

УТВЕРЖДЕНО
постановлением ЦП ВОС
от 19.02.2026 № 14-5/4

ПОЛОЖЕНИЕ **о Всероссийском интеллектуально-реабилитационном фестивале** **ВОС**

Всероссийский интеллектуально-реабилитационный фестиваль ВОС (далее – Фестиваль) проводится с 2017 года Всероссийским обществом слепых.

Фестиваль инициирован Частным учреждением «Культурно-спортивный-реабилитационный комплекс «Всероссийского ордена Трудового Красного Знамени общество слепых» (КСРК ВОС) и рекомендуется для использования в региональных организациях ВОС.

Цели и задачи Фестиваля

Фестиваль проводится в целях совершенствования социокультурной реабилитации, создания комфортных условий для развития интеллектуальных способностей инвалидов по зрению.

Основными задачами Фестиваля являются:

- внедрение в практику новых современных форм активного отдыха, прежде всего игровых, в сочетании с интеллектуальными формами, адаптированными к потребностям незрячих и слабовидящих людей,
- содействие в социальной адаптации инвалидов по зрению, повышение уровня активности и коммуникации людей с инвалидностью;
- раскрытие интеллектуального и творческого потенциала незрячих и слабовидящих людей;
- популяризация среди инвалидов по зрению Фестиваля в качестве интеллектуально-досугового мероприятия, являющегося одной из форм социокультурной реабилитации инвалидов по зрению;
- активное вовлечение инвалидов по зрению в деятельность Всероссийского общества слепых посредством их участия в проводимом мероприятии в качестве участников или зрителей;
- популяризация научных знаний среди инвалидов по зрению с применением новейших информационных технологий;
- привлечение внимания общественности и средств массовой информации (СМИ) к проблемам людей с инвалидностью и формирование позитивного общественного мнения об инвалидах по зрению.

Учредители Фестиваля

Учредителем Фестиваля выступает Общероссийская общественная организация инвалидов «Всероссийское ордена Трудового Красного Знамени общество слепых».

Соучредителем Фестиваля в части организации и проведения мероприятия выступает ФГБОУ ВО «РГПУ им. А. И. Герцена», а именно, оказание содействия в размещении и питания делегаций, подготовка материалов (пакеты вопросов, бланки ответов и пр.), ведущих и технических служб турнира Фестиваля, предоставление помещений в случае проведения Фестиваля на базе учреждения.

Оргкомитет Фестиваля

Всю работу по подготовке и проведению Фестиваля осуществляет Оргкомитет, формируемый учредителями из представителей организаций и компетентных специалистов соответствующих направлений.

Оргкомитет имеет право персонально приглашать руководителей министерств, представителей администраций субъектов РФ, местного самоуправления, общественных организаций, депутатов, активистов и ветеранов ВОС, деятелей культуры, искусства и шоу-бизнеса, а также журналистов и жертвователей.

Оргкомитет обладает исключительным правом на печать, обработку и использование всех игровых, фото-, аудио- и видеоматериалов Фестиваля.

Место и сроки проведения Фестиваля

Фестиваль проводится один раз в год в различных регионах России.

Продолжительность мероприятия – от одного до двух дней.

Место и сроки проведения мероприятия определяются Программой ВОС «Реабилитация инвалидов по зрению», утверждаемой постановлением ЦП ВОС на соответствующий год.

В случае необходимости, Оргкомитет имеет право переносить сроки и место проведения Фестиваля, а также изменять формат, программу проведения и продолжительность мероприятия.

Участники Фестиваля

К участию в играх Фестиваля допускаются команды в составе от четырех до девяти человек. Не менее 50% заявочного списка команды составляют инвалиды по зрению. Возрастной ценз участников отсутствует. Кроме того, в заявку могут быть включены представители делегации, не участвующие непосредственно в турнирах Фестиваля, в количестве до 6 человек (тренер, сопровождающие, представители региональных органов власти и др.).

Региональная организация ВОС, принимающая у себя Фестиваль, обязана предусмотреть возможность предоставления площадок для проведения мероприятия, которые одновременно могут вмещать не менее 25 команд.

При этом региональная организация ВОС, принимающая у себя Фестиваль, должна уведомить об этом региональные организации ВОС письмом, подписанным генеральным директором КСРК ВОС. Данное письмо должно быть отправлено в электронном виде во все региональные организации ВОС не позднее, чем за два месяца до начала проведения очередного Фестиваля.

Если количество заявленных для участия в Фестивале команд превысит возможности региональной организации ВОС, принимающей мероприятие, то Оргкомитет имеет право прекратить дальнейший приём заявок, вне зависимости от окончания официального срока их приёма.

Каждая региональная организация ВОС, за исключением региональной организации ВОС, принимающей Фестиваль, может заявить для участия в Фестивале не более трех команд.

Исходя из возможностей региона, принимающего Фестиваль, Оргкомитет вправе увеличить количество команд, представляющих каждую региональную организацию ВОС. Информация об изменении максимального количества команд, которые могут быть заявлены от одной региональной организации ВОС, доводится до сведения региональных организаций ВОС письмом, подписанным генеральным директором КСРК ВОС. Данное письмо должно быть отправлено в электронном виде во все региональные организации ВОС не позднее, чем за два месяца до начала проведения очередного Фестиваля.

Региональная организация ВОС, принимающая у себя Фестиваль, вправе заявить для участия в нём на одну команду больше, чем установлено Оргкомитетом для других региональных организаций ВОС.

Заявка, заполненная по строго установленной форме (Приложение 1), за подписью председателя и печатью региональной организации ВОС представляется в электронном виде на адрес электронной почты Оргкомитета Фестиваля не позднее, чем за 30 дней до начала Фестиваля: ya@ksrk.ru

Фестиваль не проводится, если в Оргкомитет поступило менее 10 заявок, либо заявки поступили менее чем от 5 региональных организаций ВОС. Если до начала Фестиваля руководитель региональной организации ВОС уведомляет Оргкомитет о снятии заявленной команды по объективным причинам, Оргкомитет имеет право пригласить к участию другую команду.

