

**ПРАВИЛА,  
ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ  
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ „ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК“»**

**I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

- 1.1.** Настоящие правила игры «Интеллектуальное шоу „Ворошиловский стрелок“» (далее – Правила) разработаны на основании законодательства Российской Федерации и регламентируют любые официальные Мероприятия, проходящие под эгидой или по аккредитации Российской ассоциации интеллектуальных клубов (РАИК) игры «Интеллектуальное шоу „Ворошиловский стрелок“».
- 1.2.** Правила утверждаются специальным комитетом РАИК в следующем составе: Председатель Совета РАИК, Председатель игрового жюри (ИЖ) РАИК, Председатель апелляционного жюри (АЖ) РАИК, Председатель Дисциплинарной комиссии РАИК (ДК), федеральный координатор.
- 1.3.** Порядок рассмотрения предложений по изменению и дополнению Правил предусматривает письменную подачу предложения с указанием раздела, пункта, в который предлагается внести изменение; или предыдущей редакции статьи и предлагаемой руководителю своего регионального отделения РАИК, который формирует в течение игрового Сезона перечень данных предложений и по его окончанию направляет их в специальный комитет РАИК на адрес [advokat555@yandex.ru](mailto:advokat555@yandex.ru). Предложение рассматривается комитетом на ближайшем заседании, о принятом решении руководитель регионального отделения информируется в течение недели после принятия решения.

**II. ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ**

- 2.1.** Игровой модуль – устройство в виде прямоугольного параллелепипеда длиной 30–60 см, шириной 15–30 см, высотой 10–12 см, оборудованное плафоном, который должен быть синего (капитанский), зеленого, желтого или красного цвета, а также световым и звуковым решением (кнопкой, лампочкой, звонком) или иное устройство, утверждённое техническим отделом РАИК.
- 2.2.** Турнир – одноразовое (однодневное) Мероприятие, в течение которого проведены все бои команд, подавших заявки на участие, определен победитель Турнира.
- 2.3.** Чемпионат – Мероприятие, предусматривающее собой два или более Турнира, именуемые этапами Чемпионата, по результатам которых предусмотрено единое подведение итогов.
- 2.4.** Фестиваль представляет собой как единое Мероприятие в игре, так и несколько номинаций, одной из которых является Турнир по игре.
- 2.5.** Олимпийская система – система проведения игры, при которой каждая проигравшая команда выбывает из Турнира.
- 2.6.** Круговая система – система игры, при которой команды, находящиеся в группе Турнира, играют с каждой командой группы.
- 2.7.** Смешанная система – система игры, при которой часть игры (как правило, Отборочный тур) проходит по Круговой системе, а часть (как правило, финальная) – по Олимпийской.
- 2.8.** Посев – распределение команд в турнирной таблице путем очередности подачи заявки либо с применением генератора случайных чисел различного вида (специальная компьютерная программа, выброс монетки, вытягивание спички и др.).
- 2.9.** Арбитр – ИЖ в количестве одного человека.
- 2.10.** Апелляция – письменное обращение капитана команды в АЖ с целью установления истины.
- 2.11.** Дуальность ответа – игровая ситуация, при которой ответ, данный игроком, и ответ, предлагаемый автором вопроса, различны по форме (написанию), однако идентичны по смыслу и оба могут быть засчитаны в качестве верного.
- 2.12.** Официальный представитель РАИК (руководитель регионального отделения РАИК) – специально уполномоченное лицо, получившее аккредитацию РАИК для работы в данном регионе. Список аккредитованных лиц публикуется Председателем Совета РАИК в федеральной группе «ВКонтакте»: [vk.com/club6089214](https://vk.com/club6089214), на сайте [ворошиловскийстрелок.рф](http://ворошиловскийстрелок.рф). Назначается Председателем Совета РАИК, согласовывается с Президентом РАИК.

- 2.13.** Сезон – циклическое время проведения Мероприятий. Сезон официальных Мероприятий, установленный РАИК, длится с 1 сентября по 31 августа.
- 2.14.** Игрок – участник Мероприятия, внесенный в заявку в составе одной из команд.
- 2.15.** Зритель – любой посетитель Мероприятия, не внесенный в заявку ни одной из команд.
- 2.16.** Тренер команды – специально зарегистрированное клубом (организацией) лицо, занимающееся подготовкой двух или более команд для участия в Мероприятиях.
- 2.17.** Очко – единица победы одной команды над другой.
- 2.18.** Балл – количество человек, удаленных командой в результате игры за один бой.
- 2.19.** Рейтинговый балл – количество действующих игроков команды, оставшихся после окончания одного боя.
- 2.20.** Сигнальный фонарь – специальное устройство, используемое ИЖ для подачи сигнала об отсутствии попытки ответа в предыдущем вопросе.
- 2.21.** Федеральный реестр – официально вывешенный на сайте список игроков, получивших звание «Ворошиловский стрелок».
- 2.22.** «Ворошиловский стрелок» – звание, полученное игроком согласно Правилам игры.
- 2.23.** «Ворошиловский стрелок I (II, III) степени» – знак особого отличия, именной шильд, которым награждаются участники и сторонники движения за особые заслуги в развитии и популяризации движения.
- 2.24.** Автор – любой игрок, любитель игры, занимающийся составлением вопросной базы.
- 2.25.** Редактор – лицо, специально уполномоченное осуществлять подбор авторов, а также занимающееся редактурой вопросной базы, ее общей стандартизацией.
- 2.26.** Сертифицированный автор – автор, прошедший сертификацию и получивший допуск к созданию вопросной базы Мероприятий регионального, межрегионального и федерального уровня.

