

ROSGRYWKA.
INTELEKTUALNE KASYNÓ RUSOFILÓW /EDYCJA 1/
REGULAMIN GRY REALIZOWAWCZO-JĘZYKOWEJ
W INSTYTUCIE FILOLOGII WSCHODNIOŚLAWIAŃSKIEJ UŚ

W ramach corocznych obchodów Międzynarodowego Dnia Języka Rosyjskiego w Instytucie Filologii Wschodniosłowiańskiej Uniwersytetu Śląskiego, który przypada w dniu 6 czerwca, Koło Naukowe Rusycystów „Rosyjska Ruletka”, działające przy Instytucie Filologii Wschodniosłowiańskiej Uniwersytetu Śląskiego, serdecznie zaprasza studentów IFW UŚ oraz młodzież szkół ponadpodstawowych do udziału w pierwszej edycji gry realizowawczo-językowej *ROSgrywka. Intelktualne kasyno rusofilów*.

CEL GRY

Celem *Gry* jest szerzenie wiedzy o Rosji, o jej historii, kulturze, realiach i języku wśród studentów IFW UŚ oraz młodzieży szkolnej, prezentacja umiejętności językowych uczestników i zdobytej przez nich wiedzy na tematy rosjoznawcze. Organizatorzy stawiają sobie także za cel promocję Uniwersytetu Śląskiego, szczególnie Instytutu Filologii Wschodniosłowiańskiej, a także przybliżenie oferty dydaktycznej skierowanej do potencjalnych kandydatów na studia.

FORMA I ZASADY GRY

FORMUŁA

Rozgrywka prowadzona jest w konwencji telewizyjnego *show*. By zagwarantować sobie i wszystkim obecnym maksimum rozrywki mile widziane eleganckie, wieczorowe stroje.

UCZESTNICY

1. Dwoje prowadzących.
2. Trzy drużyny. Każda drużyna składa się z 5 studentów IFW UŚ. Drużyna wymyśla sobie nazwę i wybiera spośród członków swojego Kapitana.
3. Łoża Ekspertów — trzech wykładowcy IFW UŚ zaproszeni do zabawy przez Organizatorów.
4. Trzej Stoperzy, wskazani przez Organizatorów i czuwający nad przebiegiem licytacji w drużynach.

ZASADY GRY

1. Prowadzący losują kategorię tematyczną pytań za pomocą Koła Fortuny.
2. Każda z drużyn biorących udział w grze otrzymuje pseudowalutę w wysokości tysiąca (1000) PUTINKÓW, z pomocą których licytuje pytania.
3. Drużyna wspólnie obmyśla taktykę licytacji, jednakże prawo do licytowania ma jedynie Kapitan Drużyny. Po wylosowaniu kategorii prowadzący pobierają od każdej z drużyn 100 PUTINKÓW, które stanowią starter licytacji. Kapitanowie Drużyn mogą przebijać licytacje jedynie o 100 PUTINKÓW. Drużyna nie może podbić stawki o całą swoją pulę PUTINKÓW (zabrania się licytacji *va banque*). Każda z drużyn zobowiązana jest wziąć udział w licytacji co najmniej 1 raz w całej rozgrywce.
4. Przed stolikami drużyn znajdują się Stoperzy. Zadaniem Stoperów jest liczenie posiadanych przez daną drużynę PUTINKÓW. Jeśli suma PUTINKÓW licytowanych podczas licytacji przekroczy faktyczny stan konta drużyny, to Stoper sygnalizuje zakończenie licytacji przez daną drużynę.
5. Po wygranej licytacji drużyna wybiera pytanie z wylosowanej wcześniej kategorii podając numer od 1–5.
6. Prowadzący odczytują pytanie.

7. Drużyna ma 1 minutę, aby przeprowadzić naradę. Po upływie regulaminowego czasu Kapitan wskazuje osobę ze swojej drużyny do udzielenia odpowiedzi.

Prawidłowa odpowiedź Drużyny: pozwala zdobyć drużynie **1 punkt z 10** dających zwycięstwo. Drużyna zarabia także **PUTINKI w wysokości puli startowej danej licytacji**, co pozwala uniknąć szybkiego zakończenia licytacji.

Błędna odpowiedź Drużyny: drużyna nie zdobywa punktu oraz traci 100 PUTINKÓW, które przechodzą do wspólnej puli podczas następnej licytacji.