В случае возникновения форс-мажорных и других непредвиденных ситуаций после окончания срока подачи заявок, результатом которых может стать изменение списочного состава игроков заявленной команды, председатель региональной организации, направляющей команды, обязан письменно обратиться в Оргкомитет, предоставив подтверждающие документы о возникновении форс-мажорной или непредвиденной ситуации, с просьбой о разрешении замены игрока(-ов). Оргкомитет обязан вынести решение по обращению в течение пяти рабочих дней с момента регистрации поступившего обращения. Решение Оргкомитета является окончательным и обжалованию не подлежит.

Основанием для участия в Фестивале является приглашение-вызов Оргкомитета. Контактный телефон Оргкомитета: +7 (499) 943-34-57.

Всем участникам Фестиваля необходимо при себе иметь паспорт и полис медицинского страхования. Участникам Фестиваля, являющимся инвалидами по зрению, кроме перечисленных выше документов, необходимо при себе иметь справку МСЭ (ВТЭК). В случае введения дополнительных ограничительных мер, связанных с эпидемиологической обстановкой и/или другими неоговоренными в Положении ситуациями, игроки команд обязаны соблюдать все требования, предусмотренные в конкретных случаях федеральным и региональным (по месту проведения Фестиваля) законодательствами.

Порядок проведения Фестиваля

Фестиваль включает в себя проведение трех турниров.

В зависимости от решения Оргкомитета о продолжительности Фестиваля (один или два дня) в программу Фестиваля могут входить турниры:

- турнир по игре «Одна минута на всё»;
- турнир по игре «СБП – смело, быстро, правильно!»;
- турнир по игре «ТетраБатл»;
- турнир по игре «Эрудит-Лото»;
- турнир по письменной командной «Своей игре».

Варианты формирования программ Фестиваля указаны в Приложениях № 7, 8, 9. По решению Оргкомитета могут быть сформированы дополнительные варианты программ Фестиваля в рамках обозначенных турниров.

Оргкомитет Фестиваля имеет право вносить изменения в регламенты каждого из турниров (приложение 2, 3, 4, 5, 6). Измененные регламенты в электронном виде доводится до сведения региональных организаций ВОС не позднее, чем за два месяца до начала проведения очередного Фестиваля.

Оргкомитет Фестиваля рекомендует командам-участницам прибыть на площадку (площадки) проведения Фестиваля не позднее времени начала регистрации команд (как правило, это 09:00 местного времени). А также приобретать обратные билеты с учетом времени окончания церемонии закрытия Фестиваля (как правило, это 19:00 местного времени). В случае несоблюдения рекомендаций Оргкомитет имеет право не вносить изменения в программу Фестиваля.

По итогам Фестиваля будет выявлен абсолютный победитель и команды, занявшие второе и третье место в общекомандном зачёте, формируемом по итогам всех турниров Фестиваля.

Общекомандный зачёт формируется путём сложения мест, которые заняла команда в каждом из трёх турниров. В общекомандном зачёте учитываются результаты только тех команд, которые приняли участие во всех трёх проводимых во время Фестиваля турнирах.

Победителем Фестиваля считается команда, набравшая наименьшую сумму мест при сложении результатов во всех трёх Турнирах. В случае равенства данного показателя у двух и более команд при распределении мест будут учтены следующие дополнительные показатели:

- более высокое место в турнире по игре «Одна минута на всё»;

- более высокое место в турнире по игре «СБП – смело, быстро, правильно!», или по «ТетраБатлу» или письменной командной «Своей игре» (в зависимости от варианта программы и продолжительности Фестиваля).

Дополнительные показатели применяются в указанной последовательности.

Порядок поощрения участников Фестиваля

Победителям и лауреатам Фестиваля вручаются дипломы и присуждаются денежные премии в каждом турнире и в общекомандном зачёте всего мероприятия.

В турнире по игре «Одна минута на всё» присуждаются следующие денежные премии:

- первая премия – 9000 рублей;
- вторая премия – 6000 рублей;
- третья премия – 4000 рублей.

В турнире по игре «СБП – смело, быстро, правильно!» или турнире по игре «Эрудит-Лото» присуждаются следующие денежные премии:

- первая премия – 9000 рублей;
- вторая премия – 6000 рублей;
- третья премия – 4000 рублей.

В турнире по игре «ТетраБатл» или в письменной командной «Своей игре» присуждаются следующие денежные премии:

- первая премия – 9000 рублей;
- вторая премия – 6000 рублей;
- третья премия – 4000 рублей.

Абсолютному победителю Фестиваля и командам, занявшим второе и третье место в общекомандном зачёте, формируемом по итогам всех турниров Фестиваля присуждаются следующие денежные премии:

- первая премия – 15000 рублей;
- вторая премия – 10000 рублей;
- третья премия – 6000 рублей.

Абсолютному победителю фестиваля (команде-победительнице) вручается специальный приз президента ВОС.

Участникам Фестиваля присуждаются четыре поощрительных премии в размере 3000 рублей каждая.

Жюри имеет право не присуждать, делить премии, а также переносить их в другие номинации в пределах премиального фонда.

Государственные, общественные, творческие, коммерческие организации по своей инициативе могут учреждать и присуждать премии и призы участникам Фестиваля.

Финансирование Фестиваля

Финансирование расходов осуществляется:

- на подготовку и проведение Фестиваля, в том числе расходы на призовой фонд и оплату жюри – за счёт средств соучредителей и жертвователей;

- на оплату организационных расходов – за счет региональной организации ВОС, принимающей Фестиваль;

- на оплату проезда, проживания и питания участников Фестиваля – за счёт средств направляющей организации, жертвователей или непосредственно участников.

