**РЕГЛАМЕНТ**

***одиннадцатого чемпионата г. Полевского***

***по интеллектуальной игре “Что? Где? Когда?”***

***среди школьных команд***

***(сезон 2020 – 2021 г.г.)***

**Раздел 1. Организация чемпионата.**

1. Чемпионат является составной частью городского фестиваля детского и юношеского творчества «Самоцветы» в направлении «Интеллект» и проводится в соответствии с планом работы ОМС Управление образованием ПГО;
2. Организацией осуществляющей проведение Чемпионата является МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Н. Е. Бобровой»;
3. Непосредственное руководство над организацией и проведением Чемпионата осуществляет Оргкомитет Чемпионата;
4. В организации и проведении игр Чемпионата Оргкомитету помогают координаторы (кураторы) школьных команд, тренеры школьных команд (или классные руководители) и капитаны школьных команд;
5. Функции координаторов (кураторов) школьных команд:

- участие в совещаниях (перед началом учебного года);

- определение представительства школы (количества команд) в городских соревнованиях по интеллектуальным играм;

- участие в формировании состава школьных команд совместно с классными руководителями и учащимися;

- содействие членам Оргкомитета в проведении игр Чемпионата, проводимым в их школах.

1. Функции тренеров школьных команд:

- проведение тренировок и других мероприятий, направленных на улучшение результатов команды;

- информирование учащихся о предстоящих соревнованиях, результатах проведённых игр;

- сопровождение учащихся на игры, присутствие на играх команды (по возможности).

1. Функции капитанов школьных команд:

- сбор команды на игру, турнир, тренировку;

- представление интересов команды перед организаторами соревнований и членами игрового жюри.

1. В отчётах и дипломах Оргкомитет указывает тренеров команд (или классных руководителей) и капитанов команд.

**Раздел 2. Структура чемпионата.**

1. Чемпионат состоит из шести туров.
2. Даты проведения туров:

1 тур – 7 и 8 октября;

2 тур – 11 и 12 ноября;

3 тур – 9 и 10 декабря;

4 тур – 27 и 28 января;

5 тур – 24 и 25 февраля;

6 тур – 17 и 18 марта.

1. Даты проведения туров 1-3 будут расширены, так как эти туры будут проходить дистанционно.

**Раздел 3. Названия команд.**

1. Команда выбирает себе название самостоятельно.
2. Если у команды нет названия, она называется по фамилии капитана.
3. Команда выступает под одним названием в течение всего сезона.
4. Команда имеет право сохранять название на протяжении всех лет своего существования, в том числе при переходе из одной возрастной зачётной группы в другую.

**Раздел 4. Учётные карты команд.**

1. Каждая команда, участвующая в Чемпионате, заполняет Учётную карту, образец которой определяет Оргкомитет Школьного регионального кубка.
2. Учётные карты команд хранятся в Оргкомитете на протяжении всего сезона.
3. Команды получают свои Учётные карты и заполняют их перед каждой игрой.
4. Учётная карта команды представляет собой таблицу, в верхней части которой указывается номер школы, название команды, её возрастная группа, фамилия, имя, отчество руководителя. Ниже – ячейки, где слева игроки собственноручно пишут свои фамилии и имена, класс, в котором они учатся, а справа – в ячейках под названием игр, в которых они участвуют, – ставят свои подписи. (Капитан записывает данные в первой строке, где проставлена буква “К”.)

**Раздел 5. Правила проведения игры.**

1. За игровым столом каждой команды одновременно могут находиться не более 6 игроков.
2. Замены игроков могут производиться в паузах между вопросами с разрешения ведущего и игрового жюри.
3. Игру проводят:

- Ведущий игры. Представляет участников игры, оглашает правила игры, читает вопросы, ответы, комментарии к ответам.

- Игровое жюри. Проверка ответов, заполнение таблицы результатов.

- Судья времени. Контроль времени. (Возможно совмещение с функциями ведущего.)

1. В игре разыгрывается 24 вопроса (два раунда по 12 вопросов, в каждом),
2. После окончания чтения вопроса, ведущий объявляет о начале отсчёта времени. Командам на поиск ответа даётся одна минута.
3. Через 50 секунд ведущий сообщает, что осталось десять секунд.
4. По истечении одной минуты ведущий говорит, что время закончилось и даёт командам десять секунд для написания ответа, начиная обратный отсчёт с десяти до одного.
5. Когда ведущий говорит: “…один, сдавайте ответы”, капитаны команд должны сдать карточки с ответами игровому жюри.
6. Командам, давшим правильный ответ, присуждается по 1 баллу.
7. Если в процессе обсуждения было замечено, что команда пользуется подсказками (голосовыми, жестами, использование телефонов), команде, получившей подсказку, ответ не засчитывается.
8. Если команда в ходе одной игры замечена в получении подсказки второй раз, эта команда снимается с игры. При этом её результат не аннулируется, а в итог вписывается то количество очков, которое команда успела заработать до удаления с игры.
9. Ведущий оглашает результаты игры после окончания первого раунда и по окончании тура.
10. Правила проведения игры дистанционно содержатся в Инструкции по дистанционному проведению игр чемпионата ПГО по спортивному “Что? Где? Когда?”.

**Раздел 6. Правила зачёта и незачёта ответов.**

1. Правильным ответом считается:

- Ответ, полностью совпадающий с тем ответом, который дал автор вопроса;

- Ответ, не буквально, но по смыслу совпадающий с вариантом автора вопроса (например, синоним), в случаях, когда вариативность ответа подразумевается автором вопроса и признаётся членами игрового жюри;

1. Неправильным ответом считается:

- Ответ, не совпадающий ни буквально, ни по смыслу с ответом автора вопроса;

- Ответ, форма которого не соответствует форме вопроса;

- Когда в протоколе написано два или более вариантов ответа, в том числе ответ, записанный в скобках в качестве дополнительной версии.

1. Спорным ответом считается ответ, который при определённых условиях может быть засчитан как правильный, но не назван автором вопроса. По инициативе игрового жюри или капитанов команд, чьи ответы были признаны спорными, оргкомитет Чемпионата направляет на рассмотрение игрового жюри турнира “Школьный региональный кубок”, которое принимает решения по всем спорным ответам.