

## ინტელექტუალური კონკურსი

# "ჩვენ ვსწავლობთ ბიბლიას"

### დ ე ბ უ ლ ე ბ ა

- კონკურსში მონაწილეობის უფლება აქვს საქართველოს ტერიტორიასა და საზღვარგარეთ არსებული ნებისმიერი სკოლის მოსწავლეს;
- კონკურსი გაიმართება ორ ასაკობრივ ჯგუფში: უმცროსი ასაკობრივი ჯგუფი (V-VIII კლ.) და უფროსი ასაკობრივი ჯგუფი (IX-XII კლ.).
- გუნდი შედგება შვიდი წევრისგან (შეუძლია ჰყავდეს დამატებით 3 სათადარიგო მოთამაშე);
- გუნდს თან უნდა ახლდეს მხარდამჭერთა ჯგუფი, რომელსაც მომზადებული ექნება ერთი ხალხური სიმღერა და ერთი საგალობელი;
- მხარდამჭერების მოთამაშე გუნდის წევრებთან გაერთიანება არ შეიძლება;
- სკოლებს შორის თამაშები გაიმართება ხუთ ეტაპად:
  1. სასკოლო;
  2. სარაიონო;
  3. ზონალური;
  4. ნახევარფინალი;
  5. ფინალი.
- თითოეულმა გუნდმა უნდა წარმოადგინოს:
  - ა) განაცხადი, რომელშიც მოცემული იქნება კაპიტნისა და გუნდის წევრების სახელები და გვარები (კლასების მითითებით);
  - ბ) გულშემატკივართა გუნდის მიერ შესასრულებელ საკონცერტო ნომერთა სია;
  - გ) გუნდის ხელმძღვანელის, სკოლის დირექტორისა და სკოლის საკონტაქტო მონაცემები;

დ) 50 კითხვა-პასუხი: 25 – ძველი და 25 – ახალი აღთქმიდან (თითოეულ კითხვა-პასუხზე წყაროების მითითებით);

## 1. თამაშის წესები

1. ერთდროულად მოთამაშე გუნდების მაქსიმალური რაოდენობა შვიდია;
2. გუნდები სხდებიან დარბაზში მათთვის წინასწარ გამზადებულ მაგიდებთან (ერთი გუნდი ერთ მაგიდასთან). მაგიდაზე უნდა დამაგრდეს პლაკატი გუნდის სახელწოდებით.
3. მაგიდები შეძლებისდაგვარად მაქსიმალურად უნდა იყოს დაშორებული მაყურებლისაგან.
4. ჟიურისათვის გამოყოფილია ცალკე მაგიდა, რომელიც დგას 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.
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 მაღალი ქულების მქონე 5 გუნდი განაგრძობს ასპარეზობას. თუ I რაუნდში მეხუთე შედეგი რამდენიმე გუნდმა დააფიქსირა, ყველა მათგანი განაგრძობს თამაშს.
18. თამაშის II რაუნდიც ანალოგიურად წარიმართება. II რაუნდის შემდეგ ასპარეზობას 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 მოასპარეზე გუნდების კაპიტნები მიდიან ჟიურის მაგიდასთან, ასახელებენ თავის ვინაობასა და გუნდის სახელს და შემდეგ დებულობენ მონაწილეობას წილისყრაში, რომლის მეშვეობითაც განისაზღვრება მათი რაუნდში მონაწილეობის რიგითობა. შემდეგ კაპიტანი, რომელსაც წილად ხვდა პირველმა გასცეს პასუხები ბლიც-კითხვებზე, ამოირჩევს ბლიც-ტურისათვის გამზადებული ათი კითხვარიდან ერთ-ერთს.
20. კაპიტნის მიერ არჩეულ კითხვარს, რომელშიც 7 კითხვა-პასუხია, ჟიურის თავმჯდომარე წამყვანს გადასცემს ან თავად სვამს კითხვებს.
21. წამყვანი ან ჟიურის თავმჯდომარე სვამს კითხვას, ხოლო კაპიტანი გასცემს პასუხს. სწორი პასუხის შემთხვევაში გუნდს ეძლევა 1 ქულა. არასწორი პასუხის შემთხვევაში წამყვანი აფიქსირებს, რომ პასუხი არ არის სწორი და, ბოლოს, ყველა პასუხის მიღების შემდეგ, კითხულობს სწორ პასუხებს.
22. მოსაფიქრებელი დრო თითოეულ კითხვაზე – 15 წამია.