### **III. ОРГКОМИТЕТ**

- 3.1.** Для организации и проведения Мероприятия создается Оргкомитет.
- 3.2.** Оргкомитет состоит из активистов движения. Количественный состав Оргкомитета не ограничен. В обязательном порядке в Оргкомитет любого Мероприятия на территории муниципального образования (региона) входит руководитель клуба муниципального образования (организации региона) и официальный представитель – доверенное лицо РАИК в данном муниципальном образовании (регионе), который возглавляет Оргкомитет. По решению официального представителя РАИК Оргкомитет может возглавить как руководитель клуба (организации), так и любой член Оргкомитета. В Оргкомитет могут входить представители органов исполнительной и представительной власти, спонсоров.
- 3.3.** Оргкомитет выполняет следующие функции:
- разрабатывает Положение о Мероприятии, которое предусматривает: проведение Игры по настоящим Правилам, информацию об организаторах с конкретным указанием председателя оргкомитета, редактора, председателей ИЖ, АЖ; цели и задачи Мероприятия, способ и форму подачи заявки, возрастной ценз, формат и структуру проведения Мероприятия, условия победы, контактные данные организаторов, наличие или отсутствие призового фонда;
  - при необходимости подает Положение, заявку-уведомление на проведение Мероприятия в Совет РАИК для получения официального статуса – лицензирования Мероприятия. Игроки, получившие звание «Ворошиловский стрелок» на Мероприятии, имеющем официальный статус, заносятся в федеральный реестр, а их звания действуют на всей территории РФ;
  - распространяет информацию о проведении Мероприятия, которая выкладывается в основной группе муниципального образования (региона) ВКонтакте, предоставляется СМИ. Группа должна содержать в себе данные о том, что происходит, где, когда, в какое время, а также кто может быть участником;
  - решает вопросы технического обеспечения (зал, звуковая аппаратура, игровые модули, сигнальный фонарь);
  - решает вопросы игрового обеспечения: ИЖ; АЖ; группа Контроля; Ассистенты; Ведущий; вопросная база.
- 3.4.** Положение о проведении муниципального или регионального Мероприятия утверждается руководителем РАИК в данном регионе. Положение о межрегиональном Мероприятии

утверждаются председателем Совета РАИК. Проведение федеральных (общероссийских) Мероприятий относится к исключительной компетенции РАИК.

**3.5.** Оргкомитет может проводить игру в виде любого отдельного Мероприятия: Турнира, Чемпионата, Фестиваля (либо его части). Система проведения игры предусматривает собой отборочные туры и финал и может проводиться по круговой, Олимпийской или смешанной системе.

**3.6.** Статус Мероприятия может быть исключительно муниципальный, региональный либо федеральный.

**3.6.1.** Муниципальный статус получают Мероприятия, Положения которых предусматривают участие команд исключительно данного муниципального образования, а также команд-гостей из других муниципальных образований данного региона, других регионов. Внутренние Мероприятия любых учебных заведений приравниваются к муниципальным турнирам.

**3.6.2.** Региональный статус получают мероприятия, Положения которых предусматривают:

– участие команд из более чем 50 % муниципальных образований региона;  
– любое количество команд региона, но с участием команд более чем из половины регионов данного федерального округа;

– любое количество команд региона, но с участием команд не менее чем из семи любых регионов.

**3.6.3.** Федеральный статус получают любые мероприятия, организуемые и проводимые Советом ВОМО «РАИК».

#### **IV. УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

**4.1.** В одном бою принимают участие две или более команд знатоков по четыре человека в каждой.

**4.2.** В составе команды – от четырех до шести человек, один из которых капитан. Данный состав является базовым по умолчанию при первой сыгранной игре. Команды имеют право включать в свой состав легионеров, но не более двух человек. Региональная принадлежность легионеров значения не имеет. Легионер не имеет права быть капитаном команды, но может быть капитаном на игре.

**4.3.** Если по каким-то причинам команда вынуждена выступать в неполном составе, то это означает, что отсутствующий игрок(-и) уже удален (удалены) соперниками из игры с получением соответствующего количества баллов.

**4.4.** По приглашению Ведущего команды занимают места за столами, у каждого игрока место оборудовано игровым модулем. Капитаны представляют участников.

**4.5.** Если в составе команды пять-шесть человек, то при оглашении Ведущим тем, капитан команды до начала боя определяет четырех игроков, которые принимают в бою участие.

**4.6.** Возрастной ценз и иные требования к участникам предусматриваются Положением о Мероприятии.

**4.7.** Игрок, заявленный на Мероприятии в составе одной из команд, не имеет права выступать за другую.

**4.8.** Игрок в течение одного сезона может перейти из одной команды в другую, но не более одного раза. ИЖ следующего Мероприятия при этом информируется предварительно письменно, личным сообщением «ВКонтакте» или в соответствующей группе. Выход из команды и создание собственной переходом не считаются.

**4.9.** К названию команды предъявляются требования произносимости, записываемости, уникальности, единообразия. А также:

– чтение названия вслух не должно вызывать затруднения у читающего, название должно быть однозначным;

– название не должно включать в себя нецензурные слова, быть оскорбительно или неприемлемо для чтения вслух, затрагивать политические или национальные чувства;

– название не должно нарушать общепринятые нормы морали и нравственности, нести негативный унижающий или угнетающий оттенок;

– название не должно быть длиннее 20 символов (включая пробелы);

– запись названия со слуха должна быть однозначной;

– название должно записываться буквами русского либо латинского алфавита (без диакритических знаков и с наличием как минимум одной буквы, отличающейся по начертанию от кириллической); в пределах названия буквы двух алфавитов не должны смешиваться;

– в названии допустимы арабские цифры, пробелы (не более одного подряд), минус, используемый как дефис (без пробелов справа и слева) или как тире (с пробелами справа и слева);

- название должно начинаться с заглавной буквы или с цифры;
- заглавные буквы внутри названия допустимы только в аббревиатурах и в начале имен собственных;
- е и ё считаются разными буквами; в словах, входящих в названия команд, в которых должна писаться буква ё, она обязательно пишется;
- недопустимо написание слов с орфографическими ошибками, кроме случаев умышленного написания;
- название регулярной команды не должно совпадать по написанию и звучанию с названием любой другой регулярной команды с тем же городом базирования;
- название вновь образуемой или переименовываемой регулярной команды не должно совпадать по написанию и звучанию с названием любой другой существующей или ранее существовавшей команды;
- команда может быть переименована, но не более одного раза в течение игрового Сезона;
- при регистрации команд на турнирах и оформлении официальных таблиц название не должно сокращаться, транскрибироваться другим алфавитом или изменяться каким-либо другим способом.

