

**ინტელექტუალური კონკურსი
„ჩვენ ვსწავლობთ ბიბლიას“**

დ ე ბ უ ლ ე ბ ა

- თამაშში მონაწილეობის მიღება შეუძლიათ საქართველოს ტერიტორიასა და საზღვარგარეთ არსებული ნებისმიერი უმაღლესი სასწავლებლის სტუდენტებს.
- გუნდი შედგება შვიდი წევრისგან (შეუძლია ჰყავდეს დამატებით 3 სათადარიგო მოთამაშე);
- გუნდს თან უნდა ახლდეს მხარდამჭერთა (გულშემატკივართა) ჯგუფი, რომელსაც მომზადებული ექნება ერთი ხალხური სიმღერა, ერთი საგალობელი და ერთი ცეკვა (ხალხური);
- მხარდამჭერთა ჯგუფში მოთამაშეთა გუნდის წევრების გაერთიანება არ შეიძლება;
- თამაშები გაიმართება ოლიმპიური სისტემით ოთხ ტურად:
 1. შიდა საფაკულტეტო;
 2. ფაკულტეტებს შორის;
 3. უმაღლეს სასწავლებლებს;
 4. ნახევარფინალი;
 5. ფინალი.
- თამაშის ყოველ მომდევნო ტურში გადის მხოლოდ ერთი, გამარჯვებული გუნდი;
- მონაწილეთა თითოეულმა გუნდმა უნდა წარმოადგინოს:
 - ა) განაცხადი გუნდის წევრთა და კაპიტნის მითითებით;
 - ბ) საკონტაქტო პირის (რელიგიის პედაგოგის ან სხვა ამ საკითხების მცოდნე ადამიანის) შესახებ მონაცემები;
 - გ) 50 კითხვა-პასუხი: 25 – ძველი და 25 – ახალი აღთქმიდან (ან ნებისმიერი სხვა თემატიკის კითხვა-პასუხი) (წყაროების მითითებით, თითოეულ კითხვა-პასუხზე);
 - დ) გულშემატკივართა გუნდის მიერ შესასრულებელ საკონცერტო ნომერთა სია;

თამაშის წესები

1. ჩვეულებრივ ერთდროულად თამაშობს შვიდი გუნდი. ერთდროულად მოთამაშე გუნდების მაქსიმალური რაოდენობა – 8 გუნდია, მინიმალური – 2.
2. გუნდები სხდებიან დარბაზში მათთვის წინასწარ გამზადებულ მაგიდებთან (ერთი გუნდი ერთ მაგიდასთან). მაგიდაზე უნდა დამაგრდეს პლაკატი გუნდის სახელწოდებით.
3. მაგიდები უნდა იყოს დაშორებული მაყურებლისაგან.
4. ჟიურისათვის გამოყოფილია ცალკე მაგიდა მოასპარეზე გუნდებთან ახლოს.