23. დანარჩენი კაპიტნებიც იგივეს მოიმოქმედებენ წილისყრით განსაზღვრული რიგითობის მიხედვით.

**ცვლილება:** კაპიტანს უფლება აქვს 7-დან ერთ-ერთი კითხვა გუნდს გადასცეს მოსაფიქრებლად და პასუხის გასაცემად. კითხვისათვის განკუთვნილი დრო 15 წამი ჩაირთვება თავიდან, შესაბამისად, კითხვაც ხელახლა დაისმება. დროის გასვლის შემდეგ გუნდიდან ერთ-ერთი წევრი გასცემს პასუხს შეკითხვას. იგივე წესი მოქმედებს საჭიროების მიხედვით ჩატარებულ, განმეორებით ბლიც-ტურებზეც.

24. გამარჯვებული გუნდი გამოვლინდება სამივე რაუნდის ქულათა შეჯამებით.

თუ ქულათა შეჯამების შედეგად გამარჯვებული ვერ გამოვლინდა, იმ გუნდებს შორის, რომლებმაც თანაბარი უმაღლესი ქულები დააგროვეს, დამატებითი რაუნდი (ან რაუნდები) ჩატარდება.

25. გუნდების კაპიტნები დაასახელებენ იმ მოთამაშეებს, ვინც დამატებით ბლიც-ტურში იასპარეზებენ.

26. ვინც ერთი თამაშის განმავლობაში უკვე მიიღო მონაწილეობა ბლიც-ტურში, აღარ აქვს უფლება, იმავე თამაშის დროს, კვლავ მიიღოს მონაწილეობა დამატებით ბლიც-ტურში.

27. კაპიტნების მიერ დასახელებულ მოთამაშეთა შორის გაიმართება წილისყრა, რიგითობის დასადგენად, ხოლო შემდეგ მიმდინარეობს თამაში იმავე წესებით, რაც არის კაპიტნების კონკურსისათვის.

28. დამატებითი რაუნდის შემდეგ ჯამდება ქულები. თუ გამარჯვებული ისევ ვერ გამოვლინდა, კვლავ ინიშნება დამატებითი რაუნდი იმავე წესებით, რაც ზემოთ არის მოყვანილი.

29. თუ ბლიც-ტურებისთვის განკუთვნილი 10 კითხვარი მთლიანად იქნა გამოყენებული, მაგრამ გამარჯვებული მაინც ვერ გამოვლინდა, გაიმართება შეჯიბრი მოპაექრე გუნდების მხარდამჭერთა შორის.

30. მხარდამჭერებმა უნდა შეასრულონ წინასწარ მომზადებული 2 საკონცერტო ნომერი. ამ შემთხვევაში ჟიური შეაფასებს შესრულებულ ნომრებს ხუთბალიანი

სისტემით. (სხვა შემთხვევებში საკონცერტო ნომრების ქულებით შეფასება არ ხდება).

31. თუ გამარჯვებული კვლავ არ გამოვლინდა, მას წილისყრა გამოავლენს.
32. თუ გამარჯვებული ფინალურ ეტაპზეც არ გამოვლინდა, წილისყრის ნაცვლად მოპაექრე გუნდებს შორის დაინიშნება ახალი თამაში, რომელიც უნდა ჩატარდეს უახლოესი ერთი კვირის მანძილზე.
33. თუ გამარჯვებული კვლავ ვერ გამოვლინდა, ყველა ზემოთ აღნიშნული პროცედურის გავლის შემდეგაც, გამარჯვებულს აქაც წილისყრა გამოავლენს.

