

Спортивні ерудити

**Правила та варіанти
проведення вікторини**



Правила вікторини

- **1.** Перед початком вікторини капітани команд: повідомляють суддям назви своїх команд; подають списки команд з номерами гравців (починаючи з номера “1” і далі); беруть участь у жеребкуванні для визначення подальшої черговості відповідей команд.
- **2.** Черговість відповідей команд, згідно із жеребкуванням, зберігається до закінчення вікторини.
- **3.** За кожен правильну відповідь на запитання вікторини команді нараховують 2 бали; у разі неправильної відповіді на це ж запитання відповідають суперники, але “ціна” правильної відповіді – 1 бал.
- **4.** На підготовку до відповіді команді надають 15 секунд, у разі ж переходу відповіді до суперників вони відповідають без підготовки.
- **5.** Після командного обговорення першого запитання відповідь на нього надає гравець під номером “1”, на друге запитання – гравець №2 і далі.
- **6.** У разі неправильної відповіді обох команд на запитання вікторини судді називають правильну відповідь, але очок жодній з команд не нараховують.
- **7.** Після кожних двох запитань на табло вікторини оновлюють рахунок гри (див. нижче).
- **8.** Якщо по закінченні вікторини команди здобудуть однакову кількість очок – нічия, то для визначення переможців проводять додатковий тур – запитання-бонус.
- **9.** Додатковий тур проводять за правилами основної вікторини.
- **10.** Залежно від поставленої мети та рівня підготовленості учасників вікторини її організатори можуть змінювати кількість запитань та їх послідовність.



Табло вікторини



Варіанти вікторини

- **1. Варіант “А” (основний).** Команди згідно із жеребкуванням по чергово надають відповіді на поставлені запитання.
- **2. Варіант “Б” (наосліп).** На проєкційний екран виводять різнокольорову таблицю з номерами запитань вікторини (див. нижче). Капітан команди називає номер квадрата, після чого на екран виводять слайд із запитанням під цим номером. Після розіграшу запитання номер квадрата прибирають.
- **3. Варіант “В” (дуель).** Перед початком вікторини кожній команді роздають роздруковані аркуші паперу з пронумеровані запитання вікторини на них (без відповідей!). На проєкційний екран виводять різнокольорову таблицю з номерами запитань вікторини (див. нижче). Капітан після обговорення з партнерами по команді називає номер квадрата, на запитання з якого мають відповісти суперники. Сенса дуелі полягає в тому, щоб вибрати для суперників таке за складністю запитання, на яке вони не зможуть надати правильну відповідь і водночас команда, яка поставила запитання, може правильно відповісти на нього.
- **4. Варіант “Г” (тест).** Перед початком вікторини кожному її учаснику роздають роздруковані аркуші паперу з пронумерованими запитання вікторини на них. Тест проводять за правилами ЗНО або НМТ. Підбиття підсумків: а) індивідуальне оцінювання; б) індивідуально-командне оцінювання.



I тайм

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25



II тайм

26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50



Вітаємо переможців!!!

