

Правила игры "Квиддич":

- В состав команды могут попасть только студенты, достигшие второго курса.

Исключение: студенты первого курса могут вступить в команду после сдачи всех лекций и экзаменов своего курса на оценку не менее «Удовлетворительно». *Преподаватели и администрация школы вступать в команду не могут.*

- Команда факультета должна набрать не менее 7-ми игроков, а также запасной состав на случай непредвиденных ситуаций.

Состав команд: ловец, вратарь, 2 загонщика и 3 охотника.

- Все игры начинаются в 17:00 по Московскому времени и длятся 3 часа.

- За весь семестр между факультетами пройдет 6 матчей, а именно:

1. Когтевран - Пуффендуй
2. Слизерин - Гриффиндор
3. Пуффендуй - Слизерин
4. Когтевран - Гриффиндор
5. Гриффиндор - Пуффендуй
6. Когтевран – Слизерин

Исключение: время матча может быть перенесено решением судьи на 30 минут из-за форс-мажора у играющей команды или возникновения технических неполадок.

- В начале матча производится викторина для капитанов команд: судья задаёт три вопроса, предварительно подготовленных по одной книге. Та команда, чей капитан ответит первым на два вопроса правильно, начинает игру.

- На ответ участников матча отведено не более 5 минут. Если участник не укладывается по времени, то команда, задающая вопрос, получает баллы в свою пользу. Соответственно если ловец одной команды не укладывается в 5 минут с ответом и вопросом противнику, вторая команда автоматически получает 150 очков.

- По завершении второго этапа игры, основному составу команд, кроме ловцов, необходимо отправиться на трибуны своих факультетов, вмешиваться в третий этап запрещено. Это нужно для корректного продолжения игрового процесса.

Исключение: капитан команды или его заместитель могут заменить ловца по предварительному предупреждению судьи в случае технических неполадок со стороны игрока.

- Игра будет считаться завершённой, как только будет пойман снитч. В случае истечения игрового времени ловцам даётся кроссворд на 5 вопросов по одной из книг.

- Все игры будет вести только один судья. Он должен быть непоколебимый и беспристрастный в отношении всех команд.

Обязанности судьи:

- до игры, во время игры и после игры судья обязан соблюдать равенство в отношении всех команд;
- не использовать свой решающий голос в интересах отдельной команды;
- выявление и предотвращение конфликтных ситуаций;
- обсуждение и объяснение всех спорных моментов матчей;
- тщательная проверка вопросов и снит-слов на матчи;
- уведомление игроков о том, что осталась одна минута до конца времени ответа;
- подсчёт очков между этапа и в конце матча;
- объявление перехода к следующему этапу;
- подготовка трёх вопросов к викторине капитанов и кроссворда на случай истечения игрового времени.

Последнее слово остается за судьей. Окончательное решение неоспоримо.

Система баллов во время игры:

- За каждый забитый квоффл (охотниками) команда получает *20 очков*.
- За правильный ответ на вопрос загонщика, противник получает *20 очков*.
- За неправильный ответ противников, загонщик получает *20 очков*.
- За пойманный ловцом снитч команда получает *150 очков*.

Капитан и его заместитель.

Для руководства командой из числа её участников выбирается капитан. Капитаном может стать любой студент, достигший четвертого курса.

Исключение: в случае невозможности назначения капитана четвертого курса и выше по тем или иным причинам, можно назначить *временного исполняющего обязанности капитана*. *Врио капитана* может стать студент третьего курса, если обязуется выполнить все лекции и сдать все экзамены к первому досрочному переводу в семестре. В противном случае после перевода врио капитана снимается с этой должности и не может исполнять обязанности капитана.

Капитан берет на себя ответственность за подготовку команды к матчам и невыход команды или заявленных игроков на матч.

Заместителем капитана может стать любой студент, достигший второго курса и способный исполнять обязанности капитана в случае форс-мажора со стороны капитана.

Обязанности капитана:

- предоставление вопросов и слова-снитч на проверку судье не позднее, чем за два дня до начала игры, т.е. крайний срок в 17:00 пятницы;
- организация основного и запасного составов команды;
- координация команды и своевременная передача информации в обе стороны;
- представление интересов команды;
- организация тренировок внутри команды, согласование тренировок с капитанами других команд;
- набор игроков в команду и распределение ролей;
- предоставление списка участников на матч не позднее, чем за час до матча, т.е. крайний срок в 16:00 воскресенья.

Роли в команде и их задачи во время игры:

Охотники. Охотникам необходимо заранее подготовить вопросы, ответом на которые будет «правда» или «ложь», используя книги по Гарри Поттеру из школьной библиотеки. Игру начинают охотники той команды, чей капитан стал победителем в викторине для капитанов, во втором этапе, команды меняются местами.

