

Положение
о проведении Интеллектуального ринга для юношества
«Знакомьтесь, юношеская библиотека!»

1. Общие положения

1.1 В преддверии Общероссийского дня библиотек Новосибирская областная юношеская библиотека (далее НОЮБ) продолжает трехгодичный Марафон интеллектуальных игр для юношества под общим названием **«Знакомьтесь, юношеская библиотека»**, посвященный 40-летию открытия библиотеки, которое будет отмечаться в 2016 г.

1.2 Ежегодное проведение игр в мае приурочено к празднованию Общероссийского дня библиотек.

1.3 Первая игра этой серии состоялась 23 мая 2014 года.

1.4 Вторая игра состоится 21 мая 2015 года в НОЮБ.

1.5 Вниманию игроков будут предложены вопросы и задания, касающиеся самого широкого спектра знаний, а также истории и современной жизнедеятельности НОЮБ.

2. Цель проведения

2.1 Создание ценностного, развивающего культурного пространства для молодежи на базе НОЮБ.

2.2 Содействие продвижению имиджа привлекательной библиотеки в молодежной среде.

3. Задачи

- расширить кругозор и пробудить любознательность молодых людей;
- повысить эрудицию и содействовать развитию их интеллектуальных способностей;
- повысить уровень информированности о возможностях, ресурсах и истории НОЮБ;
- способствовать формированию навыков извлечения информации из внешнего мира;
- оказать положительное воздействие на оптимистическое мироощущение молодежи.

4. Условия и правила проведения

4.1 Интеллектуальный ринг – командное состязание, где членами команд могут стать студенты и старшеклассники в возрасте 15-24 лет. Количество игроков в команде – 6 человек, из числа которых выбирается капитан команды.

4.2 Командам-участницам предварительно следует придумать название команде и подготовить представление команды продолжительностью 1-3 мин.

4.3 Интеллектуальный ринг проводится в 3 раунда, которым предшествуют отборочные туры:

первому раунду предшествуют 3 вопроса отборочного тура;

второму раунду предшествуют 2 вопроса отборочного тура;

третьему раунду предшествует 1 вопрос.

4.4 Две команды, набравшие наибольшее количество очков в отборочном туре, выходят на сцену для участия в раундах. После присуждения победы одной из команд в раунде, обе команды возвращаются в зал, где разыгрывается очередной отборочный тур.

4.5 Непосредственное ведение игры осуществляется ведущими, которые знакомят игроков с правилами проведения ринга, объявляют о начале каждого отборочного тура, зачитывают повторно вопросы и задания участникам, своевременно сообщают о решениях жюри по вопросам подведения итогов.

4.6 Осуществляют контроль над выполнением заданий, за подачей ответов командами, следят за порядком в ходе отборочных туров и на ринге боковые судьи.

5. Судейская коллегия

5.1 Оценивать ответы команд будет судейская коллегия, состав которой определяют организаторы конкурса.

5.2 При решении вопроса о зачете ответа команды судейская коллегия учитывает правильность, конкретность, своевременность, соответствие ответа форме вопроса.

5.3 Судейская коллегия полномочна учредить дополнительные номинации и специальные призы.

6. Подведение итогов и награждение

6.1 Победитель определяется по количеству побед в раундах. Если победителями на ринге в трех раундах явились разные команды, то побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков в ходе всей игры.

6.2 Победители и участники Интеллектуального ринга будут награждены призами, дипломами и благодарственными письмами. Информация о победителе будет размещена на сайте Библиотеки.

7. Дополнительные условия

7.1 Марафон интеллектуальных игр предполагает ежегодное их проведение в течение трех лет: 2014-2016гг. Все желающие могут принять повторное участие в течение указанного времени.

7.2 По итогам проведения трехгодичного Марафона, в 2016 году, команда, добившаяся наилучших результатов, будет отмечена особыми призами и подарками.

7.3 Организаторы проведения Марафона оставляют за собой право ежегодного вносить изменения в правила игры.

Для получения дополнительной информации обращаться:
тел. 223-32-95, Покусаева Галина Владимировна