Оргкомитет принимающей стороны привлекает средства для информационного обеспечения, формирования поощрительного фонда, и других организационных расходов.

Приложение 2

РЕГЛАМЕНТ

турнира по игре «Одна минута на всё» (далее – Регламент)

в рамках проведения Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС)

1. Общие положения

1.1. Турнир по игре «Одна минута на всё» (далее – Турнир) состоит из шести туров по 12 вопросов в каждом туре. Турнир может проходить как в один день, так и в два дня (приложение 7, 8, 9).

1.2. Турнир проводится с использованием Кодекса спортивного «Что? Где? Когда?» Международной Ассоциации Интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» (далее – МАИИ).

2. Участие в Турнире

2.1. В Турнире могут принять участие команды, включающие от 4 до 9 игроков.

2.2. В каждой команде должен быть игрок, не имеющий группу инвалидности по зрению или имеющий достаточно хорошее зрение для записи ответа на вопрос.

2.3. Если такого игрока в команде нет, то команда обязана заранее (не менее чем за 30 дней) оповестить Оргкомитет.

2.4. Оргкомитет имеет право предоставить команде (п. 2.5) волонтера-секретаря для записи ответов.

2.5. Волонтер-секретарь не является членом команды, и не принимает участие в обсуждении вопросов.

2.6. В случае, если команда в указанный срок не оповестит Оргкомитет об отсутствии секретаря, Оргкомитет не гарантирует возможности его предоставления.

3. Участники Турнира

3.1. Команда имеет право принять участие в Турнире, если в ее игровом составе находится не менее 50% игроков, имеющих инвалидность по зрению, но не более 6-ти человек за игровым столом.

3.2. Переход игроков во время Турнира из одной команды в другую запрещен.

3.3. Если команда начала тур в неполном составе, т.е. менее 6 человек за игровым столом, то опоздавший игрок может присоединиться к команде только во время перерыва между турами при условии, что он внесен в регистрационный бланк.

3.4. Игроки, не внесенные в регистрационный бланк, к участию в Турнире не допускаются.

3.5. В случае отказа от участия команды ее место в Турнире может быть отдано любой команде, в том числе и любой сборной. Результат такой команды будет учитываться только в Турнире.

4. Правила Турнира

4.1. Вопрос зачитывается ведущим всем командам на игровой площадке одновременно. На обсуждение вопроса дается 50 секунд. Начало отсчета времени и окончание времени озвучиваются ведущим. Ответы принимаются в письменном виде на специальных бланках в течение 10 секунд после объявления окончания времени на обсуждение. По истечении этого срока ответы не принимаются.

В блиц-раунде или вопросе-дуплете не объявляется окончание времени на обсуждение каждого подвопроса, а подвопросы зачитываются после окончания каждых 17 или 25 секунд обсуждения.

4.2. Вопрос читается один раз, не повторяется, не уточняется. Не допускается уточнение для команд наличия кавычек или капитализации (больших букв), особенно если перед вопросом есть требование этого не делать. Повторения и уточнения допускаются только если:

- 1) это требуется автором вопроса в ремарках,
- 2) при допущении ошибки ведущим (с пояснением, что это ошибка, не имеющая отношения к вопросу),
- 3) при наличии сложного для восприятия на слух слова (фамилии, названия города и др.), но только во время зачитывания вопроса до подачи сигнала к началу обсуждения. После начала обсуждения любые комментарии ведущего не допускаются.

4.3. Результатом выступления команды является количество взятых ею вопросов.

В случае равенства правильных ответов у двух или более команд, дополнительным показателем является рейтинг вопроса, рассчитываемый по формуле: $R = N - M + 1$, где N - число команд, принявших участие в турнире, а M - число команд, правильно ответивших на вопрос.

4.4. При равенстве основного показателя команды, кроме указанных в п. 4.3. Регламента, делят соответствующие места.

4.5. Для команд, делящих одно из призовых мест (с первого по третье), в случае равенства основного и дополнительного показателей проводится «перестрелка».

4.6. «Перестрелка» представляет собой дополнительный тур, в котором участвуют команды, указанные в п. 4.5. Регламента. Результатом команды в «перестрелке» является количество зачтенных ей ответов.

4.7. «Перестрелка» состоит из трех вопросов. Если после трех вопросов призовые места не определены однозначным образом, дополнительные вопросы задаются по одному до однозначного распределения призовых мест. При этом перед каждым дополнительным вопросом прекращают участие в «перестрелке» команды, чьи места определены однозначным образом.

5. Технические службы Турнира

Секунданты Турнира

5.1. Функции секунданта могут быть возложены ведущим или Оргкомитетом на любого человека, который не участвует в Турнире. В течение игры секундант является помощником ведущего и выполняет его указания.

5.2. В функции секунданта входит:

- раздача иллюстративных материалов к вопросам;
- сбор карточек с ответами;
- оперативный контроль за соблюдением норм Регламента Турнира в ходе игры.

Секундант не имеет права:

- вносить какие-либо поправки и искажения в раздаваемый материал или собранные карточки с ответами;
- информировать любую команду об ответах, сданных другими командами и (или) результатах, показанных другими командами;
- передавать или показывать собранные карточки с ответами кому-либо, кроме ведущего или членов Игрового Жюри.

Ведущий Турнира

5.3. Функции ведущего могут быть возложены Оргкомитетом на любое лицо, не участвующее в данном соревновании в качестве игрока.

5.4. Ведущий выполняет следующие основные функции:

- оглашение текста вопросов, авторских ответов и других компонентов вопросов;
- оперативное руководство действиями секундантов;
- оперативный контроль за соблюдением Регламента в ходе игры;
- ведение отсчета времени в случае отсутствия автоматической системы отсчета.

