

СОГЛАСОВАНО
Ведущий Фестиваля,
автор вопросов

Кухтин М.В. Кухтин
«09» 09 2019 г.

УТВЕРЖДЕНО
Начальник управления культуры
администрации города Соликамска

ОВ
О.В. Ершова
«09» 09 2019 г.

ПОЛОЖЕНИЕ о Всероссийском фестивале интеллектуальных игр «Соликамская осень»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Всероссийского фестиваля интеллектуальных игр «Соликамская осень» (далее – Фестиваль).

1.2. Организаторы Фестиваля:

- Управление культуры администрации города Соликамска;
- МАУК «Центр туризма и молодёжи «Соликамский горизонт»;

1.3. Ведущий Фестиваля, автор вопросов - Максим Владимирович Кухтин.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ФЕСТИВАЛЯ

- 2.1. Популяризация знаний через игровую деятельность.
- 2.2. Презентация новых форм интеллектуального досуга.
- 2.3. Создание положительного имиджа города Соликамска у российских участников интеллектуальных игр.
- 2.4. Дальнейшее развитие соликамского движения знатоков.

3. СОДЕРЖАНИЕ ФЕСТИВАЛЯ

3.1. В рамках Фестиваля проводятся пять игр: «Что? Где? Когда», «Соликамская разминка», «Нашим умом», «Соликамский свой», «Соликамский квизбол».

3.1.1. В игре «Что? Где? Когда?» участвуют все команды, участвующие в фестивале. Игра состоит из пяти туров по 12 вопросов и проводится в соответствии с действующим кодексом спортивного «Что? Где? Когда?». В случае равенства баллов у нескольких команд более высокое место занимает команда, давшая правильный ответ на последний из вопросов, на которые не дали правильного ответа другие такие команды.

3.1.2. В игре «Соликамская разминка» участвуют все команды, участвующие в фестивале. Игра проводится по правилам, изложенным в приложении №1.

3.1.3. В игре **«Нашим умом»** участвуют все команды, участвующие в фестивале. Игра проводится по правилам, изложенным в приложении №2.

3.1.4. В игре **«Соликамский свояк»** участвуют 8 лучших команд старшей группы и 8 лучших команд младшей группы по итогам первых трёх туров игры **«Что? Где? Когда?»**. Игра проводится по правилам, изложенным в приложении № 3 и по олимпийской системе.

3.1.5. В игре **«Соликамский квизбол»** участвуют 8 лучших команд старшей группы и 8 лучших команд младшей группы по итогам первых трёх туров игры **«Что? Где? Когда?»**. Игра проводится по правилам, изложенным в приложении №4 и по олимпийской системе. Каждый бой проводится до счёта 2 в пользу одной из команд.

4. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ

4.1. Фестиваль пройдет **05-06 октября 2019 года в городе Соликамске Пермского края**. Место проведения: ЦРТДиЮ «Звездный» (ул. 20-летия Победы, д. 44).

4.2. Примерная программа Фестиваля:

5 октября 2019 г.

08:00 – Отправление автобусов из г. Пермь

11:30 – Встреча иногородних участников. Размещение в гостинице, завтрак

12:00 – 13.00 Экскурсии для иногородних участников

13.00 – Обед

13:30 – Регистрация участников

14:00 – **Торжественное открытие фестиваля**

14:30 – 15:00 – Игра «Соликамская разминка»

15:00 – 16:00 – Первый и второй туры игры **«Что? Где? Когда?»**

16:00 – Поздний обед

16:30 – Третий тур игры **«Что? Где? Когда?»**

17:30 – Игры **«Нашим умом»** и **«Соликамский свояк»** (предварительные бои, бои за третью места)

6 октября 2019 г.

10:00 – 11:30 – Игра «Соликамский квизбол»

11:30 – 12:30 – Четвертый и пятый туры игры **«Что? Где? Когда?»**

12:30 – 13:00 – Обед

13:00 – 14:00 – Игра **«Соликамский свояк»** (финальные бои)

14:00 – Закрытие фестиваля, церемония награждения

15:30 – Отъезд иногородних участников в г. Пермь.

5. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В ФЕСТИВАЛЕ

5.1. В Фестивале смогут принять участие **30 команд** (10 команд из регионов РФ, 10 – Пермский край, 10 – г. Соликамск).

5.2. Состав команды – 4-6 человек. Возраст участников не ограничен. Количество участников команды в каждой игре зависит от её правил.

5.3. Заявки на участие в Фестивале принимаются до **30 сентября 2019 года** через google-форму <https://forms.gle/Y2ZGuo1LkLG28JsY9>.

5.4. Если количество заявившихся команд превысит квоту по количеству команд от территорий (см. п. 5.1.), в таком случае окончательное решение о допуске/недопуске команды к участию в Фестивале принимается оргкомитетом. Оргкомитет вправе не объяснять причины принятого решения.