8. Jeśli pytanie okaże się zbyt trudne, drużyna ma prawo dwukrotnie oddać pytanie Ekspertom. Wtedy pytanie, które było skierowane do danej drużyny, zostaje zamienione na trudniejsze, z odrębnej puli pytań (bez kategorii) do Ekspertów.
9. Eksperci mają **minutę** na zastanowienie się nad prawidłową odpowiedzią. Po upływie tego czasu udzielają odpowiedzi.

Prawidłowa odpowiedź Ekspertów: drużyna, która zamieniła pytanie, zdobywa punkt, jednak **nie wygrywa** startowej puli PUTINKÓW danej licytacji.

Błędna odpowiedź Ekspertów: drużyna, która zamieniła pytanie, nie zdobywa punktu, przegrywa wylicytowane wcześniej PUTINKI, które przechodzą do wspólnej puli kolejnej licytacji.

10. Zadaniem Ekspertów jest również uważne śledzenie przebiegu gry oraz rozstrzygnięcie wszelkich wątpliwości w razie jakichkolwiek niejasności lub sporów odnośnie do licytacji, trybu zgłaszania się drużyny do odpowiedzi itd.
11. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 punktów.

LISTA KATEGORII NA KOLE FORTUNY

- | | |
|----------------|---------------------|
| 1. KALAMBURY | 9. HISTORIA |
| 2. USTAWKA | 10. GEOGRAFIA* |
| 3. CO TO? | 11. SZTUKA |
| 4. POLITYKA | 12. TRADYCJE |
| 5. MUZYKA* | 13. WYBIERAJ |
| 6. SPORT | 14. PRZYSŁOWIA |
| 7. FILM | 15. OD PUBLICZNOŚCI |
| 8. LITERATURA* | 16. CELEBRYCI |

Charakterystyka kategorii:

Kalambury — jeden z członków drużyny przedstawia, wyłącznie za pomocą ruchów, gestów, mimiki wylosowane hasło (osoba, przedmiot, powiedzenie). Zadaniem drużyny jest odgadnięcie pokazywanego słowa lub wyrażenia. Przedstawiciel drużyny ma minutę na pokazanie hasła. Po upływie czasu — drużyna udziela odpowiedzi.

Ustawka — kategoria bez licytacji. Po wylosowaniu na Kole Fortuny tej Kategorii Kapitanowie wybierają przedstawicieli drużyn. Zadaniem wybranych osób jest wyłonienie jednej spośród 5 kategorii: polityka, sport, film, historia, sztuka (wybór następuje drogą eliminacji kolejnych kategorii aż do momentu pozostania ostatniej), a następnie zgłoszenie się do odpowiedzi metodą „kto pierwszy, ten lepszy” przy użyciu przycisku sygnalizacyjnego. Za poprawną odpowiedź zwycięska drużyna otrzymuje

punkt.

Co to? — zadaniem drużyny jest odgadnięcie nazwy tajemniczego przedmiotu.

Wybieraj — po wylosowaniu tej Kategorii drużyna dostaje szansę, by wybrać dowolną, najbardziej odpowiadającą jej kategorię znajdującą się na Kole Fortuny.

Od Publiczności — drużyna udziela odpowiedzi na pytanie przygotowane przez publiczność. Pytanie od publiczności losują Prowadzący.

Kategoria z gwiazdką — na Kole Fortuny znajdują się 3 kategorie oznaczone gwiazdką: MUZYKA*, LITERATURA*, GEOGRAFIA*. Jeśli drużyna udzieli poprawnej odpowiedzi na pytanie z jednej z powyższych kategorii, może poprosić o odczytanie kolejnego pytania bez konieczności licytacji.

Poprawna odpowiedź Drużyny: Drużyna zdobywa kolejny punkt do ogólnej puli punktów (w sumie może zdobyć 2 punkty) oraz startową pulę danej licytacji.

Błędna odpowiedź Drużyny: Drużyna nie zdobywa kolejnego punktu, traci punkt zdobyty za pierwszą poprawną odpowiedź oraz startową pulę licytacji.

Drużyna ma prawo **jeden raz** skorzystać z pytania z gwiazdką.

ŹRÓDŁO OPRACOWANIA PYTAŃ

Podstawą do opracowania pytań w rozgrywce są materiały zawarte w książce: **A. Telepniev, M. Ziomek, *Влюбиться в Россию*, PWN, Warszawa–Bielsko-Biała 2011.**

JĘZYK GRY

Gra zostanie przeprowadzona w języku polskim i rosyjskim.

CZAS TRWANIA GRY

Okolo 120 minut.

