент организации и проведения викторины Знание.Игра в рамках Конкурса команд вузов по молодежной политике и воспитательной деятельности (далее соответственно – Регламент, Конкурс) определяет порядок, условия, этапы и сроки проведения викторины Знание.Игра.

1.2. Организатором викторины Знание.Игра является Российское общество «Знание». Юридический адрес: 109240, г. Москва, ул. Николоямская, д. 11, стр. 1, ИНН 7706439561, ОГРН 1167700059570 (далее – Организатор).

1.3. Официальным языком проведения викторины Знание.Игра является русский язык.

1.4. Официальный сайт викторины Знание.Игра: https://igra.znanierussia.ru/ (далее – Сайт).

1.5. Телеграм-канал викторины Знание.Игра: https://t.me/ligaznaniy_school.
Сообщество викторины Знание.Игра ВКонтакте: https://vk.com/znanie_igra.

1.6. Термины и определения:

Викторина Знание.Игра (далее также – викторина) – онлайн-игра, проводимая Организатором в рамках Конкурса, организуемого на основании Положения «Об организации и проведении Конкурса команд вузов по молодежной политике и воспитательной деятельности», утвержденного приказом Организатора от 29.07.2026 № Пр-252/26 (в актуальной редакции) (далее – Положение о Конкурсе). Викторина реализуется с применением игровых механик и направлена на распространение знаний, повышение интереса к просветительской деятельности и вовлечение граждан Российской Федерации в изучение истории, культуры, науки, технологий, искусства и спорта России. Викторина проводится с использованием просветительского контента, включающего вопросы, комментарии, пояснения, а также материалы, направленные на распространение знаний по тематике викторины.

Участник викторины (далее также – Участник) – лицо, являющееся гражданином Российской Федерации, обучающееся в образовательной организации высшего образования – Участнике Конкурса, соответствующей требованиям

Положения о Конкурсе, и принимающее участие в викторине индивидуально, прошедшее регистрацию на Сайте в соответствии с настоящим Регламентом.

Дистанционный формат викторины – формат викторины, при котором:

1) Участники не находятся в одном помещении с Организатором, а контроль за викториной либо не осуществляется, либо осуществляется посредством видеосвязи;

2) прием ответов от Участника осуществляется Организатором, не находящимся с ним на одном месте проведения викторины.

1.7. Расходы, связанные с проведением викторины Знание.Игра, осуществляются из целевых денежных средств (гранта) в форме субсидии, предоставленной Федеральным агентством по делам молодежи.

1.8. Реализация викторины Знание.Игра осуществляется в целях достижения следующих значений результатов предоставления субсидии.

1.8.1. Охват слушателей и читателей произведенного просветительского видео-, аудио- и текстографического контента, проведенных мероприятий (в том числе форумов, конференций, круглых столов в онлайн- и офлайн-форматах) по просветительской деятельности экспертов, деятелей науки и культуры, выдающихся ученых, спортсменов, педагогов, учителей, воспитателей, руководителей в сфере образования, экспертов и специалистов в сфере молодежной политики, общественных и государственных деятелей, амбассадоров и представителей бизнес-сообщества.

1.9. Доходы, получаемые физическими лицами от Организатора в рамках настоящего Регламента в виде грантов, премий, призов и (или) подарков в денежной и (или) натуральной формах, в том числе оплата транспортных и экскурсионных услуг, питания, проживания и иные доходы (в случае их получения), не подлежат обложению налогом на доходы физических лиц в соответствии с п. 6.3 ст. 217 Налогового кодекса Российской Федерации и Постановлением Правительства Российской Федерации от 15.07.2009 № 602.

2. Цель и задачи викторины Знание.Игра

2.1. Целью викторины Знание.Игра является проведение просветительского мероприятия с применением интеллектуальных игровых механик, направленного на популяризацию просветительской деятельности, основанной на традиционных духовно-нравственных ценностях.

2.2. Задачами викторины Знание.Игра являются:

2.2.1. Распространение просветительского контента, посвященного истории, культуре, науке, технологиям, искусству и спорту России.

2.2.2. Популяризация просветительской деятельности и повышение интереса граждан Российской Федерации к участию в просветительских проектах.

2.2.3. Вовлечение участников в изучение исторического, культурного и научного наследия народов России с использованием интерактивных и игровых форматов.

