

УТВЕРЖДЕНО

Оргкомитетом XXI Первенства Сибири и  
Дальнего Востока по “Что? Где? Когда?”  
и другим интеллектуальным играм  
23–25 февраля 2024 года.

# **ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ XXI ПЕРВЕНСТВА СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА ПО “ЧТО? ГДЕ? КОГДА?” И ДРУГИМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ**

## **СОДЕРЖАНИЕ:**

- I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ
- II. ПРИНЦИПЫ ПРОВЕДЕНИЯ
- III. ИГРОКИ И КОМАНДЫ
- IV. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
- V. РАСПИСАНИЕ ТУРНИРА
- VI. ПРИЛОЖЕНИЕ: РЕГЛАМЕНТЫ ИГР

## I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. **XXI ПЕРВЕНСТВО СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА ПО «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» И ДРУГИМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ** (далее — **Первенство**) проводится в целях развития интеллектуальных способностей, эстетического воспитания и образования детей и молодёжи; популяризации интеллектуального творчества и интеллектуально-игрового движения; предоставления дополнительных возможностей для творческой самореализации участников клубов интеллектуальных игр разных регионов; укрепления связей между клубами интеллектуальных игр; выявления сильнейших команд клубов и регионов.

1.2. **Первенство** проводится в соответствии с настоящим Положением.

1.3. **Первенство** проводится в формате трехдневного очного турнира 23–25 февраля 2024 года в Новосибирске.

## II. ПРИНЦИПЫ ПРОВЕДЕНИЯ

2.1. Все вопросы, связанные с организацией и проведением **Первенства**, решает организационный комитет **Первенства** (далее — **Оргкомитет**). Решения **Оргкомитета** являются окончательными.

2.2. Схема проведения **Первенства** включает в себя проведение турниров по следующим дисциплинам:

- **«Что? Где? Когда?»**;
- **«Брейн-ринг»**;
- **«Своя игра»**;
- **«Эрудит-квартет»**;
- Командное **«Интеллектуальное многоборье»**;
- Индивидуальное **«Интеллектуальное многоборье»** .

2.3. В рамках турнира по **«Что? Где? Когда?»** участники играют по правилам одновременной игры для всех команд на одних и тех же вопросах. Турнир проходит по правилам, соответствующим [Кодексу спортивного «Что? Где? Когда?»](#).

2.4. К участию в турнире по **«Брейн-рингу»** приглашаются все команды-участницы.

2.5. В турнире по спортивной **«Своей игре»** принимают участие **64** лучших игрока команд каждой подгруппы, набравших наибольшее количество баллов в предварительном письменном этапе согласно регламенту турнира по **«Своей игре»**.

2.6. К участию в турнире по командному **«Интеллектуальному многоборью»** приглашаются все команды-участницы.

2.7. К участию в турнире по индивидуальному **«Интеллектуальному многоборью»** приглашаются все игроки-участники турнира.

2.8. В турнире по **«Эрудит-квартету»** участвуют лучшие 16 команд по итогам индивидуального письменного этапа турнира по **«Своей игре»**. Отбор происходит согласно регламенту турнира по **«Эрудит-квартету»**.

2.9. Подведение итогов турниров проводится согласно **регламентам** этих турниров — см. Приложение 1. **Регламенты** проведения турниров публикуются в [группе Первенства ВКонтакте](#), [Telegram-канале Первенства](#), а во время проведения игр доступны в печатном виде на игровых площадках.

2.10. За нарушение **Положения** и **регламентов** игр или неисполнение решений оргкомитета **Оргкомитет** имеет право применить к нарушителям следующие санкции: предупреждение, отказ в регистрации, аннулирование регистрации, аннулирование результатов, дисквалификация.

### III. ИГРОКИ И КОМАНДЫ

3.1. Участниками **Первенства** являются команды, своевременно (**до 10 февраля 2024 года** включительно) подавшие заявку на Первенство путем заполнения [Google-формы](#), получившие от Оргкомитета подтверждение о включении их в список участников и соблюдающие настоящее Положение.