5. ჟიურის წევრები არ შეიძლება ასოცირდებოდნენ რომელიმე მოთამაშე გუნდთან. ჟიურის წევრთა რაოდენობა შეიძლება იყოს 3 ან 5.
6. თამაში შედგება 3 რაუნდისაგან.
7. პირველი ორი რაუნდი ორ-ორ ეტაპად იყოფა – ძველი და ახალი აღთქმის საკითხები (ჯერ 7-7 კითხვა ძველი აღთქმიდან, შემდეგ ამდენივე კითხვა ახალი აღთქმიდან). (კითხვები შეიძლება იყოს ნებისმიერი სხვა თემატიკის).
8. პირველ რაუნდში შედარებით მარტივი კითხვები დაისმება.
9. მეორე რაუნდში კითხვები რთულდება.
10. 7-7 კითხვა მოთავსებულია დალუქულ კონვერტებში.
11. კონვერტში მოთავსებულია ერთნაირი კითხვები ყოველი გუნდისთვის ცალ-ცალკე. თითოეულმა გუნდმა ფურცელზე უნდა დაწეროს თავისი სახელწოდება და დააფიქსიროს თავისი პასუხები, კითხვარში მითითებული ნუმერაციის მიხედვით.
12. მაყურებლებისთვის კითხვები გამოჩნდება ტაბლოზე ან დაიწერება დაფაზე.
13. მოსაფიქრებელი დრო – 3 წუთი. ამ დროს გულშემატკივრები ასრულებენ საგალობლებს.
14. მოსაფიქრებელი დროის დასრულების შემდეგ ფურცლები გადაეცემა ჟიურის.
15. სწორი პასუხები გამოცხადდება და დაიწერება ტაბლოზე. 1 სწორი პასუხი 1 ქულით შეფასდება.
16. ჟიურის მუშაობის პროცესში წამყვანი აცხადებს მუსიკალურ პაუზას, გულშემატკივრები ამ დროს ასრულებენ ხალხურ სიმღერას.
17. I რაუნდის შემდეგ თამაშს მაღალი ქულების მქონე 5 გუნდი განაგრძობს. თუ I რაუნდში მეხუთე შედეგი რამდენიმე გუნდმა დააფიქსირა, ყველა მათგანი განაგრძობს თამაშს.
18. თამაშის II რაუნდიც ანალოგიურად წარიმართება. II რაუნდის შემდეგ თამაშს განაგრძობს პირველ სამ ადგილზე გასული გუნდი. თუ ამ რაუნდში მესამე შედეგი რამდენიმე გუნდმა დააფიქსირა, ყველა მათგანი განაგრძობს თამაშს.
19. III რაუნდი – კაპიტნების კონკურსია – ბლიც-ტურნირი. ამ რაუნდში მოთამაშე გუნდების კაპიტნები მიდიან ჟიურის მაგიდასთან, ასახელებენ თავის ვინაობასა და გუნდის სახელს და შემდეგ ღებულობენ მონაწილეობას წილისყრაში, რომლის მეშვეობითაც განისაზღვრება მათი რაუნდში მონაწილეობის რიგითობა. შემდეგ კაპიტანი, რომელსაც წილად ხვდა პირველმა გასცეს პასუხები ბლიც-კითხვებზე, ამოირჩევს ბლიც-ტურნირისთვის გამზადებულ ათი დალუქული კონვერტიდან ერთ-ერთს.
20. ჟიური გახსნის კონვერტს და წამყვანს გადასცემს ფურცელს 7 კითხვა-პასუხით. წამყვანი სვამს კითხვას, ხოლო კაპიტანი გასცემს პასუხს. სწორი პასუხის

შემთხვევაში გუნდს ეძლევა 1 ქულა. არასწორი პასუხის შემთხვევაში წამყვანი აფიქსირებს, რომ პასუხი არ არის სწორი და კითხულობს სწორ პასუხს.

21. მოსაფიქრებელი დრო თითოეულ კითხვაზე – 15 წამია.
22. დანარჩენი კაპიტნებიც იგივეს მოიმოქმედებენ წილისყრით განსაზღვრული რიგითობის მიხედვით.
23. გამარჯვებული გუნდი გამოვლინდება სამივე რაუნდის ქულათა შეჯამებით. იმ შემთხვევაში, თუ ქულათა შეჯამების შედეგად გამარჯვებული ვერ გამოვლინდა, იმ გუნდებს შორის, რომლებმაც თანაბარი უმაღლესი ქულები დააგროვეს დამატებითი რაუნდი (ან რაუნდები) ჩატარდება.
24. გუნდების კაპიტნები დაასახელებენ იმ მოთამაშეებს, ვინც დამატებით ბლიც-ტურნირში ითამაშებენ.
25. ვინც ერთი თამაშის განმავლობაში უკვე ითამაშა ბლიც-ტურნირში, აღარ აქვს უფლება, იმავე თამაშის დროს, კიდევ ითამაშოს დამატებით ბლიც-ტურნირში.
26. დასახელებულ მოთამაშეთა შორის გაიმართება წილისყრა, რიგითობის დასადგენად, ხოლო შემდეგ მიმდინარეობს თამაში იმავე წესებით, რაც არის კაპიტნების კონკურსისათვის.
27. დამატებითი რაუნდის შემდეგ ჯამდება ქულები. თუ გამარჯვებული ისევ ვერ გამოვლინდა, კვლავ ინიშნება დამატებითი რაუნდი იმავე წესებით, რაც ზემოთ არის მოყვანილი.
28. თუ ბლიც-ტურნირისათვის განკუთვნილი 10 კონვერტი მთლიანად იქნა გამოყენებული, მაგრამ გამარჯვებული მაინც ვერ გამოვლინდა, გაიმართება შეჯიბრი მოპაექრე გუნდების გულშემატკივართა შორის.
29. გულშემატკივრებმა უნდა შეასრულონ წინასწარ მომზადებული 3 საკონცერტო ნომერი. ამ შემთხვევაში ჟიური შეაფასებს შესრულებულ ნომრებს ხუთბალიანი სისტემით. (სხვა შემთხვევებში საკონცერტო ნომრების ქულებით შეფასება არ ხდება).
30. თუ გამარჯვებული კვლავ არ გამოვლინდა, მას წილისყრა გამოავლენს.
31. თუ გამარჯვებული ფინალურ ეტაპზეც არ გამოვლინდა, წილისყრის ნაცვლად მოპაექრე გუნდებს შორის დაინიშნება ახალი თამაში, რომელიც უნდა ჩატარდეს უახლოესი ერთი კვირის მანძილზე.
32. თუ გამარჯვებული კვლავ ვერ გამოვლინდა, ყველა ზემოთ აღნიშნული პროცედურის გავლის შემდეგაც, გამარჯვებულს აქაც წილისყრა გამოავლენს.