2.2.4. Содействие духовно-нравственному и патриотическому воспитанию граждан Российской Федерации.

3. Условия участия в викторине Знание.Игра

3.1. Участники могут принять участие в викторине Знание.Игра, пройдя регистрацию на Сайте.

3.2. Участникам, прошедшим регистрацию на Сайте, открывается доступ в личный кабинет. Участники, зарегистрированные на Сайте ранее, принимают участие в викторине Знание.Игра через имеющийся личный кабинет.

3.3. Своей регистрацией на Сайте совершеннолетний Участник/законный представитель несовершеннолетнего Участника подтверждает, что ознакомился, принимает и полностью согласен с настоящим Регламентом, политикой в отношении обработки персональных данных в Российском обществе «Знание», пользовательским соглашением, размещенными на сайте Организатора, а также предоставляет согласие на обработку персональных данных по форме, размещенной на Сайте.

3.4. Своей регистрацией на Сайте Участники подтверждают, что согласны с условиями и правилами, установленными Регламентом.

3.5. Участники принимают участие в викторине Знание.Игра на добровольной основе. Взимание платы за участие в викторине Знание.Игра не допускается.

3.6. Участники проходят все этапы викторины Знание.Игра лично. Не допускается прохождение этапов третьими лицами. Выявление факта прохождения этапов викторины Знание.Игра при помощи третьих лиц, не зарегистрированных на Сайте, является основанием для дисквалификации Участника.

3.7. У каждого Участника должен быть только один личный кабинет Участника. Участники, зарегистрировавшие и использующие два и более личных кабинетов, дисквалифицируются по решению Организатора путем направления соответствующего уведомления на адрес электронной почты, указанный при регистрации на Сайте.

4. Порядок и сроки проведения викторины Знание.Игра

4.1. Викторина Знание.Игра проводится в ноябре 2026 года. Конкретные дата и время проведения викторины определяются Организатором и публикуются на Сайте не позднее чем за 10 (десять) календарных дней до даты проведения.

4.2. Участники, зарегистрированные на Сайте в порядке, установленном в разделе 3 настоящего Регламента, для участия в викторине Знание.Игра проходят по ссылке, размещенной на Сайте.

4.3. Информация о результатах викторины публикуется на Сайте в течение 10 (десяти) рабочих дней с даты проведения викторины в целях информирования Участников Конкурса.

5. Правила проверки ответов на вопросы

5.1. Правильным ответом на вопрос викторины Знание.Игра является ответ, который совпадает с авторским ответом и/или удовлетворяет следующим условиям:

5.1.1. В случае если вопрос предполагает точный ответ, допускается только совпадение с авторским ответом. Использование синонимов не допускается.

5.1.2. В случае если вопрос не требует точного ответа, допускается использование синонимов и иных формулировок, совпадающих по смыслу.

5.2. Ответ на вопрос викторины Знание.Игра не засчитывается, в том числе если:

5.2.1. Ответ на вопрос неполный.

5.2.2. Ответ дан в виде общего понятия, часть которого является ответом на вопрос, но нет конкретного уточнения, о котором был задан вопрос.

5.2.3. Указано несколько вариантов ответа при 1 (одном) верном.

5.2.4. Ответ противоречит источнику, на который есть отсылка в вопросе.

5.2.5. Ответ был вписан в поле другого вопроса или ответы перепутаны местами.

5.2.6. Нарушен порядок ответа (в случае если ответ предполагает ответ в формате «а/б/в/г…», то ответ должен соответствовать данному формату, использование слов вместо указанного формата не допускается).

6. Итоги викторины Знание.Игра

6.1. По итогам проведения викторины Знание.Игра Организатор фиксирует количество Участников, принявших участие в викторине. Количество Участников викторины является основанием для начисления дополнительных баллов Участникам Конкурса в соответствии с приложением № 2 к Положению о Конкурсе.

6.2. В целях обеспечения возможности отправки сувенирной продукции (при ее наличии и при условии принятия Организатором соответствующего решения) Организатор направляет на адрес электронной почты, указанный Участником при регистрации на Сайте, запрос об уточнении адреса для отправки. Участник не позднее 5 (пяти) рабочих дней с момента получения указанного запроса обязан в ответном письме направить информацию с уточнением почтового адреса.

6.3. Расходы, связанные с отправкой сувенирной продукции (при наличии соответствующего решения Организатора), осуществляются Организатором.