**4.10.** Город базирования (населенные пункты, не имеющие статуса города: поселок, село, деревня, станица и т. п. приравниваются к городу) выбирается самой командой. Регулярная команда не может иметь ни одного или более одного города базирования, выбирать в качестве базирования несуществующий город или указывать старое название ныне переименованного города. Для российских городов указываются их официальные названия. Для городов других стран названия указываются в общепринятой русской транскрипции.

**4.11.** С момента первой игры игрок становится участником интеллектуального движения РАИК и обязан соблюдать на мероприятиях, в общественных местах, средствах массовой информации по отношению к организации, мероприятиям организации общепринятые в РФ нормы морали и нравственности.

**4.12.** Если у участника движения есть предложения по улучшению игры, качества организации и проведения мероприятий, он должен действовать в соответствии с п. 1.3. настоящих Правил.

## **V. КАПИТАН КОМАНДЫ. ТРЕНЕР КОМАНДЫ**

**5.1.** Капитан команды – игрок, отвечающий за сбор и прибытие команды на игру, интеллектуальную подготовку своих игроков, их внешний облик и поведение.

**5.2.** Капитан команды принимает решения:

- о названии команды, ее атрибутике;
- о персональном составе команды на данную игру;
- о персональном составе команды на данный бой;
- о внешнем виде и форме одежды участвующих игроков;
- о взаимодействии со спонсорами;
- о подаче апелляции.

**5.3.** Капитан отвечает:

- за своевременную и полную подачу заявки на турнир, достоверность предоставленных данных, информирование игроков о необходимости предоставления персональных данных; обозначает в заявке игроков, имеющих звание «Ворошиловский стрелок», и их статус. Если в команде более двух игроков имеют звание «Серебряный Ворошиловский стрелок» и выше, капитан выбирает, кто из них на Мероприятии будет пользоваться привилегиями звания;
- за адекватное поведение команды, не нарушающей дисциплину проведения игры и не совершающей действий, прямо или косвенно мешающих командам играть, Организаторам – проводить Мероприятие.

**5.4.** Капитан обязан расформировать команду, два или более игроков которой дисквалифицированы на игру за время одного турнира.

**5.5.** Капитан представляет персональный состав команды на игре.

**5.6.** При наличии у команды Тренера, функции капитана команды переходят к Тренеру. В этом случае синий игровой модуль занимает игрок, назначенный Тренером капитаном на игру. Тренер должен быть зарегистрирован как «Тренер» у руководителя регионального отделения, его данные должны быть размещены в региональной группе в соответствующей теме с поимённым указанием названий команд, которые он тренирует. В случае дисквалификации тренера, дисквалификацию

получает и вся команда, по результатам боя, которого была подана апелляция. Если Тренер был дисквалифицирован не по игровым эпизодам, то команда(ы) продолжают участие в турнире.

## **VI. ЖЕРЕБЬЁВКА**

**6.1.** Жеребьёвка команд на Мероприятии определяется Положением.

**6.2.** Если способ жеребьёвки не указан в Положении, то на игре председатель ИЖ выбирает способ и проводит жеребьёвку.

**6.3.** Способы жеребьёвки:

– выборочный – когда команды с наивысшим рейтингом (топ-Х) распределяются по одной в группе, а остальные команды попадают туда в зависимости от посева (Х – условное число команд, определяемое руководителем клуба (организатором); применяется, как правило, на отборочных этапах при Круговой системе);

– сплошной – команды попадают в турнирную таблицу Мероприятия в результате посева независимо от общего рейтинга. Применяется, как правило, при Олимпийской системе проведения Мероприятия.

**6.4.** Посев осуществляется председателем ИЖ.

## **VII. ПРИНЦИП ИГРЫ**

**7.1.** В одном бое одна команда играет против другой.

**7.2.** Ведущий задает вопросы, разбитые по темам, по одному вопросу из темы поочередно сверху вниз. В каждой теме, как правило, четыре вопроса без разброса по категории сложности. На одном листе, как правило, четыре-пять тем.

**7.3.** Игрок, желая ответить на вопрос, нажимает на кнопку, после чего раздается звуковой и световой сигнал. Электронная система не пропускает два или более сигнала одновременно, но фиксирует очередность нажатия. В случае ее отсутствия решение о том, кто раньше нажал на кнопку и какова была очередность нажатия, принимает Ведущий. В случае спорного момента Ведущий обязан поступить так, как решит ИЖ (Арбитр) или АЖ.

**7.4.** Игрок, нажавший на кнопку, после предоставления ему Ведущим права ответа отвечает на вопрос. При правильном ответе на вопрос игрока, например за зеленым игровым столом, игрок соперников за зеленым игровым столом покидает игру. При неправильном ответе покидает игру игрок, давший неправильный ответ. Если игрок зеленого игрового стола после первого правильного ответа на очередной вопрос дает еще один правильный ответ, то в этом случае он выбирает того, кто из команды соперников покинет игру: желтый или красный. Синий игровой стол – капитанский, капитан в этом случае покидает игру последним. Время между предоставленным правом ответа и началом ответа определяется усмотрением Ведущего и, как правило, не превышает трех секунд. Ведущий в это время не имеет права давать какую-либо информацию или перечитывать, дочитывать вопрос, если иное не установлено Правилами.

**7.5.** Если на заданный вопрос поступило несколько сигналов от игроков, желающих ответить, то Ведущий опрашивает их последовательно до первого правильного варианта. В любом случае последний оставшийся игрок не опрашивается, а команда, в которой он играет, считается выигравшей этот бой.

**7.6.** Фальстарт в игре не существует. Игрок даёт сигнал к ответу (нажимает на кнопку) в тот момент, когда он готов отвечать. Формулировка вопроса при этом не уточняется. Сигнал считается поданным «в игре» с того момента, когда ведущий прочитал название темы, на которую будут играть команды.

**7.7.** Ведущий в зависимости от обострения игры по своему усмотрению может давать играющим командам дополнительную информацию, способствующую приближению игроков к правильному ответу.

**7.8.** Каждый участник играет в команде самостоятельно, и советоваться, пользоваться подсказками в любом виде не имеет права. Игрок, нарушивший это правило, дисквалифицируется Ведущим, ИЖ на данный бой вне зависимости от содержания разговора, и причины разговора.

