УТВЕРЖДАЮ

Директор музея "Мемориал Победы"

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Т.В. Ивлева

**Положение о проведении гаджет-квеста**

**«Городские легенды»**

1. **Общие положения**
   1. Организатором гаджет-квеста «Городские легенды» (далее – Квест) является Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Музей «Мемориал Победы».
   2. Дата и время проведения Квеста: **29 апреля 2017 года в 12.00**.
   3. Место проведения: Площадь Революции.
2. **Цели и задачи Квеста.**
   1. Привлечение внимания молодежи к историческому прошлому города Красноярска.
   2. Воспитание гражданственности и патриотизма молодежи.
   3. Популяризация культурно-содержательного, интеллектуально обогащённого досуга.
3. **Участники Квеста.**
   1. Участие в Квесте командное. В команде не более 5 человек.
   2. К участию в Квесте допускаются лица в возрасте старше 16 лет.
4. **Порядок проведения Квеста.**
   1. **Прием заявок.**
      1. Заявки (Приложение 1) на участие в Квесте принимаются **до 17.00 26 апреля 2017 года** по электронной почте: [memorial\_24@mail.ru](https://vk.com/write?email=memorial_24@mail.ru) (в теме письма указать «заявка на гаджет-квест»).
      2. Количество команд-участниц ограничено. При наборе необходимого числа команд, прием заявок прекращается раньше срока, указанного в п.4.1.1.
      3. **27 апреля 2017 с 16.00 до 17.00 часов** будет проводиться проверка связи. Всем капитанам команд необходимо обязательно отправить сообщение в «Viber» на номер 8-923-377-09-79 «Фамилия, название команды». После чего дождаться ответного сообщения.
   2. **Регистрация команд:**
      1. Регистрация команд начинается в **11.30 на площади Революции** и заканчивается за 10 минут до начала Квеста.
      2. При регистрации команды, каждый участник должен иметь при себе заранее распечатанное и заполненное заявление (приложение 2).
      3. Каждой команде выдаётся пакет участника, включающий:

- карту;

- справочную информацию;

- правила участия.

1. **Правила участия в Квесте.**
   1. Все команды начинают выполнять задания одновременно.
   2. О каждом этапе выполнения задания, штрафах, начале отсчета времени и окончании времени, а также нарушениях, изменениях условия прохождения задания Организатор информирует команды, используя сообщения в «Viber».
   3. Задания поступают на сотовый телефон капитана команды сообщением.
   4. В сообщении указана подсказка на то место, которое необходимо будет найти участникам команд в течение 15 минут.
   5. Найдя место, участники фотографируют и отправляют фото через «Viber» на номер, указанный в справочной информации.
   6. Если задание правильно выполнено, то через 3-5 минут участники получают следующее задание.
   7. Если по истечению 15 минут участники не присылают ответ или же ответ является неверным, то автоматически высылается подсказка. Всего на каждое задание предусмотрено 3 подсказки.
   8. Участники в праве самостоятельно отправить запрос на подсказку сообщением в «Viber» на номер, указанный в справочной информации.
   9. При получении подсказок участникам дается дополнительное время на выполнение задания:

- 1-я подсказка – 10 минут;

- 2-я подсказка – 5 минут;

- 3-я подсказка – 3 минуты.

При получении подсказок предыдущее время аннулируется.

* 1. Если же участники использовали все подсказки и не выполнили задание, то они получают штрафные баллы, указанные в п.6.2.
  2. Участник в праве самостоятельно отказаться от выполнения задания. В данном случае задание считается не выполненным.
  3. При невыполнении задания, команде придет сообщение с ответом на задание. Команде необходимо добраться до указанного места и прислать фотографию с правильным ответом. После чего команда сможет приступить к выполнению следующего задания.

1. **Подведение итогов.**
   1. За правильное выполнение задания:

- без использования подсказок и в установленное время, указанное в п.5.3 – 10 баллов;

- с использованием 1-ой подсказки – 8 баллов;

- с использованием 2-х подсказок – 6 баллов;

- с использованием 3-х подсказок – 4 балла.

* 1. В случае если команда использовала все 3 подсказки и не справилась с заданием, она получает минус 1 балл.
  2. Команда-победитель определяется путем суммирования баллов, набранных за выполнение всех заданий.

1. **Награждение.**
   1. Награждение победителей и участников Квеста состоится через 30 минут после завершения выполнения всех заданий всеми командами.