

«СОГЛАСОВАНО»

Директор ООО «Континент»

А.В. Павлов

«09»

09

2019 г.

«СОГЛАСОВАНО»

директор МАУДО ЦДО

И.Н. Долгова

«09»

09

2019 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Председатель комитета образования АБМР

Л.В. Бесшапошникова

«09»

09

2019 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении игр КВН

среди команд общеобразовательных учреждений Балаковского муниципального района Саратовской области

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящим положением регламентируется проведение игр КВН, участниками которых являются обучающиеся общеобразовательных учреждений Балаковского муниципального района (далее – игры КВН).

1.2. Учредители и организаторы игр КВН:

– Комитет образования администрации Балаковского муниципального района Саратовской области;

– Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования» г. Балаково Саратовской области (МАУДО ЦДО):

– ООО «Континент» (директор Павлов Алексей Викторович).

Партнерами игр КВН могут являться организации, оказывающие информационную поддержку и спонсорскую помощь в проведении игр.

1.3. Уполномоченным лицом Оргкомитета является Павлов Алексей Викторович.

Уполномоченное лицо Оргкомитета действует от имени и по поручению Оргкомитета, а также обладает всеми полномочиями по представлению Оргкомитета при взаимодействии с третьими лицами.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГР КВН

2.1. Игры КВН проводятся в целях организации содержательного досуга обучающихся общеобразовательных учреждений Балаковского муниципального района Саратовской области, пропаганды здорового и творческого образа жизни детей и молодежи.

2.2. Задачи игр КВН:

- создание условий для реализации творческого потенциала детей и молодежи;

- повышение культурного и исполнительского уровня детских и молодежных творческих коллективов;

- выявление и поддержка талантливой молодежи; талантливых исполнителей и коллективов, совершенствование их профессионального уровня. создание условий для реализации её творческого потенциала;

- получение опыта позитивного командного взаимодействия старшеклассниками, возможности построения эффективных коммуникаций в обществе сверстников;
- профилактика асоциального поведения в детской и молодёжной среде, борьба с антисоциальными явлениями;
- популяризация и развитие движения КВН среди молодежи на территории Саратовской области;
- предоставление возможности командам реализовать и развивать свой творческий потенциал;
- укрепление творческих и коммуникативных связей между командами, болельщиками, зрителями;
- воспитание преемственности в жанре КВН;
- популяризации здорового образа жизни;
- повышения политической, общественной и социальной активности молодежи;
- развитие интеллекта и общей культуры детей и подростков;
- повышение уровня патриотичности, национального единства и идентичности;
- создание ярких, остроумных, зрелищных праздников для зрителей.

2.3. Для достижения указанных целей и задач Оргкомитет:

- привлекает на добровольных началах заинтересованные предприятия, организации и граждан с целью решения основных задач;
- осуществляет организационную, творческую, техническую и, по возможности, материальную поддержку команд-участниц;
- организует приемы, презентации, корпоративные мероприятия, пресс-конференции, вечера и программы, как для членов команд КВН, так и для всех заинтересованных лиц.

3. УЧАСТНИКИ ИГР КВН

3.1. В играх могут принимать участие команды, сформированные из обучающихся общеобразовательных учреждений Балаковского муниципального района Саратовской области.

3.2. Количественный состав команды не ограничен.

3.3. Контроль за подготовкой команд осуществляют ответственные лица, назначенные руководителем общеобразовательной организации и заявленные в заявке на участие.

3.4. Участники игр КВН обязаны:

- быть примером образцового поведения;
- нести ответственность за поведение болельщиков команды.

3.5. Руководство реализацией программы игр КВН осуществляет Оргкомитет. Оргкомитет игр КВН создается из числа сотрудников МАУДО ЦДО и специалистов организаций, связанных с образовательной и творческой деятельностью. В Оргкомитет игр КВН входит Павлов Алексей Викторович.

3.6. Оргкомитет решает следующие задачи:

- утверждает программу и график проведения этапов игр;
- определяет тему игр и содержание конкурсных заданий;
- проводит мероприятия по формированию позитивного имиджа программы игр через Интернет ресурсы;

- утверждает состав независимого жюри;
- принимает решение о дисквалификации команды и прохождении команды в следующий этап игр при спорных моментах.

4. МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ИГР КВН

4.1. Программа для всех серий игр КВН одинакова. Игры носят соревновательный характер.

4.2. Отборочные игры приравниваются к 1/8 финала. В 1/8 принимают участие команды общеобразовательных учреждений, подавшие заявку, оформленную по образцу. В каждой серии участвуют команды, которые определяются жребием из общего числа заявившихся команд. На жеребьевке участников объявляется тема будущей игры и конкурсные испытания. По итогам игры 1/8 финала жюри осуществляет отбор команд, набравших наибольшее количество баллов, для участия в 1/4 игр КВН и формирует график игр.

4.3. Промежуточными этапами игр считается 1/4 и 1/2 финала. В промежуточных этапах программа конкурсных заданий и система отбора команд аналогична 1/8 финала. В полуфинале и финале участвуют команды, набравшие наибольшее количество баллов соответственно в 1/4 и полуфинальной игре.

4.4. В финале игр КВН принимают участие команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам полуфинальных игр. Количество команд в финале определяется оргкомитетом и членами жюри. Команда, набравшая наибольшее количество баллов по оценкам жюри в финале, становится Чемпионом города игр КВН. Чемпионы имеют право не принимать участие в играх будущего сезона.

4.5. Порядок выступления команд определяется уполномоченным Оргкомитетом лицом на жеребьевке. Время и место проведения жеребьевки определяется уполномоченным Оргкомитетом лицом.

После проведения редакции уполномоченное Оргкомитетом лицо по ходатайству редактора может самостоятельно изменить порядок выступления команд. О своем решении об изменении порядка выступления команд уполномоченное Оргкомитетом лицо извещает команды не позднее 1 (одного) часа до начала игры.

4.6. В ходе генерального прогона за день до игры (либо в день игры) команда обязана продемонстрировать своё выступление в виде, максимально приближенном к окончательному, с использованием полного реквизита. Представители остальных команд имеют право присутствовать в это время в зале и обращать внимание редакторов на факты заимствования материала, если таковые будут ими замечены. Подобное обращение необходимо снабжать подробным описанием первоисточника шутки (какая команда, в какой лиге, на каком мероприятии использовала этот материал) и ссылкой на соответствующий сайт, если таковой имеется. Не приветствуется безосновательное обвинение соперников в заимствовании материала, при повторных случаях возможны штрафные санкции в отношении таких команд.

4.7. По совместному решению жюри и уполномоченного Оргкомитетом лицом в исключительном случае в следующий этап может быть допущена проигравшая команда(ы).

5. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ КОМАНД

5.1. Команда имеет право на репетиции.

5.2. Команда обязана использовать время для репетиции, при неявке команды на репетицию другое время оргкомитетом игр не предоставляется. Продолжительность репетиционного времени определяется организаторами в зависимости от количества команд, но не менее 10 минут на репетицию каждого конкурса игры. Каждой команде выделяется 15 минут дополнительного репетиционного времени для показа своего выступления редакторской группе. Если команда отказывается от просмотра своего выступления редакторской группой, она не допускается на игру.

5.3. Представители других команд, участвующих в играх, не могут присутствовать в зале при репетициях других команд.

5.4. Все репетиции проводятся со звукоусиливающей аппаратурой.

5.5. Организаторы вправе дисквалифицировать команду на любом этапе игр за некорректное поведение по отношению к членам других команд, организаторам, членам жюри или зрителям, а также за высказывания, несовместимые с этикой публичного выступления.

5.6. Команды-участницы обязаны:

- бережно относиться к оборудованию репетиционных, игровых залов и помещений, предоставляемых Оргкомитетом, а в случае порчи, загрязнения или поломки немедленно возмещать ущерб;

- информировать Оргкомитет о любых других мероприятиях, в которых команда принимает участие параллельно с мероприятиями, проводимыми Оргкомитетом, как только было принято решение об участии в таковых;

- при участии в мероприятиях не под эгидой Оргкомитета, инициированных самой командой или другой организацией, команда обязуется вести информационную поддержку игр КВН организованных Оргкомитетом. Информационная поддержка подразумевает под собой:

- многочисленные устные объявления об участии в играх КВН во время мероприятия;

- предоставление Оргкомитету отчёта в виде репортажа о прошедшем мероприятии;

- строго соблюдать временной регламент конкурсов;

- во время игры не допускать некорректных выпадов по отношению к командам-соперницам и их болельщикам;

- по окончании игры сдавать гримёрки в том же виде, в каком они были приняты, ответственному администратору;

- заботиться о своевременном вывозе своих декораций и реквизита по окончании мероприятия.