## 2. 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 კომისიის მიერ განაცხადში მითითებული წყაროების გადამოწმებისას აღმოჩნდება რომ წყაროები განზრახ არასწორადაა მითითებული, გუნდი დაჯარიმდება -5 ქულით, ფაქტის განმეორების შემთხვევაში გუნდი მოიხსნება კონკურსიდან.
5. განაცხადში დასახელებულ მოთამაშეთა სხვა მოთამაშეებით ჩანაცვლება დაუშვებელია. გუნდს შეუძლია ძირითადი შემადგენლობის ცვლა მხოლოდ განაცხადში შეყვანილი სათადარიგო მოთამაშეებით, რომელთა რაოდენობა სამს

არ უნდა აღმატებოდეს. ამ მოთხოვნის დარღვევა იწვევს გუნდის მოხსნას გათამაშებიდან.

6. გუნდს შეუძლია თამაშამდე შეცვალოს კაპიტანი, მაგრამ ამისთვის 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-ტურში გუნდის წევრი უკარნახებს თავის გუნდის წევრს, გუნდს იმავდროულად აკლდება 1 ქულა.
10. გუნდი, რომელიც გამარჯვებისათვის გამოიყენებს არაჯანსაღ მეთოდებს, მოიხსნება გათამაშებიდან.
11. პირველ შვიდ პუნქტში მითითებული მინუს-ქულები გამოიყენება:
  - ა) რაუნდიდან მომდევნო რაუნდში გადასვლის დროს, მხოლოდ და მხოლოდ იმ გუნდებს შორის, რომელთა შემდეგ რაუნდში გადასვლის საკითხიც წყდება, თანაბარი ქულების დაგროვების გამო;
  - ბ) კაპიტნების კონკურსის დასრულების შემდეგ სამი რაუნდის შედეგად დაგროვილი ქულების შეჯამებისას, დაითვლება კონკურსის განმავლობაში დაგროვილი ქულების ჯამი და შემდეგ გამოაკლდება მინუს ქულები. საჯარიმო ქულების გამოკლების შემდეგ მიღებული შედეგით ფასდება გუნდის მდგომარეობა.
12. მე-6 და მე-7 პუნქტში მითითებულ შემთხვევებში, საჯარიმო ქულები აისახება კონკრეტულად იმ მომენტში გაცემული პასუხების შედეგებზე.

### **კონკურსის შედეგების გამოცხადება**

კონკურსის შედეგები ოფიციალურად გამოცხადდება მას შემდეგ, რაც გუნდების გულშემატკივრები დაასრულებენ საკონცერტო ნომრების წარმოდგენას.

თითოეული თამაშის შედეგებს ასახავს შესაბამისი თამაშის ოქმი, რომელსაც ხელს აწერს ჟიურის თავმჯდომარე.