**7.9.** Если в течение двух вопросов ни одна команда не предприняла попытки ответить (ни один игрок не нажимал на кнопку сигнала): то обе команды удаляют по одному игроку. Конкретного игрока, покидающего бой определяет капитан команды.

Данное правило не распространяется на полуфинал и финал игр мероприятий, имеющих Федеральный статус. Там ситуация определяется ФИЖ.

**7.10.** После заданного вопроса Ведущий обязан дать для размышления не менее 15 секунд. При этом он имеет право перечитать вопрос. Вопрос может быть перечитан и не раз, но время отсчета 15 секунд при этом ведется от времени окончания первого чтения. После того как время 15 секунд истекло, Ведущий вправе переходить к даче ответа и признанию вопроса неразыгранным.

### **VIII. КРИТЕРИЙ ЗАЧЕТА ОТВЕТА**

**8.1.** Точный ответ засчитывается по факту.

**8.2.** Если ответ игрока команды недостаточно полон, недостаточно конкретизирован, Ведущий вправе попросить уточнение или дополнение. В зависимости от поправки Ведущий принимает окончательное решение о зачете ответа. Например: на вопрос об авторе романа «Война и мир» игрок дал ответ: Толстой. По сути – верно, но учитывая, что широкой общественности известны как минимум два русских писателя по фамилии «Толстой», то Ведущий вправе убедиться в точности ответа и уточнить имя и отчество. В этом случае ответ «Лев Николаевич Толстой» засчитывается как верный, а «Алексей Константинович Толстой» и любой другой – как неверный.

**8.3.** Ответ считается правильным, если он может быть интерпретирован как развёрнутый ответ, т.е. 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 фактических ошибок.

**8.4.** Не принимается ответ с иной формулировкой, отличной от первоначальной. Если отвечающий игрок дал первый ответ «А», а в следующую секунду понял, что правильный ответ «Б» и назвал этот ответ, то Ведущим принимается только первый ответ – «А», а второй ответ – «Б» не считается подсказкой и может быть использован для ответа игроками как своей команды, так и команды соперника.

### **IX. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ**

**9.1.** Побеждает в бое та команда, хотя бы один игрок которой остался до конца поединка.

**9.2.** Проигрывает в бое та команда, которая в полном составе покидает игру.

**9.3.** За каждую победу команда получает одно очко и баллы, по одному за каждую выбитую «жизнь» игрока команды соперников. Проигравшая команда получает ноль очков и баллы, по одному за каждую выбитую «жизнь» игрока команды соперников.

**9.4.** Подведение итогов в группе осуществляется следующим образом:

- первое место в группе занимает та команда, которая набирает наибольшее количество очков;
- если количество очков одинаково, побеждает команда, у которой больше всего баллов;
- если количество очков и баллов одинаково, то побеждает та команда, которая победила в личной встрече между этими двумя командами.

Таким же образом распределяются остальные места в группе.

**9.5.** Если при проведении официальных, лицензированных мероприятий не представляется возможным определить место команд в общем рейтинге из-за их абсолютно идентичных показателей, ФИЖ (ИЖ) обязано назначить тай-брейк, либо определить иной способ разрешения данной ситуации до определения собственного места каждой из команд. /поправка А.Беляева г. Самара/

**9.6.** Рейтинговые баллы, полученные командой за Мероприятие, формируют ее рейтинг. ИЖ РАИК формирует единый федеральный рейтинг команд, который формирует Суперлигу (топ-50) и является кастингом для телеформата.

### **X. ИГРОВОЕ ЖЮРИ (ИЖ). АРБИТР**

**10.1.** Для решения любых организационно-игровых вопросов на Мероприятии действует ИЖ. ИЖ также может формироваться клубом, руководителем площадки, руководителем регионального отделения и быть постоянно действующим.

**10.2.** Состав ИЖ определяется Положением о Мероприятии. Как правило, в ИЖ входят от одного до пяти человек, один из которых является председателем. В состав ИЖ могут входить игроки команд, участвующих в Мероприятии. На время участия игрока – члена ИЖ в бое с него слагаются полномочия члена ИЖ.

**10.3.** ИЖ работает под руководством председателя и осуществляет следующие функции:

**10.3.1.** – принимает предварительные заявки на участие в Мероприятии;

**10.3.2.** – принимает заявки в игровой день по факту прибытия команды по форме (Приложение), ведет реестр команд;

**10.3.3.** – заносит команды на основании поданных заявок в турнирную таблицу;

**10.3.4.** – подготавливает и ведет турнирную таблицу;

**10.3.5.** – определяет дату и время участия команд в Мероприятии;

**10.3.6.** – следит за соблюдением настоящих Правил, при их нарушении принимает меры для устранения несоответствия;

**10.3.7.** – организует работу ассистентов по наблюдению во время игры за очередностью подачи сигнала игроками, включением сигнального фонаря, а в случае отсутствия ассистентов выполняет их функции;

**10.3.8.** – принимает решение о дисквалификации согласно настоящим Правилам;

**10.3.9.** – по окончании каждого этапа (тура) лицензированного Мероприятия формирует в течение трех дней и направляет в ИЖ РАИК:

а) турнирную таблицу, в которой видна и понятна схема проведения турнира, начиная от отборочных туров и заканчивая финальной частью;

б) сканированные заявки всех команд-участниц;

в) список игроков, получивших звание «Ворошиловского стрелка», их личные данные: Ф. И. О., полученное звание, ранг турнира, название команды, город базирования, фото.

Материалы, переданные с нарушением сроков подачи, не принимаются, лицензирование утрачивает свою силу, полученные звания не регистрируются;

**10.3.10.** – заносит игроков, получивших звание «Ворошиловский стрелок», в реестр клуба (организации), не позднее трех дней после окончания Мероприятия при поданной надлежащим образом оформленной документации;

**10.3.11.** – осуществляет раздачу материалов информационного и рекламного характера;

**10.3.12.** – информирует участников мероприятия о соблюдении Техники безопасности при проведении и участии в мероприятии.