Ведущий обязан:

- обладать хорошей дикцией, четко и разборчиво зачитывать вопросы;
- предварительно ознакомиться с игровыми материалами;

Редакторская группа Турнира

5.5. Редакторская группа Турнира готовит пакет вопросов. Редакторская группа назначается Оргкомитетом.

5.6. Для проверки и оценки отдельных вопросов и всего пакета в целом редакторская группа имеет право привлечь тестеров - лиц, заведомо не участвующих в проводимом соревновании.

Игровое жюри Турнира

5.7. Подведение итогов осуществляет Игровое Жюри (далее – ИЖ) до 3 человек, назначаемое Оргкомитетом. Состав ИЖ объявляется ведущим перед началом игры.

5.8. Игровое Жюри обязано:

- следить за соблюдением командами настоящего Регламента;
- оглашать предварительные результаты прошедшего тура не позднее, чем через 15 минут после его окончания и предоставить их командам в наглядном виде и в устной форме;

- оглашать окончательные итоги Турнира не позднее, чем через 1 час после окончания работы над апелляциями Апелляционного Жюри Турнира (далее – АЖ);

- предоставлять тексты отыгранных вопросов по требованию капитанов играющих команд;

- хранить тексты отыгранных вопросов и бланки с ответами команд до опубликования окончательных результатов Турнира и предоставлять их по требованию Апелляционного Жюри.

Игровое Жюри имеет право:

- не принимать ответы команд, сдавших их несвоевременно;
- не принимать ответы, объединяющие в себе две или более различных по сути версии, в том числе версии в скобках.

- за многократные нарушения Регламента или явно оскорбительное по отношению к участникам и организаторам Турнира поведение оперативно снять с дальнейшего участия в игре допустивших нарушения игроков или команды (команды имеют право обжаловать это решение в Оргкомитете Турнира только после окончания тура или Турнира).

5.9. Общение игроков с ИЖ в ходе игры запрещено. В перерывах между турами во время работы ИЖ общение с ними разрешено только капитанам команд.

Апелляционное Жюри Турнира

5.10 Апелляции рассматриваются Апелляционным Жюри (далее – АЖ), назначаемым Оргкомитетом, в составе 3 человек. Состав АЖ объявляется ведущим в день Турнира непосредственно перед его началом и не меняется до подведения окончательных результатов Турнира. Члены АЖ не могут являться авторами вопросов. Член ИЖ не может являться членом АЖ и наоборот.

5.11. В течение 15 минут после объявления результатов туров, команды имеют право подать апелляции в АЖ в письменном виде на специальном бланке. Время подачи апелляций может быть увеличено по решению АЖ. На один и тот

же вопрос каждая команда имеет право подать только один тип апелляции: на снятие некорректного вопроса или на зачет дуального ответа.

5.12. В случае удовлетворения АЖ апелляции на зачет дуального ответа, аналогичные ответы автоматически засчитываются всем командам-участницам. Степень соответствия ответов других команд решение по зачету дуального ответа принимается АЖ в соответствии с п. 5.11. Регламента.

5.13. Причиной для снятия вопроса может послужить существенная фактическая ошибка, помешавшая команде правильно ответить на вопрос. В случае удовлетворения АЖ апелляции на снятие некорректного вопроса, очки за этот вопрос у команд аннулируются.

5.14. Решения по апелляциям принимаются голосованием АЖ простым большинством, причем председатель АЖ обладает правом решающего голоса в спорной ситуации. Для консультации АЖ имеет право привлекать любого человека, в том числе и игроков команды, участвующей в Турнире, кроме членов апеллирующей команды. Решение АЖ по апелляции окончательное и обжалованию не подлежит.

5.15. Решения по всем апелляциям оглашаются не позднее, чем через один час после завершения всего Турнира.

6. Ответственность участников Турнира

6.1. Все участники Турнира обязаны соблюдать настоящий Регламент спортивного «Что? Где? Когда?» МАИИ, не допуская некорректного поведения по отношению друг к другу, организаторам и зрителям.

6.2. В случае нарушения Регламента спортивного «Что? Где? Когда?» МАИИ, Оргкомитет Турнира имеет право применить к команде-нарушителю и (или) отдельному участнику Турнира санкции в зависимости от тяжести нарушения в любом порядке:

- предупреждение;
- снятие команды и (или) отдельного участника с Турнира или всего Фестиваля;
- аннулирование результатов команды по итогам Турнира или мероприятия (как без предварительного предупреждения, так и после второго предупреждения).

6.3. Решение Оргкомитета Турнира окончательное и не подлежит обжалованию.

6.4. Участники Турнира несут ответственность за несоблюдение следующих основных правил Турнира:

- подпись за другого участника Турнира;
- несоблюдение игрового и (или) заявочного состава;
- нарушения правил проведения турниров по игре «Одна минута на всё»;
- использование справочников и изданий любого вида, а также техники, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, а также использование устройств связи любого вида;

- некорректное поведение по отношению к участникам, организаторам или зрителям;

- нарушения этики игры;

- иные нарушения.

6.5. По всем вопросам, не оговоренным в данном пункте Регламента, участники Турнира несут ответственность в соответствии со здравым смыслом и действующим законодательством Российской Федерации.

7. Подведение итогов Турнира

7.1. По итогам Турнира команды, занявшие первые три места, награждаются дипломами и премиями, установленными Учредителем Фестиваля.

7.2. Результаты, показанные командами в Турнире, автоматически включаются в итоговый протокол мероприятия, кроме случая, указанного в п. 3.6.

7.3. Оргкомитет оставляет за собой право на введение дополнительных номинаций для награждения.

Приложение 3

РЕГЛАМЕНТ

турнира по игре «СБП – смело, быстро, правильно!»

(в рамках проведения

Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС)

1. Общие положения

1.1. Турнир по игре «СБП – смело, быстро, правильно!» (далее – СБП, Турнир) проводится в рамках Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС.