### 3. აპელაცია

1. გუნდის კაპიტანს კონკურსის მსვლელობის დროს უფლება აქვს გააპროტესტოს ჟიურისთან რაიმე საკითხი, რომელიც კონკურსის წესებიდან გამომდინარე არასწორად განხორციელდა. ამისთვის მან უნდა ითხოვოს ამის უფლება ჟიურისგან და კორექტულ ფორმებში საჯაროდ დაასაბუთოს თავისი პროტესტის მიზეზი.
2. თუ პროტესტი სამართლიანია და ჟიურის აქვს შესაძლებლობა გამოასწოროს ხარვეზი თამაშის მსვლელობის დროს, აკეთებს ამას დაუყოვნებლივ და საჯაროდ აცხადებს ამის შესახებ.
3. თუ ჟიური პროტესტს უსამართლოდ მიიჩნევს, საჯაროდ აცხადებს ამის შესახებ და ამავე დროს ასაბუთებს თავის პოზიციას.
4. თუ საკითხის გარკვევა თამაშის მსვლელობისას შეუძლებელია, მისი გარკვევა ხდება თამაშის ბოლოს, შედეგების ოფიციალურ გამოცხადებამდე, ან თამაშის ოფიციალური შედეგების გამოცხადების შემდეგ ერთი კვირის ვადაში, სააპელაციო კომისიას უნდა გადაეცეს აპელაცია. აპელაციის მიღების შემდეგ, სააპელაციო კომისია განიხილავს საკითხს 2 კვირის ვადაში, ყველა დაინტერესებული მხარის წარმომადგენელთა მონაწილეობით.
5. კონკურსის ოფიციალური შედეგის გამოცხადებამდე ჟიურისთან საუბრის უფლება აქვს მხოლოდ დაინტერესებული გუნდის კაპიტანს, ჟიურის ნებართვით. იმ შემთხვევაში, თუ რომელიმე გუნდის წარმომადგენელი ან გულშემატკივარი შეეცდება ამა თუ იმ ფორმით ზეწოლა მოახდინოს ჟიურიზე, ჟიურის აქვს უფლება ჯერ გააფრთხილოს, შემდეგ კი მოხსნას ის გუნდი გათამაშებიდან.
6. თამაშის ოფიციალური შედეგის გაპროტესტება სააპელაციო კომისიასთან შეუძლია ნებისმიერ გუნდს ჩატარებული თამაშიდან ერთი კვირის ვადაში. მომჩივანმა გუნდმა უნდა დაასაბუთოს თავისი პოზიცია.
7. თუ გუნდმა დაამტკიცა სააპელაციო კომისიასთან, რომ ჟიურის ან თამაშის ორგანიზატორების შეცდომამ იმოქმედა კონკურსის შედეგზე, სააპელაციო კომისია

ნიშნავს სადაო თამაშს იმ გუნდებს შორის, რომელთა შედეგზეც აისახა ეს შეცდომა ან ჟიურის თანხმობით, გადათამაშების გარეშე შეიცვლება თამაშის შედეგი.

8. სააპელაციო კომისია ვალდებულია საკითხის განხილვის შედეგად მიღებული გადაწყვეტილება გამოაქვეყნოს და მიაწოდოს ყველა დაინტერესებულ მხარეს განხილვის შემდეგ ერთი კვირის მანძილზე.
9. სააპელაციო კომისია ვალდებულია ყოველი სადაო გადაწყვეტილება განიხილოს გულისხმიერად და იმ შემთხვევაში, თუ ჟიურის რომელიმე გადაწყვეტილება არ იყო მართებული, დასაბუთების შემდეგ, გააუქმოს იგი. წინააღმდეგ შემთხვევაში, სააპელაციო კომისიას არ აქვს უფლება შეცვალოს ჟიურის გადაწყვეტილება;
10. კომისიამ არ შეიძლება სწორად ჩათვალოს ისეთი პასუხი, რომელიც წინააღმდეგება საღვთისმეტყველო გაგებას;
11. დაუშვებელია სააპელაციო კომისიის მიერ მოხდეს კითხვის - პასუხზე მორგება;
12. სააპელაციო კომისიის სხდომები, რომელზეც განიხილება აპელაცია, უნდა ჩატარდეს მხოლოდ და მხოლოდ კომისიის წევრთა მონაწილეობით. კომისიას აქვს უფლება საკითხის გასარკვევად გამოიძახოს ნებისმიერი პირი;
13. სააპელაციო კომისია ვალდებულია განიხილოს ყველა ის შემთხვევა, რომელიც იწვევს აპელაციას და მოუსმინოს დავაში მონაწილე ყველა ადამიანს, მხარეების დასწრებით მოახდინოს დავის განხილვა;
14. კომისია ვალდებულია საბოლოო დასკვნის მიღებამდე დაინტერესებულ მხარეთა დაუსწრებლად მიიღოს წინასწარი გადაწყვეტილება;
15. საბოლოო გადაწყვეტილების გამოტანამდე კომისია ვალდებულია მოუსმინოს კიდევ ერთხელ დაინტერესებულ მხარეებს და მხოლოდ ამის შემდეგ, დაინტერესებულ მხარეთა დაუსწრებლად მიიღოს საბოლოო გადაწყვეტილება;
16. კომისია ვალდებულია მიღებული გადაწყვეტილება წერილობითი ფორმით და კომისიის წევრთა ხელმოწერით გადასცეს მხარეებს;
17. კომისიის გადაწყვეტილება მიიღება ხმათა უმრავლესობით.
18. თუ სააპელაციო კომისიის რომელიმე წევრს აქვს განსხვავებული აზრი, მას შეუძლია ეს აზრი დააფიქსიროს განსაკუთრებული შენიშვნის სახით;



19. სააპელაციო კომისიის გადაწყვეტილება საბოლოოა და გასაჩივრებას არ ექვემდებარება.

