

УТВЕРЖДАЮ

Начальник Академии МВД
Республики Беларусь
генерал-майор милиции

И.С. Сергей

.10.2008

РЕГЛАМЕНТ
IV МЕЖДУНАРОДНОГО ТУРНИРА АКАДЕМИИ МВД
РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ
«ЩИТ И МЕЧ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. IV Международный турнир по интеллектуальным играм «Щит и меч» (далее – турнир) проводится на базе следственно-экспертного факультета Академии МВД Республики Беларусь по адресу: г. Минск, ул. Багратиона, 85.

1.2. Турнир проводится в два этапа:
интеллектуальная игра «Эрудит-квартет»;
интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?».

1.3. Для участия в турнире приглашаются команды учреждений, обеспечивающих получение высшего образования.

1.4. Участвующие в турнире команды должны зарегистрироваться в установленном оргкомитетом порядке путем подачи заявки установленного образца.

1.5. В составе команды должно быть заявлено 6 игроков.

1.6. Участие игроков, не включенных в заявку, а равно игра в двух и более командах в течение турнира не допускается.

2. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

2.1. В каждой игре участвует от четырех до трех команд. В игре имеют право участвовать все игроки команды, заявленной на турнир. Ограничение: один игрок не имеет права дважды играть в одном бое.

2.2. Игра состоит из трех боев, в каждом из которых разыгрывается четыре раунда.

2.2.1 "Открытый бой". Перед началом боя ведущий объявляет темы раундов, и капитан команды в течение минуты определяет, кто из игроков в каком раунде играет.

2.2.2 "Постепенный бой". Ведущий объявляет тему непосредственно перед началом раунда, и капитан команды в течение 20 секунд определяет игрока, играющего этот раунд.

2.2.3 "Закрытый бой". Перед началом боя ведущий заранее определяет последовательность тем, не объявляя их. Затем капитан в течение минуты определяет, кто из игроков в каком раунде играет, после чего ведущий зачитывает темы непосредственно перед началом каждого раунда после того, как игроки занимают свои игровые места.

2.3. В каждом раунде боя разыгрываются 5 вопросов, объединенных общей игровой темой. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (от 10 до 50 очков). Очки, набранные игроком в каждом раунде, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды в раундах боев, суммируются.

2.4. Задача игроков - дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше соперника. При выполнении этих условий игрок получает количество очков, соответствующее номиналу вопроса. Если игрок отвечает неправильно, он получает отрицательное количество очков, соответствующее стоимости вопроса.

2.5. Ответ считается неправильным, если:

не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (степень необходимой конкретизации определяется автором вопроса, а в случае отсутствия его письменных указаний – ведущим или апелляционным жюри);

форма ответа не соответствует форме вопроса;

игрок дал два или более вариантов ответа, при этом хотя бы один из них неверен;

в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа.

2.6. Перед своим ответом игрок имеет право уточнить у ведущего форму вопроса (вопросное слово).

2.7. Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности.

2.8. Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить на вопрос, нажимая на кнопку брейн-системы. Право отвечать предоставляется игроку, который первый нажал на кнопку. Игрок может сообщить о своем желании отвечать в любой момент после объявления темы и номинала вопроса. В случае неправильного ответа первого игрока, правом ответа может воспользоваться второй, затем - третий, затем - четвертый. Второй, третий и четвертый игроки имеют право сообщить о своем желании отвечать только после констатации ведущим неправильного ответа предыдущего игрока. Игрок не имеет права давать более одного ответа на один вопрос – в этом случае его ответ расценивается как неправильный.

2.9. На обдумывание каждого вопроса ведущий дает не более 5 секунд.

2.10. В тот момент, когда игрок сообщает о своем желании ответить, ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. При этом игрок не имеет права затягивать свой ответ более чем на 5 секунд. В случае затягивания времени игроком или неправильного ответа, ведущий объявляет, что ответ игрока неверен, а затем продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе прервать его.

2.11. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего, подсказок из зала вопрос может быть снят и заменен другим.

2.12. Ведущий не имеет права сопровождать неправильный ответ одной из команд, а также другие ответы, описанные в пункте 1.5, какими-либо комментариями, которые могут облегчить ответ соперникам.

2.13. Запрещается использование во время игры мобильных средств связи.

2.14. Запрещается использование игроками во время боя информационно-справочных материалов на любых носителях.

3. ФОРМУЛА ПРОВЕДЕНИЯ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТА»

3.1. Отборочные игры турнира проводятся в группах, составленных на основании жеребьевки.

3.2. В играх применяется брэйн-система утвержденного принципа действия (на звуковой сигнал, ясно слышимый участниками игры);

3.3. После окончания игры в группе подсчитывается итоговая сумма баллов, набранных командой. При подведении итогов в группе места команд определяются наибольшей общей суммой баллов. В случае равенства у двух или нескольких команд итоговой суммы баллов между ними проводится «перестрелочный бой»

3.4. «Перестрелочный бой» состоит из 2 тем, каждую команду представляет 1 человек. В случае ничьей после 2 тем те же игроки играют по одной теме до победы одного из них.