1.2. Для проведения СБП Оргкомитетом Фестиваля формируются технические службы: ведущие, счётная комиссия.

1.3. Правила розыгрыша СБП имеют отличия от правил подобных турниров, проводимых Международной Ассоциацией клубов «Что? Где? Когда?» (МАК) и Международной Ассоциацией интеллектуальных игр (МАИИ).

2. Участие в Турнире

2.1. В Турнире СБП принимают участие все желающие команды, заявившиеся на Фестиваль. В заявке каждой команды должно быть от 4 до 9 человек включительно. Один из них должен быть указан капитаном команды.

2.2. Решение о допуске команды, в случае меньшего количества (менее 4-х) игроков игрового состава, принимается Оргкомитетом.

2.3. Команда допускается к игре, имея в игровом составе не менее 50% игроков, имеющих инвалидность по зрению, но не более шести человек за игровым столом. В перерывах между боями допускаются замены и добавления в команду игроков, входящих в заявку данной команды. Участие легионеров (игроков другой команды) запрещено.

2.4. В случае отказа от участия команды, ее место в турнирной сетке СБП может быть отдано любой команде, в том числе и сборной. Результат такой команды будет учитываться только в играх СБП.

3. Правила Турнира

3.1. Для проведения игры в каждой игровой аудитории Оргкомитетом назначаются Ведущий, Счётная комиссия.

3.2. Для определения победителя Турнира Оргкомитетом Фестиваля формируется схема Турнира, состоящая из Отборочного и Финального этапов (подробнее см. п. 5 настоящего Регламента).

3.3. Турнир состоит из боев, по пять вопросов в каждом. В одном бое принимают участие две команды, согласно схеме Турнира.

3.4. Команда имеет право отвечать на вопрос только один раз.

3.5. За каждый правильный ответ команда получает один балл; за неправильный ответ баллы не снимаются.

3.6. Выигрывает бой команда, давшая наибольшее количество правильных ответов.

3.7. Ничья может быть установлена только в Отборочном этапе. В Финальном Этапе при равенстве показателей проводится «перестрелка» до выявления однозначного лидера.

3.8. Победителем Турнира считается команда, выигравшая финальный бой Турнира.

4. Проведение Турнира

4.1. Под «игроками» в данном пункте Регламента имеются в виду игроки, находящиеся за игровым столом и участвующие в розыгрыше раунда. Остальные присутствующие в игровой аудитории члены команды, зрители и болельщики не имеют права вмешиваться в процесс розыгрыша (за исключением капитана команды в спорной ситуации).

4.2. Перед началом Турнира Оргкомитетом (представителями) проводится жеребьёвка между командами для составления схемы Турнира.

4.3. После жеребьёвки по указанию Оргкомитета или его представителей команды распределяются по площадкам для проведения Отборочного этапа Турнира.

4.4. Перед началом любого боя игроки имеют право опробовать кнопки игровой системы. В дальнейшем опробование кнопок проводится по решению Ведущего.

4.5. Ведущий обязан оповестить команды о цвете игрового стола и продемонстрировать дополнительные звуковые сигналы (в случае их наличия) каждому столу соответственно.

4.6. В одном бою встречаются две команды площадки согласно схеме Турнира.

4.7. Команда сигнализирует о готовности отвечать нажатием на кнопку, находящуюся на ее игровом столе. Кнопки могут быть подписаны шрифтом Брайля с указанием цвета стола и оборудованы дополнительным звуковым сигналом (-ами).

4.8. Ведущий зачитывает вопрос один раз, за исключением случаев, требуемых редакторами пакета вопросов либо в случае своей ошибки (т.е. озвучивает факт ошибки, и говорит, что повтор к вопросу не относится).

4.9. После того, как задан вопрос, звучит слово «Время!» и подается звуковой сигнал, определяющий начало отсчета чистого времени.

4.10. В случае, если команда подала сигнал к ответу раньше сигнала системы, определяющего начало отсчета чистого времени, то команда может озвучить свою версию ответа, но без уточнения формы вопроса.

После ответа команды ведущий, вне зависимости от результата данного командой ответа (правильного или не правильного), дочитывает вопрос.

4.11. По истечении 60 секунд отсчет чистого времени прекращается, и команды теряют право на ответ. За 10 секунд до истечения чистого времени звучит звуковой сигнал, 5 секунд сопровождаются звуковыми сигналами, предупреждающими команды об истечении чистого времени.

4.12. Право ответа на вопрос получает команда, первой сигнализировавшая о готовности отвечать.

4.13. Команда начинает давать свой ответ только после сигнала Ведущего о том, какой стол отвечает (напр. «отвечает красный стол»). В противном случае соперник имеет право воспользоваться высказанной версией команды, без санкций для себя.

4.14. Игрок, дающий ответ, определяется капитаном команды. Во время ответа выбранного игрока остальным членам команды запрещается общение с ним или между собой любым способом. Запрещается ответ двух или более членов команды. В случае указанных нарушений ведущий имеет право не засчитывать данный командой ответ.

4.15. В случае неправильного ответа одной из команд у второй команды остается на размышление 20 секунд.

4.16. Схема начисления игровых очков в Отборочном этапе: победа – 2; ничья – 1; поражение – 0.

Команда(-ы), набравшая(-ие) наибольшее количество очков на площадке проходит(-ят) в Финальный этап. В случае равенства набранных очков учитываются следующие дополнительные показатели в соответствующем порядке:

- Результаты личной встречи
- Более высокая разница взятых и не взятых вопросов

В случае равенства дополнительных показателей между командами, претендующими на выход в Финальную часть, проводится «перестрелка» до первого взятого вопроса.

4.17. Финальный этап проходит согласно схеме Турнира по Олимпийской системе («навылет»), т.е. в каждом бою выявляется победитель, который проходит в следующий раунд Финальной части.

