**Правила КультPROсвет-квеста «В поисках исчезнувшей библиотеки»**

1. Игра состоится 30 марта (воскресенье) с 13 до 17 часов. Зона игры: от Мурманской областной детско-юношеской библиотеки (ул. Буркова, 30, далее - Библиотека) до площади Пять углов, включая территорию школы № 1.
2. ВКультPROсвет**-**квесте могут участвовать подростки от 14 лет и старше.
3. Каждый участник Игры **в одиночку** выполняет задания и набирает очки. При себе необходимо **иметь мобильные телефоны.**
4. Записаться на участие в игре и познакомиться с правилами КультPROсвет-квеста можно по телефонам: 44-63-52; 911-326-7010 или в группе Инфы «ВКонтакте» <http://vk.com/infy51#/topic-21179769_29858905>.
5. 30 марта (воскресенье) участники квеста приходят в Библиотеку, в холле которой с 13 часов начинается регистрация. Каждый участник в листе учета указывает: Ф.И., возраст, учебное заведение и номер телефона для контакта. При регистрации проводится инструктаж и выдается пакет документов.
6. КультPROсвет-квест носит линейный характер. В начале игры участники получают первое задание. В задании зашифровано Место (в библиотеке или вне ее), которое необходимо определить участнику, чтобы получить новое задание и начать следующий этап. После прохождения каждого этапа, участник получает часть головоломки, которую необходимо собрать в конце игры. Все задания выполняются последовательно от этапа к этапу.
7. Если участник игры затрудняется ответить на вопросы задания, он может воспользоваться подсказками. Игрок получает подсказки у Координатора по телефону, назвав кодовое слово (выданное каждому участнику вначале игры), или в Информационно-библиографическом отделе Библиотеки (2-й этаж).
8. За прохождение каждого этапа начисляются баллы. За правильно отвеченный вопрос без подсказок дается 50 баллов, с одной подсказкой – 30, с двумя – 20, с тремя – 10.
9. По истечении времени Игры (3 часа от начала, ориентирововочно 16.30) Координатор её останавливает и ведет подсчет баллов тех участников, которые прошли все этапы и выполнили все задания. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество баллов. В случае набора равного количества баллов несколькими участниками Игры выявление Победителя происходит с помощью дополнительных вопросов.
10. Для всех участников предусмотрены сувениры и благодарственные письма. Победитель получает главный приз – Электронную книгу и диплом. Участники, занявшие 2 и 3 место, получают дипломы и поощрительные призы.
11. Участники игры обязаны соблюдать Правила дорожного движения, Правила личной безопасности. В экстренных случаях участники связываются с Координатором по телефону.