3.2. Все команды участвуют в двух возрастных подгруппах — **школьной** и **студенческой**.

В школьной подгруппе выступают игроки, обучающиеся в среднем общеобразовательном учебном заведении независимо от класса, а также не имеющие законченного среднего (полного) образования — учащиеся 1-2 курса средних профессиональных учебных заведений.

В студенческой подгруппе выступают команды, представляющие одно или несколько учебных заведений, все игроки которых не достигли возраста 23 лет на 1.09.2023.

3.3. Состав команды в течение всего первенства может включать в себя до **9 человек**. За столом в составе одной команды одновременно может находиться **не более 6 игроков**. Замены в составе возможны только между турами **“Что? Где? Когда?”** и между боями **“Брейн-ринга”**.

3.4. **Организационный взнос** за участие в первенстве составляет **9000Р** для студенческих команд и **6000Р** для школьных команд.

3.5. Количество команд в каждой подгруппе ограничено 48 командами. К участию в первенстве принимается не более трех команд из одного населенного пункта в каждой подгруппе. В случае, если число команд превышает допустимое количество, учитываются достижения команд в рамках основного (наиболее массового) турнира подгруппы в муниципальном образовании. Пример:

**школьная подгруппа:** Школьная лига Европы, МКМ, Шрек, Южный ветер.

**студенческая подгруппа:** Лига вузов, Лига Сибири, ОВСЧ.

При необходимости отборочный турнир согласуется с оргкомитетом.

Данные турниров учитываются на момент 1 февраля 2024 года.

## IV. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

4.1. Итоги турниров в рамках **Первенства** подводятся согласно регламентам проведения игр.

4.2. Команды, занявшие первые места по **«Что? Где? Когда?»**, **«Эрудит-квартету»**, командному **«Интеллектуальному многоборью»** и **«Брейн-рингу»**, объявляются победителями **Первенства** в соответствующих номинациях, получают дипломы и медали.

Команды, занявшие второе и третье места, объявляются лауреатами, получают дипломы и медали. Все остальные команды, не занявшие призовые места, получают дипломы за участие в **Первенстве**.

4.3. Победители турниров по **«Своей игре»** и индивидуальному **«Интеллектуальному многоборью»** награждаются медалью и дипломом. Игроки, занявшие второе и третье места, объявляются лауреатами, получают дипломы и медали.

4.4. Предварительные и окончательные результаты **Первенства** публикуются в [группе Первенства ВКонтакте](#) и [Telegram-канале Первенства](#).

## V. РАСПИСАНИЕ ТУРНИРА

**ВРЕМЯ НАЧАЛА ПЕРВЕНСТВА:** 23 февраля (пятница) в 10:00 (GMT+7)

**ВРЕМЯ ОКОНЧАНИЯ ПЕРВЕНСТВА:** 25 февраля (воскресенье) в 16:30 (GMT+7)

### ПЯТНИЦА

**МПИ:** *Дом культуры и творчества им. В.П. Чкалова (пр. Дзержинского, 34/1)*

09:00 — Начало регистрации

10:00 — Церемония открытия

10:15 — «Что? Где? Когда?». I–III туры

13:15 — Обед

14:30 — Командное «Интеллектуальное многоборье»

16:00 — Окончание первого игрового дня

### СУББОТА

**МПИ ШКОЛЬНИКИ:** *Образовательный парк «Ель School» (ул. Ползунова, 7)*

**МПИ СТУДЕНТЫ:** Новосибирский авиационный технический колледж им. Б.С. Галушака (пр. Дзержинского, 26)

09:00 — Начало регистрации

10:00 — Письменный отбор на турнир по «Своей игре»

11:00 — Индивидуальное «Интеллектуальное многоборье»