4.18. В случае, если победителя боя не удалось выявить после пяти основных вопросов, проводится «перестрелка».

4.19. «Перестрелка» играется по правилам, описанным в п. 4.7. – 4.15. настоящего Регламента. Команды играют до первого взятого игрового очка, т.е. бой прерывается, когда одна из команд первой дает правильный ответ.

5. Схема Турнира

5.1. Турнир состоит из Отборочного и Финального этапов.

5.2. Схема Турнира формируется Оргкомитетом исходя из количества заявленных команд.

6. Подведение итогов Турнира

6.1. По итогам СБП команды, занявшие первые три места, награждаются дипломами и денежными премиями, установленными Учредителями Фестиваля.

6.2. Результаты, показанные командами в СБП, автоматически включаются в итоговый протокол Фестиваля, кроме случая, указанного в п. 2.4.

6.3. Оргкомитет оставляет за собой право на введение дополнительных номинаций для награждения.

Приложение 4

РЕГЛАМЕНТ

игры «ТетраБатл»

(в рамках проведения

Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС)

1. Общие положения

1.1. Командная игра «ТетраБатл» (далее – ТБ) является авторской разработкой В. В. Казанкина. При разработке игры использованы отдельные элементы телевизионной и спортивной версий «Своей игры», «Эрудит-квартета», «Хамсы» и спортивной версии игры «Что? Где? Когда?».

1.2. Для проведения ТБ Оргкомитетом Фестиваля формируются технические службы: ведущие, счётная комиссия.

1.3. Правила розыгрыша ТБ не противоречат правилам подобных турниров, проводимых Международной Ассоциацией Интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?».

2. Участие в ТБ

2.1. В играх ТБ принимают участие все желающие команды, заявившиеся на Фестиваль.

2.2. В заявке каждой команды должно быть не менее 4 (четырёх) человек, не менее 50% из которых должны быть игроки, имеющие инвалидность по зрению. Любой из игроков должен быть указан капитаном команды.

2.3. Не мене двух игроков, имеющих инвалидность по зрению, должны принять участие в отыгрыше «Светлого», «Полутемного» и «Темного» раундов.

2.4. Не менее 50% игроков, имеющих инвалидность по зрению должны участвовать в отыгрыше раунда «Вопрос-аукцион».

2.5. Команда допускается к ТБ только в полном составе, согласно заявочному списку.

2.6. В случае отказа от участия команды ее место в турнирной сетке ТБ может быть отдано любой команде, в том числе и сборной. Результат такой команды будет учитываться только в играх ТБ.

3. Правила ТБ

3.1. Для проведения игры в каждой игровой аудитории Оргкомитетом назначаются Ведущий и представитель Счётной комиссии.

3.2. Каждый бой, в том числе финальный, состоит из пяти раундов – «светлого», «полутемного», «темного», раунда «Супер-игра» и раунда «Вопрос-аукцион». Первые три раунда состоят из 4-х туров каждый (один тур – одна тема). В течение первых трех раундов любой игрок команды (в том числе и капитан) может принять участие только в одном туре текущего раунда.

3.3. «Светлый» раунд: Перед началом раунда Ведущий объявляет темы туров, и капитан команды в течение 20 секунд определяет, кто из игроков команды принимает участие, и в каком туре.

3.4. «Полутемный» раунд: Ведущий объявляет тему непосредственно перед началом тура. После этого капитан команды в течение 15 секунд определяет, кто из игроков команды играет данный тур.

3.5. «Темный» раунд: до начала раунда Ведущий заранее определяет последовательность тем, не объявляя их. По команде Ведущего капитан в течение 15 секунд определяет, кто из игроков играет данный тур. Тема тура зачитывается Ведущим непосредственно после того, как все игроки, участвующие в туре, заняли свои места за игровым столом.

3.6. Раунд «Супер-игра»: любой игрок от каждой команды (в том числе и капитан) может занять место за игровым столом. Ведущий озвучивает название пяти тем тура и последовательно каждый игрок называет тему, которую он не будет играть. Первым исключает тему представитель команды, имеющей

наибольшее количество очков на момент начала раунда (далее – по убыванию суммы баллов). Таким образом определяется тема «Супер-игры».

3.7. Раунд «Вопрос-аукцион»: перед началом раунда команды при наличии положительного баланса набранных очков за предыдущие туры обязаны поставить любое количество очков, не менее одного и не более чем набрала команда за предыдущие туры. Ведущий задаёт финальный вопрос. Если команда ответила правильно – ставка прибавляется к балансу ранее набранных очков, в противном случае ставка отнимается от баланса.

4. Проведение ТБ

4.1. Под «игроками» в данном разделе Регламента имеются в виду игроки, находящиеся за игровым столом и участвующие в розыгрыше тура. Остальные присутствующие в игровой аудитории члены команды, зрители и болельщики не имеют права вмешиваться в процесс розыгрыша (за исключением капитана команды в спорной ситуации).

4.2. Турнир проходит без фальстартов. Каждый раунд состоит из четырех туров, кроме раундов «Супер-игра» и «Вопрос-аукцион». А каждый тур – из пяти вопросов. Стоимость вопросов увеличивается от раунда к раунду по следующей схеме: «Светлый» раунд - от 100 до 500 очков, «Полутёмный» раунд – от 200 до 1000 очков, «Тёмный» раунд – от 300 до 1500 очков, раунд «Супер-игра» – от 400 до 2000 очков.

4.3. Раунд «Вопрос-аукцион» состоит из одного вопроса, который задаётся ведущим после того, как команды, имеющие право участвовать в данном раунде, согласно п. 3.7, сделают свои ставки.

После озвучивания вопроса на ответ командам даётся ровно одна минута с момента запуска игровой системы. Ответы командами записываются на специальных бланках. По истечении минуты ведущий собирает бланки с ответами, затем произносит правильный ответ.

