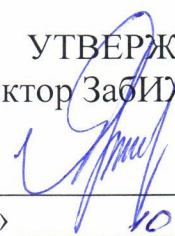


УТВЕРЖДАЮ
Директор ЗаБИЖТ ИрГУПС


Е.В. Ярилов
« 04 » _____ 2017 г.

ПРАВИЛА Квест-игры «#ScienceQuest»

1. Общие положения

1.1. Настоящие правила определяют цели, порядок проведения Квест-игры «#ScienceQuest» (далее – Игра) и условия участия в Игре.

1.2. Организатором Игры является Забайкальский институт железнодорожного транспорта – филиал Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Иркутский государственный университет путей сообщения» (далее – Организатор).

1.3. Игра проводится в рамках IV Фестиваля науки в Забайкальском крае.

2. Цели Игры

2.1. Главными целями Игры являются популяризация науки среди молодежи, активных игр образовательного формата, пропаганда здорового и активного образа жизни, а также развитие навыков решения нестандартных задач, готовность к достижению поставленной цели

3. Участники Игры

3.1. Участниками Игры являются граждане старше 18 лет, проживающие на территории Забайкальского края, и являющиеся студентами учреждений среднего профессионального или высшего образования.

4. Условия участия в Игре

4.1. Участие в Игре и в каждом отдельном задании является добровольным.

4.2. Квест-игра «#ScienceQuest» командная игра.

4.3. Состав команда не должен превышать 7-ми человек. Минимальный состав – 4 человека.

4.4. Для участия в Игре **в срок до 12 октября 2017 г.** необходимо выслать заявку на участие (*Приложение №1*) на электронную почту Организатора nirzab@mail.ru

От образовательного учреждения подается одна заявка на участие.

4.5. Оргвзносов за участие в Игре не предусмотрено.

4.6. Обязательным условием является наличие у команды мобильного устройства с доступом к социальной сети «Instagram».

5. Принципы Игры

5.1. Игра организуется на следующих принципах:

5.1.1. Принцип честной Игры, соблюдаемый всеми участниками Игры и подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам, а так же строго придерживаются настоящих Правил.

5.1.2. Принцип самостоятельного выполнения заданий каждой командой, который соблюдают игроки. Организатор Игры следит за самостоятельностью выполнения заданий.

5.1.3. Принцип равных условий выполнения заданий для каждой из команд, который соблюдает Организатор.

5.2. Выполнение всех заданий возможно без нарушения действующих законодательных актов. Категорически запрещается нарушать действующие в Российской Федерации законодательные акты: Конституцию, Законы, Уставы и др. В случае нарушения действующих законодательных актов участники несут личную административную и уголовную ответственность.

6. Основы Игры

6.1. Начало Игры:

6.1.1. Стартует на официальном открытии Игры, которое состоится **16 октября 2017 г.**

Место проведения: г. Чита, ул. Бутина, д. 3, 2 этаж, актовый зал Забайкальского института железнодорожного транспорта (в случае изменения будет сообщено дополнительно).

6.2. Суть Игры:

6.2.1. Заключается в выполнении участниками заданий в реальном времени. Игровым полем является территория города Читы.

6.2.2. Первым заданием Игры является творческое представление своей команды на официальном открытии Игры. Тематика выступления «Наука – лифт в будущее!», регламент выступления не более 3-х минут. Первое задание будет оценивать жюри.

6.2.3. Критерии оценки первого задания:

- раскрытие заявленной тематики «Наука – лифт в будущее!»;
- творческий подход;
- соблюдение регламента и т.д.;

6.2.4. На официальном открытии Игры команды получают маршрутные листы и второе задание.

6.2.5. Всего Игрой предусмотрено 6 заданий.

6.2.6. Результатом успешно выполненного задания является условная информационная единица – код. Добыв код, команда отправляет его Организаторам, выполняя сопутствующие условия, которые будут объявлены на Официальном открытии игры. Если код верен, то данная станция считается пройденной и команде выдаётся следующее задание.

6.2.7. В каждом задании Организаторы игры предусматривают подсказки, которые представлены в головоломках для последующего определения координат объекта, который необходимо посетить.

6.3. Окончание Игры:

6.3.1. Возможность проходить задания Игры завершается **21 октября 2017 г. в 18:00 часов.**

6.4. Победа в Игре:

6.4.1. Побеждает команда, которая быстрее всех выполнила все задания за минимальное время, а самое главное – все задания должны быть выполнены верно, с соблюдением настоящих Правил.

6.4.2. В случае наличия обоснованных претензий у какой-либо из команд, они могут быть предъявлены Организаторам до установленного времени завершения Игры.

6.5. Подведение итогов Игры:

6.5.1. Победители Игры будут объявлены **25 октября 2017 г.** на торжественном открытии IV Фестиваля науки в Забайкальском крае.

Место проведения: г. Чита, ул. Генерала Белика, д.41, Мегаполис-спорт.

6.5.2. Все участники Игры получают «Сертификат участника». Команда победителей Игры получают дипломы и памятные подарки.

7. Ограничения и запреты в Игре

7.1. Единственно правильным путём прохождения заданий является их самостоятельное прохождение (обязательное присутствие полного состава команды на месте прохождения задания). На всех заданиях должны быть все игроки команды

7.2. Запрещается создание умышленных препятствий другим командам с целью задержать выполнение ими заданий.

7.3. Запрещается сообщать организаторам заведомо ложную информацию, чего бы она ни касалась.

7.4. В случае нарушения данных запретов, на команду могут быть наложены следующие взыскания:

- в виде штрафного времени (прибавляется ко времени прохождения Игры);
 - дисквалификация команды с текущей игры.
-

ЗАЯВКА
на участие в Квест-игре «#ScienceQuest»

Образовательное учреждение (полное наименование)		
Название команды		
КОМАНДА		
	ФИО	Год рождения
Капитан команды (Телефон, e-mail)		
Состав команды		

Укажите формат представления своей команды на официальном открытии Игры. Тематика выступления «Наука – лифт в будущее!»

Подписывая заявку на участие, Команда автоматически принимает Правила Игры

Подпись

ФИО капитана Команды

Подпись

ФИО участника Команды

Подпись

ФИО участника Команды

Подпись

ФИО участника Команды

Подпись

ФИО участника Команды

Подпись

ФИО участника Команды

Подпись

ФИО участника Команды