Вратарь. Его обязанностью является помешать команде противника заполучить очки. Охотники противоположной команды задают вратарю факт, на который необходимо ответить «правда» или «ложь». Если вратарь отвечает *верно*, то противоположная команда не получает 20 очков, отвечает *не верно* - охотник получает 20 очков.

Загонщики. Загонщикам необходимо придумать три вопроса, используя книги по Гарри Поттеру из школьной библиотеки, которые они должны задавать между вопросами охотников. Загонщики одной команды задают вопросы во время игры охотников другой команды. Например, охотник Гриффиндора задал свой вопрос, после получения ответа на него в игру вступает загонщик Слизерина, задавая вопрос игроку из Гриффиндора. Загонщикам запрещено задавать вопросы вратарю.

Ловцы. Ловец команды должен выбрать слово-снитч из книг по Гарри Поттеру в школьной библиотеке, которое будет отгадывать команда противников, и отгадать снитч-слово, выбранное противоположной командой. Ловцы задают вопросы друг другу с целью отгадать загаданное слово. Отвечать на них ловец может только "да" или "нет". По истечению игрового времени, перед началом кроссворда, ловцам предоставляется возможность выдвинуть предположение о слове-снитч противника, и если ловец одной из команд угадывает слово, то его команда становится победителем. В случае, когда оба ловца не смогли угадать слово-снитч по истечению времени, игра завершается командой, которая первой разгадает кроссворд.

Правила составления вопросов:

Запрещено:

- математические вычисления;
- перевод любой части вопроса на другой язык;
- вопросы с домыслами;

- использование других переводов отличных от "Росмэн";

Разрешено:

- использование описания предметов, вещей или иных слов при помощи вспомогательных источников;

Пример: зелье - варево, снадобье или травяной чай.

Необходимо, давать точный, полный и правдивый ответ на вопросы соперника, для предотвращения недомолвок и ссор.

Все вопросы капитан должен предоставить судье для проверки не позднее, чем за два дня до игры. К вопросам необходимо предоставлять скрины изменений всех слов и отрывок из книги, где был взят ответ.

Правила выбора слова-снитч:

1. Слово-снитч может состоять только из одного слова. Использование словосочетаний - недопустимо. Например, контрзаклятие. Исключение: можно использовать слова, написанные в книге через тире.

2. Имена, названия факультетов, название предметов, изучаемых в школе - словами-снитч не являются.

3. Использование слова-снитч повторно, после одной проведённой игры - недопустимо.

4. Перед игрой предварительно необходимо озвучить судье слово-снитч капитану, а именно за два дня до начала игры.

5. Все слова-снитч капитану необходимо предоставлять на проверку со скринами, объяснением и выдержкой из книги, например, Аппарация – способность ведьмы или мага исчезать в одном месте и появляться в другом почти в тот же момент.

6. После завершения матча слово-снитч озвучивается другой команде для ознакомления и понимания игры. Это необходимо для устранения недомолвок и ссор.

7. Слова, упоминаемые в книгах в разных числах, одинаковыми не считаются. Пример: дерево – деревья.

8. Слова, упоминаемые в разных родах и с разным окончанием одинаковыми не считаются. Пример: белый – белая. В разных родах, но с одинаковым окончанием считаются одинаковыми. Пример, дальнем: "На дальнем расстоянии" - средний род, "В дальнем конце" - мужской род.

9. Недопустимо брать слова, упоминаемые в книге в разных определениях и смыслах. Пример: ложечка – упоминается во фразах «сосало под ложечкой» и «зачерпнул ложечкой». В первом случае это нижняя часть груди, во втором столовый прибор.

10. Деепричастие является особой формой глагола и будет отвечать «да» на вопросы: Это деепричастие? Это глагол?

11. Причастие является особой формой глагола и будет отвечать «да» на вопросы: Это причастие? Это глагол?

12. Недопустимо использование частиц, союзов, местоимений, междометий и предлогов для снитч-слова.

13. Слова, относящиеся к части речи «слово категории состояния», будут приравниваться к другим частям речи, таким как «наречие». Пример, морозно.

14. Каждая форма глагола, упоминаемая в книгах в другом роде, другом числе и другом времени, считается отдельно друг от друга.

Этапы игры "Квиддич":

Начало игры - взброс квоффла. В розыгрыше принимают участие капитаны команд. Судья задаёт 3 вопроса. Капитан одной из команд, ответивший на большее количество вопросов, выигрывает квоффл и его команда начинает игру. На ответ дается 5 минут и, если капитан одной из команд отвечает быстрее, то неиспользованное время «сгорает» и оно не может быть использовано другими игроками команды.

