

ПОЛОЖЕНИЕ

о турнире по интеллектуальным играм, посвященном Дню народного единства

Турнир проводится 8 ноября 2019 года с 15.15ч. до 18.00ч. в ауд. А1301. Организаторами являются Студенческий клуб, Отдел внеучебной работы со студентами, Студенческий совет ФГБОУ ВО «БрГУ».

Турнир состоит из двух игр – «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг».

1. К участию в турнире приглашаются сборные команды факультетов ФГБОУ ВО «БрГУ», колледжей ФГБОУ ВО «БрГУ», сводные команды студентов и обучающихся ФГБОУ ВО «БрГУ».

2. В турнире принимают участие команды, подавшие заявку в установленный срок (до 7 ноября 2019 года включительно) и в установленной форме (форма заявки прилагается) на электронный адрес kunzharov@rambler.ru или в группу в социальной сети вконтакте Студенческого Совета.

3. Состав каждой команды – 5 человек.

4. Присланный в заявке состав является окончательным. Если выяснится, что в составе команды в играх турнира участвовали незаявленные игроки, результаты команды в играх аннулируются (с пересчетом результатов остальных команд).

5. Максимальное число команд — десять. При большем количестве желающих принять участие, предпочтение будет отдано командам, представляющим структурное подразделение и/или подавшим заявку раньше.

6. Если какие-либо команды из основного списка всех команд, подавших заявки, откажутся от участия в турнире, их места занимают команды с листа ожидания в порядке присвоенных им номеров.

Регламент игры «Что? Где? Когда?»

Игра «Что? Где? Когда?» состоит из двух туров по 15 вопросов каждый.

1. Каждая команда занимает место игры согласно номеру, который указан на папке, выданной при регистрации.

2. Задача команд - своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим.

3. Команды дают ответы в письменном виде на русском языке, если в вопросе в явном виде не указано иное требование.

4. Ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово «Время», после чего начинается отсчет чистого времени, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения дается сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее

окончании и начинает обратный отсчет от 10 до 0, во время которого команды сдают ответы.

5. Вовремя сдавшей ответ считается команда, капитан (игрок) которой поднял вверх руку с ответной карточкой не позднее, чем ведущий произнес слово «ноль» при обратном отсчете.

6. Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.

7. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов игры.

8. В случае нарушения командой правил поведения в ходе вопросного раунда или правил сдачи ответа ответ команды может быть не зачтен, даже если он является правильным. Соответствующее решение называется техническим незачётом ответа.

Основанием для технического незачёта может быть:

- сдача ответа на бланке с неправильным номером команды или вопроса либо вообще без указания хотя бы одного из этих номеров;
- сдача ответа на самодельном бланке;
- опоздание при сдаче карточки с ответом, выразившееся в слишком позднем её поднятии, пропуске момента передачи её секунданту, попытке заменить поднятую карточку (или изменить её текст) после сигнала о начале сбора ответов.

9. Решение о техническом незачёте в этих случаях принимается Жюри. Жюри имеет право признать нарушение незначительным и рассмотреть ответ команды на общих основаниях, ограничившись при необходимости вынесением замечания или предупреждения. Если эти нарушения вызваны какими-либо уважительными причинами, в перерыве между турами капитан команды вправе обратиться к Жюри с просьбой об отмене технического незачёта. Отказ в этой просьбе является окончательным.

10. Автоматически влекут технический незачёт следующие нарушения:

- нарушение численного либо заявочного состава команды в ходе вопросного раунда;
- обмен в ходе вопросного раунда информацией с игроками других команд, запасными игроками или зрителями; пользование справочной литературой или иными печатными изданиями, компьютерной техникой или средствами связи.

11. Ответ считается неправильным, если:

- не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (необходимая степень конкретизации должна быть указана автором вопроса);
- форма ответа не соответствует форме вопроса;
- команда сдала более одного варианта ответа, хотя бы один из которых неверен;
- в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа.

12. Команды-участницы обязаны в ходе игр не допускать некорректного поведения по отношению к организаторам, соперникам и зрителям (не покидать своих мест до официального окончания игры, не мешать работе жюри).

13. Во время всего игрового тура командам запрещено пользоваться какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами, а так же общаться со зрителями или представителями других команд. Играть могут только игроки из заявленного состава (не более 5 человек одновременно). Замены допускаются только в перерывах между турами.

14. Апелляции на вопросы тура игры «Что? Где? Когда?» принимаются в письменном виде на бланках жюри в течение 10 минут после оглашения результатов в этом туре, подаются капитаном команды.