#### 4. გუნდების მომდევნო ეტაპზე გადასვლის წესი

1. გამარჯვებული გუნდი გადადის შემდგომ ეტაპზე +1 ქულით;
2. ის გუნდები, რომლებმაც გამარჯვებულ გუნდზე 1 ქულით ნაკლები დააგროვეს გადავლენ 0 ქულით;
3. გუნდები რომლებიც დააგროვებენ გამარჯვებულ გუნდზე 2 ქულით ნაკლებს შემდგომ ეტაპზე გადადიან -1 ქულით;
4. ნახევარფინალიდან ფინალში გადასვლის უფლება ეძლევათ მხოლოდ გამარჯვებულ გუნდებს.

##### 4.4.1. ნახევარფინალისტთა ჯგუფების ჩამოყალიბების წესი

1. ნახევარფინალისტთა გუნდები დაიყოფა 2 კალათად. I კალათში თავსდება გუნდები, რომლებმაც დააგროვეს 17 და მეტი ქულა. II კალათში თავსდება გუნდები, რომლებმაც დააგროვეს 17 ქულაზე ნაკლები. კენჭისყრის დროს აუცილებელია, რომ ერთ ჯგუფში მოხვდნენ ორივე კალათის წარმომადგენლები (ცვლილება)
2. თუ გუნდი რაიონულ, ზონალურ ან სანუგეშო ტურში დამარცხდა, მაგრამ დააგროვა 20 და მეტი ქულა, შემდეგ ტურში გადადის -2 ქულით (ცვლილება)
3. ამ თავში აღნიშნული წესები არ ვრცელდება სასკოლო ეტაპზე.

#### 5. სანუგეშო ტურები

1. სანუგეშო ტურები გაიმართება სარაიონო და ზონალური ეტაპების შემდეგ;
2. სარაიონო ტურში დამარცხებული გუნდები, რომლებიც დააგროვებენ 17 ან მეტ ქულას, ერთმანეთს სანუგეშო ტურში შეეჯიბრებიან. ანალოგიურად გაიმართება

სანუგეშო ტური ზონალურ ეტაპზე დამარცხებულ გუნდებს შორის, რომლებიც დააგროვებენ 17 და მეტ ქულას (მუხლი ამოღებულია გად. #04/05;) (ცვლილება).

- 2.1. 5-ე პუნქტის მეორე მუხლში მითითებული 17 (ჩვიდმეტი) ქულის ნაცვლად სანუგეშო ეტაპზე გადავლენ გუნდები, რომლებიც დააგროვებენ 12 (თორმეტი) და მეტ ქულას (ცვლილება)
3. სანუგეშო ფინალში მონაწილეობენ სარაიონო და ზონალური ეტაპების შემდგომ გამართული სანუგეშო ტურის გამარჯვებულები.
4. სანუგეშო ტურებში და ასევე -2 და -1 ქულით გადამსვლელი გუნდების საბოლოო ქულა, დგინდება თამაშის ძირითადი ნაწილის დასრულების შედეგების მიხედვით. თამაშის ძირითად ნაწილად განისაზღვრება I და II რაუნდი და კაპიტანთა ბლიც ტური (სულ 35 კითხვა) (ცვლილება)
5. სანუგეშო ფინალის გამარჯვებულები შეუერთდებიან ნახევარფინალისტებს;
6. სანუგეშო ტურებში თამაშების გამართვის წესი ანალოგიურია კონკურსის სხვა ეტაპზე გამართული თამაშებისა.