საჯარიმო ქულები

1. იმ შემთხვევაში, თუ გუნდი დროულად არ წარმოადგენს განაცხადს, დებულების ყველა მოთხოვნის დაცვით, გამოცხადებულ ძირითად ვადაში, მაგრამ წარმოადგენს მას, ყველა

- შენიშვნის გათვალისწინებით, ძირითადი ვადის გასვლის შემდეგ ერთი კვირის განმავლობაში, მას ეწერება -3 (მინუს სამი) ქულა.
2. ვინც ამ ვადასაც გადააცილებს და შემოიტანს განაცხადს, ყველა მოთხოვნის დაცვით, ძირითადი ვადის გასვლის შემდეგ ორი კვირის დაგვიანებით, განაცხადი მიიღება, მაგრამ გუნდს ეწერება -5 (მინუს ხუთი) ქულა.
 3. ვინც დააგვიანებს განაცხადის შემოტანას საჯარიმო ორ კვირაზე მეტი დროით, ან ვისი განაცხადიც არ დააკმაყოფილებს დებულების მოთხოვნებს, არ დაიშვება ასპარეზობაზე.
 4. თუ გუნდი განზრახ მიუთითებს არასწორ წყაროებს კითხვა-პასუხებთან, ის დაჯარიმდება -5 ქულით. მსგავსი ქმედების განმეორების შემთხვევაში, გუნდი მოიხსნება გათამაშებიდან.
 5. განაცხადში დასახელებულ მოთამაშეთა სხვა მოთამაშეებით ჩანაცვლება დაუშვებელია. გუნდს შეუძლია ძირითადი შემადგენლობის ცვლა მხოლოდ განაცხადში შეყვანილი სათადარიგო მოთამაშეებით, რომელთა რაოდენობა სამს არ უნდა აღემატებოდეს. ამ მოთხოვნის დარღვევა იწვევს გუნდის მოხსნას გათამაშებიდან.
 6. გუნდს შეუძლია თამაშამდე შეცვალოს კაპიტანი, მაგრამ ამისათვის დაჯარიმდება -1 ქულით.
 7. თუ გუნდის გულშემატკივრები შეცვლიან საკონცერტო ნომერს ან არ შეასრულებენ მას, თითოეული ასეთი შემთხვევა ისჯება -1 ქულით.
 8. I და II რაუნდში მოსაფიქრებლად განკუთვნილი დროის დასრულების შემდეგ, როგორც კი გამოცხადდება ამის შესახებ, გუნდების კაპიტნებმა მაღლა უნდა ასწიონ ხელი, რომელშიც ეჭირებათ ფურცელი, გაცემული პასუხებით. თუ გუნდმა გააყოვნა ამ ფურცლის მიცემა, ჯარიმდება -1 ქულით, რომელიც გამოაკლდება შესაბამის კითხვებზე გაცემული პასუხების შედეგად მიღებულ ქულებს.
 9. თუ ბლიც-ტურნირში გუნდის წევრი უკარნახებს თავის გუნდის წევრს, გუნდს იმედროულად აკლდება 1 ქულა.
 10. გუნდი, რომელიც გამარჯვებისათვის გამოიყენებს არაჯანსაღ მეთოდებს, მოიხსნება გათამაშებიდან.
 11. პირველ ექვს პუნქტში მითითებული მინუს-ქულები გამოიყენება:
 - ა) რაუნდიდან მომდევნო რაუნდში გადასვლის დროს, მხოლოდდამხოლოდ იმ გუნდებს შორის, ვისი შემდეგ რაუნდში გადასვლის საკითხიც წყდება, თანაბარი ქულების დაგროვების გამო;
 - ბ) კაპიტნების კონკურსის დასრულების შემდეგ სამი რაუნდის შედეგად დაგროვილი ქულების შეჯამებისას. დაითვლება თამაშის განმავლობაში დაგროვილი ქულების ჯამი და შემდეგ გამოაკლდება მინუს ქულები. საჯარიმო ქულების გამოკლების შემდეგ მიღებული შედეგით ფასდება გუნდის მდგომარეობა.
 11. მე-5 და მე-6 პუნქტში მითითებულ შემთხვევებში, საჯარიმო ქულები აისახება კონკრეტულად იმ მომენტში გაცემული პასუხების შედეგებზე.

