

РЕГЛАМЕНТ

интеллектуального турнира «Сэлэт» «Мирах» 2018/2019 года

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Интеллектуальный турнир «Сэлэт» «Мирах» 2018/2019 года (далее Турнир) проводится с целью популяризации форм молодежного интеллектуального досуга как на русском языке, так и на татарском, привлечения новичков в движение интеллектуальных игр, выявления сильнейших молодежных команд.
- 1.2. Турнир проводится в соответствии с Положением о проведении интеллектуального турнира «Сэлэт» «Мирах» 2018/2019 года (далее Положение) и настоящим Регламентом.

2. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОВЕДЕНИЯ КУБКА

- 2.1. Подготовку и проведение Турнира осуществляет Оргкомитет. Состав, права и обязанности Оргкомитета указаны в разделе 3 Положения.
- 2.2. Для обеспечения проведения Турнира Оргкомитет назначает Организаторов Турнира. Состав, права и обязанности Организаторов Турнира указаны в разделе 6 Положения.
- 2.3. Редакторская группа, ответственная за подготовку тура, готовит для него игровой пакет. В редакторскую группу может входить любой человек, одобренный Оргкомитетом, а также сам Оргкомитет, кроме участников Турнира.
- 2.4. Оргкомитет рассматривает ответы участников и поданные апелляции и принимает решения о зачете ответов. Оргкомитет может назначить жюри для приема ответов.
- 2.5. Апелляции имеет право рассматривать только Оргкомитет. Каждый член Оргкомитета имеет право взять на себя решение об апелляциях Турнира с согласием остальных членов Оргкомитета.
- 2.6. Площадка проведения, а также все необходимые при этом бытовые нужды и материалы предоставляются Учредителем Турнира.

3. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЯ

- 3.1. Турнир проводится в двух возрастных группах: студенческая и школьная. Все группы играют на едином пакете вопросов. Итоги в каждой группе подводятся отдельно.
- 3.2. В школьной группе имеет право участвовать любой ученик 7-11 класса включительно (в составе команды должно быть минимум 3 человека, когда-либо участвовавших в проектах «Сэлэт») среднего общеобразовательного учебного заведения.
- 3.3. В студенческой группе имеет право участвовать любой действующий студент до 23 лет включительно (в составе команды должно быть минимум 3 человека, когда-либо участвовавших в проектах «Сэлэт»).
- 3.4. Каждый игрок в ходе Турнира выступает за одну команду. Не допускается игра одного человека в разных командах в ходе Турнира.
- 3.5. Каждая команда обязана заранее предупредить Оргкомитет Турнира об изменениях в составе команды или об отказе в участии.
- 3.6. На каждую команду, участвующую в турнире, оформляется учетная карточка установленного образца. Порядок работы с учетными карточками описан в соответствующем разделе Регламента.

4. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СХЕМА ИГР ТУРНИРА

- 4.1. Игры и тренировки Турнира проводятся в форматах «Что? Где? Когда?» и «Quiz». Финальная игра Турнира проводится в формате «Что? Где? Когда?»

4.2. Игры Турнира в формате «Что? Где? Когда?» состоят из 3 блоков:

1. блок — 12 вопросов Базового пакета №1
2. блок — 12 вопросов Базового пакета №2
3. блок — Брейн-ринг

4.3. Игры Турнира в формате «Quiz» состоят из 4 блоков:

4. блок — 10 вопросов графического тура
5. блок — 10 вопросов тура классического «Что? Где? Когда?»
6. блок — 10 вопросов тематического тура
7. блок — 10 вопросов музыкального тура

- a. Блок «Брейн-ринг» может быть опущен в любой игре Турнира, кроме финальной.
- b. Подведение итогов и выявление победителей происходит в течение 20 минут после того, как будет отыгран последний блок.

8. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРА

- a. Ведущий, проводящий тур, должен иметь тексты настоящего регламента и набор пакетов вопросов с авторскими ответами, критериями зачета, комментариями и источниками информации, а также учетные карточки команд, игравших в предыдущих турах, достаточное количество бланков учетных карточек для новых команд и бланки для ответов на вопросы.
- b. Ведущий должен заранее ознакомиться с пакетами вопросов, при необходимости уточнить правильное произношение трудных слов, собственных имен и географических названий.
- c. Если один из пакетов Базовых вопросов содержит специальное сообщение для участников, оно должно быть прочитано дословно.
- d. Вопросы задаются строго в той последовательности, в которой они приведены в игровом пакете.
- e. После окончания каждого блока подводится и объявляется участникам предварительный (до решений Оргкомитета) итог тура. Допускается объявление промежуточных итогов в другие моменты по усмотрению ведущего.
- f. После окончания каждого блока команды имеют право подать апелляции на зачет неавторских ответов и на снятие некорректных вопросов. По просьбе команды ведущий обязан предоставить для подготовки апелляции текст вопросов.

9. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРА ИГРЫ В ФОРМАТЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

- a. Ведущий громко и отчетливо читает очередной вопрос, по окончании чтения вопроса произносится слово «ВРЕМЯ» и запускается отсчет времени. Через 50 секунд ведущий предупреждает: «Осталось 10 секунд». Через минуту после начала отсчета ведущий говорит: «Время вышло». После этого командам дается 10 секунд для записи ответа и сдачи карточек. По истечении этого времени карточки с ответами не принимаются.
- b. После сбора ответов на каждый вопрос ведущий объявляет авторский ответ и критерии зачета, зачитывает авторские комментарии.

10. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРА ИГРЫ В ФОРМАТЕ «QUIZ»

- a. Ведущий громко и отчетливо читает очередной вопрос, по окончании чтения вопроса произносится слово «ВРЕМЯ» и запускается отсчет времени. Через 50 секунд ведущий предупреждает: «Осталось 10 секунд». Через минуту после начала отсчета ведущий говорит: «Время вышло». После этого ведущий переходит к следующему вопросу. После прочтения 10 вопросов дается одна дополнительная минута для

внесения всех ответов в бланк и их сдачи. По истечении этого времени бланки ответов не принимаются.

11. СПОРНЫЕ ОТВЕТЫ И АПЕЛЛЯЦИИ

- a. При подведении предварительных итогов тура ведущий засчитывает как верные только те ответы команд, которые совпадают с авторскими или строго подходят под указанные в пакете критерии зачёта.
- b. Ответы команд, близкие к авторскому, но не совпадающие с ним и не подходящие под указанные в пакете критерии зачёта, считаются спорными. Решения о зачёте спорных ответов принимаются в соответствии с пунктами 2.4-2.5 Регламента.
- c. Во время игры ведущий принимает предварительные решения о зачете верных и регистрации спорных ответов. После проведения блока ответы команд рассматриваются повторно Оргкомитетом, при этом некоторые предварительные решения могут быть изменены.
- d. Любые сомнения в зачете ответов трактуются в пользу признания ответа спорным. Это означает, что спорными следует считать и «почти верные» ответы, в правильности которых есть сомнения, и «совсем неверные», если есть хотя бы небольшая вероятность, что этот ответ может быть признан верным.
- e. После проведения блока любая команда имеет право подать апелляцию на любой вопрос.
- f. Апелляции могут быть двух видов: на зачет ответа и на снятие вопроса. Апелляция на зачет содержит просьбу признать сданный командой ответ верным. Апелляция на снятие содержит просьбу признать вопрос некорректным и снять его. Любая апелляция должна содержать аргументы, по возможности подтвержденные ссылками на источники информации. Текст апелляции не должен включать данных о команде (название, город).
- g. Команда, желающая подать апелляцию, в течение 5 минут после окончания тура, сообщает об этом ведущему. Полный текст апелляции передается ведущему. Ведущий имеет право отказаться принимать апелляцию по своему усмотрению.
- h. Считаются неверно оформленными и не подлежащими рассмотрению апелляции:
 - содержащие сведения о подавшей апелляцию команде;
 - не содержащие аргументов, обосновывающих апелляционную просьбу;
 - содержащие орфографические ошибки в словах «апелляция» и/или «засчитать» и производных от них.
- i. Апелляции рассматриваются Оргкомитетом в течение следующего блока вопросов.
- j. Оргкомитет имеет право признать верным любой ответ и признать любой вопрос некорректным.
- k. Апелляции, оформленные с нарушениями правил п. 6.8, не передаются на рассмотрение Оргкомитету. Они считаются отклоненными без рассмотрения.
- l. Если Оргкомитет признал спорный ответ верным, этот ответ засчитывается всем сдавшим этот ответ командам.
- m. Если Оргкомитет признал вопрос некорректным, вопрос снимается. Итоги тура подсчитываются так, как если бы этот вопрос не был задан.

12. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

a. В ходе каждого блока команды отвечают на 12 вопросов. Правильный ответ на вопрос приносит команде 1 очко, неправильный — 0 очков. Вопросы, которые Оргкомитет признал некорректными, в зачет не включаются и никому очков не приносят.

b. Ведущий признает правильным только ответ, указанный Редакторской группой (авторский ответ). Любое отклонение от авторского ответа, не включенное в список зачетных вариантов, делает ответ команды неправильным. Если команда или сам ведущий не согласны с признанием ответа неправильным, ответ считается спорным.

- с. В каждом блоке у каждой команды определяется количество очков.
- d. Если две команды во всех турах набирали одинаковое количество очков, для них будут сыграны дополнительные вопросы.
- е. К конечному результату команд прибавляются баллы, которые команды набрали, участвуя в традиционных воскресных тренировках с ноября 2018 по апрель 2019 года включительно.