

Телевизионная гуманитарная олимпиада «УМНИЦЫ И УМНИКИ» Правила игры

Историческая специфика игры заключается в том, что отдельная передача посвящена какому-то отдельному периоду в истории или определённой исторической теме.

Отобранных игроков называют **агонистами** (от греч. «агон» (αἶων) — состязание). Судит игру и оценивает ответы **«ареопаг»** (по названию древнегреческого суда)— жюри из трёх судей, как правило, известных людей.

На самой игре «Умники и умницы» четвертьфинальный тур проводится отдельно для города Костромы и муниципальных районов, на следующем туре различий уже нет.

В каждой игре (агоне) участвуют **три** агониста, им предоставляется на выбор три дорожки, по которым можно передвигаться, правильно ответив на вопрос.

Игрокам предлагается сделать выбор из трёх дорожек, имеющих различную длину. Очередность выбора определяется по итогам выступления игроков в течение 30 секунд на заданную тему, которое участники должны приготовить за 5 минут до игры (конкурс красноречия).

Дорожки различаются по длине и цвету соответственно:

-На **красной** дорожке два «шага» и нет права на ошибку.

-На **желтой** - три «шага» и возможность ошибиться один раз.

-На **зеленой** – четыре «шага» и возможность допустить два неверных ответа.

Тот, кто первым прошел свою дорожку, становится победителем. Разумеется, у «зеленого» игрока шансов меньше, чем у других, но, с другой стороны, «красный» вообще не может ошибиться. Конечно, «Умники и умницы», как и любое соревнование подобного типа, кроме знаний, интуиции и сообразительности, предполагает везение.

Если игрок на своей дорожке превышает допустимый предел неверных ответов, но он вновь становится *теоретиком* и уходит в зрительный зал.

Победителем становится тот участник, который **ответил верно на два вопроса** до того, как это сделают противники, то есть тот, кто дойдёт до конца дорожки быстрее оппонентов.

В зале присутствуют **«теоретики»** (те агонисты, которые не играют в этом туре, и те, кто ранее вышел в следующий тур), они могут ответить на те вопросы для умников и умниц, на которые не смогли дать ответ основные игроки.

За правильный ответ теоретик получает **орден**. По окончании агона ордена теоретиков суммируются, получившие наибольшее количество проходят в следующий тур.

Третья группа участников — **гости**, которые также могут давать ответы, в случае если агонист и теоретики верно не отвечают. За верный ответ им могут либо вручить приз, либо перевести в группу теоретиков.

В **финал** регионального этапа **«УМНИЦЫ И УМНИКИ»** выходят **девять** агонистов и несколько теоретиков, за каждый правильный ответ игрок получает орден, тот же, кто сделал три ошибки, удаляется. По итогам финала считается общее количество орденов. Выигрывает тот, кто получил больше всех орденов, — самый умный старшеклассник.

