

Администрация Дновского района

ПОСТАНОВЛЕНИЕ

от 18.03.2021 года № 112

«Об утверждении «Положения о проведении экологического фестиваля «Чистые игры в городе Дно»

На основании п.п. 22 п.4.1 ст. 4 Устава муниципального образования «Дновский район» Псковской области в целях вовлечения граждан в волонтерскую (добровольческую) деятельность, экологического просвещения населения, организации взаимодействия между волонтерами (добровольцами) и органами местного самоуправления, оказание поддержки волонтерским (добровольческим) проектам, Администрация Дновского района ПОСТАНОВЛЯЕТ:

1. Провести экологический фестиваль «Чистые игры в городе Дно» 24 апреля 2021 года.
2. Утвердить прилагаемое Положение о проведении экологического фестиваля «Чистые игры в городе Дно».
3. Контроль за выполнением настоящего постановления возложить на начальника отдела по культуре, молодежной политике, спорту и туризму Администрации Дновского района Васильеву М.В.

Глава Дновского района



М.Н.Шауркин

Положение о проведении экологического фестиваля «Чистые игры в городе Дно».

«Чистые Игры в городе Дно» (далее - Игры) - командное соревнование по сбору мусора в игровой форме, направленное на пропаганду бережного отношения к окружающей среде и приобщения участников к раздельному сбору отходов.

Мероприятие проводится **24 апреля 2021 года** в г.Дно Псковской области, на территории части лесной зоны, расположенной за Дновским районным культурным центром, с 11:00 до 15:00.

Организатор мероприятия: Администрация Дновского района,
Муниципальное учреждение «Дновский районный культурный центр».

1. Условия участия.

1.1. В Играх участвуют команды от 2 до 4 человек. Индивидуальные игроки к участию в соревнованиях в рамках общего рейтинга не допускаются.

1.2. Возраст участников от 18 лет и старше. Дети от 14 до 18 лет допускаются к участию с письменным разрешением от родителя (законного представителя).

1.3. Участие в игре бесплатное.

1.4. Игра рассчитана на 100 участников. При достижении указанного количества организаторы имеют право закрыть регистрацию.

1.5. Для участия необходимо подать предварительную заявку от команды на сайте: <https://cleangames.org/game/Dno>

1.6. Каждая команда подаёт заявку самостоятельно, регистрация одним участником нескольких команд запрещена.

1.7. При наличии свободных мест возможна дополнительная регистрация на месте Игры.

2. Тайминг соревнований

11:00 — 11:30 - сбор участников на площадке, распределение по командам, выдача инвентаря, фотографирование.

11:30 — 11:45 - инструктаж, эko-викторина

- 11:45 — 12:00 - приветственное слово, разминка перед стартом
- 12:00 — 13:30 - основная экологическая игра и конкурсы, помогающие набрать рейтинг.
- 13:30 — 13:45 - сдача инвентаря, подведение итогов.
- 14:00 — 14:30 - торжественное награждение, благодарности
- 15:00 — окончание мероприятия, разъезд участников.

3. Порядок проведения мероприятия.

- 3.1. Регистрация участников проводится в соответствии с Таймингом соревнований, на месте возле штаба Игры. В другое время в регистрации и допуске к соревнованиям может быть отказано. В случае плохой погоды время регистрации может быть сокращено.
- 3.2. При регистрации участники получают бейджи с номерами команд и стартовый комплект: мешки на команду и перчатки на всех участников. Стартовый комплект выдаётся только участникам, получившим бейджи.
- 3.3. До старта Игры проводится эковикторина (проводится ведущим) за которую начисляются игровые баллы, входящие в общий командный рейтинг соревнования. Подробные условия конкурса озвучиваются ведущим.
- 3.4. Время старта и финиша Игры определено Таймингом соревнований (пункт 2 данного Положения), а также объявляется ведущим. Объявления ведущего имеют приоритет перед опубликованным Таймингом.
- 3.5. Старт осуществляется всеми командами централизованно по команде ведущего.
- 3.6. В основное время Игры (между стартом и финишем) команды соревнуются, набирая игровые баллы в соответствии с Правилами, указанными в пункте 4 данного Положения.
- 3.7. После объявления финиша команды возвращаются к месту возле штаба Игры, участвуют в пикнике и конкурсах, проводимых ведущим, в это же время подводятся итоги Игры и затем объявляются победители.