**10.3.12.** – осуществляет иные функции по обеспечению проведения Мероприятия.

**10.4.** Председатель ИЖ назначается решением председателя Оргкомитета, согласовывается с председателем ИЖ РАИК и осуществляет следующие функции:

– руководит работой ИЖ, ставит задачу членам ИЖ;

– осуществляет жеребьевку и посев команд согласно пп. 6.3 и 6.4 настоящих Правил;

– ставит задачи ассистентам, руководителю группы Контроля;

– в случае подсказки принимает решение о дисквалификации игрока, если факт подсказки установлен ИЖ. В случае спорного момента решение принимается голосованием по большинству голосов. При равенстве голосов голос председателя ИЖ является решающим.

**10.5.** Любое решение ИЖ может быть обжаловано в АЖ, кроме решения по дисквалификации.

**10.6.** Решение ИЖ по дисквалификации может быть обжаловано в ИЖ РАИК на имя председателя. При этом само решение отменено быть не может.

## **XI. ГРУППА КОНТРОЛЯ (ГК), АССИСТЕНТЫ**

**11.1.** ГК назначается на игру Оргкомитетом и подчиняется непосредственно председателю ИЖ.

**11.2.** ГК выполняет функции по обеспечению соблюдения настоящих Правил, обеспечивает порядок и дисциплину при проведении Мероприятия.

**11.3.** Ассистенты назначаются на игру Оргкомитетом и подчиняются непосредственно председателю ИЖ.

**11.4.** Ассистенты выполняют функции контроля за игровым пространством во время проведения Мероприятия, фиксируют очередность подачи сигнала игроками на игре, при возникновении игровой ситуации включают сигнальный фонарь, оказывают иную помощь ИЖ в обеспечении проведения Мероприятия.

## **ХII. ГРУППА ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ (ГТО)**

**12.1.** Для решения любых организационно-технических вопросов на Мероприятии действует ГТО. ГТО также может формироваться клубом (организацией) и быть постоянно действующей.

**12.2.** Состав ГТО определяется Организатором. Как правило, в ГТО входит от одного до трех человек, один из которых является руководителем.

**12.3.** ГТО осуществляет следующие функции:

- подготовка игрового пространства;
- подготовка игрового оборудования, наблюдение за его эксплуатацией;
- подготовка и осуществление звукового сопровождения Мероприятия;
- иные функции по обеспечению проведения Мероприятия.

**12.4.** Руководитель ГТО назначается решением председателя Оргкомитета и осуществляет следующие функции:

- руководит работой ГТО;
- обеспечивает порядок до начала и по окончании Мероприятия.

## **ХIII. АПЕЛЛЯЦИОННОЕ ЖЮРИ (АЖ). АПЕЛЛЯЦИЯ**

**13.1.** Для решения спорных вопросов, в том числе и по содержанию вопросной базы, на Мероприятии действует АЖ. АЖ также может формироваться клубом (организацией) и быть постоянно действующим.

**13.2.** Состав АЖ определяется Положением о Мероприятии. Как правило, в АЖ входит от одного до трех человек, один из которых является председателем. В состав АЖ не могут входить члены ИЖ. В состав АЖ могут входить игроки команд, участвующих в Мероприятии. При этом, если обращение в АЖ возникает в ходе (по итогам) боя, в котором участвует один из членов АЖ, решение по такому спорному вопросу принимается без его участия другими членами АЖ.

**13.3.** АЖ работает под руководством председателя и осуществляет следующие функции:

- принимает и рассматривает апелляции, выносит соответствующее решение, обязательное для исполнения любыми лицами – организаторами и участниками Мероприятия;
- принимает решение по иным спорным вопросам.

**13.4.** Председатель АЖ назначается председателем Оргкомитета, согласовывается с председателем АЖ РАИК и осуществляет следующие функции:

- руководит работой АЖ, ставит задачу его членам;
- принимает апелляции, выносит их на рассмотрение, оглашает решения, вынесенные в установленные сроки по апелляциям.

**13.5.** Апелляция на фактическую ошибку в вопросе, на дуаль ответа, подается по факту до начала чтения очередного вопроса. При этом капитан должен попросить Ведущего остановить игру и в устной форме попытаться урегулировать проблему с Ведущим. Если положительного результата не достигнуто, капитан немедленно, не приступая к игре, обращается по данному факту в АЖ. АЖ обязано рассмотреть данную апелляцию незамедлительно. При этом организаторы могут отложить данный бой, но не более чем на 30 минут, и продолжить Мероприятие.

**13.5.1.** Если АЖ удовлетворяет данную апелляцию, Ведущий обязан поступить так, как требует АЖ.

**13.5.2.** Если АЖ не удовлетворяет данную апелляцию, капитан команды дисквалифицируется на следующий бой. В случае неоднократных апелляций в течение мероприятия не удовлетворенных АЖ, капитан (исполняющий обязанности капитана), по решению ИЖ может быть дисквалифицирован на игру или на определенный срок.

**13.6.** Апелляция на любые неверные действия ИЖ, Ведущего подается в письменном виде по факту установления ошибки и не позднее 10 минут после установления данного факта. При этом капитан команды незамедлительно информирует ИЖ (ФИЖ) о намерениях подачи апелляции и просит пригласить представителей АЖ.

**13.6.1.** Если АЖ удовлетворяет данную апелляцию, Ведущий обязан поступить так, как требует АЖ.



**13.6.2.** Если АЖ не удовлетворяет данную апелляцию, капитан команды дисквалифицируется на следующий бой. В случае неоднократных апелляций в течение мероприятия не удовлетворенных АЖ, капитан (исполняющий обязанности капитана), по решению ИЖ может быть дисквалифицирован на игру или на определенный срок.

**13.7.** Апелляции на действия ИЖ, Ведущего по дисквалификации не принимаются.

**13.8.** Апелляции на действия ГК, ассистентов не принимаются. Апелляция может подаваться на некачественные действия ИЖ по работе с ГК, ассистентами.

**13.9.** Иные апелляции, а также апелляции, поданные с нарушением сроков подачи, не рассматриваются.

**13.10.** Поданная апелляция должна содержать название команды, фамилию, имя капитана, его контактные данные, наименование турнира, информативную часть, конкретные пункты настоящих Правил, которые были нарушены.