5.5. Иногородним участникам из других регионов РФ предоставляется трансфер по маршруту «Пермь-Соликамск-Пермь» за счёт организаторов (кол-во мест ограничено).

5.6. Проживание в отеле иногородних участников из других регионов РФ осуществляется за счёт организаторов. Командам из Пермского края предоставляется размещение в отеле «Вега» (ул. Степана Разина, 4) по льготной цене.

6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

6.1. Итоги всех игр фестиваля подводятся в двух возрастных группах: младшей и старшей. В младшую возрастную группу включаются команды, все участники которых являются школьниками или студентами ссузов. В старшую возрастную группу включаются все остальные команды.

6.2. Награждение победителей состоится в рамках закрытия Фестиваля. Итоги подводятся согласно правилам игр.

6.3. Победители и призёры награждаются кубками и медалями, а также Дипломами Фестиваля. Спонсоры и партнёры Фестиваля вправе учреждать призы и подарки.

7. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Кухтин Максим Владимирович, тел. 8-912-88-99-247, e-mail: kuhtianka@mail.ru.

Управление культуры администрации города Соликамска (отдел по молодежной политике).

Адрес: г. Соликамск, ул. Калийная, 138А, 6 кабинет.

Тел.8 (34523) 5-21-71, e-mail: molodsolik@yandex.ru.

Молодежь Соликамска - <https://vk.com/molodsolik>,

https://vk.com/molod_solik

Контактные лица: Чашхина Анастасия Викторовна, Гафурова Марина Николаевна, Карпец Анастасия Павловна.

Группа Фестиваля «Всероссийский фестиваль «Соликамская осень 2019» в социальной сети Vkontakte <https://vk.com/event185956073> (размещение результатов игр, фото- и видеоматериалы).

Приложение № 1

ПРАВИЛА ИГРЫ «СОЛИКАМСКАЯ РАЗМИНКА»

1. Игра состоит из пятнадцати вопросов, на каждый из которых командам даётся 30 секунд. Каждый ответ сдаётся на отдельном бланке.
2. За правильный ответ команда получает количество баллов равное количеству команд, не давших правильный ответ на этот вопрос.
3. Чем больше у команды баллов, тем более высокое место она занимает. В случае равенства баллов по итогам игры у нескольких команд более высокое место занимает команда, давшая правильный ответ на последний из вопросов, на который не дали правильный ответ другие такие команды. Если такого вопроса не было, считается что команды поделили место в игре.

Приложение № 2

ПРАВИЛА ИГРЫ «НАШИМ УМОМ»

1. Игра состоит из 100 вопросов, которые выдаются командам в печатном виде.
2. Время игры - 1 час. В течение этого часа командам запрещается пользоваться любыми средствами связи, а также книгами и заранее сделанными записями.
3. Команда, ответившая правильно на наибольшее количество вопросов, объявляется победителем игры. В случае равенства правильных ответов у двух и более команд, более высокое место занимает команда, давшая правильный ответ на последний из вопросов, на которые одна из этих команд ответила правильно, а остальные неправильно. Отсутствие ответа в таком случае считается неправильным ответом.

Приложение № 3

ПРАВИЛА ИГРЫ «СОЛИКАМСКИЙ СВОЯК»

1. В игре участвуют две команды по 4 человека в каждой. Каждый игрок оснащён кнопкой. При этом игроки разных команд располагаются через одного.
2. Правила игры аналогичны правилам телевизионной «Своей игры», при этом у каждой команды на один вопрос одно нажатие.
3. В случае если игрок нажал на кнопку до появления текста вопроса на экране фиксируется фальстарт и право отвечать есть только у игроков команды соперников.

ПРАВИЛА ИГРЫ «СОЛИКАМСКИЙ КВИЗБОЛ»

1. В игре принимают участие две команды в составе от одного до четырёх человек каждая.
2. Каждый игрок оснащён игровой кнопкой.
3. Игра состоит из любого количества розыгрышней вопросов достаточных для однозначного определения победителя.
4. Вопрос представляет собой загаданное понятие, например: «город», «месяц», «певец», о котором ведущий в ходе розыгрыша вопроса сообщает факты от менее известных к более известным.
5. В любой момент розыгрыша вопроса любой игрок может прервать ведущего нажатием кнопки и сообщить свою версию ответа.
6. После ответа игрока ведущий продолжает чтение вопроса. При этом другие игроки не имеют права нажимать на кнопку и сообщать свои версии.
7. Если версия игрока оказывается правильной, то его команда считается победившей в розыгрыше вопроса. В противном случае победителем розыгрыша становится команда соперников.
8. Если в ходе розыгрыша вопроса ни один из игроков обеих команд не нажимает на кнопку, победитель этого розыгрыша определяется жребием.
9. Победителем игры между двумя командами считается команда, выигравшая больше розыгрышней вопросов.