4.4. В первом туре боя игроки имеют право опробовать кнопки игровой системы. В дальнейшем проверка кнопок проводится по решению ведущего.

4.5. В 1-4 раундах начало чтения вопроса определяется по сигналу ведущего.

4.6. После начала чтения вопроса игрок вправе в любой момент подать сигнал о готовности отвечать нажатием кнопки игровой системы, а при отсутствии (неисправности) системы – иным заранее оговоренным способом. Если игрок подал сигнал о готовности отвечать до окончания чтения вопроса, то в момент сигнала чтение вопроса прерывается, формулировка вопроса (и иная относящаяся к вопросу информация) ведущим не уточняется, и подавший сигнал игрок в течение 5-ти секунд (определяемых ведущим) обязан дать ответ на полный вопрос. Как правило, правильным считается только ответ, подпадающий под авторские критерии зачета ответа на полный вопрос; остальные ответы, как правило, считаются неверными.

4.7. Если игрок дает два и более ответа (к примеру, в попытке угадать формулировку вопроса), ответом игрока считается ответ, данный первым. Ответы более подробные, чем авторский, считаются правильными лишь в том случае,

если они не могут быть истолкованы как попытка объединить ответы на различные формулировки недочитанного вопроса.

4.8. Если ответ игрока признается неправильным, ведущий продолжает чтение вопроса с того места, где вопрос был прерван. После окончания чтения вопроса игрокам на попытку ответа дается 7 секунд (определяемых ведущим).

4.9. При розыгрыше одного вопроса каждому игроку дается только одна попытка ответа.

4.10. Если игроком дан верный, но не полный ответ, ведущий вправе попросить уточнить ответ. Как правило, уточнение спрашивается в случаях, когда авторские критерии зачета явно указывают на требование полного ответа. Ответ с неверным уточнением или без уточнения считается неправильным.

4.11. В случае правильного ответа игрока к общей сумме очков его команды добавляется сумма, равная стоимости вопроса. В случае неправильного или отсутствия ответа от общей суммы очков команды отнимается сумма, равная стоимости вопроса.

4.12. В случае несогласия игрока с решением о незачете его ответа, игрок (или капитан его команды) немедленно после оглашения авторского ответа может обратиться к ведущему с просьбой зачесть ранее данный ответ. При положительном решении ответ этого игрока засчитывается, а все ответы на данный вопрос, поступившие после ответа этого игрока, аннулируются вместе с их очковыми результатами.

4.13. Окончательное решение о правильности ответа и разрешение всех связанных с этим спорных ситуаций находится в исключительной компетенции ведущего, который вправе спрашивать мнение любого присутствующего в игровой аудитории.

4.14. В случае технической ошибки ведущий имеет право снять вопрос и заменить его запасным из другой темы. Запасной вопрос разыгрывается за ту же номинальную стоимость, что и снятый вопрос. Все ответы, поступившие на снятый вопрос, аннулируются вместе с их очковыми результатами.

4.15. Технической ошибкой, в частности, считаются:

- оглашение авторского ответа при чтении вопроса;
- неправильное прочтение вопроса, грубо искажающее его смысл (в том числе ошибки при произнесении ключевых имен, топонимов, дат и т.п.);
- ошибки при использовании игровой системы, не позволяющие определить, кто из игроков первым нажал на ее кнопку;

Решение о технической ошибке принимается ведущим.

4.16. Распределение мест по результатам игры осуществляется в соответствии со следующими показателями (в порядке убывания степени значимости, каждый следующий показатель применяется только в случае равенства предыдущих):

- по сумме набранных очков: более высокое место занимает команда, набравшая больше очков, чем противники (даже в том случае, если все команды показали «отрицательный» результат);
- по сумме очков, набранных при правильных ответах.

Нулевой результат команды (даже при отсутствии ответов) также учитывается.

В случае равенства перечисленных выше показателей проводится дополнительный «светлый раунд» из одного тура, в котором участвует по одному игроку от этих команд. Любой игрок команды (в том числе и капитан) имеет право принять участие в этом туре. Игрокам зачитываются вопросы дополнительной темы номиналом от 100 до 500 очков. Преимущество получает тот, кто наберет большее количество очков. При равенстве очков учитываются перечисленные выше дополнительные показатели.

4.17. Никто не должен мешать проведению игры. Как правило, между игровыми столами и остальными игроками и болельщиками должен быть как минимум один свободный ряд.

4.18. К игрокам и иным находящимся в игровой аудитории лицам в случае нарушения порядка (шум, подсказки, помехи игре) Ведущим и/или членом Оргкомитета могут быть приняты санкции, включая:

- перемещение на более дальний ряд;
- штрафные баллы команде (-100 баллов и выше (в зависимости от стоимости вопроса); определяется Судейской Комиссией/Ведущим));
- дисквалификация игрока и/или команды (определяется Оргкомитетом/Представителем Оргкомитета).

4.19. Не допускается вход и выход из аудитории во время розыгрыша раунда.

5. Схема ТБ

5.1. Схема ТБ формируется Оргкомитетом исходя из количества заявленных команд.

6. Подведение итогов ТБ

6.1. По итогам ТБ команды, занявшие первые три места, награждаются дипломами и денежными премиями, установленными Учредителем Фестиваля.

6.2. Результаты, показанные командами в ТБ, автоматически включаются в итоговый протокол Фестиваля, кроме случая, указанного в п. 2.3.

6.3. Оргкомитет оставляет за собой право на введение дополнительных номинаций для награждения.

Приложение 5

РЕГЛАМЕНТ

турнира по игре «Эрудит-лото»

(в рамках проведения
Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС)

1. Общие положения

1.1. Турнир по игре «Эрудит-лото» (далее – Турнир) состоит из 25 (двадцати пяти) вопросов повышенной сложности, на которые предлагается 4 (четыре) варианта ответа, из которых нужно выбрать верный.

