

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуальной игры «Encounter».

1. Интеллектуальная игра «Encounter» проводится в интересах выявления, поощрения, развития интеллектуального потенциала студентов ПГГПУ, привлечения новых участников в проекты интеллектуального клуба.

2. Дата и время проведения: 8 октября 2013 года; с 16.30 до 19.30

Место сбора: внутренний двор главного корпуса ПГГПУ.

Заявки на участие в игре нужно отправить до 23.00 5 октября по адресу iks-pspu@yandex.ru. В ответ на заявку будет отправлено подтверждение участия. Форма заявки в приложении 1.

3. Суть игры: команда должна за как можно меньшее время пройти игровую дистанцию связанную с поиском кодов, выполнением творческих и интеллектуальных заданий. Если команда не может найти код за определённое время, она получает дополнительную подсказку. Побеждает команда, прошедшая дистанцию за наименьшее время.

4. Куратор проекта: Лычагина Евгения Леонидовна.

Контактные лица:

Е.Л. Лычагина (главный корпус, к.54, кафедра древней и средневековой истории России).

Константин Костенко: iks-pspu@yandex.ru

Нина Логинова: vkontakte.ru/olologinova

Группа в сети «ВКонтакте»: <http://vk.com/encapshpu>

5. Предполагается участие одной команды от каждого факультета. Возможны незачетные выступления команд желающих, межфакультетских сборных, команд аспирантов, преподавателей, вузовских объединений и т.д., возможность участия которых будет рассмотрена после завершения приема заявок. В случае, если поступит более одной заявки от факультета, вопрос будет решаться дополнительно.

Состав команды: не более шести человек, являющихся студентами очного отделения ПГГПУ и представляющих один и тот же факультет. Команда самостоятельно разделяется на следующие группы:

- Штаб. Часть игроков в течение игры занимается решением заданий различной степени сложности в ауд. 56 главного корпуса, принося команде бонусное время. Игроки штаба

сдают сотовые телефоны перед игрой и контактировать с ними остальная часть команды не сможет. Эти игроки приходят на точку брифинга с остальной командой.

- Полевые игроки. Задача этих игроков – поиск кодов, необходимых для перехода на следующий уровень или выполнение заданий, необходимых для перехода на следующий уровень. Большинство заданий представляют собой подсказки, намекающие на местонахождение кодов, их количество.

Снаряжение команды:

- Игрокам штаба потребуется ручка и бумага для черновиков в удобном для игрока количестве. Форма одежды не регламентируется.

- Полевым игрокам потребуется:

- телефон либо другое устройство, поддерживающее ICQ (для отправки кодов) – 1 на команду;

- цифровой фотоаппарат либо другое устройство, позволяющее делать цифровые снимки и демонстрировать их – 1 на команду (желательна возможность переноса снимков на ноутбук организаторов для создания отчёта об игре);

- желательна спортивная форма одежды; при этом, хотя бы один игрок полевой группы должен быть в любое время готов к выполнению заданий в корпусах ПГПУ, требующих приличного и опрятного внешнего вида.

6. Ход игры:

6.1 Брифинг (16.30, двор главного корпуса). Представление ведущих и оргкомитета, краткое разъяснение хода игры, перечисление команд.

6.2 Начало работы штаба (16.40, ауд.58). Часть команды отправляется в штаб, где получает задания, приносящие команде бонусные минуты.

6.3 Игра (16.45-18.45). Полевым игрокам потребуется пройти семь площадок, связанных с поиском кодов в пространстве ПГПУ.

Подведение итогов игры (двор главного корпуса, 18.55).

7. Определение победителя.

Победитель игры будет определён по соотношению следующих показателей:

- время, затраченное на прохождение игровой дистанции.

- бонусные баллы штаба.

- штрафные баллы, назначаемые за ошибочные отправки кодов, нарушения дисциплины.


8. Организаторы игры имеют право в случае нарушения дисциплины, норм приличия, или правил игры:

- Объявить команде предупреждение.
- Назначить штраф в размере от одной до 15 штрафных минут.
- Дисквалифицировать команду.

Дата: 19.09.2013

Подпись:

Приложение 1

Encounter-осень 2013	 ??икспгпу□□Команда:
Команда:	

Приложение 2:

Пример задания.

Сложность: Средняя.

Кодов: 1

Режим конспирации: 2

Гарри четвёртый день ждал, когда прилетит сова. Однако, совы не было. В итоге, прилетел потрёпанный орлан-белохвост, странно похожий на работу таксидермиста, бросил на колени записку, и пристроился неподалёку от лестницы. Гарри развернул клочок бумаги и понял, куда идти дальше.

Формат кода: тот же, что на наклейке

Каждое задание сопровождается информацией:

- о предполагаемой степени сложности (она определяет время, через которое начнут приходить подсказки).

- о формате кода – какие символы включает выбранный код.

- о режиме конспирации (определяет, как именно нужно вести себя в месте, где находится подсказка)

Режим конспирации 3 означает, что в месте, где расположен код можно бегать и оно общедоступно.

Режим 2 означает, что в заданном месте нужно вести себя так, будто к игре вы отношения не имеете. Возможно, для того, чтобы попасть туда потребуется предъявить пропуск.

Режим 1 означает, что в случае излишне буйного поведения, большого числа вошедших на точку людей, даже бега или громкого голоса, игроки окажутся перед опасностью столкновения с людьми, которые будут категорически против этого. Неосторожное поведение на таких точках поставит под удар не только игроков команды, но и игру в целом.

В примере намекается на экспозицию чучел животных на верхнем этаже 4 корпуса. В данном случае напротив экспозиции на перилах была прикреплена наклейка с кодом, которые нужно было отправить для получения следующего задания.