12:10 — «Брейн-ринг» 1/16, 1/8, 1/4 финала

15:30 — Обед

16:30 — «Эрудит-квартет» ¼, ½, Финал

19:00 — «Своя игра» 1/16, 1/8, ¼ финала

20:30 — Окончание второго игрового дня

### ВОСКРЕСЕНЬЕ

**МПИ:** *Образовательный парк «Ель School» (ул. Ползунова, 7)*

09:15 — «Своя игра» ½ финала

10:00 — «Брейн-ринг». ½ финала

**МПИ:** *Дом культуры и творчества им. В.П. Чкалова (пр. Дзержинского, 34/1),*

11:20 — «Брейн-ринг». Финал

12:00 — «Что? Где? Когда?». IV–VI туры

14:50 — «Своя игра». Финалы

15:40 — Оглашение вердиктов АЖ, подведение итогов Первенства, церемония награждения

16:00 — Окончание Первенства

# VI. ПРИЛОЖЕНИЕ

## РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

**ТУРНИРНАЯ ДИСТАНЦИЯ:** 90 вопросов (6 туров по 15 вопросов).

### I. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

1.1 Задача команд — своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим.

1.2 Команды дают ответы в письменном виде на русском языке, если в вопросе в явном виде не указано иное требование.

1.3 Ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово "Время", после чего начинается отсчет чистого времени, равного 60 секундам.

1.4 За 10 секунд до окончания минуты обсуждения дается сигнал о том, что осталось 10 секунд.

1.5 По окончании минуты ведущий дает сигнал об ее окончании и начинает обратный отсчет от 10 до 0, во время которого команды сдают ответы.

1.6 Вовремя сдавшей ответ считается команда, капитан (игрок) которой поднял вверх руку с ответной карточкой не позднее, чем ведущий произнес слово "ноль" при обратном отсчете.

1.7 Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.

1.8 Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов игры.

1.9 Ответ считается неправильным, если не соответствует принципам зачета ответа, изложенным в [Кодексе спортивного "Что? Где? Когда?"](#). Решение о правильности ответа принимает Игровое жюри.

### II. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ КОМАНД

2.1 Команды-участницы обязаны в ходе игр не допускать некорректного поведения по отношению к организаторам, соперникам и зрителям.

2.2 Во время минуты обсуждения командам запрещено пользоваться какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами.

2.3 Команды-участницы имеют право в случае несогласия с решением Игрового Жюри (далее — ИЖ) обратиться в Апелляционное Жюри (далее — АЖ).

2.3.1 Апелляции могут быть поданы на зачет ответа или на снятие вопроса в течение 15 минут после оглашения предварительных итогов тура. Если АЖ

признало верным ответ, не совпадающий с авторским, этот ответ засчитывается всем давшим его командам. При удовлетворении апелляции на зачет ответа АЖ вправе рассмотреть также ответы других команд и зачесть те из них, которые оно сочтет эквивалентными зачетному по апелляции. ИЖ при внесении изменений в итоговые протоколы в соответствии с решениями АЖ вправе обратиться к АЖ за уточнением, является ли тот или иной ответ эквивалентным зачетному по апелляции. При рассмотрении апелляции на снятие АЖ может удовлетворить апелляцию, только если сочло обнаруженную ошибку настолько существенной, что она действительно помешала командам верно ответить на вопрос.

2.3.2 Апелляции подаются в электронном виде путем заполнения [google-формы](#). Залог за апелляцию составляет 500 рублей, в случае принятия апелляции залог возвращается команде. Решения Апелляционного Жюри принимаются простым большинством голосов, воздерживаться от принятия решения члены АЖ не могут.

2.4 Играть за команду могут только игроки из заявленного состава (не более 6 человек одновременно). Замены игроков во время игры допустимы только в перерывах между турами.

### **III. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

3.1. Победитель турнира определяется по наибольшему количеству правильных ответов.

3.2. Если по результатам турнира у двух или более команд, претендующих на призовое место, количество правильных ответов совпадает, между такими командами назначается "перестрелка" из трех вопросов. Если после трех вопросов счет команд равный, далее по одному (но не более двух) задаются вопросы до выявления победителя.

