

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
РЕСПУБЛИКАНСКИЙ МУЗЕЙ БОЕВОЙ СЛАВЫ
МИНИСТЕРСТВА КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

«Утверждаю»

Директор ГБУК

Республиканский музей

Боевой Славы

Министерства культуры

Республики Башкортостан

_____ И.И.Утяев
« _____ » _____ 2020 г.



ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении военно-патриотической игры «Время Ч»,
посвященной 75-летию Победы
в Великой Отечественной войне 1941-1945гг.

Автор: Нурасова Л.А.

Заведующая отделом

научно-просветительской работы

г.Уфа – 2020 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении военно-патриотической игры «Время Ч»,
посвященной 75-летию Победы
в Великой Отечественной войне

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение является руководством по организации и проведению государственным бюджетным учреждением культуры Республиканский музей Боевой Славы Министерства культуры Республики Башкортостан (Далее РМБС) военно-патриотической игры «Время Ч» (Далее Игра), посвященной 75-летию Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945гг.

1.2. Партнерами и спонсорами могут стать любые организации и частные лица, поддерживающие цели и задачи Игры и принимающие участие в его организации, проведении и финансировании.

1.3. Для организации и проведения Игры создается Оргкомитет.

1.4. Вся информация об Игре размещается в сети Интернет на сайте РМБС: <http://rmbs-ufa.ru> и на странице музея в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/museumufa>.

2. Краткое описание игры

2.1. Военно-патриотическая игра «Время Ч» - это приключенческая игра в виде последовательного чередования этапов из исторических головоломок, заданий военного и спортивного характера, интеллектуальных и творческих игр.

2.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки. Действия игры разворачиваются в залах Республиканского музея Боевой Славы и в парке Победы г.Уфы;

3. Основные цели и задачи Игры

3.1. Целью Игры является патриотическое воспитание подрастающего поколения.

3.2. Задачи:

3.2.1. Привлечь внимание подрастающего поколения к истории Отечества;

3.2.2. Воспитать чувство гражданственности и сопричастности к судьбе страны;

3.2.3. Организовать полезный досуг, сочетающий в себе элементы спорта, интеллектуальной игры и творчества;

4. Организаторы конкурса

4.1. Общее руководство и непосредственное проведение Игры осуществляет Оргкомитет;

- 4.2. Оргкомитет утверждает условия проведения Игры;
- 4.3. Оргкомитет определяет победителей, утверждает итоговые документы по награждению победителей.

5. Участники

5.1. Участниками Игры могут стать сборные команды учащихся общеобразовательных школ города Уфы. Для этого необходимо **подать заявку (Приложение 1) на участие до 25 февраля 2020 года** на электронную почту rmbs_prosvet.otd@mail.ru в или по адресу: г. Уфа, ул. Комарова, 7.

5.2. От каждого учебного заведения к игре допускается одна команда.

5.3. Количество членов в команде до 8 человек;

5.3. К участию в Игре допускаются юноши старше 12 лет.

6. Условия участия

6.1. В Игре принимают участие 4 команды.

6.2. Каждая команда должна иметь свое название, капитана и отличительные знаки (шарфы, косынки, футболки, значки или др.).

6.3. Форма одежды участников – спортивная, удобная, по погоде.

6.4. Для команд обязательно наличие 1–2 взрослых сопровождающих.

6.5. Участники обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Игры и пройти инструктаж.

6.6. Несоблюдение участниками положения об Игре влечет наложение на Команду штрафных баллов. Грубое и/или неоднократное нарушение указанных принципов может повлечь приостановку и/или прекращение участия в Игре по решению Оргкомитета.

6.7. Направляя материалы и/или информацию, предусмотренные п. 5.1. настоящего Положения, Участник выражает свое согласие на обработку Оргкомитетом персональных данных участника и соглашается с условиями настоящего Положения и обязуется их соблюдать.

6.8. Организационный взнос за участие в Игре – 50 рублей за одного человека.

7. Порядок проведения Игры

7.1. 28 февраля 2020 года с 11.45 до 12.00 час. в РМБС состоится регистрация участников команды, г. Уфа, ул. Комарова, 7.

7.2. 12.00 - 12.10 час. – проведение инструктажа для участников Игры.

7.3. 12.15 час - одновременное вскрытие капитанами команд конвертов, содержащих стартовое задание, начало Игры.

7.4. 14.30 час. - подведение итогов и награждение Победителей Игры.

7.5. После выполнения стартового задания команда получает ориентир (в зашифрованном виде) - указатель, на место, в котором находится следующая игровая точка.

7.6. На игровой точке команду встречает представитель РМБС и предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении определенного времени команда получает ориентир на следующую игровую точку. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу.

7.7. Финишное время фиксируется после того, как команда в полном составе соберется в штабе.

7.8. После того как все команды соберутся на финише, Оргкомитет Игры подводит итоги и определяет команду победителей.

7.9. Победителем Игры становится команда, которая пройдет все игровые точки максимально быстро (фиксируется общее время прохождения маршрута от начала до конца) и наберет наибольшее количество баллов.

7.10. На каждом контрольном пункте команда должна быть в полном составе.

7.11. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Игры. Контроль осуществляет взрослый сопровождающий.

Заявка на участие в военно-патриотической игре «Время Ч»

№СОШ, название команды	ФИО участников	Возраст участников	Класс обучения

Ответственный преподаватель	ФИО	Номер телефона	Место работы

Подтверждаю правильность изложенной в заяке информации.

Даю разрешение на размещение фотографий прохождения командой маршрута Иры на сайте Республиканского музея Боевой Славы и на странице в социальной сети в Вконтакте

Дата _____

Подпись _____

(Подпись)

(расшифровка подписи Ф.И.О.)