



ЮБИЛЕЙНЫЙ ГОД

Антона
Павловича
Чехова

165 лет со дня рождения

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении игры «ЧИТАТЕЛЬСКАЯ ДУЭЛЬ» (БРЕЙН-РИНГ)

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения игры «Читательская дуэль» (брейн-ринг) (далее – Игра).
- 1.2. Игра проводится с целью развития творческих и мыслительных способностей молодежи, приобщения молодых людей к чтению, литературному, духовному наследию России, привлечения внимания обучающихся к общественно-значимым проблемам.
- 1.3. Основными задачами Игры являются:
 - создание условий для самореализации и раскрытия потенциала молодежи;
 - приобщение к отечественному литературно-художественному наследию, его духовно-нравственному потенциалу;
 - воспитание бережного и внимательного отношения к слову, любви к чтению;
 - формирование ценности педагогического и наставнического опыта.

2. Участники игры «Читательская дуэль»

- 2.1. Участниками Игры являются обучающиеся старших классов общеобразовательных учебных заведений.
- 2.2. Участие в Игре приравнивается к участию в проекте «Филологическая студия» кафедры филологического образования и журналистики Сургутского государственного педагогического университета.
- 2.3. Победители Игры получат дополнительные баллы, которые будут учтены при поступлении на филологический факультет Сургутского государственного педагогического университета.
- 2.4. Участие в игре бесплатное.
- 2.5. Игра проводится в рамках 30-летия Сургутского государственного педагогического университета и 165-летия со дня рождения А.П. Чехова.

3. Организаторы игры «Читательская дуэль»

3.1. Организатором Игры выступают кафедра филологического образования и журналистики СурГПУ и городской общественный фонд «Словесность».

3.2. В компетенцию организатора Игры входит:

- утверждение положения, программы Игры;
- определение состава жюри;
- организация и проведение Игры;
- подготовка наградной продукции.

4. Условия и время проведения игры «Читательская дуэль»

4.1. Для участия в Игре необходимо сформировать команду и отправить заявку (*см. Приложение 1*), указав:

- образовательное учреждение или организацию;
- фамилии и имена участников с указанием класса;
- контактные данные ответственного за команду учителя: ФИО полностью, телефон, e-mail.

4.2. Организаторы заранее рассылают объявление о проведении Игры с указанием выбранных текстов.

4.3. Заявки необходимо прислать до **22 апреля** 2025 года на электронный адрес Filologi_surgpu@mail.ru с пометой «Заявка на «Читательскую дуэль»».

4.4. Читательская дуэль состоится **25 апреля** 2025 года.

4.5. **Тексты для дуэли** – рассказы А.П. Чехова: Анна на шее. Верочка. Дама с собачкой. Дом с мезонином. Жалобная книга. Забыл!! Злоумышленник. Ионыч. История одного торгового предприятия. Кот. Крыжовник. Невидимые миру слезы. О любви. Орден. Палата № 6. По-американски. Попрыгунья. Радость. Размазня. Скрипка Ротшильда. Случай из практики. Смерть чиновника. Спать хочется. Студент. Тоска. Унтер Пришибеев. Учитель словесности. Хамелеон. Человек в футляре. Черный монах.

5. Правила игры «Читательская дуэль» (брейн-ринг)

1. Общие положения

5.1.1. Брейн-ринг состоит из матчевых встреч (далее – «бои»).

5.1.2. В каждом бою участвуют 2 команды (количество боев зависит от количества команд-участниц).

5.1.3. **Во время боя** в составе команды может находиться не более 6 человек (команда между боями может поменять игрока, если есть запасные).

5.1.4. Игра обычно проводится в три этапа: сначала в ходе личных боев определяются четыре лучшие команды, которые выходят в полуфинал. По итогам полуфинала выбираются две команды, которые выходят в финал. По результатам финала определяется победитель «Читательской дуэли».

2. Проведение боя

5.2.1. Цель игры состоит в том, чтобы ответить на вопрос в отведённое время.

5.2.2. Каждый бой состоит из 3-х вопросных раундов.

5.2.3. В течение вопросного раунда команда может дать не более одного ответа.

5.2.4. Вопросы задаёт ведущий. Он же оценивает правильность ответов.

5.2.5. Бой считается завершённым, когда ведущий объявляет его результат.

5.2.6. В случае возникновения спорной ситуации право определить верность ответа переходит к Экспертному совету.

3. Определение результатов боя

5.3.1. За правильный ответ команда получает 1 балл. За три раунда можно набрать 3 балла.

5.3.2. Победительницей боя объявляется команда, набравшая по сумме всех вопросных раундов большее количество очков.

5.3.3. Если команды набрали равное количество очков, проводится дополнительный раунд.

4. Брейн-система

5.4.1. Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется звуковое устройство.

5.4.2. Отсчёт последних 5 секунд производит ведущий или его ассистент.

5. Проведение вопросного раунда

5.5.1. Ведущий начинает вопросный раунд словами «Вопрос номер...»

5.5.2. После этого задаёт вопрос, произносит слово «время», после чего команды могут сообщить о готовности отвечать.

5.5.3. Если команда подала звуковой сигнал после того, как ведущий объявил номер вопроса, но до слова «время» (далее такая ситуация называется - «фальстартом»), то команда лишается права отвечать на текущий вопрос.

5.5.4. После запуска брейн-системы начинается отсчёт отведённого на ответы времени (30 секунд).

5.5.5. Право дать ответ на вопрос получает команда, первой подавшая звуковой сигнал.

5.5.6. Команда должна немедленно определить одного игрока, который будет отвечать. Остальные игроки не имеют права подсказывать отвечающему.

5.5.7. Если команда нарушает какое-либо из правил пункта 5.6., то её ответ автоматически признаётся неправильным. Факт нарушения правил устанавливается ведущим или Экспертным советом.

5.5.8. Если команда дает правильный ответ, вопросный раунд заканчивается.

5.5.9. Если команда дает неправильный ответ, она лишается права ответа в текущем раунде и право ответа переходит другой команде (+ 10 секунд на обсуждение).

5.5.10. Если обе (или все) команды лишились права ответа, вопросный раунд заканчивается.

5.5.11. Если отведённое на ответы время истекло, вопросный раунд заканчивается.

5.5.12. Если ни одна команда не дала правильный ответ, ведущий объявляет его сразу же после окончания вопросного раунда.

6. Система оценивания и подведение итогов конкурса

6.1. Для оценивания участников формируется жюри конкурса, в состав которого входят представители кафедры филологического образования и журналистики СурГПУ и студенты филологического факультета.

6.2. Победители Игры получат дипломы, остальные участники – сертификаты.

6.3. Рассмотрение апелляций не предусматривается.

6.4. Информация о результатах игры размещается на официальном сайте СурГПУ: <https://www.surgpu.ru/>; итоги Игры могут быть распространены и на других медиийных информационных платформах.

6.5. Жюри утверждает итоги «Читательской дуэли», присуждает участникам 1, 2, 3 место, специальные номинации, вручает грамоты и призы в день проведения игры.

Приложение 1**Форма заявки на участие в общегородской игре «Читательская дуэль» (брейн-ринг)**

Полное название образовательного учреждения или организации	
Фамилии и имена участников с указанием класса	
Название команды	
Фамилия, имя, отчество руководителя	
Должность	
Место работы	
Телефон Адрес электронной почты	