3.3. Если после отыгрыша пяти вопросов "перестрелки" победитель не выявлен, первое место занимает команда, имеющая более высокий суммарный рейтинг до "перестрелки" (рейтинг вопроса вычисляется по формуле  $R=N+1$ , где N — число команд, не ответивших на вопрос).

3.4. Для остальных команд при равенстве количества правильных ответов дополнительным показателем является рейтинг. Более высокое место занимает команда, имеющая более высокий рейтинг за правильные ответы. При равенстве рейтинга команды считаются разделившими соответствующие места.

### **IV. ПРОЧЕЕ**

4.1. Все неурегулированные данным регламентом случаи разрешаются согласно [Кодексу спортивного ЧГК](#).

# РЕГЛАМЕНТ «СВОЕЙ ИГРЫ»

## 1. Условия участия и схема турнира

1.1. Турнир состоит из двух этапов: **отборочного** (индивидуальная письменная “Своя игра”) и **основного**.

1.2. В отборочном этапе имеют право принимать участие все участники **Первенства**.

1.3. В основной этап проходят 64 игрока в каждой подгруппе, набравших наибольшее количество очков по итогам письменного этапа.

## 2. Отборочный (письменный) этап

2.1. Ведущий зачитывает подряд 10 тем по 5 вопросов стоимостью 10, 20, 30, 40 и 50 очков. Время на обдумывание и запись ответа в соответствующее поле на бланке — 10 секунд.

2.2. После того как все вопросы будут заданы, бланки с ответами собираются и производится проверка. За правильный ответ начисляются очки, равные стоимости вопроса, за неправильный — вычитаются очки, равные стоимости вопроса. Если ответа нет, игрок получает за вопрос 0 очков.

2.3. В **основной этап** турнира выходят **64 человека** согласно результату отбора. Места определяются суммой набранных игроками очков, деления мест не предусмотрено.

2.4. В **случае равенства** набранных очков у двух или более игроков более высокое место занимает игрок, набравший **больше очков только за правильные ответы** (без учета неверных). **Второй дополнительный показатель — число правильных ответов** на вопросы за 50, 40, 30, 20 соответственно, при этом выше располагается игрок, ответивший на большее количество вопросов более высокой стоимости.

## 3. Основной этап

3.1. Основной этап проходит согласно схеме:

1/16 ФИНАЛА				1/8 ФИНАЛА				1/4 ФИНАЛА				1/2 ФИНАЛА				ФИНАЛ							
ПЛОЩАДКА №1 БОЙ №1				ПЛОЩАДКА №16 БОЙ №16				ПЛОЩАДКА №1 БОЙ №17				ПЛОЩАДКА №1 БОЙ №25				ПЛОЩАДКА №1 БОЙ №29				ПЛОЩАДКА №1 БОЙ №31			
1	32	33	64	16	17	48	49	1-1	16-1	15-2	7-2	17-1	24-1	18-2	23-2	25-1	28-1	26-2	27-2	29-1	30-1	29-2	30-2
ПЛОЩАДКА №2 БОЙ №2				ПЛОЩАДКА №15 БОЙ №15				ПЛОЩАДКА №2 БОЙ №18				ПЛОЩАДКА №2 БОЙ №26				ПЛОЩАДКА №2 БОЙ №30							
2	31	34	63	15	18	47	50	2-1	15-1	16-2	8-2	18-1	23-1	17-2	24-2	26-1	27-1	25-2	28-2				
ПЛОЩАДКА №3 БОЙ №3				ПЛОЩАДКА №14 БОЙ №14				ПЛОЩАДКА №3 БОЙ №19				ПЛОЩАДКА №3 БОЙ №27											
3	30	35	62	14	19	46	51	3-1	14-1	13-2	5-2	19-1	22-1	20-2	21-2								
ПЛОЩАДКА №4 БОЙ №4				ПЛОЩАДКА №13 БОЙ №13				ПЛОЩАДКА №4 БОЙ №20				ПЛОЩАДКА №4 БОЙ №28											
4	29	36	61	13	20	45	52	4-1	13-1	14-2	6-2	20-1	21-1	19-2	22-2								
ПЛОЩАДКА №5 БОЙ №5				ПЛОЩАДКА №12 БОЙ №12				ПЛОЩАДКА №5 БОЙ №21															
5	28	37	60	12	21	44	53	5-1	12-1	11-2	3-2												
ПЛОЩАДКА №6 БОЙ №6				ПЛОЩАДКА №11 БОЙ №11				ПЛОЩАДКА №6 БОЙ №22															
6	27	38	59	11	22	43	54	6-1	11-1	12-2	4-2												
ПЛОЩАДКА №7 БОЙ №7				ПЛОЩАДКА №10 БОЙ №10				ПЛОЩАДКА №7 БОЙ №23															
7	26	39	58	10	23	42	55	7-1	10-1	9-2	1-2												
ПЛОЩАДКА №8 БОЙ №8				ПЛОЩАДКА №9 БОЙ №9				ПЛОЩАДКА №8 БОЙ №24															
8	25	40	57	9	24	41	56	8-1	9-1	10-2	2-2												

