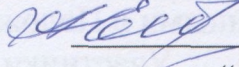


УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
ГБУК «Псковская областная универсальная
научная библиотека им. В. Я. Курбатова»
 Л. О. Егорова
«12» мая 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении литературной игры «Кто? Что? Когда?»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение регламентирует цели, задачи, условия и порядок организации и проведения литературной игры «Кто? Что? Когда?» (далее Игра), критерии отбора победителей и действует до завершения сезонных мероприятий.

1.2. Игра проводится Региональным центром чтения ГБУК «Псковская областная универсальная научная библиотека имени В.Я. Курбатова» (далее Организатор).

1.3. Участник может обращаться за консультациями и разъяснениями по вопросам, связанным с участием в Игре, к Организатору.

1.4. Информационная поддержка Игры:

- сайт ГБУК «Псковская областная универсальная научная библиотека им. В. Я. Курбатова»: <http://pskovlib.ru/>;
- группа в социальных сетях ГБУК «Псковская областная универсальная научная библиотека им. В. Я. Курбатова»: <https://vk.com/biblioplace>.

2. Цели и задачи Игры

2.1. Цели Игры: обобщить и закрепить знания по литературе, повысить читательский интерес и развить интеллектуально-творческие способности участников.

2.2. Задачи Игры:

- игра способствует воспитанию культуры чтения, развитию логического мышления, памяти и навыков командного взаимодействия в игровой форме;
- создание интеллектуальной площадки: организация пространства для знакомства и регулярного взаимодействия молодых литературоведов, писателей, критиков и любителей чтения;
- создание игрового контента, который может быть масштабирован и/или использован для других проектов региона.

3. Участники Игры

3.1. К участию в Игре в команду знатоков допускаются граждане Российской Федерации в возрасте от 18 до 35 лет, проживающие на

территории города Пскова и Псковской области; в команду экспертов допускаются граждане Российской Федерации в возрасте от 18 лет, проживающие на территории города Пскова и Псковской области.

3.2. Участники Игры соглашаются с правилами его проведения, изложенными в Положении.

3.3. Участники, подавшие заявку на участие в Игре, тем самым подтверждают свое согласие на обработку своих персональных данных Организатором Игры в объеме, необходимом для подведения итогов Игры и публикации его результатов в открытых источниках (Приложение №2).

3.4. Организаторы оставляют за собой право отклонить заявку участника без объяснения причин.

4. Сроки проведения

4.1. Май 2026 года – февраль 2027 года.

5. Правила Игры

5.1. Правила Игры регламентированы в Приложении №1 к Положению и включают следующую информацию:

- участники;
- сектора на игровом столе;
- помощь Клуба;
- наказание за подсказку;
- сроки проведения.

6. Призы

6.1. В конце каждой Игры ответственный за призовой фонд определяет лучшего знатока среди победившей команды. Лучший знаток награждается сувениром «Хрустальное перо».

6.2. По итогам Игр (май 2026 – февраль 2027 года) ответственный за призовой фонд определяет лучшего знатока среди победившей команды. Лучший знаток награждается сувениром «Хрустальный кот».

7. Контакты Организатора Игры

7.1. Организатором Игры является Региональный центр чтения ГБУК «Псковская областная универсальная научная библиотека имени В.Я. Курбатова».

Адрес: г. Псков, ул. Профсоюзная, д. 2 (1 этаж)

Координатор: Ефимова Наталья, специалист Регионального центра чтения, эл. почта: efimova@pskovlib.ru

Тел.: +7(8112) 72-84-03 (доб. 103/129)

Правила литературной игры «Кто? Что? Когда?» на 2026 – 2027 год

1. Участники

1.1. В Игре принимают участие две команды - «Команда знатоков-экспертов» (далее - эксперты) и «Команда знатоков - игроков» (далее - знатоки), ведущий Игры, члены Клуба Игры (Помощь Клуба).

1.2. Ответственный за призовой фонд.

1.3. Эксперты задают вопросы знатокам, а знатоки за 1 минуту должны найти ответ на поставленный вопрос.

- Если знатоки правильно отвечают на вопрос, они зарабатывают очко.

- Если знатоки неправильно отвечают на вопрос, очко получают эксперты.

- Правильность ответа определяет ведущий Игры.

- Знатоки имеют право отвечать на вопрос без минуты обсуждения.