5.7. Возможность использования командой-участницей при выступлении: сертифицированных спецэффектов; использование дополнительного светового, звукового и визуального оборудования; объемных элементов реквизита; занавеса; элементов реквизита устанавливаемых в зрительном зале или холле концертного зала производится за счет команды-участницы соответствующими специалистами с обязательным согласованием с Оргкомитетом.

Не допускается при выступлении использование элементов выступления, реквизита и оборудования не соответствующего нормам, предъявляемым действующим законодательством РФ к данным элементам выступления, реквизиту и оборудованию.

5.8. Командам КВН запрещается использовать в своих выступлениях:

- шуток, опубликованных в СМИ и на официальных сайтах КВН;
- шуток с «черной тематикой» (секс, наркотики, расизм, экстремизм);
- шуток, унижающих честь и достоинство человека;
- «жестких» шуток в отношении команд соперников;
- ненормативной лексики.

5.9. Команда, в чьем сценарии будут выявлены материалы, опубликованные где-то ранее (газеты, интернет, телевидение, произнесённые со сцены), наказывается штрафными баллами или дисквалифицируется, в зависимости от степени нарушения данного пункта Положения.

Заимствованный материал должен быть обработан, изменен соответственно критериям, указанным в 5.8. настоящего положения.

6. ПОДДЕРЖКА КОМАНД

6.1. Каждая команда имеет право обеспечить себе состав болельщиков.

6.2. Допускается и приветствуется привлечение командами спонсоров.

7. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ИГР

7.1. Цикл игр КВН начинается с ноября 2019 г.

7.2. Следующие этапы определяются организаторами в зависимости от количества команд, прошедших в следующий тур. Конкретное место и время проведения игр будет сообщено командам после согласования в оргкомитете.

7.3. Финальная игра состоится в апреле – мае 2020 г.

7.4. Организаторы оставляют за собой право корректировки графика и сроков проведения игр с обязательным информированием участников.

8. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

8.1. Победители игр награждаются почетными дипломами, медалями и кубками.

8.2. Призовой фонд игр формируется партнерами игр.

9. ЖЮРИ ИГР КВН

9.1. Персональный состав жюри определяется организаторами игр КВН. В состав жюри могут входить опытные представители КВН – Саратовской области, представители общественности, творческой интеллигенции, средств массовой информации, молодежных организаций, а также представители организаторов игр.

9.2. Члены жюри должны определить: команду-победительницу (команды, прошедшие в следующий тур).

9.3. Жюри по согласованию с организаторами вправе дополнительно определить различные номинации (мистер и мисс КВН), а также принять решение о присуждении приза зрительских симпатий.

9.4. Критерии оценки команды:

- юмор;
- оригинальность;
- творческий подход;
- раскрытие темы;

- артистичность, сценическую культуру и мастерство исполнения;
- музыкальность;
- актуальность юмора;
- уровень культурных ценностей;
- интеллектуальность;
- яркость и эмоциональность подачи материала;
- разнообразие выразительных средств;
- фантазия, находчивость;
- импровизация;
- зрелищность;
- соответствие содержания выступлений возрастным особенностям и интересам участников команды;
- использование костюмов, реквизита, элементов оформления, сертифицированных спецэффектов и организация группы поддержки;
- стиль.

9.5. Жюри вправе снижать оценку (по личному своему усмотрению) за:

- использование чужого материала (интернет, ТВ, журналы, газеты и т.д.);
- использование ненормативной лексики на сцене;
- превышение установленного времени выступления команды в конкурсе.

9.6. Решения жюри являются окончательными и пересмотру не подлежат.

Исключением является выявленные математические ошибки при подсчете баллов.