3.2. Все игроки играют одновременно, начиная с 1/16 финала.

Бои **1/16 финала** проводятся на **7 темах**.

Бои **1/8 финала** проводятся на **8 темах**.

Бои **1/4 финала** проводятся на **8 темах**.

Бои **1/2 финала** проводятся на **9 темах**.

3.3. В каждой теме по 5 вопросов стоимостью 10, 20, 30, 40 и 50 очков. Игры проводятся по общим правилам спортивной «Своей игры» (см. п. 3).

3.4. **Победитель** каждой игры определяется по **сумме набранных очков**.

В случае **равенства** набранных очков у игроков, занявших **первое и второе** место, более высокое место занимает игрок, набравший больше очков **только за правильные ответы** (без учета неверных). **Второй показатель** — число правильных ответов. В случае равенства очков у игроков, **претендующих на выход в следующий этап**, между ними проводится **“перестрелка”** на одной теме. Победителем “перестрелки” становится игрок, набравший наибольшую сумму после темы “перестрелки”. Если по итогам “перестрелки” счет равный, дальше проходит игрок, набравший больше очков только за правильные ответы (без учета неверных) до перестрелки. **Третий показатель** — число правильных ответов на вопросы за 50, 40, 30, 20, 10 очков соответственно, при этом дальше проходит игрок, ответивший на большее количество вопросов более высокой стоимости. При равенстве всех дополнительных показателей, проводится

обратная перестрелка до первого взятого вопроса без ограничения по количеству тем.

3.4.1. Игроки, занявшие **первое** и **второе места** в играх **1/16 финала**, выходят в **1/8 финала**.

3.4.2. Игроки, занявшие **первое** и **второе места** в играх **1/8 финала**, выходят в **1/4 финала**.

3.4.3. Игроки, занявшие **первое** и **второе места** в играх **1/4 финала**, выходят в **1/2 финала**.

3.4.4. Игроки, занявшие **первое** и **второе места** в играх **полуфиналов**, выходят в **финал** турнира по **“Своей игре”**.

### 3.5. Финал

Финал проводится на **10 темах**. **Победителем** признается игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае равенства очков у двух или более игроков, для них проводится **“перестрелка”** на двух темах по 5 вопросов стоимостью от 10 до 50 очков. Победителем “перестрелки” становится игрок, набравший в ней наибольшее количество очков.

Если по итогам перестрелки счет равный, более высокое место занимает игрок, набравший больше очков только за правильные ответы (без учета неверных) до перестрелки. Третий показатель — число правильных ответов на вопросы за 50, 40, 30, 20, 10 очков соответственно, при этом более высокое место занимает игрок, ответивший на большее количество вопросов более высокой стоимости. Победитель финального боя признается чемпионом **Первенства** в турнире по «Своей игре».

