

Уважаемые участники рынка металлов!

Приглашаем вас **1 марта 2024 г. в 11:00 Мск**
к интеллектуально-познавательному командному онлайн-квизу "**Металленд-7.4**"



1. Формат проведения интеллектуального онлайн-квиза



1.1. Параметры игры

1.1.1. Все вопросы посвящены металлам (и сплавам) и их роли в нашей жизни. Вопросы не являются узкоспецифичными, не требуют никаких специальных знаний и рассчитаны на самую широкую аудиторию участников. Количество вопросов – 26 (2 тура).

1.1.2. К игре приглашаются все желающие. Участие в игре бесплатное.

1.1.3. В игре участвуют до 20 команд. Команды (субъекты игры) формируют сами участники. Они же выбирают капитана команды, название и девиз (слоган) команды. Оптимальное количество игроков в команде – 6 человек. Команда собирается в одном месте, т.к. разрозненное нахождение игроков вносит неразбериху в процессе игры и дополнительную нагрузку на пропускной канал.

1.1.4. Онлайн-регистрация завершается при наборе 20 команд.

Сформированные команды по желанию заполняют свою презентационную анкету для представления себя другим участникам (время на самопрезентацию - до 30 секунд).

1.1.5. Команды получают номера в порядке регистрации: чем раньше зарегистрировалась команда, тем выше ее регистрационный (стартовый) рейтинг (1 – самый высокий рейтинг, 20 – самый низкий). Рейтинг позволяет получить преференции, например, при итоговом равенстве очков.

1.1.6. Команда-победитель получает оригинальный тематический приз.



1.2. Организация игры

1.2.1. Оргкомитет (ведущий + его помощники) готовит и проводит игру, следит за соблюдением участниками регламента и правил игры.

1.2.2. Команде желательно иметь 2 ноутбука или стационарных ПК: один для связи на электронной площадке и получения вопросов игры, второй – для отправки ответов на вопросы. Ориентировочная продолжительность игры - 2 часа.

1.2.3. Игра будет проводиться на платформе Яндекс Телемост. **Ссылку на игру мы вышлем на Ваш email непосредственно перед игрой.**

Необходимое оснащение:

- веб-камера – для передачи изображения команды-участницы;
- микрофон – для обратной связи. Его необходимо включать только при устных ответах на соответствующие вопросы, в остальное время у команд исходящий звук микрофона должен быть отключен;

- колонки/динамики – чтобы слышать вопросы ведущего.

☺ Наличие веб-камеры и микрофона у команд является обязательным условием участия в "Металленде"! Они способствуют живому и интересному взаимодействию друг с другом во время квиза, поэтому их отсутствие, к сожалению, не позволит нам подключить вашу команду к игре ☺.

1.2.4 Для того, чтобы программа не «зависала», необходимо, чтобы техника была современной (желательно, не старше 5-7 лет) с установленной ОС Windows 7 или выше. Как вариант, вместо ноутбуков/стационарных ПК можно использовать планшеты/ смартфоны (но недостатком таких устройств будет их меньшая диагональ экрана – соответственно, будет хуже видно вопросы). Планшеты/смартфоны также должны иметь работающие динамики, микрофон и фронтальную видеокамеру.

1.2.5 Участникам игры необходим доступ в Интернет со скоростью передачи данных от 10 Мбит/с (для смартфонов и планшетов – технология 3G и выше).

1.2.6 Ответы заносятся командами в Google-формы (для этого у каждой команды должен быть аккаунт в Google). **Ссылку на страничку с Google-формами мы вышлем на Ваш email непосредственно перед игрой (вместе со ссылкой из п.1.2.3).**

1.2.7. Корректность работы программного обеспечения и всей техники необходимо протестировать заранее (самостоятельно или связавшись с организаторами игры).