**13.11.** Порядок принятия решения АЖ – коллегиальный. Решения принимаются большинством голосов. В случае равенства голосов председатель АЖ имеет два голоса.

**13.12.** Решение по апелляции принимается в максимально короткие сроки, не более 30 минут, если ситуация требует продолжения игрового режима. Во всех остальных случаях – не более трех суток. В своих решениях АЖ руководствуется принципом истинности, справедливости, сохранения традиций, а также существенности влияния данной ошибки на дачу правильного ответа. При принятии решений приоритет источников устанавливается в порядке: непосредственные независимые свидетели событий вопроса не менее двух человек; печатные энциклопедические издания при наличии в редакционной коллегии специалистов, а при их наличии в обоих источниках – старшинства научного звания руководителя; интернет-источники: Википедия, иные источники.

**13.13.** По окончании игры, если апелляция не была оформлена должным образом, при любом решении АЖ капитан команды, подававшей апелляцию, обязан подать ее в письменном виде за своей подписью. АЖ ставит на ней отметку с решением и подпись каждого члена АЖ, включая тех, у кого особое мнение, которое может быть изложено в замечании. Апелляции хранятся ИЖ в течение года. По окончании Мероприятия АЖ в электронном виде направляет скан всех апелляций и принятых по ним решений в АЖ РАИК.

**13.14.** Решение АЖ окончательное. Действия или решения АЖ могут быть обжалованы в АЖ РАИК. При этом само решение отменено быть не может.

#### **XIV. ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ**

**14.1.** В случае нарушения Правил игры, подсказки или иных действий, прямо или косвенно мешающих проведению Мероприятия, игроки, а также зрители могут быть дисквалифицированы.

**14.2.** Виды дисквалификации:

**14.2.1.** на бой;

**14.2.2.** на Мероприятие;

**14.2.3.** на установленный срок;

**14.2.4.** без установления срока.

**14.3.** Дисквалификация на бой применяется Ведущим, ИЖ в отношении игроков, зрителей, совершивших незначительные нарушения Правил игры (играющие советовались во время обсуждения вопроса, зрители совершали действия, которые могли бы быть расценены как подсказка, громко разговаривали, смеялись, шумели и др.). При этом игрок может быть удален прямо с игры, а зритель, игроки, находящиеся в зале, – из зрительного зала. В момент начала следующего боя игроки и зрители могут занять свои места.

**14.4.** Дисквалификация на Мероприятие применяется Ведущим, ИЖ при совершении грубого нарушения Правил игры, дисциплины, повлекшего остановку проведения Мероприятия, нанесшего материальный, моральный урон присутствующим на Мероприятии, а также действий, расцениваемых как подсказка (пример: правильный ответ – пять, а зритель тянет руку, как бы желая ответить, с широко растопыренными пальцами).

**14.5.** Дисквалификация на установленный срок применяется ИЖ в случае неоднократной дисквалификации одного и того же лица на бой, на Мероприятие. Срок дисквалификации не может быть более трех месяцев.

**14.6.** Дисквалификация без установления срока может быть применена ИЖ в отношении лиц, неоднократно дисквалифицированных на установленный срок, либо Ведущим, ИЖ по факту прямой подсказки на Мероприятии.

**14.7.** Дисквалифицированные игроки в любом случае дисквалификации могут быть заменены запасными игроками, указанными в заявке, поданной на игре. Игрок, дисквалифицированный во время своего ответа на вопрос, замене не подлежит.

## **XV. ВЕДУЩИЙ**

**15.1.** Ведущий(-ие) назначается(-ются) председателем Оргкомитета.

**15.2.** Ведущий выполняет следующие функции:

- получает у редактора или председателя Оргкомитета базу вопросов не позднее чем за три дня до начала Мероприятия, проводит по ней соответствующую предварительную подготовку;
- заботится об опрятном внешнем виде, не допускает кричащих и провоцирующих оттенков в одежде;
- во время ведения не допускает личностных или межличностных отклонений, дискредитирующих Мероприятие, команды, игроков, зрителей;
- ведет Мероприятие согласно установленным Правилам;
- применяет дисквалификацию по факту и в зависимости от сложившейся ситуации согласно установленным Правилам;
- выполняет требования ИЖ, АЖ, вынесенные согласно их полномочиям;
- самостоятельно выбирает стиль ведения, принимает решение о ситуации на игре, при этом никто не имеет право обязать ведущего к исполнению или неисполнению каких-либо действий, не предусмотренных настоящими Правилами;
- Ведущий Мероприятия не может входить в состав ИЖ и АЖ.

## **XVI. АВТОР. РЕДАКТОР**

**16.1.** Автором может быть любой игрок, любитель игры, желающий заниматься данным творчеством и получивший соответствующий Сертификат.

**16.1.1.** Сертификация.

Для получения Сертификата автору необходимо иметь опыт игры не менее двух лет и не менее десяти Мероприятий (Турниров, этапов Чемпионата), на которых игрались вопросы автора объемом не менее одного листа (пять тем). Автору необходимо выслать в адрес Главного редактора заявление на специальном бланке (Приложение) и пакет из 20 вопросов на одном листе, разбитых на пять тем. Решение о сертификации принимает Главный редактор.

Реестр сертифицированных авторов ведется в федеральной группе ФИЖ.

Для обеспечения проведения лицензированных Мероприятий, а также любых (лицензированных или нелицензированных) Мероприятий регионального, межрегионального, федерального уровней Оргкомитеты обязаны использовать только сертифицированных авторов. Для проведения нелицензированных Мероприятий муниципального уровня наличие сертифицированных авторов не требуется.

**16.1.2.** Автор имеет право предложить свой пакет вопросов редактору любого Мероприятия. Редактор может предложить сотрудничество в подготовке вопросной базы любому автору. В случае если статус мероприятия требует наличия только сертифицированных авторов, то редактор имеет право выставить на Мероприятие пакет вопросов несертифицированного автора под личную ответственность. При наличии претензий к пакету в данном случае отзывается авторский Сертификат редактора. Если редактором выступал руководитель регионального отделения, его кандидатура должна быть пересмотрена Советом РАИК.

