

# **Спортивно-туристский лагерь ПФО, май 2014 года Саратовская область, Хвалынский**

## **Конкурс знаний о туризме (в форме брейн-ринга)**

### **1. Общие положения**

1.1. Данный документ описывает правила конкурса-игры на знания туристских особенностей ПФО «Брейн-ринг», а также определяет некоторые общепринятые термины.

1.2. Во время конкурса в составе команды может находиться не более 4 человек. Замены по ходу конкурса запрещены.

### **2. Проведение конкурса**

2.1. Конкурс состоит из двух этапов. На первом этапе всем командам участницам одновременно задаются 15 вопросов туристической тематики. 8 команд, показавших лучшие результаты, выходят во второй раунд. Во втором раунде команды играют между собой по правилам брейн-ринга (1/4 финала, полуфинал, финал). На втором этапе каждый бой состоит из 5 вопросов, финальный бой – из 7 вопросов.

2.2. Вопросы конкурса должны соответствовать туристской направленности на знание туризма в регионах ПФО.

2.4. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведённое время. На первом этапе – 1 минута, на втором этапе – до 1 минуты.

2.5. Вопросы задаются ведущим. Он же оценивает правильность ответов команд.

2.6. Определение правильности ответов производится в соответствии с Кодексом спортивного «Что? Где? Когда», если иное не установлено регламентом.

2.7. Конкурс считается завершённым, когда ведущий объявляет его результат.

### **3. Определение результатов конкурса**

3.1. За правильный ответ давшая его команда получает 1 очко. По итогам первого места команды определяется суммой набранных очков.

3.2. На втором этапе победительницей боя объявляется команда, набравшая в соответствующем бое большее количество очков.

3.3. В случае равенства очков у нескольких команд на первом этапе задаются дополнительные вопросы до момента определения 8 лучших команд для участия во втором этапе.

3.4. На втором этапе победителем боя считается команда, правильно ответившая на большее количество вопросов в рамках боя. В случае равенства очков после окончания основной части боя, задаются дополнительные вопросы до момента определения победителя.

3.5. Команды, одержавшие победы в полуфиналах выходят в финал за 1 место, команды проигравшие в полуфиналах – в финал за 3 место.

### **4. Брейн-система**

4.1. Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется специальное устройство (далее – «брейн-система»).

4.2 Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий начало времени вопросного раунда, отведённого для ответов (далее начало отведённого для ответов времени называется «запуском брейн-системы»).

4.3 Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий окончание времени вопросного раунда, отведённого для ответов. Желательно, чтобы брейн-система издавала звуковой сигнал раз в секунду в последние 5 секунд отведённого для ответов времени. В ином случае отсчёт последних 5 секунд должен производить ведущий или его ассистент.

4.4. Брейн-система должна давать командам возможность сигнализировать ведущему о готовности дать ответ. Как правило, эта функция реализуется в виде периферийных устройств брейн-системы, располагающихся по одному у каждой команды (далее – «кнопки»).

4.5. В случае когда одна из команд просигнализировала о готовности дать ответ (далее – «нажала на кнопку»), брейн-система должна блокировать сигналы от другой команды (или от всех других команд) до соответствующего действия ведущего или его ассистента.

4.6. Брейн-система должна отсчитывать время, отведённое для ответов на вопрос. Когда одна из команд нажимает на кнопку, брейн-система должна останавливать отсчёт времени до соответствующего действия ведущего или его ассистента.

4.7. Брейн-система должна давать ведущему или его ассистенту чёткую возможность определить, была ли кнопка нажата в отведённое для ответов время, до его начала или после его окончания.

## **5. Победители конкурса.**

По итогам конкурса определяется победитель, команды занявшие 2 и 3 места. Команды награждаются дипломами, медалями, призами.