MIEJSCE GRY

Sala Rady Wydziału

Centrum Naukowo-Dydaktyczne Instytutów Neofilologicznych Uniwersytetu ŚlĄskiego

Instytut Filologii Wschodniosłowiańskiej

ul. S. Grota-Roweckiego 5 w Sosnowcu

DATA GRY

6 czerwca 2018 r., godz. 10.00

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ewentualnych zmian godziny rozpoczęcia *Gry*.

ZWYCIĘZCA

Zwycięzcą *ROSgrywki* jest 1 drużyna, która ostatecznie zdobędzie **10 punktów**.

NAGRODY

Zwycięzcy *Gry* otrzymają pamiątkowe dyplomy, nagrody książkowe i gadżety.

TERMIN NADSYŁANIA ZGŁOSZEŃ I ZASADY UCZESTNICTWA

ROSGRYWKA. INTELEKTUALNE KASYNO RUSOFILÓW /EDYCJA 1/ skierowana jest do studentów IFW UŚ

oraz uczniów szkół ponadpodstawowych.

STUDENCI

W *Grze* może wziąć udział każdy student IFW UŚ. Warunkiem przystąpienia do *Gry* jest stworzenie określonych regulaminem drużyn i zgłoszenie przez Kapitana w wyznaczonym terminie uczestnictwa danej drużyny do eliminacji instytutowych, tj. *ROSgrywki. Eliminacje* odbywającej się na opisanych w niniejszym regulaminie zasadach rozgrywki zasadniczej.

Eliminacje odbędą się dnia 28 maja 2018 r. o godz. 11.30 w sali 2.14.

Zgłoszenia drużyn do eliminacji należy dokonać do dnia 11 maja 2018 na adres mejlowy rosgrywka@rosyjskaruletka.edu.pl. W zgłoszeniu należy podać nazwę drużyny, jej skład, wskazać kapitana drużyny oraz podać informacje dotyczące roku i specjalności, którą będzie reprezentować drużyna.

W wyniku eliminacji zostaną wyłonione 3 najlepsze drużyny, które wezmą udział w finałowej *ROSgrywce* dnia 6 czerwca 2018 r.

UCZNIOWIE

W obchodach Międzynarodowego Dnia Języka Rosyjskiego w IFW UŚ, które przyjmą formułę *Gry* realioznawczo-językowej, w charakterze publiczności mogą wziąć uczniowie szkół ponadpodstawowych. Publiczność może przygotować i zadać pytanie drużynie, jeśli ta wylosuje na Kole Fortuny kategorię **Od Publiczności**.

Warunkiem uczestnictwa szkół w finałowej *ROSgrywce* jest zgłoszenie udziału danej szkoły w terminie przewidzianym Regulaminem. W zgłoszeniu należy podać nazwę szkoły, miejscowość, klasę, nazwisko opiekuna, liczbę osób deklarujących przyjazd. Jeśli uczestnicy deklarują chęć zadania pytania drużynom rywalizującym w *Grze*, należy podać w zgłoszeniu treść pytania oraz informacje o konieczności skorzystania ze sprzętu multimedialnego w celu zaprezentowania pytania.

Dla uczestników zadających pytanie przewidziane są pamiątkowe gadżety.

Zgłoszenia uczestnictwa w ROSgrywce dokonuje nauczyciel/opiekun grupy do dnia 28 maja 2018 r. na adres mejlowy rosgrywka@rosyjskaruletka.edu.pl.

ORGANIZATORZY

Organizatorami *Gry* są studenci IFW UŚ należący do KN Rusycystów „Rosyjska Ruletka” oraz pracownicy naukowo-dydaktyczni Instytutu Filologii Wschodniosłowiańskiej Uniwersytetu Śląskiego.

REGULAMIN

Zgłoszenie chęci uczestnictwa w *Grze* jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu i zgodą na publikację nazwisk zwycięzców na stronie Koła Naukowego „Rosyjska Ruletka” (www.rosyjskaruletka.edu.pl) oraz wykorzystanie wizerunku dla celów dokumentacyjnych, sprawozdawczych, reklamowych oraz promocyjnych.

W sprawach nieregulowanych niniejszym Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.

OPIEKA MERYTORYCZNA GRY

DR LIDIA MIĘSOWSKA

DR EWA KAPELA

DR SWIETLANA BICZAK

KOORDYNATORZY GRY

LIC. GABRIELA KURPIEL (e-mail: gabrielakurpiel13@gmail.com)

LIC. YELENA MAMIKONYAN (e-mail: lenamamikonyan.lm@gmail.com)