

ПОЛОЖЕНИЕ об экологической игре «Чистые Игры – Шуя»

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. «Чистые Игры – Шуя» (далее Чистые Игры) — стратегическая командная экологическая игра по раздельному сбору мусора на открытом воздухе. Мероприятие пройдет 18.05.2019 с 12:00 до 16:00 на территории Лихушинского парка в г. Шуя. Время сбора мусора – 1,5 часа с 13:00 до 14:30.

1.2. В случае неблагоприятных погодных условий мероприятие может быть перенесено на более позднюю дату, о чём будет сообщено отдельно. Старт игры может быть перенесён на более раннее время (не раньше 12:00), сбор мусора может быть сокращён до 1 часа в зависимости от погодных условий на усмотрение организаторов.

1.3. Организатором мероприятия является молодёжное общественное объединение «Ивановское мультифэндомное сообщество» при поддержке авторов всероссийского проекта «Чистые Игры», региональной команды всероссийского движения #МолодёжкаОНФ, Администрации городского округа Шуя, МУ «МИЦ» и Ивановского регионального отделения межрегиональной общественной организации в сфере экологии «Мусора.Больше.Нет».

1.4. Целью проведения Чистых Игр является вовлечение широкого круга жителей в деятельность по благоустройству городской среды и формирование экологического взгляда на окружающий мир через создание информационных поводов и совместную трудовую деятельность представителей различных поколений. Задачами мероприятия являются ликвидация экологической проблемы на конкретно взятом участке города, повышение уровня экологической грамотности путем проведения обучения раздельному сбору мусора и викторин, создание связи между властью, общественной и коммерческой средой при подготовке и проведении мероприятия.

1.5. Чистые Игры - командная игра, к участию приглашаются инициативные группы жителей, представители учебных заведений, общественных и коммерческих организаций, представители органов власти и СМИ. Число игроков в одной команде - от 2 до 4 человек.

1.6. Возраст участников не ограничен. Допускается участие одного ребенка до 7 лет включительно как 5-го члена команды. Также допускаются детские команды, состоящие полностью из детей (дети от 8 до 13 лет включительно - при подтверждении ответственного лица) или 3 детей и одного взрослого. Дети моложе 14 лет принимают участие в игре только в сопровождении несущего за них ответственность взрослого, чьи полномочия подтверждены. Дети от 14 лет и старше могут участвовать в игре самостоятельно наравне со взрослыми.

1.7. Участие в игре является бесплатным.

1.8. Для участия в игре необходимо подать предварительную заявку от команды на сайте <https://cleangames.ru/events/shuza2019>

II. ПРАВИЛА И ХОД ИГРЫ

2.1. Ход игры

2.1.1. Командам необходимо прийти на старт в период с 12:00 до 12:30, чтобы получить карты местности, командные карточки и игровой инвентарь. Игра проходит с 13:00 до 14:30. После 14:30 точки сбора (далее – склады) перестают начислять баллы за мусор, чекины, загадки и артефакты.

2.1.2. Рекомендуется приходить на игру в удобной уличной одежде и взять на команду один небольшой рюкзак или сумку для ношения игрового реквизита. Для просмотра карты местности, отображения онлайн-рейтинга и получения баллов за чекины, необходимо иметь на команду минимум 1 заряженный смартфон, подключенный к сети Интернет, с установленным заранее приложением «Чистые Игры».

2.1.3. Команды получают на старте: запас мусорных мешков, рабочие перчатки, командную карточку с QR-кодом. Запас мусорных мешков может быть пополнен на складах во время игры.

2.1.4. Игра начинается одновременно для всех команд после выдачи стартовых комплектов и проведения общего инструктажа. Старт объявляется ведущим. Собирать мусор до объявления общего старта не разрешается.

2.1.5. Сбор мусора производится в мешки, выданные организаторами. Полный мешок необходимо донести до ближайшего склада, обозначенного на карте местности. Мешок считается полным при заполнении его на $\frac{2}{3}$ (стекло на $\frac{1}{2}$), что оценивается волонтерами складов.

2.1.6. При нахождении на территории игры подозрительных потенциально опасных предметов, необходимо сообщить о находке организаторам, не прикасаясь к предметам.

2.2. Игровые баллы

2.2.1. Задача игроков — очистить территорию проведения игры и набрать как можно больше баллов, которые начисляются за:

- Сбор мусора:
- 2 балла - смешанный мусор.
- 4 баллов - металл.
- 5 баллов - стекло.
- 7 баллов - пластик — сплюснутые бутылки ПЭТ.