1-ый этап - На первом этапе охотники команды, выигравшей викторину, приводят факты, на которые необходимо ответить «Правда» или «Ложь» вратарю команды противника. Вратарь должен правильно ответить, чтобы квоффл не попал в его кольцо.

Если вратарь отвечает на факт охотника противоположной команды неверно, то охотник забивает квоффл и получает 20 очков.

Если вратарь не отвечает в течение 5 минут, это приравнивается к неправильному ответу, и команда противника также получает 20 очков.

Между фактами охотников, загонщики той команды, что проиграла викторину, запускают бладжер в игроков противоположной команды (во всех, кроме вратаря). Всего может быть задано 3 вопроса после каждого ответа вратаря. Вопрос, который задаёт загонщик команде противника, должен быть корректным. Нельзя задавать вопрос, на который нельзя дать конкретный ответ или на который нет ответа в книгах.

Если на вопрос загонщика был дан неверный ответ или игрок не уложился в 5 минут, то загонщик получает 20 очков.

Если игрок, в которого отправлен бладжер, отвечает на вопрос верно, то он зарабатывает 20 очков.

Когда ответ на третий вопрос загонщика получен, судья завершает первый этап.

2-ой этап - Команды меняются местами. Теперь охотники команды, которая проиграла викторину, приводит факт вратарю. Если вратарь отвечает правильно, то он отбивает квоффл и команда противника не получает 20 очков. Если же вратарь отвечает неправильно, то квоффл попадает в его кольцо и команда, охотники которой приводили факт, зарабатывает 20 очков.

Загонщики команды, которая выиграла викторину, могут запустить бладжер в игроков противоположной команды (во всех, кроме вратаря). Требования к вопросам те же, что и на первом этапе. Всего может быть задано 3 вопроса после каждого ответа вратаря. Вопрос, который задаёт загонщик команде противника, должен быть корректным. Нельзя задавать вопрос, на который нельзя дать конкретный ответ или на который нет ответа в книгах.

Если на вопрос загонщика был дан неверный ответ или игрок не уложился в 5 минут, то загонщик получает 20 очков.

Если игрок, в которого отправлен бладжер, отвечает на вопрос верно, то он зарабатывает 20 очков.

Когда ответ на третий вопрос загонщика получен, судья завершает второй этап.

3-ий этап – По завершении первых двух этапов, выпускают снитч, о чем команды оповещает судья.

На заключительном этапе участвуют ловцы. Ловцы отгадывают снитч-слово, которое загадали противники. Ловец, команда которого выиграла викторину, задаёт вопрос первым. Ловцы должны задавать друг другу вопросы, на которые можно ответить исключительно «да» или «нет». На ответ даётся 5 минут. Если один из ловцов не успеет ответить в течение 5-ти минут, его дисквалифицируют, и выигрывает другая команда.

Ловец, у которого случился форс-мажор (перебои с интернетом, ситуация угрожающая жизни), обязан сообщить об этом судье через капитана или заместителя команды.

Загаданное снитч-слово обязательно должно использоваться в текстах книг о Гарри Поттере.

Игра считается завершённой, когда один из ловцов поймал снитч. Если в течение 3-х часов ни первый, ни второй ловец не угадает снитч-слово, то будет использоваться "Кроссворд". Так же, после завершения игрового времени, перед использованием кроссворда, у ловцов обеих команд есть возможность выдвинуть свои предположения на счёт снитч-слова команды противника. Ловец той команды, что выиграла в викторине в самом начале, имеет право выдвинуть своё предположение первым.

"Кроссворд" в конце игры:

В кроссворде используются пять вопросов по тематике одной из книг по Гарри Поттеру, выбранной заранее и озвученной командам. Та команда, что быстрее ответит на эти вопросы, становится победителем.

Помимо самих вопросов, команде предоставляется судья и изображение самого кроссворда, для того чтобы было легче сопоставить предполагаемые слова.

Ответы на все вопросы даются в именительном падеже единственном числе, кроме слов исключений, не имеющих единственного числа.

Необходимые дополнения:

1. Матчи проводятся по книгам о Гарри Поттере. Соответственно, снитч-слово, факты охотника и вопросы загонщика должны быть сформулированы по книгам. При этом нельзя использовать фанатские книги, «Фантастические твари и места их обитания» и «Гарри Поттер и Проклятое дитя». Информация, взятая с сайта [wizardingworld](http://wizardingworld.com) и не подтвержденная книгами ГП, не является достоверной и не принимается для составления вопросов.

