

VVG erudīcijas spēles *Funktieris* nolikums

1. Mērķis.

VVG erudīcijas spēles *Funktieris* mērķis ir veicināt skolēnu zinātkāri, loģisko domāšanu, komandas garu un vispārējo erudīciju, kā arī radīt iespēju saturīgai un aizraujošai brīvā laika pavadīšanai.

2. Spēles rīkotāji.

Prāta spēles organizē VVG organizatoru komanda. Par spēļu norisi, jautājumiem un rezultātu apkopošanu atbild spēles rīkotāji.

3. Dalībnieki.

3.1. Valmieras Valsts ģimnāzijas 7.–12. klašu skolēni.

3.2. Komandā 4–6 dalībnieki no vienas klases.

4. Norises kārtība.

4.1. Erudīcijas spēle notiek saskaņā ar iepriekš publicētu grafiku.

4.2. Vienas spēles ilgums aptuveni 60–90 minūtes.

4.3. Katrā spēles posmā 6 kārtas, katrā kārtā – 5 jautājumi. Atsevišķās kārtās, piem., garšas, mūzikas, var būt vairāk jautājumu. Pēc trim kārtām tiek paziņoti starprezultāti.

4.4. Katram jautājumam ir tikai viena pareizā atbilde.

4.5. Spēles jautājumi tiek veidoti par dažādām tēmām, ieskaitot STEM jomu, valodas, kultūru, vēsturi, mūziku, sportu, sabiedriskas aktivitātes u.c.

4.6. Atbildes tiek rakstītas īpaši izveidotā atbilžu lapā.

5. Punktu skaitīšana.

5.1. Par katru pareizu atbildi komanda saņem 1 punktu, par daļēju – 0,5 punktus.

5.2. Rezultāti tiek uzskaitīti visa mācību gada laikā.

5.3. Katrā spēlē iegūtie punkti tiek summēti kopvērtējumā.

5.4. Ja divām vai vairākām komandām spēlē ir vienāds punktu skaits, tiek veikta pārspēle, uzdodot papildu jautājumus, līdz pareizās atbildes noskaidrošanai un punkta iegūšanai.

6. Kopvērtējums.

6.1. Komandas tiek vērtētas pamatskolas un vidusskolas grupā.

6.2. Mācību gada beigās tiek apbalvota kopvērtējuma uzvarētāja komanda katrā grupā.

6.3. Katras spēles rezultāti tiek publicēti skolas *Facebook* vai *Instagram* kontā.

7. Balvas.

7.1. Katrā spēlē tiks pasniegtas balvas un diplomu labākajām komandām.

7.2. Gada kopvērtējuma uzvarētāji katrā grupā saņem galveno balvu un diplomus.

8. Uzvedības un godīgas spēles principi.

8.1. Komandas nedrīkst izmantot internetu, telefonsakarus vai citas ārējas palīdzības iespējas spēles laikā.

8.2. Organizatoriem ir tiesības diskvalificēt komandu, ja tiek konstatēta negodīga rīcība.

8.3. Erudīcijas spēles laikā komandām jāievēro cieņpilna attieksme, aizlieds trokšņot un uzvesties neadekvāti.

8.3. Lēmumi par strīdīgiem jautājumiem ir galīgi un nepārsūdzami.

9. Citi noteikumi.

9.1. Organizatori ir tiesīgi mainīt jautājumu tematiku, spēles struktūru vai datumu, savlaicīgi informējot dalībniekus.

9.2. Piedaloties spēlē, komandas piekrīt spēles nolikumam.