

Регламент проведения Аниме-телеквиза АІТУ Anime Club

Дата: 1 марта 2026 года

Время: 11:00 – 12:30

Организатор: АІТУ Anime Club

1. Общие положения

1.1. Аниме-телеквиз — это командная интеллектуальная игра, направленная на проверку знаний в области аниме-индустрии, манги и поп-культуры.

1.2. Целью мероприятия является объединение сообщества, популяризация аниме-культуры и организация досуга.

2. Формат команд и участие

2.1. Лимит участников в одной команде — **5 человек**.

2.2. Допускается индивидуальное участие: игроки без команды будут объединены в группы организаторами на месте.

2.3. Регистрация осуществляется по ссылке: <https://forms.gle/7HR8bCSvynfhy7867>.

3. Правила и механика игры

3.1. Игра состоит из **6 тематических раундов**.

3.2. На обсуждение каждого вопроса отводится **30 секунд**.

3.3. Ответы фиксируются на специальных бланках и сдаются организаторам сразу после завершения каждого раунда.

3.4. Баллы за неправильные ответы не снимаются, за исключением специальных раундов.

3.5. **Запрещено** использование любых гаджетов и средств поиска информации. Нарушение влечет дисквалификацию команды.

4. Типы раундов

- **Текстовый раунд:** Вопросы, представленные в виде текста на экране или озвученные ведущим. Требуют знания фактов, имен, названий или логических заключений.
- **Визуальный раунд:** Вопросы, основанные на изображениях. Необходимо узнать тайтл, персонажа или локацию по скриншотам, артам, силуэтам или деталям кадра.
- **Аудио-раунд:** Вопросы, требующие распознавания звукового контента. Включают в себя прослушивание опенингов, эндингов, саундтреков (OST) или голосов персонажей (сэйю).

5. Таймлайн мероприятия

- ❖ **11:00 – 11:10:** Сбор, регистрация на месте и формирование команд.
- ❖ **11:10 – 11:45:** Блок 1 (Раунды 1, 2, 3).
- ❖ **11:45 – 11:50:** Технический перерыв (5 минут). Подсчет промежуточных итогов.
- ❖ **11:50 – 12:15:** Блок 2 (Раунды 4, 5, 6).
- ❖ **12:15 – 12:30:** Финальный подсчет баллов, апелляции и награждение.

6. Апелляции и споры

6.1. Апелляции принимаются только капитанами команд во время 5-минутного перерыва или после окончания игры.

6.2. Окончательное решение по спорным вопросам принимает судейская коллегия AITU Anime Club.

7. Награждение

7.1. Победители определяются по итоговой сумме набранных баллов.

7.2. Команды, занявшие **1, 2 и 3 места**, награждаются тематическими наборами стикеров.