

Правила интеллектуальной игры «Брейн-ринг»

1.1. Интеллектуальная игра "Брейн-ринг" состоит из матчевых встреч (далее - "*бои*"), каждом из которых участвуют 2 команды.

1.2. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведённое время – 60 секунд.

1.3. Каждый бой состоит из 3 раундов. В каждом вопросном раунде задается три вопроса.

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

1.5. Отвечает та команда, которая первой заявила о готовности дать ответ. Если команда дает неправильный ответ, то отвечает следующая команда, которая заявила о своей готовности второй во время основного сигнала для ответа.

1.6. Бой считается завершённым, когда ведущий объявляет его результат.

1.7. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов по результатам трех раундов.

2. Определение результатов боя

2.1. При игре за каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

2.2. Победительницей боя объявляется команда, набравшая по сумме всех вопросных раундов большее количество очков.

3. Брейн-система

3.1. Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется специальное устройство (далее - "*брейн-система*").

3.2. Брейн-система должна подавать звуковой сигнал, означающий начало времени вопросного раунда, отведённого для ответов.

3.3. Брейн-система должна подавать звуковой сигнал, означающий окончание времени вопросного раунда, отведённого для ответов. Нужно, чтобы брейн-система издавала звуковой сигнал раз в секунду в последние 5 секунд отведённого для ответов времени. В ином случае отсчёт последних 5 секунд должен производить ведущий.

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

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

3.6. Брейн-система должна отсчитывать время, отведённое для ответов на вопрос. Когда одна из команд нажимает на кнопку, брейн-система должна останавливать отсчёт времени до соответствующего действия ведущего. 4.7. Брейн-система должна давать ведущему или его ассистенту чёткую возможность определить, была ли кнопка нажата в отведённое для ответов время, до его начала или после его окончания.

4. Проведение вопросного раунда

4.1. Перед началом вопросного раунда ассистент приводит брейн-систему в исходное состояние, при котором отсчёт времени не производится, но нажатия кнопок регистрируются.

4.2. Началом вопросного раунда являются слова ведущего "вопрос номер", после которых ведущий объявляет номер вопроса в текущем бою.

4.3. После объявления номера вопроса ведущий зачитывает сам вопрос. Когда чтение вопроса окончено, ведущий произносит слово "время", после чего ассистент запускает брейн-систему. Промежуток между словом "время" и запуском брейн-системы не должен превышать 3 секунд.

4.4. В начале вопросного раунда все команды имеют право ответа на вопрос текущего раунда.

4.5. Если команда нажала на кнопку после того, как ведущий объявил номер вопроса, но до запуска брейн-системы (далее такая ситуация называется "*фальстарт*"), то команда лишается права отвечать на текущий вопрос.

4.6. После запуска брейн-системы начинается отсчёт отведённого на ответы времени. Это время равно 60 секундам. Регламент может устанавливать, что в случае фальстарта отведённое на ответы время уменьшается до 30 секунд.

4.7. Если команда по ходу отведённого для ответов времени нажала на кнопку, она получает исключительное право дать ответ на вопрос. При этом ведущий и его ассистент останавливают отсчёт отведённого времени на брейн-системе и переводит систему в состояние, при котором она лишь регистрирует нажатия на кнопку других команд. Далее ведущий указывает команду, получившую право дать ответ.

4.8. Команда, получившая право дать ответ, должна немедленно определить одного игрока, дающего ответ (далее - *отвечающего игрока*). Капитан команды может назвать ведущему отвечающего игрока, но не обязан это делать, если иное не установлено регламентом. Отвечающий игрок должен немедленно дать ответ. Остальные игроки команды должны хранить молчание до окончания ответа и не имеют права каким-либо образом подсказывать отвечающему игроку.

4.9. Если команда нарушает какое-либо из правил пункта 5.8, то её ответ автоматически признаётся неправильным. Факт нарушения правил устанавливается ведущим.

4.10. Если команда дает правильный ответ, вопросный раунд заканчивается.

4.11. Если команда дает неправильный ответ, она лишается права ответа в текущем раунде. Если все команды лишились права ответа, вопросный раунд заканчивается.

4.12. Если после неправильного ответа одна команда (или несколько команд) сохраняет право ответа, ведущий или его ассистент возобновляет отсчёт времени на брейн-системе (далее такая команда называется "*перезапуском брейн-системы*").

4.13. Если после неправильного ответа одной из команд право на ответ сохранило несколько команд и одна из этих команд нажала на кнопку до перезапуска брейн-системы, фиксируется фальстарт, и данная команда теряет право ответа. Если право ответа сохранила только одна команда, фальстарт не фиксируется.

4.14. После перезапуска брейн-системы возможны два варианта отсчёта отведённого на ответы времени:

- отсчёт продолжается с текущего значения;
- устанавливается новое значение отведённого на ответы времени (например, команда, сохранившая право ответа, получает 30 секунд).

4.15. Если отведённое на ответы время истекло, вопросный раунд заканчивается.

4.16. Если ни одна команда не дала правильный ответ, ведущий объявляет его сразу же после окончания вопросного раунда.