**Положение**

**о проведении городского молодежного социального квеста #PROдобро.**

**1.  Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения городского молодежного социального квеста #PROдобро (далее Квест) и условия участия в нём.

1.2. Организаторы Квеста – ГБПОУ «Сахалинский техникум сервиса» (Волонтерский отряд «Лига ДОБРА»).

1.3. Квест – интерактивная игра на время, в которой команды проходят по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки.

1.4. Основные понятия, используемые в Квест-игре:

1.4.1. Игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате нашел его решение получил оценку от ответственного за станцию.

1.4.2. Команда – объединение нескольких участников.

1.4.3. Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.

1.4.4. Руководитель команды – совершеннолетний представитель учебного заведения.

1.4.5. Задание – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки и действия, которое необходимо выполнить.

1.4.6. Конечный результат игры – последовательность из правильных ответов.

1.4.7. Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всего Квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Квеста. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квеста Организатором.

**2. Цель и задачи Квеста**

2.1. Цель Квеста – популяризация добровольческого движения в молодежной среде.

2.2. Задачи Квеста:

- расширение знаний молодёжи о добровольчестве

- привлечение молодежи к теме волонтерства

- воспитание уважительного отношения

- развитие навыков эффективного взаимодействия с коллективом;

- формирование положительного отношения к добровольческому движению;

- развитие физических качеств подростков ловкость, меткость, скорость, точность выполнения движений;

- способствовать развитию личностных качеств подростков, ответственности, коммуникабельности.

**3. Участники Квеста.**

3.1. Участие в Квесте могут принять команды из молодых людей в возрасте от 14 до 20 лет.

3.2. Количество участников в команде не должно превышать 7 человек, включая капитана.

3.3. Для участия в Квесте необходимо зарегистрировать команду в период до [18 сентября](https://pandia.ru/text/category/11_iyunya/) 2020 г. до 12:00, подав заявку (Приложение 1) по адресу: [volontery.65@yandex.ru](mailto:volontery.65@yandex.ru) с пометкой «Квест».

Прием заявок до 12:00 18 сентября 2020.

**4. Условия участия в Квесте.**

4.1. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста, а организаторы создают все условия для минимизации рисков.

4.2. Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным Положением.

4.3. Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры.

4.4. Команда обязана иметь хотя бы один мобильный телефон для связи с координатором.

4.5. О своем решении выйти из игры команда должна сообщить координатору.

**5. Порядок проведения Квеста**

5.1. Квест проводится 19 сентября 2020 года в городе Южно-Сахалинск. Время старта Квеста - 12:00. Место старта – Городском парке культуры и отдыха имени Ю.Гагарина (на площадке у фонтана).

5.2. Каждая команда проходит маршрут, состоящий из 10 основных этапов, каждый из которых подразумевает решение головоломки, связанной с историческими, культурными, научными и иными фактами о волонтерстве. Этапы обозначены в маршрутной документации, выданной команде.

5.3. На игровой точке команду в полном составе встречает Агент – волонтер Квеста, выполняющий роль ведущего на игровой точке – и предлагает выполнить задание, после выполнения которого или по истечении определенного времени команда получает заработанное количество баллов (в случае невыполнения задания команда получает 0 баллов). Время на решение каждого этапа не более 10 минут. После получения оценки команда сообщает его координатору команды.

5.4. Все выполненные задания и полученные баллы выставляются Агентами в маршрутном листе команды. Время, затраченное на дорогу, не подлежит учёту при подведении итогов игры.

5.5. Подведение итогов Квеста состоится 19 [сентября](https://pandia.ru/text/category/iyunmz_2015_g_/) 2020 года в 15:30. Победителем считается команда, выполнившая максимум заданий за наименьшее время и с наибольшими баллами.

5.6. Победители Квеста награждаются сувенирами и дипломами с указанием мест. Участники награждаются памятными грамотами за участие.

**6. Дополнительные условия.**

6.1. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в программу и условия проведения Квеста, а также в отдельные задания и условия их проведения с обязательным уведомлением участников.

6.2. В случае несогласия с выставленными баллами по итогам выполнения заданий, капитан команды может подать протест в письменном виде Организаторам Квеста в течение часа с момента окончания Квеста. Данный протест будет рассмотрен Организаторами во время подведения итогов Квеста, с принятием соответствующего решения.

**7. Контактные лица.**

Дополнительная информация по телефону: +7 962 120 2888 (Елена Александровна)

Instgram.com/volonter.65

e-mail: [volontery.65@yandex.ru](mailto:volontery.65@yandex.ru)