**Правила игры**

Игры проходят по правилам спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?».

1. Все команды играют одновременно. Основной состав команды 6 человек и 2 запасных.
2. Ответы даются в письменном виде.
3. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов Турнира.
4. Задача команд - своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим. За каждый правильный ответ команда получает одно игровое очко.
	1. Ответ команды считается правильным, если он соответствует хотя бы одному из следующих требований:
* совпадает с авторским ответом;
* отличается от авторского ответа только грамматически (падежи и числа имен существительных, спряжения глаголов, расстановка знаков препинания и т.д.), причем это отличие не меняет существенно смысл ответа;
* является более точным, чем авторский ответ;
* 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 ошибок;
* менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа;
* не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует всем фактам, содержащимся в вопросе не в меньшей степени, чем авторский ответ. Степень соответствия ответа команды авторскому ответу определяет жюри.
	1. Ответ также может быть признан правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:
* является менее точным, чем авторский, но требуемая точность редактором не указана, а отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации несущественно меняет смысл ответа;
* содержит грамматические ошибки, не дающие оснований для различных толкований ответа, причем вопрос или критерий зачета не требуют в явном виде грамматически точного ответа, а после исправления грамматических ошибок в соответствии с однозначным толкованием ответ будет удовлетворять условиям пункта.
1. Ответ считается неправильным, если:
* не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (необходимая степень конкретизации должна быть указана в вопросе или определена жюри Турнира);
* форма ответа не соответствует форме вопроса;
* команда сдала более одного варианта ответа, хотя бы один из которых неверен;
* в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа;
* не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса;
* является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана редактором в вопросе или критерии зачета.
1. Ведущий объявляет номер вопроса, задает вопрос и произносит слово "Время". После этого начинается отсчет чистого времени, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения Ведущий дает сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее окончании словами "Время, сдавайте ответы".
2. Сдавшей ответ вовремя считается команда, капитан (игрок) которой поднял вверх руку с ответом не позднее, чем через 10 секунд после сигнала об окончании минуты.
3. Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.
4. Информация, указанная в скобках, не учитывается.
5. В случае если команда считает, что её ответ правильный или являет собой логическую дуаль (совпадает по смыслу, но отличен по содержанию от авторского), она вправе написать апелляцию на дуаль, которую рассмотрит жюри. Если аргументы, приведённые командой в апелляции, жюри посчитает весомыми, ей будет засчитан правильный ответ.
6. В случае если команда считает, что вопрос содержал фактическую ошибку или авторский ответ некорректен и сможет это доказать, она вправе написать апелляцию на снятие вопроса, которую рассмотрит жюри. Если аргументы, приведённые командой в апелляции, жюри посчитает весомыми, вопрос будет снят. Снятый вопрос другим не заменяется.
7. Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре.
8. Победителем становится команда, набравшая большее количество правильных ответов.