9.7. Штрафные санкции:

9.7.1. Для повышения игровой и творческой дисциплины существует система предупреждений и «штрафных баллов», которые могут быть вынесены команде Оргкомитетом. За невыполнение одного из подпунктов настоящего Положения команда наказывается:

- предупреждением;
- штрафными баллами (в этом случае команда вступает в следующую игру сезона с отрицательным счётом);
- дисквалификацией;
- отстранением от всех мероприятий.

9.7.2. Отказ от игры, а также грубое нарушение Положения влекут за собой безусловную дисквалификацию команды. Дисквалифицированная команда теряет все права, предоставляемые Оргкомитетом.

9.7.3. Команды, чьи болельщики будут замечены в некорректном поведении по отношению к другим командам, ведущему или судьям, получают 0,5 штрафных балла.

9.7.4. Команды, участники которых будут замечены в нарушении общественного порядка, предусмотренного административным или уголовным Кодексом Российской Федерации, незамедлительно отстраняются от участия во всех мероприятиях Оргкомитета.

10. РЕДАКТОРСКАЯ ГРУППА (РЕДАКТУРА)

10.1. В состав редакторской группы входят:

- уполномоченное лицо Оргкомитета Павлов Алексей Викторович, либо его доверенные лица из числа опытных представителей КВН Саратовской области (которые не входят в состав жюри игры, где участвует редактируемая команда);
- ответственные заместители руководителей общеобразовательных учреждений, назначенные руководителем общеобразовательной организации;
- сотрудники МАУДО ЦДО

10.2. Редакторская группа осуществляет контроль качества и содержания выступлений команд, проводит просмотр материала и допуск команд к играм, при необходимости консультирует команды по вопросам режиссуры и актерского мастерства.

Редактура решает следующие задачи:

- повышение творческого, качественного уровня выступления участников конкурса;
- стимулирование авторского подхода к выступлению;
- помощь коллективам в постановке выступления.

10.3. Посещение редакции является обязательным.

10.4. Время редакции для каждого коллектива оговаривается заранее с уполномоченным лицом Оргкомитета. После утверждения расписания редакции перенос установленного времени не допускается.

Опоздание участников на редактуру свыше пятнадцати минут, классифицируется как её не приход.

10.5. Редакторская группа составляет, согласовывает с командами и утверждает порядок и график подготовки к мероприятиям.

10.6. Редакторская группа осуществляет контроль исполнения командами следующих обязанностей:

- соблюдать требования настоящего Положения и дополнительных документов Оргкомитета;
- своевременно прибывать на редакторские просмотры, репетиции и игры;
- строго соблюдать лимит времени конкурсов, указанных в задании. По решению редакторов продолжительность выступления каждой команды в каждом конкретном случае может претерпевать небольшие изменения по сравнению с рекомендуемой;
- не использовать материалы, авторство которых не принадлежит данной команде. Вопрос о принадлежности авторства материала той или иной команде находится в исключительной компетенции редакторов;
- за 5 дней до игры сценарий должен быть показан «на ногах», за день до игры (либо в день игры) проводится генеральная репетиция, на всех этапах сценарий подвергается редактированию;
- исполнять все требования редакторов по содержанию выступления и принимать к вниманию те из них, которые носят характер рекомендаций;

К командам, не выполняющим требования редакторской группы (не предоставлен сценарий, не придерживаются поправок и т. д.), могут быть приняты меры дисциплинарного воздействия на усмотрение редакторов, от снятия баллов до дисквалификации до игры, в ходе игры или по её итогам.

10.7. Если редакторы обнаруживают факт использования материала другой команды после игры, уличенная в этом команда может быть дисквалифицирована либо допущена к участию в следующей игре со штрафными санкциями на усмотрение редакторов. Материал считается принадлежащим другой команде, если он был защищен ранее на сайтах лиг КВН (как официальных, так и неофициальных) командой, состав которой значительно отличается от играющей в настоящей Лиге. Определение степени отличия состава находится в компетенции редакторов лиги.

11. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ ИГР КВН 2019-2020 учебного года

11.1. Любой конкурс должен представлять из себя лаконичное и желательно яркое выступление. Чтобы игра не выглядела сумбурной, выступление обычно состоит из 3 частей, которые рекомендуется соблюдать:

- эффектный выход – это могут быть оригинальные костюмы, яркий танцевальный номер, песня или что-то уж совсем неожиданное: акробатический номер, неожиданный световой эффект и т.п. После этого следует немедленно перейти ко второму этапу - непосредственно приветствию, в котором раскрывается имидж команды.