2. Правила проведения игры

2.1. Все команды играют одновременно. В процессе игры объявляется вопрос и диапазон его ценности. Если не все команды ответили правильно, то правильно ответившие команды получают дополнительные баллы к минимальной цене данного вопроса. Чем меньше команд ответили правильно, тем выше дополнительные баллы (Рис.1)

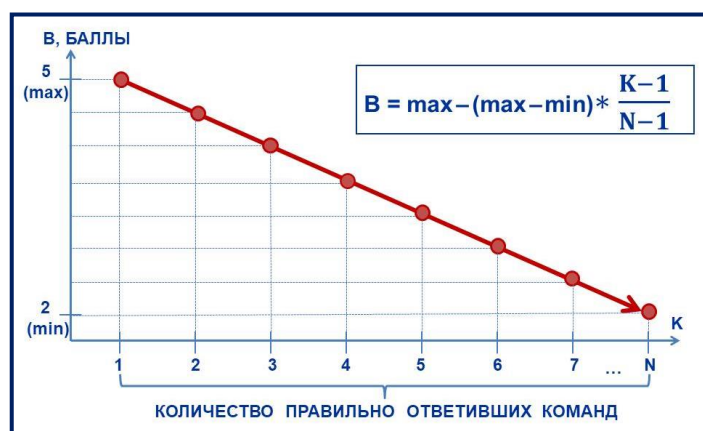


Рисунок 1 – Схема начисления баллов

2.2. Время на обсуждение каждого вопроса и занесение ответов в Google-формы составляет:

- 1) 63 секунды – для стандартных вопросов (соответствует номеру региона организаторов ☺);
- 2) 15 секунд – для вопросов с подсказками.

Окончание времени обсуждения каждого вопроса фиксируется сигналом, после которого в ответы на данный вопрос больше НЕ принимаются.

2.3. На каждый вопрос должен быть дан только один ответ. Если в Google-форме более одного варианта, ответ не принимается (засчитывается как неверный).

2.4. Типы вопросов игры:

- стандартные (текстовые);
- вопросы по стартовому рейтингу;
- вопросы с подсказками.

2.5. Если во время обсуждения прозвучала подсказка (от игроков или кого-либо ещё), влияющая на правильность ответа, то вопрос снимается с игры, а баллы за него не начисляются ни одной из команд.

2.6. После сбора всех Google-форм с ответами по каждому вопросу озвучивается правильный ответ. В случае правильного ответа команда получает количество очков, равное ценности вопроса. Если команда дает неправильный, неполный или некорректный ответ на вопрос или вообще его не дает, то она получает 0 очков.

2.7. Каждая команда может подать апелляцию, обратившись к ведущему игры. Если спор решён не в пользу команды, то она больше не может оспаривать вопросы. Если в пользу команды, то она может оспорить ещё 1 вопрос и т.д.

2.8. Судьи игры – сами субъекты игры: команды игроков (по одному голосу на каждую команду), ведущий & оргкомитет (1 голос).

NB! Все споры решаются по принципу саморегулирующейся организации (СРО): простым голосованием вышеперечисленных субъектов игры. «За» должны проголосовать хотя бы 3 субъекта (за исключением команды-автора оспариваемого ответа).

2.9. Игра состоит из 2 туров. После первого тура – перерыв=13:13 (мин:с). Во время перерыва производится предварительный подсчет очков, набранных командами в первом туре.

2.10. Подведение итогов игры, объявление результатов и победителя производятся организаторами в конце игры (после получения ответов на все вопросы и подсчета очков).

2.11. Игра носит исключительно познавательный дружественный характер. Апелляции любого рода (за исключением случаев, описанных в п.2.7) не принимаются и не рассматриваются ни до игры, ни во время, ни после нее. Разрешение всех возникающих спорных ситуаций – исключительно на усмотрение ведущего игры. Все замечания и предложения просьба направлять в Оргкомитет, они обязательно будут рассмотрены и учтены в следующих играх.



NB! На время игры у всех присутствующих должен быть выключен звук мобильных телефонов, любых гаджетов, а сами гаджеты убраны с игрового стола. Обнаруженное использование командой любых средств для получения любой информации извне (гаджеты и т.д.) влечёт за собой лишение команды права получить очки за текущий вопрос ("желтая карточка"), а повторное нарушение - дисквалификацию команды из игры ("красная карточка").



Со всеми вопросами и предложениям по игре, её организации и проведению обращайтесь в Оргкомитет по тел. 8 (846) 270-33-02, Email: amt@metal-market.ru