Разрешенные книги:

«Гарри Поттер и Философский камень»

«Гарри Поттер и Тайная комната»

«Гарри Поттер и узник Азкабана»

«Гарри Поттер и Кубок Огня»

«Гарри Поттер и Орден Феникса»

«Гарри Поттер и Принц-полукровка»

«Гарри Поттер и Дары Смерти»

Для вашего удобства книги размещены в библиотеке школы.

2. Игроки обязаны записывать название книги и главу, а также фотографировать (делать скриншот) фрагменты из книг, в которой есть ответ на их вопрос, подтверждение или опровержение приведенного факта.
3. Остановку матча может попросить декан факультета, команда которого играет. Капитан в отсутствие декана также может попросить перерыв, если причина будет обоснованной. Отдых может быть устроен лишь по завершению одного из этапов, то есть в ходе первого или второго этапа отдых устроить невозможно.
4. Все претензии по поводу матча объявляются капитаном судье лишь после его завершения. Во время игры претензии предъявлять запрещено.
5. Судья должен быть беспристрастным. Помощь командам запрещена.
6. Оскорблять игроков команды другого факультета на поле строго запрещено.
7. За готовность команды отвечает капитан.
8. В случае если команда неполная, то в команду могут вступить и первокурсники, которые сдали все лекции за свой курс на оценку не менее У. Для этого необходимо предоставить декану или капитану команды скриншот о выполненных лекциях.
9. Факультет по желанию может дополнительно ввести должность тренера команды из числа выпускников Хогвартса с полным окончанным образованием для разгрузки капитанов команд. Судья быть тренером не может.
10. Окончательное решение по тому или иному вопросу остаётся за судьёй.
11. После согласия двух сторон о том, что команды не имеют претензий и вопросов друг к другу, дальнейшие обсуждения невозможны.
12. Судья имеет возможность наложить вето на вопрос или снитч-слово если посчитает его не отгадываемым или приводящим к дальнейшему конфликту между командами.
13. Судья должен находиться во всех беседах, связанных с квиддичем, и следить за возможным обманом со стороны команд или утечкой информации. Также уведомление об истечении времени будет производиться внутри бесед команд.
14. Судья имеет право назначить нового капитана команды если нынешний капитан не справляется со своими обязанностями или недобросовестно относится к их выполнению.
15. Снять команду с матча может только капитан или судья.

Тренировочные матчи:

Для тренировочного матча, команда бронирует стадион на определённое время. Если команды решили провести тестовый матч, то они обязаны согласовать дату и время с судьей, которая будет присутствовать на матче. Так же, на тестовый матч судья может назначить одного из студентов не младше 4-го курса, знающего правила и книги о Гарри Поттере, как замену себе. Баллы, что команды получили во время тренировочного матча, засчитываться в общий счёт на табло не будут.

2. Если команда отказывается играть, то при других матчах с другими факультетами, она автоматически признает поражение. Остальным командам, с которыми у отказавшейся команды назначены матчи, начисляется по 150 очков. Если баллы уже выставлены, команда, отказавшаяся от участия в играх, не может изменить решение.

Нарушения правил:

1. Если команда отказывается играть и ещё не сыграла ни одного матча в сезоне, то при других матчах с другими факультетами, она автоматически признает поражение. Остальным командам, с которыми у отказавшейся команды назначены матчи, начисляется по 150 очков. Если баллы уже выставлены, команда, отказавшаяся от участия в играх, не может изменить решение.

Если команда уже сыграла 1 матч в сезоне и отказывается играть дальше, то командам-соперникам несыгранных матчей начисляется столько очков, сколько заработала команда-соперник в первом матче. (Сыграла 2 матча - начисляется среднее число очков за два матча)

2. Если игрок не выходит на матч без своевременного предупреждения, ему полагается штраф 10 очков. Необходимо уведомить капитана не позднее 30 минут до начала матча, чтобы замена успела выйти вместо отсутствующего игрока. Не вышедший вовремя на поле игрок до матча не допускается.

Исключение: технические неполадки, которые могут быть устранены до этапа, в котором игрок принимает непосредственное участие.

3. Если капитан команды или заместитель не предоставили вопросы на проверку до 17:00 пятницы, то команда получает техническое поражение, и команда-соперник получает:

- 150 очков в случае, если это первый матч команды;
- то же количество очков, что и команда-соперник за первый матч.
- среднее количество очков за 1 и 2 матчи.

С последующих матчей команда не снимается.

Исключение: предварительное согласование с судьей переноса дедлайна.

4. Если на матче команда отправляет вопрос, не согласованный с судьей, то вопрос сразу аннулируется, а команда-соперник получает 20 очков.