3.5. В отборочных играх первого тура принимают участие все команды Турнира, с помощью жребия разделенные на 9 групп (по 4 команды в каждой). Во второй отборочный тур выходят по 2 лучшие команды из каждой группы.

В отборочных играх второго тура команды делятся на 6 групп (по 3 команды в каждой), при этом по возможности рассеиваются команды, занявшие первые места в своих группах первого тура. В третий отборочный тур выходят по 2 лучшие команды из каждой группы.

В отборочных играх третьего тура команды делятся на 3 группы (по 4 команды в каждой), при этом по возможности рассеиваются команды,

занявшие первые места в своих группах второго тура. В полуфинальный этап выходят по 2 лучшие команды из каждой группы.

В полуфинальном туре команды делятся на 2 группы (по 3 команды в каждой), при этом по возможности рассеиваются команды, занявшие первые места в своей группе третьего тура. В финал выходят по 2 лучшие команды из каждой группы.

В финале принимают участие 4 лучшие команды турнира.

4. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

4.1. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» состоит из 3 блоков по 15 вопросов в каждом.

4.2. Ответы сдаются на бланках, выданных оргкомитетом, с указанием номера команды. Номер бланка должен соответствовать номеру вопроса.

4.3. Обсуждение команд.

4.3.1. На обсуждение каждого вопроса командам дается одна минута.

4.3.2. Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды.

4.3.3. За 10 секунд до конца обсуждения вопроса дается сигнал «Осталось 10 секунд». По истечении минуты обсуждения дается сигнал «Обсуждение закончено».

4.4. Сбор ответов.

4.4.1. Не более чем через 10 секунд после сигнала, означающего окончание обсуждения, дается сигнал «Прошу собрать ответы».

4.4.2. До сигнала «Прошу собрать ответы» капитан команды должен поднять вверх руку с карточкой для ответа. По сигналу «Прошу собрать ответы» секундант начинает собирать карточки у тех команд, которые за ним закреплены, и передает их в судейскую комиссию, которая назначается оргкомитетом. При сборе карточек секундант двигается таким образом, чтобы видеть те закрепленные за ним команды, у которых он еще не собрал карточки. Секундант не имеет права возвращаться к команде, уже имевшей возможность сдать ему ответ.

4.4.3. Команда обязана сдать секунданту карточку с ответом, когда секундант проходит мимо нее при сборе ответов. Если команда этого не делает, секундант сообщает судейской комиссии о нарушении правил.

4.4.4. Если капитан команды не поднял руку с карточкой до сигнала «Прошу собрать ответы», опустил ее после сигнала «Прошу собрать ответы», если карточка была заменена или в ответ были внесены какие-либо изменения после сигнала «Прошу собрать ответы», ответ считается

сданным с опозданием. Секундант информирует команду и сообщает судейской комиссии, что ответ был сдан с опозданием.

Судейская комиссия имеет право пометить этот ответ как сданный с опозданием и не засчитать его. Ведущий и судейская комиссия также имеют право без участия секунданта принять решение о том, что ответ был сдан с опозданием. В этом случае судейская комиссия также имеет право пометить ответ как сданный с опозданием и не засчитать его.

4.4.5. В перерывах игры судейская комиссия может по просьбе капитана команды обсудить решение секунданта и признать его верным или неверным. Решение судейской комиссии является окончательным.

Все решения вносятся в Протокол игры.

4.5. Правила формулирования командами ответов.

4.5.1. Ответ команды считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:

совпадает с авторским ответом;

удовлетворяет критерию зачета, установленному составителем пакета;

отличается от авторского ответа только грамматически (падежами и числами имен существительных, спряжениями глаголов, расстановкой знаков препинания и т.д.), причем это отличие не меняет существенно смысл ответа;

является более точным, чем авторский ответ;

включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых ошибок;

менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа;

не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует всем фактам, содержащимся в вопросе, не в меньшей степени, чем авторский ответ (так называемые «дуали»). Степень соответствия определяет судейская комиссия, опираясь на указания составителя пакета, если таковые имеются;

ответ на блиц-вопрос признается правильным в том и только в том случае, когда правильными признаются ответы на все входящие в него мини-вопросы.

4.5.2. Ответ команды считается неверным, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

ответ команды содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов верен;

ответ команды содержит такую дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;

ответ команды включает дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые ошибки или противоречащую указанным в вопросе фактам;

ответ команды отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;

ответ команды является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана в вопросе;

ответ команды не соответствует форме вопроса.

4.5.3. Текст, написанный в скобках или отделенный любым другим знаком, считается комментарием, непосредственно к ответу не относящимся, и не может являться основанием для зачета или незачета ответов. Исключением из этого правила является случай, когда скобки или иной знак являются существенной составной частью авторского ответа.

4.6. Победителем считается команда, правильно ответившая на наибольшее количество вопросов. При равенстве данного показателя более высокое место занимает команда с более высоким суммарным рейтингом, который для каждого вопроса подсчитывается следующим образом: количество неправильных ответов + 1. При равенстве Суммарного рейтинга более высокое место занимает команда, взявшая вопрос с более высоким рейтингом. В случае равенства данного показателя, команды считаются поделившими более высокое место.