4. Правила сбора мусора. 4.1. Мусор собирается на территории части лесной зоны, ограниченной по периметру лентой с информацией, расположенной за зданием Муниципального учреждения «Дновский районный культурный центр».

4.2. Мусор должен собираться в мешки, выданные организаторами. Для получения игровых баллов за мешки необходимо донести их до ближайшего «склада» («склад» - это место централизованного сбора мусора на Игре).

Места «складов» обозначаются на карте игры (при наличии), либо в мобильном приложении «Чистые Игры Cleangames».

4.3. За сбор мусора устанавливаются следующие игровые баллы:

- мешок смешанного мусора - 5 баллов;
- мешок с металлом - 7 баллов;
- мешок со стеклом - 8 баллов;
- мешок сплюснутых пластиковых ПЭТ-бутылок - 9 баллов;
- 1 батарейка - 1 балл (но не более 20 баллов на команду за всю Игру). Засчитываются только батарейки, найденные на месте проведения Игры;
- 1 крышка - от 1 до 6 баллов в зависимости от размера и веса;
- крупногабаритный мусор - от 0 до 8 баллов в зависимости от размера и веса.

4.4. Пластиковые отходы, не относящиеся к ПЭТ-бутылкам, необходимо складывать в мешок со смешанным мусором.

4.5. На Игре используются следующие типы мешков:

- чёрный полиэтиленовый мешок - предназначен для смешанного мусора;
- прозрачный полиэтиленовый мешок - для сплюснутых пластиковых ПЭТ-бутылок;
- зелёный плетёный мешок - для сбора стекла и металла. Стекло и металл собираются отдельно.

4.6. Мусор должен собираться строго в мешки соответствующего типа. За сбор мусора в мешки не того типа судья имеет право начислить меньшее количество баллов.

4.7. Количество баллов за мешки, указанное в пункте 4.3., начисляется только при условии заполнения этого мешка на 2/3. Мешок со стеклом может быть заполнен на 1/2. Оценка заполняемости мешков и окончательное решение о количестве начисляемых баллов за мусор принимается судьями на «складах».

4.8. Не принимается в качестве мусора:

- твёрдые минеральные отходы (керамзит, керамика, цемент, гипс, отходы бетона, остатки кирпичей, каменные глыбы, куски асфальта);
- брёвна, доски, ветки и другие древесные отходы.

4.9. Игроки имеют право торговаться с судьями за оценку крупногабарита и покрышек (просить больше баллов), если они были добыты в сложных условиях. Для доказательства необходимо иметь фото- или видео-подтверждение.

4.10. После объявления финиша Игры за игровые баллы мусор не принимается.

5. Дополнительный инвентарь

5.1. В случае, если команда набрала достаточно баллов, она может их использовать для покупки дополнительного инвентаря, дающего преимущество при сборе мусора.

5.2. Команды могут купить следующий инвентарь:

- грабли (для быстрого сбора мелкого мусора) - за 2 балла / 1 шт.;
- лопаты - за 2 балла / шт.

5.3. Инвентарь, указанный в пункте 5.2, приобретается на «складах». При отсутствии на «складах» указанного инвентаря он не может быть приобретён.

5.4. В случае полного использования командой стартового комплекта мешков, дополнительные мешки приобретаются на «складе» за игровые баллы (по 1 баллу за 1 мешок любого типа).

5.5. В случае, если выданные перчатки пришли в негодность, команды могут приобрести дополнительную пару на «складе» за игровые баллы (по 5 баллов за 1 пару перчаток). При этом необходимо сдать пришедшую в негодность пару.

6. Приём артефактов

6.1. «Артефакт» — это вещь, которую игрок находит в мусоре и считает её достаточно интересной или имеет версию, как её можно использовать вторично, чтобы сдать в отдельном порядке.

6.2. Стоимость «артефактов» определяется по результатам торгов с судьёй на специально выделенной площадке возле штаба. За артефакт может быть начислено от 0 до 5 баллов.

6.3. В случае оценки «артефакта» в 0 баллов (или, что равносильно - отказа судьи от приёма предмета в качестве «артефакта») - его необходимо убрать в мешок с мусором и сдать на «склад».

6.4. Замусоривание зоны артефактов (оставление игроком не принятого предмета в зоне «артефактов») после предупреждения судьи - наказывается штрафом в 20 игровых баллов.

6.5. В случае отказа судьи от дальнейших торгов «артефакт» считается принятым по последней названной судьёй стоимости.

6.6. От одной команды может быть принято не больше 3-х «артефактов» за игру.

