



НАН ЧОУ ВО «АКАДЕМИЯ  
МАРКЕТИНГА И СОЦИАЛЬНО-  
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
– ИМСИТ» (г. Краснодар)



Утверждено  
Ректор НАН ЧОУ ВО «Академия  
маркетинга и социально-  
информационных технологий  
ИМСИТ» (г. Краснодар)  
проф. И. П. Агабеков  
« 01 » сентября 2017 г.

Одобрено  
Ученым Советом  
НАН ЧОУ ВО «Академия  
маркетинга и социально-  
информационных технологий –  
ИМСИТ» (г. Краснодар)  
от « 28 » августа 2017 г. № 1

**Положение**  
**О проведении ежегодного (межфакультетского)**  
**фестиваля – конкурса команд КВН**  
**(клуба веселых и находчивых) в**  
**Академии ИМСИТ**

**1. Общие положения**

- 1.1. Настоящее положение определяет цели, задачи, порядок и условия организации конкурса – игры (далее Игра), сроки проведения, требования к участию.
- 1.2. Организатором Игры является проректор по воспитательной работе Академии ИМСИТ

**2. Цель и задачи Игры**

- 2.1. Игра проводится с целью создания условий для реализации творческого потенциала молодежи Академии ИМСИТ, популяризации и вовлечения молодого поколения в творческую деятельность через участие в играх КВН, как уникальной формы проведения досуга.
- 2.2. Задачи игры:

- создание возможностей участия в социально – значимой деятельности, выявление и поддержка талантливой молодежи, обеспечение благоприятных условий для её самореализации и самоопределения;
- вовлечение обучающихся в социально – досуговую деятельность с учетом интересов и потребностей различных групп молодежи;
- популяризации и пропаганда здорового образа жизни.

## **1. Участники Игры**

- 3.1. В Игре могут принять участие команды всех факультетов Академии ИМСИТ
- 3.2. Состав команды – не более 10 человек. Возраст участников до 25 лет.

## **2. Время и место проведения Игры**

- 4.1. Конкурс – игра состоится 1 апреля 2018 г. в 14:00 часов в Академии ИМСИТ в актовом зале по адресу: г. Краснодар, ул. Зиповская 5.

## **3. Условия участия**

- 5.1. Тема первого конкурса – игры – «Мы начинаем КВН...!»
- 5.2. Игра включает в себя:
  - Конкурс «Приветствие» (время выступления до 7 минут). В этот конкурс можно включить: музыкальные элементы, инсценировку и т.д., которые помогут раскрыть и защитить название команды.
  - Разминка (по 3 вопроса соперникам) «А что вы делаете, когда...»
  - Музыкальное домашнее задание «Мечты сбываются» (время выступления до 10 минут).
- 3.3. Организаторы принимают заявки в установленной форме. Команды подают заявки на участие в Игре КВН до 28.03.2018 г.
- 3.4. Фонограммы на Игру представляются на флэш-носителях.

## **4. Критерии оценок**

- 6.1. Судейство проводится по следующим критериям:
  - содержание;

- юмор;
- артистизм исполнителей;
- музыкальное оформление программы;
- сценическая культура;

6.2. Оценивается выступление команд по 5-ти бальной системе.

## 7. Требования к фонограмме и реквизиту

- 7.1. Подбор музыкальных фрагментов осуществляет звукооператор команды.
- 7.2. Музыкальное сопровождение выступления команды должно быть представлено звукооператору Академии ИМСИТ на флэш – носителе с соблюдением очередности треков, не позже, чем за день до начала репетиций.
- 7.3. Время репетиций обговаривается с командами индивидуально.
- 7.4. На всех репетициях обязательно присутствие звукооператора команды.
- 7.5. Организаторы мероприятий КВН обеспечивают команду только стандартным набором реквизита сцены (столы, стулья, микрофоны, мультимедийная и звуковая аппаратура)

## 8. Награждение

- 8.1. Подведение итогов и награждение проводится на основании протокола жюри. Команда, занявшая 1 место, и команды – призеры награждаются дипломами и призами.
- 8.2. В ходе конкурса могут быть отмечены победители по следующим номинациям:
  - Лучший капитан команды»;
  - «Самый веселый и находчивый игрок».

РАЗРАБОТАНО:

Первый проректор, профессор



О.В. Климовец

СОГЛАСОВАНО:

Проректор по маркетингу



И.Д. Баум

Председатель Студенческого совета



А.А. Кучирова