

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о районной командной игре «Крокодил-2017»**  
(далее – Игра)

**1. Цели и задачи**

1.1. Цель - повышение социальной активности молодёжи, развитие творческого потенциала молодых людей.

1.2. Задачи:

- выявление талантливой молодежи, создание условий для ее развития;
- развитие ассоциативного мышления;
- раскрытие творческого потенциала и расширение кругозора молодежи;
- развитие наблюдательности, внимательности;
- развитие современных форм молодёжного досуга.

**2. Организатор**

Организатором Игры выступает Молодежный парламент Грязовецкого муниципального района Вологодской области.

**3. Время и место проведения**

Игра «Крокодил» проводится: 31 марта 2017 года, по адресу: 162000, Вологодская область, г. Грязовец, ул. Карла Маркса, д. 71. Начало Игры в **17:30.**

**4. Участники**

4.1. В Игре участвуют:

- 10-11 классы общеобразовательных учреждений района (**1 команда** от образовательного учреждения);
- детские и молодежные общественные объединения района;
- студенты профессиональных образовательных организаций;
- работающая молодежь района.

4.2. Возраст участников от 16 до 35 лет.

4.3. Состав команды – 4 человека.

**5. Условия подачи заявок на участие в Игре**

Для участия в Игре каждому участнику команды **строго в срок до 29 марта 2017 года (включительно)** необходимо зарегистрироваться, пройдя по ссылке <https://goo.gl/forms/yOsDzjlj64gcLBmP2>. Индивидуальная регистрация является обязательным условием участия в Игре.

## 6. Программа Игры

### 6.1. Основные правила

1. Игроки команды имеют право отгадывать только слова, предназначенные для показа именно своей команде (свои слова).

2. Игрок показывает слова своей команде до тех пор, пока команда не сказала отгадываемое слово вслух или судья не остановил Игру (в связи с истечением отведенного времени или нарушением правил)

**Внимание!** Слово считается разгаданным, когда команда произнесла это слово именно так, как оно было загадано (именно с теми же приставками, суффиксами, окончаниями и т. п.)

3. Если в отведённое для показа время никто так и не отгадал слова, Игра останавливается по звуковому сигналу. Если слово отгадывается во время самого звукового сигнала, ответ засчитывается.

4. Показывающий игрок слушает только игроков своей команды и судейскую бригаду.

### 6.2. Нарушения и судейство

*Нарушениями считаются следующие действия:*

Показывающий:

- произносит звуки (кроме сугубо эмоциональных, не относящихся к слову);
- умышленно показывает буквы слова губами;
- умышленно изображает буквы слова (в том числе — использование «языка немых»);
- показывает предметы, находящиеся в комнате или на других членах команды.

Любой член команды:

- отгадывает вслух слова не своей команды;
- оспаривает решение судьи во время Игры;
- ведёт себя некорректно (враждебно) по отношению к другим командам, судьям и зрителям.

*Грубыми нарушениями считаются следующие действия:*

Любой член команды:

- наносит оскорбления любому участнику Игры или судьям;
- громко использует нецензурные слова и выражения.

*Штрафные санкции:*

Жёлтая карточка.

Предъявляется нарушителю правил Игры в случае систематических мелких нарушений или явного (умышленного) нарушения.

Красная карточка.

Предъявляется игроку в случае грубого нарушения правил или получения 3-х жёлтых карточек в одной Игре. При получении красной карточки игрок автоматически удаляется из Игры, а его команда штрафуются на 100 баллов.

**ВНИМАНИЕ!!!** В Игре предусмотрены 5 раундов. Игра проводится в два этапа: отборочный (с 1 по 4 раунды) и финальный (5 раунд). По итогам 4 раундов жюри принимает решение, о том какие **3** команды (набравшие наибольшее количество баллов по итогам 4 раундов) продолжают участие в финальном этапе Игры, команды, не попавшие в финал, становятся участниками конкурса и награждаются сертификатами участников, а 3 команды, отобранные жюри, продолжают битву за 1, 2 и 3 место в Игре, сражаясь в финальном раунде Игры.

Если после подачи заявок в Игре будут принимать участие не более 3 команд, то Игра не делится на 2 раунда, и все 3 заявленные команды играют все 5 раундов.

#### **6.4. Раунды:**

##### **1. Разминка.**

Задания: Простые обиходные слова.

Время показа: 30 секунд.

Стоимость отгаданного слова: 5 баллов.

Задача команды — отгадать как можно больше слов за установленное время.

Показывает каждый член команды по одному разу.

##### **2. Тематический раунд.**

Задания: Задания разбиты на несколько тем, по определённому количеству слов в каждой.

Слова в темах имеют разную стоимость, в зависимости от степени сложности.

Время: 60 секунд суммарного времени на команду.

Стоимость отгаданного слова: 10, 15, 20, 25 и 30 баллов и т.д., в зависимости от количества слов в теме.

Показы: Команды показывают по очереди до тех пор, пока не исчерпают всё отведённое на раунд время (60 сек.)

##### **3. Сложный раунд.**

Задания: тема данного раунда «Экология», посвящена году экологии в Российской Федерации.

ФИШКА: В этом раунде правила показа усложняются различными способами, которые меняются от игры к игре:

Варианты усложнений:

- игрок совершает показ в маске;
- игрок совершает показ в наушниках (синхронно изображает текст песни);
- игрок совершает показ с завязанными глазами (вслепую);
- и другие.

Время: 60 секунд.

Стоимость отгаданного задания: 40 баллов.

Показы: по 4 от каждой команды (4 круга).

#### **4. Видео раунд**

Задания: Исторические личности.

ФИШКА: Одновременно для всех команд на экране демонстрируются видеоподсказки (показы). Чтобы озвучить версию ответа, команде необходимо остановить видеопоказ, сказав слово «СТОП» раньше команды-соперника и озвучив версию. Если версия оказывается верной, команда зарабатывает стоимость задания. Если команда промахивается, то она теряет возможность озвучить версию второй раз, а соперники продолжают просмотр видеопоказа с возможностью высказать свою версию.

Время каждого видеопоказа: 30 секунд.

Стоимость отгаданного задания: 50 баллов.

#### **5. Вышибалы**

Задания: Выдающиеся личности (политики, звезды российской эстрады)

ФИШКА: Три команды, попавшие в финальный раунд, получают одно и то же задание и начинают показ синхронно. Если команда отгадывает задание раньше других команд, показывающие игроки команд соперника выбывают из игры. Если все три показывающих не уложились в установленное время, они все вместе выбывают из игры. Побеждает команда, сохранившая в игре хотя бы 2-х человек.

Время: 60 секунд.

Стоимость отгаданного слова: 75 баллов + победа в раунде (команда, сохранившая в игре хотя бы 2-х человек) приносит команде дополнительные 50 баллов.

#### **7. Награждение победителей**

7.1. Для подведения итогов формируется жюри Игры, в состав которого входят представители Молодежного парламента Грязовецкого муниципального района Вологодской области и почетные гости.

7.2. Жюри оценивает скорость и количество выполненных заданий, подводит результаты.

7.3. Игроки по итогам Игры награждаются дипломами и подарками. По усмотрению членов жюри могут учреждаться специальные номинации.

#### **8. Координатор Игры**

Егор Юрьевич Левчук, председатель Молодежного парламента Грязовецкого муниципального района Вологодской области, сот: 8-900-558-43-38, 8-921-537-45-10; эл. адрес: [mp.zsgr@mail.ru](mailto:mp.zsgr@mail.ru)