УТВЕРЖДЕНО

приказом министерства

культуры и национальной

политики Амурской области

от \_\_\_\_\_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_\_\_\_

**ПОЛОЖЕНИЕ**

 **о проведении серии онлайн игр, посвященных**

**75-летию Победы в Великой Отечественной войне**

1. **Общие положения**
	1. Настоящее положение устанавливают порядок и условия проведения серии онлайн игр, посвященных 75-летию Победы в Великой Отечественной войне (далее – онлайн-игра).
	2. Учредителем онлайн-игры является министерство культуры и национальной политики Амурской области, организатором и исполнителем - Государственное бюджетное учреждение культуры «Амурская областная научная библиотека им. Н.Н. Муравьёва-Амурского» (далее –«Амурская областная научная библиотека им. Н.Н. Муравьёва-Амурского» ).
	3. Серия онлайн-игр состоит из четырех игр, которые пройдут: 01, 04, 07, 10 мая 2020 года.
	4. Игры проводятся в онлайн режиме на сайте Амурская областная научная библиотека им. Н.Н. Муравьёва-Амурского» по адресу: <http://www.libamur.ru/>.
	5. Для организации и проведения серии онлайн-игр «Амурская областная научная библиотека им. Н.Н. Муравьёва-Амурского» обеспечивает освещение игр в средствах массовой информации, формирует состав жюри, подводит итоги игр и награждает победителей.
2. **Цели и задачи онлайн игры**

* 1. Целью проведения онлайн-игр является повышение уровня патриотического и гражданского воспитания населения, стимулирования интереса к углубленному изучению истории Великой Отечественной войны.

Задачи онлайн-игры:

воспитание высокой гражданственности и патриотизма населения;

сохранение памяти о защитниках Отечества;

укрепление связи поколений;

увеличение социальной активности населения в условиях неблагоприятной санитарно-эпидемической обстановки по предупреждению распространения коронавирусной инфекции.

1. **Участники онлайн-игры, правила проведения,**

**условия участия**

* 1. Для участия в онлайн-игре необходимо иметь любое устройство (компьютер, планшет, телефон и т.д.) с выходом в сеть Интернет.
	2. В онлайн-игре могут принимать участие удаленные пользователи без возрастных ограничений, которые объединяются в команды не более 6 участников.
	3. Команда выбирает название (название команды не может содержать нецензурную лексику), капитана команды.
	4. Для участия в онлайн-игре команда должна пройти регистрацию и заполнить форму участника, форму об использовании персональных данных на сайте «Амурская областная научная библиотека им. Н.Н. Муравьёва-Амурского» http://www.libamur.ru/.
	5. Информация о начале онлайн-игры будет размещена на сайте «Амурская областная научная библиотека им. Н.Н. Муравьёва-Амурского» http://www.libamur.ru/.
	6. Регистрация закрывается за 2 часа до начала онлайн-игры, ссылка для подключения будет выслана за 1 час до начала онлайн-игры.
	7. Каждая команда может принять участие как в одной игре, так и во всех заявленных играх.
	8. Правила проведения онлайн-игры:
* Игра проводится в прямом эфире.
* В день игры команде высылается ссылка на прямой эфир игры и электронные формы для ответов.
* Игра состоит из раундов, раунд состоит из вопросов.
* Игра заключается в том, что ведущий задает (зачитывает) вопросы, команды на них отвечают, отправляют ответы на проверку, счетная комиссия проверяет правильность.
* Каждый вопрос имеет стоимость в баллах. Правильный ответ на него приносит команде столько баллов сколько стоит вопрос. За неправильный ответ баллы не начисляются.
* Количество раундов и вопросов может быть любым на усмотрение организатора.
	1. **Проверка ответов**
* Ответы заносятся в электронную форму и отправляются организаторам.
* Ответ засчитывается, если совпадает с правильным ответом на вопрос по всем словам, либо своей формулировкой полностью подходит по смыслу без необходимости уточнения.
* Если в формулировке вопроса есть фраза «назовите точно» или подобная, то в зачет пойдет только точный ответ.
1. **Подведение итогов онлайн-игры**

**и награждение победителей**

* 1. Победителями онлайн-игры считаются команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам каждой из 4 игр.
	2. В каждой игре определяется пять команд - победителей. Если у команд одинаковое итоговое количество баллов, то победителем считается команда, которая набрала наибольшее количество баллов в раунде, предшествующем раунду с одинаковым количеством набранных баллов. Если у двух и более команд абсолютно идентичные баллы во всех раундах – команды делят одно призовое место на всех.
	3. По результатам онлайн-игры команды занявшие призовые места, получают дипломы.
	4. Дипломы будут высланы на электронный адрес, указанный в регистрационной форме, в течении 2 рабочих дней.
	5. По итогам серии онлйн-игр определяются победители. Алгоритм определения победителей серии онлайн-игр идентичен алгоритму определения победителя в игре.
1. **Финансирование.**

5.1. Расходы на проведение онлайн-игры осуществляются за счет субсидии в целях организации и проведения массовых культурных мероприятий.