

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Всероссийского интеллектуального проекта «Игра в бисер»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок проведения состязаний в рамках Всероссийского интеллектуального проекта «Игра в бисер» (далее — проект, Игра).

1.2. Игра проводится с 9 декабря 2015 г. Учредитель проекта — Т.О. Яковлева.

1.3. Организация проекта осуществляется на площадке ФГБОУ ВО «Российская академия музыки имени Гнесиных» (далее — Академия) силами Студенческого научно-творческого общества Академии (далее — СНТО) при содействии приглашенных экспертов.

1.4. Проект предназначен для студентов творческих средних специальных и высших учебных заведений (бакалавриат, специалитет, магистратура, аспирантура, ассистентура-стажировка) до 35 лет.

1.5. Информация о проекте размещается на официальном сайте Академии (<https://gnesin-academy.ru>) и социальных сетях СНТО (https://vk.com/snto_ram, <https://t.me/sntoram>, <https://vk.com/igravbis>).

1.6. Игра создана по мотивам произведения Германа Гессе «Игра в бисер» и не претендует на полное соответствие ее описания в романе.

2. Цель и задачи проекта

2.1. Цель проекта:

- мотивация студентов творческих вузов и вузов (прежде всего, Академии) к профессиональному росту в сфере культуры, искусства и науки;
- популяризация форм студенческого интеллектуального досуга.

2.2. Задачи проекта:

- развить у студентов творческий потенциал, эрудицию в различных областях культуры, искусства и науки, логику и оригинальность мышления, способность к дискуссии;
- наладить коммуникацию между студентами различных факультетов Академии и учащимися других учебных заведений.

3. Порядок проведения Игры

3.1. Для участия в проекте необходимо заполнить онлайн-форму анкеты на странице проекта на официальном сайте Академии или социальных сетях СНТО. Анкеты, направленные позднее указанного срока, рассмотрению не подлежат.

3.2. Игра проводится в виде состязания между несколькими командами по пять человек, которые формируются организационным комитетом проекта (далее — Организаторы) по итогам отбора анкет участников.

3.3. Капитан команды выбирается участниками команды самостоятельно, либо назначается Организаторами.

3.4. Организаторы имеют право сделать Игру тематической как в целом, так и в части отдельных ее этапов.

3.5. Игра проводится под руководством ведущего(-их), в полномочиях которого(-ых) давать командам дополнительные подсказки.

3.6. Игру оценивают Магистры — приглашенные члены профессорско-преподавательского состава творческих учебных заведений, в количестве трех человек, которые озвучивают результаты команд после каждого тура.

3.7. В случае всех спорных моментов Игры ведущий(-ие) апеллирует(-ют) к мнению Магистров.

4. Структура и правила Игры

4.1. Структура Игры включает обязательные и дополнительные туры, порядок которых может варьироваться в зависимости от концепции конкретного состязания.

4.2. В число обязательных туров входят: «Блиц», «Вопросы на минуту» и «Финал».

4.2.1. Тур «Блиц» рассчитан на быстроту реакции и эрудицию участников команд:

- тур состоит из 8-10 вопросов и делится на два этапа: легкий и усложненный;
- ответ озвучивается после звукового сигнала, индивидуального для каждой команды;
- ответ принимается у команды, первой подавшей звуковой сигнал. В случае неверного ответа, очередь переходит к следующей команде, подавшей звуковой сигнал;
- каждая команда имеет право ответить только 1 раз. После неверного ответа иные ответы от команды не принимаются;
- вопросы I этапа оцениваются в 1 балл; вопросы II этапа — в 2 балла.

4.2.2. Тур «Вопросы на минуту» включает от 6 до 8 вопросов с правом выбора вопроса каждой командой. Приоритетное право выбора вопросов получает команда, набравшая наибольшее количество баллов в предыдущем туре, далее по убыванию. Время на размышление — 1 минута. Ответы записываются на бланках.

Вопросы оцениваются следующим образом:

- 3 балла получает команда, полностью ответившая на выбранный вопрос;
- 2 балла получают остальные команды при правильном ответе на чужой вопрос;
- 1 балл начисляется любой команде, давшей частично правильный ответ, по желанию Магистров Игры.

4.2.3. Тур «Финал» представляет собой вопрос повышенной сложности. Порядок действий при проведении тура следующий:

- команды делают ставки, исходя из количества баллов за предыдущие этапы. На принятие решения дается 1,5 минуты;

- ставки записываются на бланках и передаются Магистрам неозвученными;
- по факту приема ставок зачитывается финальный вопрос. Время на размышление — 3 минуты.

Тур оценивается следующим образом:

- при правильном ответе к счету команды прибавляются баллы в размере ставки;
- при частично правильном ответе количество баллов на счету команды остается неизменным, ставка сгорает;
- при неправильном ответе из счета команды вычитаются баллы в размере ставки.

4.3. Дополнительные туры подразумевают ориентацию на задания, связанные с конкретным, в первую очередь, ораторским искусством, и могут включать предварительную подготовку команд.

Правила и критерии оценки туров варьируются в зависимости от темы и формы конкретного задания.

4.4. При любых нарушениях вышеизложенных правил баллы не начисляются.

4.5. Команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех этапов Игры, становится победителем.

5. Финансовые условия

5.1. Организационный взнос за участие в проекте не взимается.

5.2. Проезд и проживание иногородних участников осуществляется за счет направляющей стороны.

6. Награждение участников проекта

6.1. Победители Игры получают сертификаты победителей.

6.2. Проигравшие команды получают сертификаты участников.