- непосредственно конкурс – это основная часть. Здесь должно прозвучать максимальное количество шуток. Коротко и ясно, посредством шуток, необходимо представить индивидуальность своей команды, объяснить, зачем вы вышли на эту сцену. Обычно команда, появившись на сцене, начинает непринужденный разговор между собой, ненавязчиво обыгрывая свой имидж и собственно тему конкурса. Очень важно сделать все это как можно короче и как можно ярче, ведь время у конкурса ограничено. Шутки должны быть связаны между собой, тогда выступление будет оценено большим количеством баллов. В конце рекомендуется подать самую лучшую, искрометную шутку и незаметно перейти к завершению.

- логическое завершение – здесь уместно сказать лишь одну фразу, которая и завершит конкурс, но фраза эта должна быть очень (рекомендуется) неожиданной глубокомысленной. Рекомендуется завершить выступление можно финальной песней, танцем или отбивкой - энергичной, веселой, достаточно короткой и смешной.

Данные рекомендации касаются основных конкурсов (Приветствие. Домашнее задание, Музыкальное домашнее задание).

К коротким конкурсам типа СТЕМ, БРИЗ, музыкальный конкурс, конкурс одно песни, попури в основном обыгрывается простая игровая ситуация, понятная и близкая всем зрителям. Это - своеобразные постановки, состоящие из вступления, основной части, шуток, финальной мысли. Вместо финальной мысли можно придумать смешной уход или уйти, сказав последнюю репризу, которая логически завершит конкурс.

Очень важно донести до зрителя ваше творчество, поэтому непосредственным исполнителям нужно работать над дикцией, голосом, а также учитывать особенности работы с микрофонами.

Выступления должны быть добрыми.

В случае пародирования конкретного лица (группы лиц) ни в коем случае нельзя обижать пародируемое лицо, указывая на его физические недостатки или задевая стороны его личной жизни.

11.2. Приветствие (Визитка) лимит времени: 7-10 минут

Этот конкурс обычно играется в начале игры. В нём участники команды представляют себя и свою команду. Приветствие состоит в основном из текстовых шуток и миниатюр. Классическое приветствие – это «линейка» (5-8 человек на авансцене лицом к залу) и одинаковые костюмы. В приветствии сюжет необязателен, здесь главное — захватить зрителя, ошеломить шутками и не дать прийти в себя. Цели приветствия заключаются в том, чтобы: во-первых, раскрыть имидж команды, а во-вторых, создать благоприятную атмосферу для зрителей и жюри.

11.3. Разминка

Конкурс, в котором команды за тридцать секунд должны придумать смешной ответ на вопросы, которые задаются другими командами, залом, жюри и/или ведущим. Целью разминки для жюри является проверка импровизационных способностей, остроумия команд; а для команд - постоянная работа с текстом, непрерывное оттачивание мастерства. Это достаточно сложный конкурс, к которому надо отнестись с особой серьезностью. Ведь зрители понимают, что придумать шутку на ходу не так уж и легко, поэтому сразу отдают свои симпатии тем, кому это удается. Для того чтобы завоевать победу в конкурсе, важно выполнить два условия: подготовить хороший вопрос сопернику и хороший ответ на него. Гарантией хорошего вопроса будет выполнение следующих правил: вопрос должен быть коротким, понятным, смешным или подразумевать смешной ответ. На этот вопрос вы сами должны иметь два ответа, ведь основной ответ соперник может угадать. На этот случай у вас будет заготовлен второй вариант. Иногда разминка проходит в форме «подарочного» конкурса, то есть команде соперника предлагается подарок в виде предмета (предметов), который нужно прокомментировать (сделать рекламу, объяснить, почему этот предмет оказался на сцене, и т.д.). К этому тоже надо быть готовым.

11.4. ШТЭМ (Школьный театр эстрадной миниатюры) лимит времени: 5-7 минут

Основной принцип конкурса - на сцене должно быть одновременно не более трёх КВНщиков. Данное правило носит рекомендательный характер и приветствуется Лигой необязательным.