1.2. Команда имеет право принять участие в Турнире, если в ее игровом составе находится не менее 50% игроков, имеющих инвалидность по зрению, но не более 6-ти человек за игровым столом.

1.3. До начала турнира капитан команды или его представитель получает у жюри ответный лист, в который будут вписаны ответы команды.

2. Правила турнира

2.1. Ведущий зачитывает один раз вопрос и два раза подряд варианты ответа.

2.2. В течение 7 (семи) секунд после прочтения вариантов ответа, команды должны записать выбранную версию в ответный бланк, причем нужно записать только букву, под которой, по мнению команды, находится правильный ответ («а», «б», «в» или «г»).

2.3. После истечения времени для ответа на десятый вопрос командам дается 30 секунд для приведения в соответствующий вид бланка и его сдачи.

2.4. После того, как все команды сдали ответные бланки, ведущий зачитывает правильные ответы.

2.5. За каждый правильный ответ команда получает 1 (один) балл; за неправильный ответ баллы не снимаются.

2.6. Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов.

2.7. В случае равенства баллов у двух или более команд места между ними делятся, кроме случаев однозначного распределения призовых мест.

2.8. В случае равенства баллов у команд, претендующих на призовые места, проводится перестрелка до однозначного распределения.

Приложение 6

РЕГЛАМЕНТ турнира по командной «Своей игре» (в рамках проведения

Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС)

1. Общие положения

1.1. Командная версия «Своей игры» (далее – Игра) проводится в письменном формате одновременно для всех заявившихся команд.

1.2. Команда имеет право принять участие в Игре, если в ее игровом составе находится не менее 50% игроков, имеющих инвалидность по зрению, но не более 6-ти человек за игровым столом.

1.3. В ходе игры командам будут заданы вопросы из десяти различных сфер знаний.

1.4. Каждая сфера (далее тема) состоит из 5 (пяти) вопросов различного уровня сложности.

1.5. Сложность вопроса определяется его стоимостью от 10 до 50 баллов.

2. Правила игры

2.1. Перед началом игры капитаны играющих команд обязаны получить бланки для ответов у игрового жюри.

2.2. Ведущий озвучивает все темы, затем начинает игру

2.3. Темы играют в том же порядке, в каком они были озвучены перед началом игры.

2.4. Вопросы зачитываются по принципу от простого к сложному, соответственно стоимость вопросов будет в каждой теме возрастать от 10 до 50 баллов.

2.5. После прочтения вопроса у команд будет 7 (семь) секунд на запись ответа в нужное поле бланка для ответов.

2.6. В случае, если команда сомневается в правильности ответа, то можно оставить поле пустым и баллы за это сниматься не будут.

2.7. В случаях написания командами правильного ответа, им будут начислены соответствующие стоимости вопроса баллы.

2.8. В случаях записи неверного ответа, с команды будут списаны баллы соответственно стоимости вопроса.

2.9. После истечения времени для ответа на финальный вопрос у команд будет 30 (тридцать) секунд для приведения бланка для ответов в соответствующий вид и передачи его секундантам Игры.

2.10. В случае технической ошибки ведущий имеет право снять вопрос и заменить его запасным из другой темы. Запасной вопрос разыгрывается за ту же номинальную стоимость, что и снятый вопрос. Все ответы, поступившие на снятый вопрос, аннулируются вместе с их очковыми результатами.

2.11. Технической ошибкой, в частности, считаются:

- оглашение авторского ответа при чтении вопроса;
- неправильное прочтение вопроса, грубо искажающее его смысл (в том числе ошибки при произнесении ключевых имен, топонимов, дат и т.п.);
- ошибки при использовании игровой системы;

Решение о технической ошибке принимается ведущим.

2.12. распределение мест осуществляется по сумме набранных очков: более высокое место занимает команда, набравшая больше очков, чем соперники (даже в том случае, если все команды показали «отрицательный» результат);

Нулевой результат команды, в том числе при отсутствии ответов, также учитывается.

2.13. В случае равенства сумм набранных очков, команды делят соответствующие места. Например, команды набравшие одинаковое количество

очков делят 4 (четвертое и 5 (пятое) место, то в итоговом протоколе им будут выставлены 4,5 (четвертое с половиной) место каждой.

Приложение 7

**Вариант двухдневной программы № 1
Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС**

Первый день:

Заезд и регистрация команд

Торжественное открытие Фестиваля

Турнир по «Одна минута на всё» (приложение № 2)

Турнир по игре «СБП – смело, быстро, правильно!» (приложение № 3),

Второй день:

Турнир по игре «ТетраБатл» (Приложение 4)

Турнир по игре «Одна минута на всё» (приложение № 2)

Подведение итогов мероприятия

Торжественное закрытие и награждение победителей Фестиваля

Разъезд участников

Приложение 8

**Вариант двухдневной программы № 2
Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС**

Первый день:

Заезд и регистрация команд

Торжественное открытие Фестиваля

Турнир по игре «Одна минута на всё» (Приложение № 2)

Турнир по игре «ТетраБатл» (Приложение № 4)

Второй день:

Турнир по игре «Эрудит-Лото» (Приложение № 5),

Турнир по игре «Одна минута на всё» (Приложение № 2)

Подведение итогов мероприятия

Торжественное закрытие и награждение победителей Фестиваля

Разъезд участников

Приложение 9

**Вариант однодневной программы
Всероссийского интеллектуально-реабилитационного фестиваля ВОС**

Заезд и регистрация команд

Торжественное открытие Фестиваля

Турнир по игре «Одна минута на всё» (Приложение № 2)

Турнир по игре «Эрудит-Лото» (Приложение № 5)

Турнир по письменной командной «Своей игре» (Приложение № 6),

Турнир по игре «Одна минута на всё» (Приложение № 2)

Подведение итогов мероприятия

Торжественное закрытие и награждение победителей Фестиваля

Разъезд участников