**16.1.3.** Отзыв Сертификата. Сертификат отзывается в следующих случаях:

- автоматически, при наличии 5 % вопросов играемой на Мероприятии игровой базы, по которым АЖ приняты положительные решения;
- по решению Главного редактора в случае обращения ФАЖ, ФИЖ, регионального руководителя о некачественной подготовке пакета с предоставлением самого пакета (не менее одного листа).

**16.2.** Главный редактор.

Главный редактор назначается и освобождается от должности правообладателем.

**16.3.** Редактор Мероприятия (регионального, межрегионального, федерального) назначается председателем Оргкомитета из числа лиц, прошедших авторскую сертификацию РАИК, и согласовывается с Главным редактором. Руководители региональных отделений при проведении муниципальных мероприятий являются редакторами по должности.

**16.4.** При подготовке Мероприятия редактор:

- проводит подбор авторов для подготовки вопросной базы;
- осуществляет редактирование вопросной базы;
- направляет готовую вопросную базу в установленные сроки ведущему(-им) Мероприятия.

**16.5.** Темы, над которыми работает автор, могут быть:

«обычными» – где - либо прямо, либо косвенно упоминаются факты данной тематики, помогающие игроку прийти к правильному ответу;

«матричными» - буквы в названии темы составляют матрицу. В ответе на вопрос - одно слово, в котором данная матрица присутствует;

«четыре варианта» или «три варианта» - на вопросы темы даются по четыре (три) варианта ответа.

**16.6.** Все участники Мероприятия обязаны соблюдать мораторий, установленный организаторами, на обсуждение вопросной базы, ответов в сети Интернет, на разглашение их иным образом. К нарушителям данного пункта применяется дисквалификация.

## **XVII. ЗНАКИ «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК», «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ», НАГРАДНОЙ ШИЛЬД**

**17.1.** Для особого поощрения игроков, отличившихся во время проведения Мероприятия на игре, вводятся специальные знаки отличия:

- знак «Бронзовый „Ворошиловский стрелок“»;
- знак «Серебряный „Ворошиловский стрелок“»;
- знак «Золотой „Ворошиловский стрелок“»;
- знак «Бриллиантовый „Ворошиловский стрелок“».

**17.2.** Знак «Бронзовый „Ворошиловский стрелок“» присваивается игроку, давшему в одном бою ТРИ правильных ответа подряд. При этом, если Мероприятие лицензировано, фамилия игрока заносится в федеральный реестр. «Три правильных ответа подряд» означает, что игрок дал правильный ответ на вопрос ведущего, затем на следующий вопрос ведущего и на следующий вопрос ведущего. При этом ни один из игроков своей команды или команды соперников за это время не давал сигнала и не попытался ответить.

**17.3.** Знак «Серебряный „Ворошиловский стрелок“» присваивается игроку, давшему в одном бою ЧЕТЫРЕ правильных ответа подряд. При этом, если Мероприятие лицензировано, фамилия игрока заносится в федеральный реестр, он получает право на любом последующем лицензированном Мероприятии соответствующего уровня (муниципального, регионального, федерального) использовать его как вторую «жизнь». Звание возвращается игроку, если команда выиграла бой, в котором было применено это правило. В случае, если игрок применил это правило, а команда бой проиграла, то игрок теряет звание «Серебряного».

Независимо от количества «Серебряных» знаков у игрока, он получает только одно право повторной жизни за Мероприятие.

Один Серебряный знак можно получить путем замены на три «Бронзовых» знака. Для получения муниципального знака «Серебряный» путем замены на три «Бронзовых» игрок должен написать соответствующее заявление (Приложение) и подать его в региональное ИЖ. Для получения регионального или федерального знака «Серебряный» путем замены на три Бронзовых игрок должен написать соответствующее заявление (Приложение) и подать его в федеральное ИЖ. ИЖ в течение трех дней проводит проверку получения звания и принимает решение о замене или выдает мотивированный отказ. Модератор сайта ворошиловскийстрелок.рф должен не позднее трех дней с момента получения полной и достоверной информации о получении игроком звания разместить ее на сайте.

**17.4.** Знак «Золотой „Ворошиловский стрелок“» присваивается игроку, давшему в одном бою ПЯТЬ правильных ответов подряд. При этом, если Мероприятие лицензировано, фамилия игрока заносится в федеральный реестр. Он получает право на любом последующем лицензированном Мероприятии соответствующего уровня (муниципального, регионального, федерального) использовать его как

вторую и третью «жизнь». Звание возвращается игроку, если команда выиграла бой, в котором было применено это правило. В случае, если игрок применил это правило, а команда бой проиграла, то игрок теряет звание «золотого» стрелка.

Независимо от количества «золотых» знаков у игрока, он только дважды имеет право использовать «повторную жизнь» за Мероприятие.

Один Золотой знак можно получить путем замены на три Серебряных знака. Для получения регионального или федерального знака «Золотой» путем замены на три Серебряных, игрок должен написать соответствующее заявление (Приложение) и подать его в федеральное ИЖ. ИЖ в течение трех дней проводит проверку получения звания и принимает решение о замене или выдает мотивированный отказ. Модератор сайта ворошиловскийстрелок.рф должен не позднее трех дней с момента получения полной и достоверной информации о получении игроком звания разместить ее на сайте.

**17.5.** «Соответствующего уровня» означает, что если игрок получил звание, играя на муниципальном Мероприятии, то он может играть с двумя «жизнями» только на лицензированных муниципальных Мероприятиях. Если он получил звание на региональном Мероприятии, то и применять его он может только на региональном Мероприятии. Если звание получено на федеральном Мероприятии, то и применение его возможно только на федеральных Мероприятиях.

**17.6.** Знак «Бриллиантовый „Ворошиловский стрелок“» является знаком особого отличия и вручается за выдающиеся заслуги в развитии и популяризации игры.

**17.7.** При получении любого звания «Ворошиловский стрелок» участник Мероприятия обязан в течение трех дней со дня его получения заполнить специальный бланк (Приложение) и направить его в соответствующее ИЖ для занесения в реестр. Либо заполнить специальную форму на сайте. Звание считается присвоенным игроку с момента занесения его в федеральный реестр (т.е. с момента опубликования данной информации на сайте ворошиловскийстрелок.рф в разделе «Звание „Ворошиловский стрелок“») или в региональном реестре. При нарушении сроков и формы подачи специального бланка звание, полученное игроком, утрачивается.