11.5. БРИЗ (Бюро рационализации и изобретений) лимит времени: 4-5 минут

Короткий литературный конкурс, в котором командам нужно представить какое-то изобретение или явление.

11.6. Музыкальный конкурс лимит времени: 5-7 минут

Конкурс, в котором внимание уделяется музыкальным номерам - песням, танцам или игре на инструментах. Форма выступления может быть любая: мюзикл, оперетта; шутки, перемежающиеся с музыкой и конферансом; рок-опера; традиционный концерт; мини-спектакль; хит-парад; дискотека, написания на известную мелодию совершенно другого, смешного текста, не имеющего никакого отношения к первоначальному варианту, можно создавать пародийные или комические хореографические номера и т.п. Позаботиться о качественном звучании музыки и обязательно проконсультируйтесь с директором по техническому сопровождению Лиги!

11.7. Биатлон

Участники команд «стреляют» шутками, а жюри после каждого круга снимает с дистанции менее понравившуюся команду. Победитель получает 1 балл, а в случае

ничьей - 0,9 баллов каждому из финалистов конкурса (по решению жюри в исключительных случаях в случае ничьей каждому из финалистов конкурса может быть поставлено по 1 баллу).

11.8. Конкурс новостей лимит времени: 3-5 минут

Похож на БРИЗ, но выглядит как шуточный выпуск новостей. Как и в «разминке» и на «биатлоне», на сцене в этом конкурсе стоят все играющие команды.

11.9. Домашнее задание лимит времени: 7-10 минут

Длинный конкурс, играется в конце игры. Состоит конкурс в основном из текстовых шуток и сценических постановок и миниатюр. В домашнем задании уделяется большое внимание теме игры. Домашнее задание в основном имеет единый сюжет, но состоит из шуток-реприз. Чаще всего выбираются такие формы: пародия на сериал, популярное теле-шоу, сказка, мини-спектакль, обыгрывание известных театральных сюжетов, пьеса по собственному сценарию. В этом конкурсе проявляются и оцениваются актерские способности членов команды, постановка спектакля. Конкурс «Домашнее задание» отличается от музыкального конкурса тем, что представляет собой логически выстроенный спектакль, имеющий определенную идею и содержание. Композиция конкурса может быть следующей: введение; завязка сюжета; развитие сюжетной линии; кульминация; развязка. В финале конкурса можно даже сделать какой-нибудь философский вывод, но это действительно должен быть вывод из вашего выступления. Нередко данный конкурс завершается медленной спокойной финальной песней. В данном конкурсе приветствуются разнообразные дополнительные средства: световые и звуковые эффекты, декорации, маски, костюмы и т.п.

11.10. Музыкальный финал (Музыкальное домашнее задание) лимит времени: 5-7 минут

Конкурс, который является конкурсом финальной песни, в нём командам нужно написать красивую и смешную финальную песню. Позаботиться о качественном звучании музыки и обязательно проконсультируйтесь с директором по техническому сопровождению Лиги!

11.11. Фристайл лимит времени: 4-6 минут

Свободный конкурс, в котором командам разрешается играть в любом стиле и показывать любые номера.

11.12. Киноконкурс лимит времени: 4-5 минут

Конкурс, в котором нужно снять клип.

11.13. Конкурс капитанов лимит времени: 3-5 минут

Индивидуальный конкурс для капитанов соревнующихся команд. Конкурс капитанов проводится для того, чтобы выявить личные качества капитана: актерское мастерство, чувство юмора, умение быстро ориентироваться в сложной ситуации, мгновенно реагировать на шутки, умение полно раскрывать тему. Этот конкурс заключается в том, что каждый капитан готовит сообщение на заданную тему. После выступления соперник задает вопросы, на которые необходимо отвечать немедленно. Иногда в капитанском конкурсе обыгрывается какой-то определенный предмет или шутка. Кроме того, капитаны могут обмениваться вопросами. Одним словом, капитанский конкурс — это очень ответственное задание, требующее от капитана крайне тщательной подготовки. Капитан стремится ответить на все вопросы как можно быстрее

и остроумнее. Таким образом, он тренирует свой мозг, свою реакцию, отрабатывает умение быстро и оригинально ориентироваться в ситуации.