4.7. Правила написания ответов.

4.7.1. Ответы записываются на игровых карточках с указанием игрового номера команды и номера вопроса. Ответы, не соответствующие настоящим требованиям, не рассматриваются.

4.7.2. Ответы записываются разборчивым почерком.

4.7.3. Не принимаются ответы с дополнительной неверной информацией.

4.8. В перерывах между вопросными блоками осуществляется сверка правильных ответов.

4.9. Сверка правильных ответов происходит по следующей схеме:

4.9.1. команда выписывает через запятую номера вопросов, на которые она дала правильный ответ (по мнению команды);

4.9.2. судейская комиссия проверяет правильность поданной сверки и оглашает решение (зачтен ответ или нет).

5. АПЕЛЛЯЦИИ

5.1. Апелляции рассматривает апелляционное жюри. В состав апелляционного жюри входит 3 человека.

5.2. Команда может подавать апелляции следующих типов:

5.2.1. требование команды засчитать ответ, не совпадающий (не полностью совпадающий) с авторским, но тоже правильный (по мнению апеллирующей команды) – апелляция на зачет ответа;

5.2.2. требование команды снять вопрос, который она считает некорректным в связи с фактической ошибкой в тексте самого вопроса или авторского ответа – апелляция на снятие вопроса.

5.3. Споры с апелляционным жюри классифицируются как действия, дезорганизирующие ход турнира.

5.4. Представители команд могут подходить к месту работы апелляционного жюри только по ее вызову.

5.5. «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»:

5.5.1. В случае несогласия с решением ведущего, игрок команды, её капитан или тренер должны немедленно поднять руку и в устной форме изложить суть апелляции. До оглашения решения апелляционного жюри игра в данной группе останавливается. В случае признания вопроса некорректным он заменяется произвольным другим вопросом (разыгрываемым за ту же стоимость) с объявлением темы вопроса-замены.

5.5.2. Результат рассмотрения апелляции в одной из групп влияет на тот же вопрос в других группах, если он там еще не был сыгран. Если вопрос в другой группе уже был сыгран, и там на него не поступило апелляций, результаты в этой группе не изменяются.

5.6. «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»:

5.6.1. Апелляции подаются командами в письменном виде в перерывах между вопросными блоками.

5.6.2. Апелляционное жюри обязано перед началом следующего вопросного блока дать аргументированный комментарий по рассмотренным апелляциям.

5.6.3. Если вопрос «снят», то он не переигрывается.

5.6.4. Апелляционное жюри в перерывах обязано предоставлять тексты вопросов блока для ознакомления участников турнира.

5.6.5. Прием апелляций осуществляется в течение 15 минут после окончания сверки каждого блока (время отсчитывается от объявления ведущего «Апелляционное жюри начинает прием апелляций»).

5.6.6. Апелляции подаются командами в письменном виде. Обращение играющих команд к судейской комиссии осуществляется в форме подачи бланков сверки и письменных документов, отражающих суть апелляции.

5.6.7. В случае отклонения апелляции из итогового результата команды, ее подавшей, вычитается одно очко при сохранении суммарного рейтинга.

6. КУБОК ПОБЕДИТЕЛЯ

Обладателем Кубка турнира становится команда, обладающая наилучшим результатом по сумме мест в двух этапах турнира. При равных результатах победителем признается команда, занявшая более высокое место в игре «Что? Где? Когда?».

7. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМАНД

7.1. Команда может быть наказана предупреждением за:

7.1.1. протесты в процессе игры, нарушающие ход турнира;

- 7.1.2. споры с апелляционным жюри;
- 7.1.3. оскорбительное поведение по отношению к ведущему, членам оргкомитета, членам апелляционного жюри, игрокам, обслуживающему персоналу;
- 7.1.4. курение на территории факультета (в местах, в которых курение запрещено);
- 7.1.5. использование ненормативной лексики;
- 7.1.6. нанесение ущерба имуществу в местах игры и проживания.
- 7.1.7. иное поведение, дезорганизирующее ход турнира;
- 7.2. Команда может быть исключена из числа участников турнира за:
 - 7.2.1. действия, ставящие турнир под угрозу срыва;
 - 7.2.2. два полученных предупреждения;
 - 7.2.3. грубое нарушение правил поведения в местах размещения команд;
 - 7.2.4. умышленное нанесение ущерба имуществу в местах игры.
- 7.3. Результаты команды, исключенной из числа участников турнира, аннулируются с пересчетом рейтинга для других команд и изымаются из итогового протокола. Последующие ответы этой команды не рассматриваются.

Помощник начальника
Академии МВД Республики Беларусь
по работе с молодежью
майор милиции
10.10.2008

А.С. Мелихов

СОГЛАСОВАНО
Заместитель начальника Академии МВД
по воспитательной работе
и кадровому обеспечению
полковник милиции
.10.2008

А.Е. Назаренко