6.7. После объявления финиша игры приём «артефактов» и торги за «артефакты» прекращаются.

6.8. Все принятые «артефакты» могут участвовать в конкурсе «Лучшая находка» после игры. От команды может участвовать только один артефакт. Для того, чтобы «артефакт» участвовал в этом конкурсе, команде необходимо его публично презентовать перед всеми участниками. Лучшая находка определяется голосованием всех команд.

7. Дополнительные возможности в мобильном приложении

7.1. Игроки могут заработать дополнительные баллы в рейтинг через мобильное приложение, при условии, если на месте игры есть связь с Интернетом.

7.2. «Чекин мусора» - это фото очищаемого места до и после уборки, загруженное через мобильное приложение. Все «чекины» проходят модерацию организаторами. За правильно сделанный чекин команде начисляется 1 балл.

7.3. Не начисляются баллы за фотографии не соответствующие определению «чекина».

7.4. Не начисляются баллы за фотографии, сделанные с малым количеством мусора на территории уборки. Решение о начислении либо не начислении баллов по этому критерию принимает главный судья соревнований.

7.5. «Фотоохота» - это фотография интересного растения или животного, обнаруженного на месте игры, сделанная через мобильное приложение и сопровождаемая описанием. В зависимости от качества снимка и полноты описания за «фотоохоту» может быть начислено от 0 до 5 баллов. Решение о начислении либо не начислении баллов за фотоохоту принимается главным судьёй соревнований.

8. Совершение «ЭКО-подвигов»

8.1. «ЭКО-подвиг» — это действие по уборке мусора, совершаемое командой, которое может характеризоваться следующими критериями:

- высокие трудозатраты;
- необходимость проявления смекалки;

- нерациональность с точки зрения количества заработанных игровых баллов за убраный мусор в соответствии с правилами игры.

8.2. При совершении «ЭКО-подвига» участники обязаны соблюдать требования техники безопасности. Нарушение правил техники безопасности не является основанием для квалификации совершённого действия в качестве «ЭКО-подвига».

8.3. «ЭКО-подвиг» оценивается независимо от количества собранного в этом подвиге мусора. Оценка производится судьёй на специально выделенной площадке возле штаба. В случае сомнений в достоверности подвига судья имеет право потребовать фото- или видео-подтверждение.

8.4. За «ЭКО-подвиг» может быть начислено от 0 до 10 баллов.

8.5. От одной команды может быть принято не больше одного «ЭКО-подвига» за игру.

8.6. После объявления финиша игры «ЭКО-подвиги» не оцениваются.

8.7. Все команды, заявившие «ЭКО-подвиги», могут участвовать в конкурсе «ЭКО-герои» после игры. Для этого «подвиг» необходимо публично презентовать перед всеми участниками. Команда «ЭКО-героев» определяется общим голосованием всех участников.

9. Дополнительные правила

9.1. На Игре возможно проведение других активностей, позволяющих командам заработать дополнительные баллы к рейтингу. Данные активности озвучиваются ведущим, а их правила - судьями на соответствующих станциях (если станция предусмотрена).

9.2. На Игре запрещается:

- использовать любую политическую символику. Участники с политической символикой не допускаются к участию в Игре, а в случае, если символика использована после старта игры - дисквалифицируются;
- собирать мусор до объявления общего старта. Собранный до общего старта мусор оценивается в 0 баллов;
- собирать мусор вне обозначенной в п. 4.1. зоны игры. Собранный вне зоны игры мусор оценивается в 0 баллов;
- использовать какой-либо транспорт для подвоза мусора к «складам» и другие средства, упрощающие сбор мусора, помимо тех, которые

выданы организаторами и могут быть приобретены на «складах». За нарушение данного правила команда может быть дисквалифицирована.

9.3. За неуважительное и грубое отношение участников к судьям, волонтерам и организаторам команда может быть дисквалифицирована.

9.4. Решение о дисквалификации команды принимается главным судьёй соревнований либо главным организатором.

10. Определение победителей

10.1. Победители определяются на основе наибольшего количества набранных баллов за мусор, артефакты, дополнительные активности и баллы, набранные в мобильном приложении за «чекины» и фотоохоту.

10.2. Награждаются команды, занявшие 1, 2, 3 место.

Контактная информация

Группа мероприятия Вконтакте: <https://vk.com/rkcdno>

Контактный телефон: 8-960-222-86-95 Елена Викторовна Карпова