Если этот ответ будет признан правильным, то знатоки получают дополнительную минуту на обсуждение, которую смогут использовать при поиске правильного ответа на один из вопросов данной Игры (в том числе в секторе «Блиц»).*

1.4. Игра идет до 6 очков.

1.5. Победителем игры становится команда, набравшая 6 очков.

2. Сектора на игровом столе

2.1. Игровой стол разделён на 12 секторов. В 12 секторах находятся конверты с вопросами от экспертов. Какой вопрос будет задан знатокам, определяет стрелка волчка. Если стрелка указывает на сектор, который уже играл, знатокам задаётся вопрос из следующего по часовой стрелке сектора.

2.2. Один из секторов на игровом столе может оказаться сектором «Блиц». В секторе «Блиц» играют три вопроса от экспертов. Знатокам даётся по 20 секунд для ответа на каждый из них. Если на один из вопросов даётся неправильный ответ, раунд считается проигранным. Для того, чтобы выиграть сектор «Блиц», необходимо правильно ответить на все три вопроса подряд.**

3. Помощь Клуба

3.1. Один раз за игру команда может взять Помощь Клуба. Капитан может попросить Помощь Клуба только в том случае, если команда уступает в счёте экспертам.

3.2. Клуб имеет 20 секунд на высказывание и обоснование своих версий. По истечении этого времени команда обязана дать ответ.

3.3. Любой знаток, присутствующий в зале, может предложить капитану взять Помощь Клуба, но только после окончания минуты на обсуждение: если это произойдет раньше, такое действие будет приравнено к подсказке. Окончательное решение в этой ситуации принимает капитан играющей команды.

3.4. Помощь Клуба не распространяется на сектор «Блиц» и на «Решающий раунд».

4. Наказание за подсказку

4.1. Подсказку может зафиксировать ведущий игры.

4.2. Попытки жестами или аплодисментами дать понять, правильный или неправильный ответ дал знаток, ещё до того, как ведущий озвучил правильный ответ, также приравниваются к подсказке.

4.3. Если подсказка зафиксирована, играющая команда знатоков в этом раунде может быть лишена права ответа на вопрос, и очко будет присуждено экспертам.

5. Сроки проведения

5.1. Период Игр: май 2026 года – февраль 2027 года.

6. Дополнительная информация

1. по ходу Игр правила могут изменяться, дополняться и корректироваться
2. *В сезоне 2026 года дополнительную минуту знатоки могут использовать как в текущей, так и в следующих играх.
3. **В сезоне 2026 года в случае выпадения сектора «Блиц» за игровым столом остаются только три игрока главной тройки.

СОГЛАСИЕ на обработку персональных данных

Я, _____,
(Ф.И.О.)

(далее – «Субъект»), даю свое согласие ГБУК «ПОУНБ им. В.Я. Курбатова» на участие в литературной игре «Кто? Что? Когда?» (2026-2027 гг.) на условиях, указанных в Правилах (Далее Игра).

В соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27 июля 2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных» выражаю согласие на обработку организаторами Конкурса и привлеченными ими третьими лицами моих персональных данных, представленных мной в составе заявки на участие в Игре.

Обработка персональных данных Субъекта осуществляется в целях содействия проведению конкурса, получения результатов игры. Подтверждаю свое согласие на фото и видеосъемку, в т.ч. согласен на любое использование (в том числе опубликование, воспроизведение, распространение) своего изображения, а также на показ в телевизионном эфире, в сети Интернет, без дополнительных выплат.

Перечень персональных данных, передаваемых на обработку:
- фамилия, имя, отчество / дата рождения.

Субъект дает согласие на обработку своих персональных данных, то есть совершение, в том числе, следующих действий: сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, уничтожение персональных данных, при этом общее описание вышеуказанных способов обработки данных приведено в Федеральном законе от 27.07.2006 № 152-ФЗ, а также на передачу такой информации третьим лицам в случаях, установленных законодательством Российской Федерации.

Настоящее согласие действует до достижения целей обработки персональных данных.

Настоящее согласие может быть отозвано Субъектом в любой момент по соглашению сторон. В случае неправомерного использования предоставленных данных согласие отзывается письменным заявлением Субъекта.

Подтверждаю, что ознакомлен (а) с положениями Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», содержание действий по обработке персональных данных, необходимость их выполнения мне понятны.

Участник игры

_____/_____
(фамилия, имя, отчество) (подпись)

«__» _____ 202__ г.