15. Решения Жюри принимаются простым большинством голосов. Общение играющих на турнире команд с Жюри осуществляется в основном в письменной форме (например, подача апелляций). Представители команд могут подходить к месту работы Жюри только по их вызову.

16. Состав Жюри назначаются оргкомитетом турнира и доводятся до сведения участников непосредственно перед началом игры.

17. Победитель, серебряный и бронзовый призёры игры «Что? Где? Когда?» определяются по наибольшему количеству правильных ответов. Если по результатам турнира у двух или более команд, претендующих на призовое место, количество правильных ответов совпадает, между такими командами назначается «перестрелка» из вопросов до выявления одного победителя.

18. Команда – победительница награждается дипломом.

Регламент игры «Брейн-ринг?»

Допуск к соревнованиям осуществляется по предварительным результатам игры «Что? Где? Когда?»: допускаются четыре команды, занявшие с 1 по 4 места. Состав команды – 5 человек. Замены не допускаются.

1. Игры проходят по круговой системе. Каждая команда играет с каждой по одной игре.

2. За победу в бою команда получает 2 очка, за ничью – одно очко, за поражение - 0 очков. По окончании трёх боев очки суммируются, и команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает.

3. В случае равенства количества набранных очков первым дополнительным показателем является разница «забито-пропущено» (разница между количеством вопросов, взятых командой и количеством вопросов, взятых соперниками в тех играх, где эта команда участвовала), вторым дополнительным показателем – результат личной встречи между этими командами. В случае равенства всех трех показателей для команд, претендующих на первое место в группе, разыгрываются три дополнительных вопроса до первого взятого вопроса. Команда, взявшая

вопрос, объявляется победительницей боя. В случае, если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, проводится розыгрыш «на карточке».

4. В каждом бою одновременно участвуют две команды. Бой состоит из 5 раундов, в каждом из которых играет один вопрос и разыгрывается одно игровое очко.

5. Задача играющих - дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше, чем команда соперников. При выполнении этих условий команда получает одно игровое очко.

6. Каждый раунд начинается со слов ведущего «Внимание, вопрос номер...». После произнесения слова «Время» ведущий или его помощник запускает отсчет чистого времени, что сопровождается звуковым и/или световым сигналом.

7. После начала отсчета чистого времени любая из команд имеет право поднятием карточки остановить отсчет и дать ответ.

8. Команда, поднявшая карточку до начала отсчета (начиная со слов ведущего «внимание, вопрос!»), лишается права ответа (фальстарт). Фальстарт фиксируется только у команды, первой поднявшей карточку до сигнала. В случае фальстарта команда теряет право ответа на текущий вопрос.

9. Команда, поднявшая карточку, прекращает обсуждение, и её капитан указывает на игрока, который произнесет ответ. Любые попытки коммуникации этого игрока с кем-либо, кроме ведущего, считаются подсказкой. За нарушение этого пункта или подсказку команда наказывается лишением права ответа на текущий вопрос. Если игрок затягивает ответ более, чем на пять секунд (время субъективно определяется ведущим турнира), команда считается ответившей неправильно.

10. В случае неправильного ответа, фальстарта или лишения команды, поднявшая карточку первой, права ответа, сопернику дается 20 секунд, после чего отсчет чистого времени прекращается, и ответы не принимаются. В случае если обе команды не подняли карточку, чистое время ограничено 60 сек. Ведущий обязан за 10 секунд и за секунду до истечения чистого времени объявить об этом играющим командам.

11. Ведущий имеет право оценивать правильность ответов близких по смыслу к правильному по собственному усмотрению. В случае необходимости ведущий имеет право обратиться за консультацией к Жюри, любому лицу, включая игроков, участвующих в турнире. Ведущий не имеет права уточнять ответ первой команды. Если одна из команд дает правильный ответ, ей засчитывается игровое очко.

12. Раунд заканчивается тогда, когда одна из команд дала правильный ответ или каждая из команд в результате поднятия карточки дала неправильный ответ, сделала фальстарт или потеряла право ответа.

13. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего или подсказок из зала вопрос может быть снят и заменен другим. Апелляции не принимаются.

14. Команда – победительница награждается дипломом.

Заявка
на участие в турнире по интеллектуальным играм,
посвященного Дню народного единства

1. Название команды:
2. Капитан команды:
3. Факультет, колледж:
4. Персональный состав команды:

	Ф.И.О.	Группа	Дата рождения
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

5. Запасные игроки

1.			
2.			

Контактные телефоны:
E-mail: