**РЕГЛАМЕНТ**

**ОТКРЫТОГО ТУРНИРА**

**ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ**

**«КУПЕЛЬ».**

**Республика Беларусь, Борисовская Епархия Белорусской Православной Церкви, г. Борисов. (13 мая 2017г.)**

**1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.**

1.1. Открытый турнир по интеллектуальным играм среди школьников «Купель» (далее – Турнир) проводится с целью осуществление христианского воспитания, содействия духовному, нравственному и интеллектуальному развитию школьников; расширения и упрочения знаний школьников в области христианской культуры; привития методами интеллектуально-игровой деятельности навыков работы в коллективе.

1.2. Учредителями Турнира являются:

- Борисовская епархия Белорусской Православной Церкви Московского Патриархата

- Борисовский Ресурсный Центр по духовно - нравственному воспитанию;

1.3.Турнир проводится 13 мая 2017 года в городе Борисове на базе ГУО «Учебно-педагогический комплекс ясли сад – средняя школа №24 г.Борисова». (г.Борисов. ул. Пирогова, 65).

**2. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА.**

2.1. К участию в Турнире допускаются команды, подавшие официальную заявку, подтвердившие в установленные сроки свое прибытие и зарегистрировавшиеся в оговоренном данным Регламентом порядке.

2.1.1.Заявка на участие в Турнире подается в электронном виде на адрес: fath\_igor@mail.ru не позднее 2 мая 2017 года (образец заявки - Приложение №1).

2.1.2. Подтверждение участия или отказе сообщается не позднее, чем за неделю до начала турнира.

2.2. Командам, не выполнившим условий п.2.1., а также командам, прибывшим без руководителя или сопровождающего, не гарантируется участие в Турнире.

2.3. Команды, участвующие в Турнире, должны состоять не более чем из 5 человек.

2.4. В турнире имеют право принимать участие игроки, получающие среднее образование (не старше 10 класса).

**3. РЕГИСТРАЦИЯ КОМАНД.**

3.1. Регистрация команд, участвующих в Турнире, происходит непосредственно перед началом игрового дня.

3.2. Основанием для получения бланка регистрации команды является контроль подтверждающих документов (утвержденный заявочный список с указанием данных игроков), производимый при необходимости специальными представителями Оргкомитета.

**4. ИГРЫ ТУРНИРА.**

На Турнире проводятся соревнования по следующим играм:

4.1. Турнирное «Что? Где? Когда?»

4.2. «7х7 для эрудитов».

4.3. «Мозговой штурм».

4.4. Серия медиа-игр «Большой экран».

4.1. Игра **«Что? Где? Когда?»** состоит из 1 тура. Тур состоит из 12 вопросов.

4.1.1. Игра идет по правилам «Что? Где? Когда?», описанным в Кодексе спортивного «Что? Где? Когда?» (действующая версия).

4.1.2. Все вопросы по зачету ответов и ведению протокола решает судейская бригада (игровое жюри), все вопросы по апелляциям рассматривает АЖ (апелляционное жюри). Критерии их работы определяет раздел 5 настоящего Регламента.

4.1.3. После окончания тура проводится сверка, в течение которой командам зачитывается количество взятых ими очков. Капитаны команд, обнаружившие ошибку в зачете (засчитано больше или меньше, чем на самом деле), после разрешения, объявленного ведущим, лично подходят для сверки.

4.1.4. Основной показатель результата команды - количество взятых вопросов (очков), дополнительный - рейтинг (система МАК). Победителем Турнира по «Что? Где? Когда?» считается команда, опередившая прочие по основному и дополнительному показателям результата.

4.2 Игра **«7х7 для эрудитов»** состоит из 7 игровых тем, в каждой из которой по 7 вопросов.

4.2.1. Игровые темы объявляются не позднее, чем за 7 дней до начала турнира на сайте: <http://borisoveparhia.by>.

4.2.2. Команды одновременно получают бланки с вопросами, в которые вписывают ответы. Время игры – 20 минут.

4.2.3. Основной показатель результата команды - количество правильных ответов; неправильные ответы не штрафуются.

4.2.4. В случае равенства очков более высокое место получает команда, раньше сдавшая игровой бланк.

4.2.5. После объявления результатов и произведенной сверки команды могут обращаться к АЖ с апелляциями на зачет и снятие вопросов. Порядок подачи апелляций - см. раздел 5.

4.3. Игра **«Мозговой штурм»** содержит 7 игровых конкурсов, размещенных на специальном бланке. Время игры – 20 минут.

4.3.1. Команда дает ответы на игровом талоне, который сдает после решения всех конкурсов (время сдачи фиксируется).

4.3.2. За правильное решение каждого конкурса команда получает такое количество очков, которое указано в игровом бланке.

4.3.3. В случае равенства очков более высокое место получает команда, раньше сдавшая игровой талон.

4.3.4. После объявления результатов и произведенной сверки команды могут обращаться к АЖ с апелляциями на зачет и снятие вопросов. Порядок подачи апелляций - см. раздел 5.

4.4. Серия медиа-игр **«Большой экран»** состоит из трех блоков: «Медиа-азбука», «Медиа-хоры», «Медиа-галерея».

4.4.1. «Медиа-азбука» состоит из 25 слайдов-вопросов (нужно назвать предмет или явление, изображенное на слайде). Темп смены слайдов – 1 за 15 секунд. Правильный ответ – 1 очко.

4.5.2. «Медиа-галерея» состоит из 12 слайдов-вопросов (нужно ответить на вопрос, связанный с произведением живописи, изображенным на слайде). Темп смены слайдов – 1 за 30 секунд. Правильный ответ – 2 очка.

4.5.3. «Медиа-хоры» состоят из 7 озвученных слайдов-вопросов (нужно ответить на вопрос, связанный с прозвучавшим музыкальным отрывком и картинкой). Темп смены слайдов – 1 за 60 секунд. Правильный ответ – 3 очка.

4.5.4. Ответы на вопросы каждого из блоков сдаются на отдельном бланке. Очки за правильные ответы суммируются. В случае равенства очков более высокое место занимает команда, имеющая меньшую сумму мест по всем трем блокам.

4.5.5. После объявления результатов и произведенной сверки команды могут обращаться к АЖ с апелляциями на зачет и снятие вопросов. Порядок подачи апелляций - см. раздел 5.

**5. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И АПЕЛЛЯЦИОННОЕ ЖЮРИ.**

5.1. Прием ответов «Что? Где? Когда?» и определение их правильности осуществляет судейская бригада (игровое жюри) в составе не менее двух человек. Зачет ответов в игре «7х7 для эрудитов», «Мозговом штурме» и «Большом экране» осуществляет специальная счетная группа, работающая под контролем игрового жюри. Ведущий входит в состав судейской бригады.

5.2. Зачет ответов на игре «Что? Где? Когда?» осуществляется судейской бригадой по правилам Кодекса спортивного ЧГК (глава 2.1.) <http://rating.chgk.info/documents.php>

5.3. Прием апелляций на игре «Что? Где? Когда?» осуществляется в течение 20 минут после окончания игрового дня; в прочих играх» - в течение 20 минут после объявления предварительных результатов и сверки.

5.4. По каждому апеллируемому вопросу командой подается отдельная апелляция. Совместные апелляции нескольких команд по одному и тому же вопросу не принимаются. По одному вопросу команда может подать только одну апелляцию, тип которой (на зачет или на снятие) должен быть явно указан. Апелляции на незачет ответов иных команд не рассматриваются.

5.5. Судейская бригада обязана предоставлять текст вопросов тура «Что? Где? Когда?» для ознакомления с ними участников турнира.

5.6. Апелляционное жюри (АЖ) в процессе рассмотрения апелляций на снятие обязано исходить из наличия в тексте вопроса существенной ошибки, мешающей дать правильный ответ на данный вопрос. АЖ не имеет права снимать вопросы и засчитывать ответы по собственной инициативе (без рассмотрения соответствующих апелляций).

5.7. Решение по апелляциям принимается апелляционным жюри путем прямого голосования простым большинством голосов (воздерживаться запрещено). АЖ обязано объявить решение по принятым и отклоненным апелляциям не позднее, чем за 30 минут до начала мероприятий следующего дня программы.

5.8. Общение играющих на турнире команд с судейской бригадой и АЖ осуществляется в основном в письменной форме (например, подача апелляций). Представители команд могут подходить к месту работы судейской бригады или АЖ только по их вызову.

**6. ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ.**

6.1. Судейская бригада и ведущий обязаны поддерживать порядок на играх Турнира и объявлять командам персональные предупреждения в следующих случаях:

* за неспортивное поведение (выкрики с места, оскорбительные высказывания и действия в адрес соперников, ведущего, судейской бригады, болельщиков или устроителей турнира, неуважение к государственной символике.);
* за внесение беспорядка в работу судейской бригады (неправильное оформление бланков для ответов, несанкционированный подход к месту работы судейской бригады, неподчинение требованиям ведущего или судейской бригады, споры с членами судейской бригады или ведущим);
* за использование ненормативной лексики;
* за внесение помех в ход игры и обсуждение вопросов другими командами;
* за внесение помех в работу ассистентов (секундантов);
* за нанесение ущерба имуществу организаторов (устроителей) турнира;
* за нарушение других положений данного Регламента.

6.2. Игрокам команд также запрещается во время игры:

* покидать свои места и возвращаться на свои места;
* пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и другим изданиям;
* пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, находящихся в данный момент за игровым столом.

6.3. Персональное предупреждение команде, вынесенное по пунктам 6.1. и 6.2., заносится в специальный протокол и подтверждается подписью главы судейской бригады.

6.4. Команда, получившая три персональных предупреждения, дисквалифицируется и прекращает участие в Турнире.

**7. НАГРАЖДЕНИЕ КОМАНД.**

7.1. Команды, занявшие призовые места в зачетных играх Турнира получают соответствующие знаки и документы.

7.2. Главный приз вручается команде, имеющей наименьшую сумму мест, полученных в зачетных играх. При равенстве суммы мест преимущество имеет команда, занявшая большее количество призовых мест (причем при равенстве этого показателя преимущество имеет команда, занявшая больше 1-х мест). В случае абсолютного равенства преимущество имеет команда, занявшая более высокое место в общем зачете «Что? Где? Когда?»

7.3 По требованию команды, участвовавшей в турнире, ей может быть выдана соответствующая справка с указанием результатов выступления данной команды.

**8. ФИНАНСИРОВАНИЕ.**

8.1. Организаторы обеспечивают расходы по подготовке Турнира.

8.2. Организаторы Турнира обеспечивают приезжим участникам питание.

8.3. Участники и сопровождающие команд вносят в оргкомитет сумму равную 10 белорусских рубля (из расчета на 1 человека), для помощи в компенсации организационных затрат и питания.

8.4. Транспортные расходы на проезд до места проведения Турнира и обратно производятся участниками за свой счет.

**9. ФОРС-МАЖОРНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА.**

8.1. Все решения по вопросам и обстоятельствам, выходящим за рамки данного Регламента, принимаются судейской бригадой совместно с АЖ и представителями Оргкомитета Турнира.

**10. ПРОГРАММА ТУРНИРА**

Игровые мероприятия (кроме указанных особо) происходят в ГУО «Учебно- педагогический комплекс ясли сад – средняя школа №24 г.Борисова». (г.Борисов. ул. Пирогова, 65)

13 мая, суббота.

До 10.00 – приезд команд.

10.00. Начало регистрации команд.

10.30 Завтрак.

11.00. Торжественно-игровое открытие турнира.

11.30 Блок медиа-игр «Большой экран».

 12.30. Игра «7х7 для эрудитов».

13.30. «Что? Где? Когда?» 1 тур 12 вопросов.

14.30 Обед.

15.00. «Мозговой штурм»

 **16.00. Торжественное закрытие турнира и награждение команд**

После 17.00 - отъезд участников.

**Приложение 1**

**Заявка**

на участие в турнире по интеллектуальным играм

«КУПЕЛЬ».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Фамилия, имя, отчество учащегося | Город, район, школа, класс | Домашний адрес, телефон |
| 1. |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |

Приложить копии свидетельства о рождении участников конкурса.

Указать, каким видом транспорта приезжает команда, дату, время прибытия;

Руководитель, сопровождающий команду\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(фамилия, имя, отчество, должность, место работы, телефон)

Благочинный\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись, печать)

(для светских команд)

Директор ГУО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись, печать)