თამაშის შედეგების გამოცხადება

თამაშის შედეგები ოფიციალურად გამოცხადდება მას შემდეგ, რაც გუნდების გულშემატკივრები დაასრულებენ საკონცერტო ნომრების წარმოდგენას. თითოეული თამაშის შედეგებს ასახავს შესაბამისი თამაშის ოქმი, რომელსაც ხელს აწერს ქიურის თავმჯდომარე.

აპელაცია

გუნდის კაპიტანს თამაშის მსვლელობის დროს უფლება აქვს გააპროტესტოს ქიურისთან რაიმე საკითხი, რომელიც მისი აზრით აისახება შედეგზე. ამისთვის მან უნდა ითხოვოს ამის უფლება ქიურისთან და კორექტულ ფორმებში საჯაროდ დაასაბუთოს თავისი პროტესტის მიზეზი.

თუ პროტესტი სამართლიანია და ქიურის აქვს შესაძლებლობა გამოასწოროს ხარვეზი თამაშის მსვლელობის დროს, აკეთებს ამას დაუყოვნებლივ და საჯაროდ აცხადებს ამის შესახებ. თუ ქიური პროტესტს უსამართლოდ მიიჩნევს, საჯაროდ აცხადებს ამის შესახებ და ამავე დროს ასაბუთებს თავის პოზიციას.

თუ საკითხის გარკვევა თამაშის მსვლელობისას შეუძლებელია, მისი გარკვევა ხდება თამაშის ბოლოს, შედეგების ოფიციალურ გამოცხადებამდე, ან თამაშის ოფიციალური შედეგების გამოცხადების შემდეგ ერთი კვირის ვადაში, ყველა დაინტერესებული მხარის წარმომადგენელთა მონაწილეობით.

თამაშის ოფიციალური შედეგის გამოცხადებამდე ქიურისთან საუბრის უფლება აქვს მხოლოდ დაინტერესებული გუნდის კაპიტანს ქიურის ნებართვით. იმ შემთხვევაში, თუ რომელიმე გუნდის წარმომადგენელი ან გულშემატკივარი შეეცდება ამა თუ იმ ფორმით ზეწოლა მოახდინოს ქიურიზე, ქიურის აქვს უფლება ჯერ გააფრთხილოს, შემდეგ კი მოხსნას ის გუნდი გათამაშებიდან.

თამაშის ოფიციალური შედეგის გაპროტესტება სააპელაციო კომისიასთან შეუძლია ნებისმიერ გუნდს ჩატარებული თამაშიდან ერთი კვირის ვადაში. მომჩივანმა გუნდმა უნდა დაასაბუთოს თავისი პოზიცია.

თუ გუნდმა დაამტკიცა სააპელაციო კომისიასთან, რომ ქიურის ან თამაშის ორგანიზატორების შეცდომამ იმოქმედა თამაშის შედეგზე, სააპელაციო კომისია ნიშნავს სადაო თამაშს იმ გუნდებს შორის, რომელთა შედეგზეც აისახა ეს შეცდომა.

სააპელაციო საკითხების განხილვას ესწრება ყველა დაინტერესებული მხარის ორ-ორი წარმომადგენელი.

სააპელაციო კომისია ვალდებულია საკითხის განხილვის შედეგად მიღებული გადაწყვეტილება გამოაქვეყნოს და მიაწოდოს ყველა დაინტერესებულ მხარეს განხილვის შემდეგ ერთი კვირის მანძილზე.

სააპელაციო კომისიის გადაწყვეტილება საბოლოოა და გასაჩივრებას არ ექვემდებარება.