



Утверждаю:

Директор МБУК «ЦБС
для детей им. Н. Островского»

О.Е. Григорьева

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении брейн-ринга «Библиотечный»

1. Общие положения

Мероприятие приурочено к празднованию Международного дня школьных библиотек.

Организатором является МБУК «ЦБС для детей им. Н. Островского», Городское методическое объединение школьных библиотекарей.

Цели и задачи интеллектуальной игры:

- вовлечение сотрудников в активную интеллектуальную соревновательную деятельность;
- формирование навыков командной работы;
- популяризация интеллектуальных игр;
- поиск новых форм работы в рамках формирования корпоративной культуры.

Настоящее Положение определяет порядок и условия проведения игры.

2. Организация игры

В игре принимает участие 7 команд. Команды формируются по территориальной принадлежности к району города. Команда состоит из 6 человек: капитан и 5 игроков.

Домашнее задание для команд предполагает разработку фирменного стиля: название команды, фирменный логотип и символика, фирменный лозунг (слоган), фирменный цвет.

Для участия в игре необходимо направить письменную заявку (приложение №1) по e-mail: olgafed73@yandex.ru до 15 октября.

3. Порядок проведения игры

Брейн-ринг состоится – **23 октября в 13.00.**

Место проведения: городская библиотека имени Р.Х. Солнцева, расположенная по адресу: г. Красноярск, ул. Микуцкого, 8.

Схема проведения игры определятся количеством команд - участников и предлагается участникам непосредственно перед игрой.

Брейн-ринг состоит из двух раундов. В первом раунде все команды-участники играют друг с другом. Количество вопросов определяется в зависимости от количества заявленных команд участников. Во втором раунде встречаются команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогу первого раунда.

Задача играющих - дать правильные ответы на вопросы, поставленные ведущим, раньше, чем команда соперников. При выполнении этих условий команда получает одно игровое очко.

Правила игры:

Бои брейн-ринга определяет очередность нажатия на кнопку каждой из команд-участниц.

Каждый бой начинается со слов ведущего «Вопрос номер...». После произнесения слова «Время» ведущий или его помощник запускает отсчет времени, что сопровождается звуковым и/или световым сигналом. Вопросы зачитываются Ведущим только один раз и в ходе боя не повторяются.

На обдумывание каждого вопроса командам дается 1 минута.

После начала отсчета времени любая из команд имеет право нажатием кнопки остановить отсчет и дать ответ. В случае затягивания командой времени ответа более 30 секунд – попытка ответа считается отрицательной.

Если команда нажимает кнопку до начала сигнала, фиксируется «фальстарт»; она теряет право отвечать на этот вопрос. В случае неправильного ответа, фальстарта или лишения команды, нажавшей кнопку первой, права ответа, сопернику дается 20 секунд, после чего ответы не принимаются.

Команда, нажавшая на кнопку, прекращает обсуждение, и её капитан указывает на игрока, который произнесет ответ. Ответ дается командой один раз в устной форме.

Любые попытки коммуникации этого игрока с кем-либо, кроме ведущего, считаются подсказкой. За нарушение этого пункта или подсказку команда наказывается лишением права ответа на текущий вопрос.

Если игрок затягивает ответ более чем на 5 секунд (время субъективно определяется ведущим боя), команда считается ответившей неправильно.

Ведущий имеет право оценивать правильность ответов близких по смыслу к правильному по собственному усмотрению.

В случае необходимости ведущий имеет право обратиться за консультацией к членам жюри. Если одна из команд дает правильный ответ, ей засчитывается игровое очко.

В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего или подсказок из зала вопрос по решению игрового жюри может быть снят и заменен другим.

Если никто не дает правильно ответа, его озвучивает ведущий.

Во время обсуждения вопроса игрокам запрещается:

- мешать другим командам;
- делать вызовы с мобильного телефона во время игры. Игрок, принявший звонок, покидает игровое пространство и не возвращается до оглашения ведущим ответа на вопрос.

Запрещены подсказки зрителей (болельщиков) в любой форме. В случае, если ведущий замечает подсказку, обе команды лишаются права ответа на текущий вопрос.

В случае возникновения спорных ситуаций (сомнение команды в корректности вопроса, достоверности ответа, допуска членов команды и др.) команда имеет право подать обоснованный протест (апелляцию) в жюри. После игры апелляции не принимаются.

Подведение итогов игры осуществляется жюри.

4. Функции жюри

Жюри состоит минимум из 3 человек.

Жюри присуждает очки за ответы команд, подводит итоги раундов и оглашает победителей. Победителем игры признается команда, чьи показатели на игре были лучшими (наибольшее количество набранных баллов).

Команда, не согласная с ходом или результатом игры вправе подать апелляцию жюри (в свободной форме) сразу после игры. Жюри рассматривает апелляции и выносит решение.

5. Награждение

Победители награждаются дипломами. Участники получают сертификат участника библиотечного брейн-ринга.

*Организатор мероприятия заведующая методико-библиографическим отделом МБУК «ЦБС для детей им. Н. Островского» Федорова Ольга Юрьевна 8(905)-087-2607,
olgafed73@yandex.ru*

*Координатор мероприятия руководитель ГМО работников школьных библиотек Попыхова Татьяна Юрьевна 8(960)-770-2870
tatyana-popyhova@mail.ru*

**ЗАЯВКА
на участие в брейн-ринге**

Наименование команды (обязательно)

Телефон капитана / руководителя (обязательно)

№ п.	Ф.И.О. участника	Организация
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		