- Нахождение и доставка покрышек — от 1 до 4 баллов в зависимости от размера.
- Правильные ответы на вопросы, которые задают волонтеры на складах, при их наличии. При одновременном участии нескольких команд, 1 балл выдается команде, первой озвучившей правильный ответ.
- «Артефакт» — это вещь, которую вы находите в мусоре и считаете её достаточно интересной, или имеете версию, как ее можно использовать вторично, чтобы сдать в отдельном порядке. Для получения дополнительных баллов необходимо убедить волонтеров склада в том, что она заслуживает внимания/что её можно использовать вторично. Если у вас получается, они начисляют вам збаллы: от 0 до 5 баллов в результате «торга». Все артефакты могут участвовать в конкурсной номинации «лучшая находка» - в таком случае необходимо уведомить волонтеров склада о необходимости доставки артефакта в штаб для последующей оценки участниками игры после её завершения.
- «Крупняк» — крупногабаритный мусор (холодильник, телевизор, матрас и подобное). От 1 до 5 баллов, по оценке волонтеров.
- Чекины. «Чекин мусора» — отметка через мобильный сайт или приложение о сборе мусора (фото очищаемого места до уборки и фото очищенного места после, с мешками и геолокацией). «Чекинить» можно только мешки, собранные самостоятельно. Победитель в номинации «Мастера чекинов» определяется путем комплексной оценки количества и качества фотоматериала, а также эффективности уборки.
- Фотоохота. Нужно найти и сфотографировать интересных представителей флоры и фауны, сделать “чекин” с фотографией. За фотоохоту можно получить от 0 до 5 баллов по усмотрению администратора игры.
- Конкурс экологической меткости. Игроки свинчивают пластиковые крышки с найденных во время игры пластиковых бутылок и складывают отдельно. В конце игры, когда они приходят в штаб — проходит отдельный конкурс. С расстояния, отмеченного организаторами, крышками необходимо попасть в урну. За один подход можно бросить 10 раз. Победитель получает приз в специальной номинации.

2.2.2. Дополнительные возможности

Игровые баллы во время игры можно потратить на дополнительный инвентарь, который дает преимущество (при наличии указанного инвентаря у организаторов, уточняется ведущим перед стартом):

- Тележка (можно использовать для быстрой доставки мусора на склады) = 5 баллов
- Лопата = 1 балл

2.3. Запрещается:

- Сбирать мусор до объявления общего старта игры. Во время старта все команды должны находиться рядом со штабом.

- Использовать авто- и мототранспорт (и прицепы) для подвоза мусорных мешков к складам.
- Нарушать общественный порядок, употреблять спиртные напитки, присутствовать в состоянии любого вида опьянения на территории проведения игры, нарушать действующее законодательство Российской Федерации.

2.4. Результаты игры

В игровом зачете представлено несколько постоянных номинаций:

- Лучшие команды по сумме баллов (1, 2, 3 места)
- Лучшая находка
- Мастера чекинов

Организаторами и спонсорами игры могут быть учреждены дополнительные номинации, о чем сообщается отдельно перед началом игры.

Все команды-участники получают сертификаты об участии в мероприятии, которые можно получить на столе регистрации после финиша.

III. ГРАФИК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

12:00 – 12:30	Начало регистрации команд, выдача инвентаря
12:00 – 12:30	Выступления творческих коллективов
12:30 – 13:00	Официальное открытие игры, объяснение правил
13:00 – 14:30	Соревновательная часть игры
14:30 – 15:30	Подведение итогов организаторами, работа творческих площадок и мастер-классов, пикник
15:30 – 16:00	Награждение победителей в общем зачете и в спецноминациях, закрытие игры

График проведения мероприятия может быть изменён по усмотрению организаторов.

IV. ФИНАНСИРОВАНИЕ

Финансирование мероприятия осуществляется за счёт предоставления технических средств и материалов, призового фонда и финансовых ресурсов партнёрами и спонсорами мероприятия.

V. СПОНСОРЫ И ПАРТНЁРЫ

5.1. Партнёр мероприятия – физическое или юридическое лицо, предоставляющее товары или услуги организаторам мероприятия по взаимовыгодному соглашению сторон. Спонсор мероприятия - физическое или юридическое лицо, предоставляющее финансовые средства на организацию мероприятия.

5.2. Партнёром или спонсором Чистых Игр может стать любое юридическое или физическое лицо, а также любая общественная или государственная организация, заинтересованные в поддержке проекта.

5.3. Спонсоры имеют право выделять отдельных участников и награждать их специальными призами по согласованию с организаторами мероприятия.

VI. АВТОРСКИЕ ПРАВА

Авторские права на название, методику проведения, фирменный стиль и прочие атрибуты проекта защищены законом и принадлежат проекту «Чистые Игры» cleangames.ru. Использование защищенных авторским правом материалов без согласования с представителями проекта запрещено.

VII. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Региональный координатор проекта «Чистые Игры» по Ивановской области:

Петр Андреевич Высотский

Тел. +7 (915) 837-16-90

e-mail 8371690@gmail.com

Веб-сайт:

<https://cleangames.ru/events/shuya2019>

Группа в соцсети «ВКонтакте»:

https://vk.com/shuya_cleangames