11.14. Конкурс одной песни лимит времени: 4-6 минут

Музыкальный конкурс, в котором командам разрешается использовать только одну мелодию.

11.15. Озвучка (Оскар) лимит времени: 4-6 минут

Конкурс, в котором нужно озвучить фрагмент видео или фоторяд.

11.16. Триатлон

Участники команд играют разминку, после того как команды прошли круг жюри снимает с конкурса одну команду, далее команды «стреляют» шутками, а жюри после каждого круга снимает с дистанции менее понравившуюся команду. Победитель получает 1 балл, а в случае ничьей — 0,9 баллов каждому из финалистов конкурса (по решению жюри в исключительных случаях в случае ничьей каждому из финалистов конкурса может быть поставлено по 1 баллу).

11.17. Полезные советы лимит времени: 3-4 минут

Конкурс при котором часть команды из 2-3 человек выстраиваются к классическую «линейку» и дают полезные советы на представленную тему конкурса.

11.18. Попурри лимит времени: 4-6 минут

Конкурс представляет из себя хит-парад музыкальных или текстовых шуток, либо сценическое обыгрывание хит-парада музыкального ряда. При создании попури следите за тем, чтобы все строчки полученной композиции были логически и смешно связаны друг с другом. Это требует особенно тщательной подготовки, ведь данный прием не раз использовался на сцене, и для того, чтобы его оценили по достоинству, следует придумать что-то поистине эксклюзивное.

12. ПРОЧЕЕ

12.1. Решение вопроса о размещении баннеров спонсоров серии игр КВН или отдельной команды в зале и на сцене во время игр КВН осуществляется по отдельному согласованию с организаторами КВН.

12.2. Вход на серии игр КВН осуществляется по билетам, распространяемых партнерами игр.

12.3. Срок приема заявок: с 01 по 10 октября 2019 года.

Заявки, оформленные по образцу в печатном виде принимаются по адресу ул. Титова, 25 а, кабинет № 11 или отправляются на адрес электронной почты cdobal15@mail.ru

Заявка должна содержать в себе следующие сведения:

- наименование команды;
- электронный почтовый ящик команды;
- контактный номер телефона руководителя команды (директора, капитана либо иного лица, решающего организационные вопросы и берущего на себя ответственность на уведомление членов команды) (желательно чтобы телефонный аппарат, работающий с представленным номером телефона имел доступ к сети Интернет и имел регистрацию с сервисе Viber и WhatsApp);

- список членов команды с указанием: фамилии, имени и отчества каждого члена команды; возраста каждого члена команды; наименование образовательного учреждения в котором(ых) проходят обучение члены команды;

- фамилия, имя и отчество руководителя команды (директора, капитана либо иного лица, решающего организационные вопросы и берущего на себя ответственность на уведомление членов команды);

- фамилия, имя и отчество руководителя(ей) образовательного учреждения в котором(ых) проходят обучение члены команды.

По вопросам обращаться в МАУДО ЦДО: тел. 8 (845 3) 44-41-78, Фомина Анастасия Андреевна – зам. директора по УМР МАУДО ЦДО г. Балаково

ПРИЛОЖЕНИЕ
Форма заявки на участие в играх КВН
среди команд общеобразовательных учреждений БМР

*Заявка оформляется на фирменном бланке образовательного учреждения
за подписью должностного лица*

**ЗАЯВКА
НА УЧАСТИЕ В ИГРАХ КВН
команды _____
(название команды)
среди команд общеобразовательных учреждений
Балаковского муниципального района**

№ п/п	ФИ участника команды	Класс	Год рождения

К участию в играх допущено: _____ человек.
(количество)

Капитан команды: *ФИО (полностью), контактный телефон*

Руководитель команды: *ФИО (полностью), контактный телефон*

Все участники по мерам безопасности проинструктированы.

С Положением о проведении игр КВН среди команд общеобразовательных учреждений Балаковского муниципального района Саратовской области ознакомлены.

В состав редакторской группы по команде МАОУ СОШ _____ назначается заместитель руководителя МАОУ СОШ №

(контактный тел для уведомления о времени редакции)

Подпись руководителя образовательного учреждения