**Правила интеллектуального турнира**

* 1. Порядковый номер и последовательность подачи ответов на вопросы определяется жеребьёвкой перед началом игры.
	2. Интеллектуальный турнир открывает разминка. Её правила следующие: ведущий озвучивает и показывает на экране 7 вопросов общих для всех команд. На обдумывание каждого вопроса дается 40 секунд, затем идет следующий вопрос. После зачитывания всех семи вопросов они повторяются и отводится 100 секунд на обдумывание и окончательную запись всех ответов на бланк. По истечении этих секунд бланк с ответами сдается ведущему. Ведущий оглашает правильные ответы, жюри подсчитывает баллы, показывается табличка результатов и переход к следующему туру.
	3. В турнире представляются 5 тем, не связанных между собой. В каждой теме разыгрываются по 5 вопросов, которые в зависимости от сложности оцениваются в 10, 20, 30, 40 и 50 баллов, где 10 – самый лёгкий вопрос, а 50 – самый сложный.
	4. Темы вопросов формирует организатор по собственному усмотрению.
	5. Ведущий перед началом каждой новой темы называет её, перед чтением каждого вопроса оглашает его стоимость (кол-во баллов).
	6. После окончания чтения вопроса, ведущий объявляет о начале отсчёта времени.
	7. Командам на размышление отводится 1 минута.
	8. По истечении времени отведённого на продумывание ответа (1 минуты) ведущий объявляет, что время закончилось, и при необходимости повторяется вопрос.
	9. Ведущий может не ждать, когда закончится 1 минута, если команда готова ответить.
	10. Каждый ход (выбор вопроса) команда получает в соответствии с номером, полученным при жеребьёвке. Всего ходов 5.
	11. Судейские функции выполняет жюри (3-5 человек). Жюри рассматривает любые спорные вопросы, которые возникают в ходе игры. Как правило, жюри принимает решения, руководствуясь своими знаниями и опытом, но в критических и сложных ситуациях вправе пользоваться любыми информационными ресурсами.
	12. Если при ответе команда сообщает верную дополнительную информацию, то она не влияет на зачет ответа. Однако если дополнительная информация неверна или меняет смысл ответа, то ответ считается неправильным. В случае если дан двойной ответ, хотя бы одна часть которого неверна, ответ считается неправильным.
	13. Если команда отвечает не верно, то, возможность ответа переходит следующим командам согласно жеребьёвке.
	14. За правильный ответ командам присуждается количество очков, соответствующее стоимости вопроса, за отсутствие и неправильный ответ вычитается количество очков, соответствующее стоимости вопроса.
	15. Ведущий зачитывает вопросы ровным тоном, избегая подсказок игрокам, например, интонацией, комментариями и т.д.
	16. Использование гаджетов (телефонов, планшетов и других средств) и интернета не допускается.
	17. Если замечено, что кто-либо в ходе игры пользуется интернетом, личными гаджетами, в первый раз получает замечание от Ведущего. Если и после вынесенного замечания участник/команда пользуется телефоном, интернетом или другими средствами, команда дисквалифицируется со счетом, заработанными до удаления.
	18. В ходе игры командам может выпасть «кот в мешке» - возможность адресовать выбранный вопрос другой команде либо ответить самостоятельно на него.
	19. Вопросы жюри: каждый член жюри команде задаёт отдельный вопрос из категории «литературный марафон», «краеведение» и «спорт».
	20. Подведение итогов осуществляет жюри. Оглашается суммарный результат по каждой команде. Награждение победителей в соответствии с Положением.