**17.8.** В случае если на Мероприятии заявлено для участия более 25 % игроков, имеющих звание «Серебряный „Ворошиловский стрелок“» и выше, Организаторы имеют право объявить Мероприятие «без званий», при котором все игроки играют с одной «жизнью».

**17.9.** В одном бою от одной команды не может играть более двух игроков, имеющих звание «Серебряный „Ворошиловский стрелок“» и выше. Если в команде более двух игроков, имеющих звание «Серебряный „Ворошиловский стрелок“» и выше, то при выходе на бой капитан самостоятельно выбирает двух игроков, которые играют на игре с использованием званий. Если звание игрока не указано в заявке, то игрок не вправе воспользоваться привилегиями звания.

**17.10.** Для поощрения лиц, оказывающих особую помощь в организации и становлении игры, муниципальные клубы, региональные организации, РАИК могут использовать специальный Наградной шильд. Перечень лиц, подлежащих награждению в муниципалитетах и регионах, формируется руководством клуба, региональной организацией и утверждается официальным представителем РАИК в регионе. Перечень лиц, подлежащих награждению от имени РАИК, формируется по предложению руководителей клубов, организаций, членов Совета РАИК и утверждается Советом РАИК.

**17.11.** Макеты знака «Ворошиловский стрелок», Наградного шильда утверждаются Советом РАИК.

**17.12.** Звание «Ворошиловский стрелок» считается утраченным при следующих обстоятельствах:

**17.12.01.** – обладатель не принял участие в течение сезона минимум в четырех Турнирах (этапах Общероссийского синхронного чемпионата) соответствующего званию уровня;

**17.12.02.** – обладатель не прошел перерегистрацию в указанные в федеральной группе сроки независимо от обстоятельств;

**17.12.03** – при вступлении в силу в отношении него подп. 14.2.2, 14.2.3, 14.2.4 настоящих Правил.

**17.12.04** – при условиях, когда игрок применил на игре звание «золотого» один раз и команда бой проиграла. В этом случае звание золотого утрачено до одного «серебряного». За игроком сохраняется право применения второй жизни как «серебряного» стрелка. Когда на игре игрок применяет звание «серебряного» и команда бой проиграла, звание считается утраченным полностью.

**17.13.** Знак «Последний герой» присваивается игроку, который в течение одного боя остался один против четверых соперников и в этом бою победил. При этом, если Мероприятие лицензировано, фамилия игрока заносится в федеральный реестр.

## **XVIII. ДИСЦИПЛИНАРНАЯ КОМИССИЯ (ДК)**

**18.1.** Для рассмотрения вопросов, связанных с действиями игроков, зрителей, иных лиц, которые в публичной форме, в том числе и в СМИ, наносят моральный или материальный ущерб игре, командам, членам клуба (организации), организаторам, иным лицам, порочат их честь и достоинство, клуб (организация) формирует Дисциплинарную комиссию.

**18.2.** Дисциплинарная комиссия формируется Председателем Совета РАИК (в регионе – руководителем площадкой), в количестве пяти постоянных членов и двух человек, представляющих стороны конфликта. Персональный постоянный состав: Председатель ДК РАИК, Председатель Совета РАИК, Председатель ФИЖ, Председатель ФАЖ, специальный представитель РАИК.

**18.3.** Обращение в ДК оформляется письменно. Предметом разбирательства могут также служить печатные, видео-, аудиопубликации, в том числе в электронных СМИ.

**18.4.** ДК после рассмотрения материалов выносит одно из решений:

- принять к сведению;
- вернуть заявителю для дополнительного фактического обоснования;
- применить дисквалификацию с указанием конкретного вида дисквалификации.

## **XIX. ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ. ПОРЯДОК ПОДАЧИ И РАССМОТРЕНИЯ**

**19.1.** Лицензирование Мероприятий осуществляется в целях упорядочения деятельности региональных отделений РАИК, придания Мероприятиям официального статуса по отбору команд на Чемпионат РФ, Кубок РФ, иные Мероприятия, проводимые Советом РАИК. Лицензируются только мероприятия, проводимые региональными отделениями РАИК, Советом РАИК согласно настоящим Правилам.

**19.2.** Решение о лицензировании Мероприятия принимается Председателем Совета РАИК не позднее чем через семь дней после подачи заявителем полного пакета документов, оформленных надлежащим образом.

**19.3.** Заявка на лицензирование подается Руководителем регионального отделения РАИК и должна содержать:

- Заявление на лицензирование (Приложение);
- Положение о проведении Мероприятия с учетом пп. 10.4 и 13.4 настоящих Правил.

**19.4.** Информация о проведении лицензированного Мероприятия (если чемпионата, то поэтапно) подается в Федеральное ИЖ не позднее трех дней после его завершения и включает в себя:

- копии (сканы) заявок участвующих в Мероприятии команд;
- турнирную таблицу Мероприятия (групповых отборов, финала), по которой понятна схема проведения Мероприятия;
- список игроков, получивших звание «Ворошиловский стрелок», с заполненным на каждого из них специальным бланком (Приложение).

**19.5.** Федеральное ИЖ в течение семи дней проводит проверку и уточнение данных и при отсутствии замечаний передает информацию о игроках, получивших звание «Ворошиловский стрелок», модератору сайта для опубликования в федеральном реестре. Модератор обязан не позднее трехдневного срока разместить данную информацию на сайте.

**19.6.** Для получения аккредитации ИЖ, АЖ руководитель регионального отделения обращается к руководителю профильного органа с соответствующим заявлением (Приложения 3.1–3.2).

## **XX. СОВЕТ СТАРЕЙШИН**

**20.1.** Для соблюдения традиций, принятия решений по ключевым направлениям развития игры, по вопросам, которые не входят в компетенцию уполномоченных органов, либо по вопросам, вынесенным этими органами для принятия решения, правообладателями создается постоянно действующий орган – Совет старейшин.

**20.2.** Состав, порядок формирования и полномочия данного органа поручено прописать в течение игрового сезона 2015 – 2016 г.