

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуальной шоу- игры

«СИБИРЬ-МАТУШКА»

1. Общие положения

1.1. Интеллектуальная игра проводится с целью повышения интеллектуального уровня молодежи и взрослого населения, популяризации малой Родины и чтения.

1.2. Организатором игры является Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Централизованная библиотечная система» г. Енисейска (далее – МБУК «ЦБС» г. Енисейска- Организатор) и литературное сообщество г. Енисейска.

1.3. В игре принимают участие команды (численность команды – 5 чел.) от организаций и предприятий, а также сборные команды.

1.4. Для проведения игры Организатором формируется редакционная коллегия из числа коллектива МБУК «ЦБС» и литературного сообщества г. Енисейска.

1.5. Редакционная коллегия составляет перечень вопросов для игры, которые должны содержать вопросы на общую эрудицию, знание истории Сибири, приуроченные к памятным датам специальные вопросы.

1.6. Игровое жюри состоит из ведущего и арбитра игры.

1.6.1. В обязанности членов жюри входит:

- принятие решений о зачете ответов, данных командами;
- подведение предварительных итогов тура (соревнования) и внесение в них исправлений при обнаружении технических ошибок;
- оперативный контроль за соблюдением правил и регламента в ходе игры;
- ведение таблицы результатов.

1.6.2. В обязанности ведущего входит:

- оглашение текста вопросов, авторских ответов и других компонентов вопросов;
- оперативный контроль за соблюдением настоящего Положения и регламента в ходе игры;
- ведение отсчета времени в случае отсутствия автоматической системы отсчета.

2. Порядок проведения игры

2.1. Для участия в интеллектуальной игре командам необходимо оформить заявку на участие в интеллектуальной игре и направить на почту eniseybiblioteka@rambler.ru не позднее, чем за 10 календарных дней до дня проведения.

2.2. Заявиться на участие в интеллектуальной игре необходимо заполнив онлайн-заявку (приложение1)
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdN1bFK6XLKpTETl55NKplm-FCcnsjYYsRHPNQnMX26_05ffw/viewform?usp=header

2.3. Игра состоит из двух этапов.

В первом этапе, принимают участие **ВСЕ** зарегистрированные команды, при заявке 3х и более, команды разбиваются на игры попарно.

Игра состоится **8 ноября**, первая пара- начало игры **12:00**, вторая пара **-15:00** (время будет сообщено дополнительно капитанам команд).

Второй этап. Финал состоится **15 ноября в 15:00.**

2.3.1. Первый этап игры:

- состоит из конкурсных заданий:
- «Кроссворд» (данное задание каждая команда может взять 3 раза -3б);
- «Видео-вопрос» (данное задание каждая команда может взять 3 раза-3б);
- «Вопрос оппонента» (данное задание каждая команда может взять 1 раз-2б);
- «Помогалочка» (помощь зала, можно использовать 1 раз-1б)
- «Переход хода» (отдать свой вопрос оппонентам, можно использовать 1 раз);
- «Вопрос из шляпы» (объяснение старых слов, вышедших из обихода, используемых на территории Сибири, играет только КАПИТАН-5б.);
- «Музыкальная пауза» (данное задание каждая команда может взять 1 раз);
- на размышление над каждым вопросом дается 60 секунд;
- ответы на вопросы фиксируются арбитрами;
- команды на первом этапе оцениваются по количеству правильных ответов;
- в случае равенства количества правильных ответов, дополнительным показателем является суммарный рейтинг вопросов, который вычисляется как сумма рейтингов вопросов, на которые команда ответила правильно. Рейтинг вопроса равен числу неправильно ответивших на него команд;

2.4. По итогам первого этапа определяются по 1 лучшей команде в каждой игре, которые получают право выступить во втором этапе и бороться за звание победителя.

2.4.1. Второй этап игры аналогичен первому этапу игры;

- во вторую часть попадают команды-победители первого этапа игры;

2.5. На всех этапах игры участникам запрещается мешать другим командам, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, за исключением игроков своей команды. В частности, запрещается общение с ведущим.

2.6. Участник, нарушивший п. 2.6, дисквалифицируется на всё время проведения игры. В случае повторного нарушения правил со стороны игроков той же команды, может быть принято решение о дисквалификации команды.

3. Порядок подведения результатов и определения победителя

3.1. Итоговый результат игры определяется путем суммирования мест, занятых командами в первой и второй части финала.

3.2. Команда, с наибольшей суммой баллов объявляется победителем игры. Аналогичным образом определяются обладатели II и III мест.

- 3.3. Команда-победитель получает диплом и ценный приз. Команды, занявшие II и III места, награждаются дипломами и памятными призами.
- 3.4. Все участники игры награждаются сертификатами участника.
- 3.5. Участники второго этапа награждаются дипломами финалистов.

4. Контактная информация организатора конкурса

МБУК «ЦБС» г. Енисейска

Почтовый адрес: 663180, г. Енисейск, ул. Ленина, д.95;

Телефон: 8 (39 195) 2-45-92 Семенова Ольга Викторовна;

Сайт: <http://biblen.ru/>

E-mail: eniseybiblioteka@rambler.ru

Приложение №1
к положению
об интеллектуальной шоу-игре
«Сибирь-матушка»

Онлайн-заявка на участие в интеллектуальной игре

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdN1bFK6XLKpTETl55NKplm-FCcnsjYYsRHPNQnMX26_05ffw/viewform?usp=header

1.	Наименование команды-участника	
2.	Полное наименование организации (при наличии)	
3.	Состав команды (ФИО полностью)	1. 2. 3. 4. 5.
4.	Капитан команды (ФИО, мобильный телефон, электронная почта)	