## **ОБЩИЕ ПРАВИЛА “СВОЕЙ ИГРЫ”**

- Перед началом игры у каждого игрока 0 очков.
- Право ответа на вопрос получает игрок, который первым просигнализировал нажатием кнопки о своей готовности дать ответ. В случае, если игрок просигнализировал о желании ответить на вопрос во время его оглашения, чтение вопроса прекращается. Допускается уточнение у ведущего краткой формы вопроса (ключевые вопросительные или указательные слова — «кто?», «этот человек» и т. п.). При несовпадении ответа с правильным ответом на полный вопрос ответ не засчитывается, даже если он является правильным ответом на уже зачитанную часть вопроса. В случае неверного ответа вопрос дочитывается для остальных участников игры. Сигналом к возможности ответить после неправильного ответа является отбивка ведущего. Игроки могут сигнализировать о готовности дать ответ в течение 7 секунд после окончания чтения вопроса. Допускается развернутый ответ на вопрос.
- Если игрок дал правильный ответ, к сумме его очков добавляется стоимость вопроса, при неверном ответе стоимость вопроса вычитается из суммы очков игрока.
- Если один из участников боя отвечает неправильно, то он заканчивает участие в розыгрыше данного вопроса, а ответ даёт игрок, обозначивший своё желание отвечать следующим. Сигнал о готовности отвечать следующим можно дать в любой момент после отбивки ведущего, но не позднее чем через 7 секунд после более позднего из двух событий: объявления ответа неправильным или окончания чтения вопроса.
- Ведущий имеет право оценивать правильность ответов, близких по смыслу к авторскому, по собственному усмотрению. Решения ведущего по зачету спорных ответов распространяются только на бои на конкретной площадке и не распространяются на другие площадки. В случае необходимости ведущий имеет право обратиться за консультацией к любому лицу, включая игроков, участвующих в турнире.
- Апелляции на зачет дуального ответа или на некорректность вопроса могут быть поданы игроком в устной форме непосредственно после окончания отыгрыша темы, в которой был задан спорный вопрос (до начала чтения следующей темы). В иных случаях спорные ответы не рассматриваются. Поданные апелляции рассматриваются ведущим игровой площадки. Ведущий вправе привлекать с правом совещательного голоса любых специалистов, в том числе и других игроков, не участвующих в бое. Принятые решения по апелляциям не оспариваются и в дальнейшем не пересматриваются. Принятые решения влияют только на тот бой, в рамках которого была подана апелляция, и не влияют на результаты других боев, как на остальных, так и на этой же площадке.
- Все спорные моменты, не учтенные в данном регламенте, решаются ведущим.

# РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

## 1. Условия участия и схема турнира

1.1. К участию в турнире допускаются все команды-участницы.

1.2. Турнир состоит из двух этапов: отборочного и основного.

1.2.1. Отборочный этап является письменным и совпадает с письменным этапом турнира по «Своей игре». На основании отборочного этапа формируется сетка основного этапа турнира, состоящая из 16 команд, в каждой подгруппе набравших максимальное количество очков. При подсчете очков учитываются лучшие четыре результата игроков команды.

1.2.2. В случае равенства очков, более высокое место занимает команда:

- 1) набравшая большее количество очков с учетом пятого игрока;
- 2) набравшая большее количество очков с учетом пятого и шестого игроков;
- 3) набравшая большее количество очков только за правильные ответы (без учета неправильных);
- 4) давшая большее количество правильных ответов на вопросы за 50, 40, 30, 20, 10 очков соответственно (при этом более высокое место занимает команда, ответившая на большее количество вопросов более высокой стоимости).

1.2.3. **Основной этап** является очным.

По итогам отборочного этапа команды формируют бои **1/4 финала** в соответствии с показанными ими на письменном этапе результатами.

В каждой из групп играется один бой по правилам игры «**Эрудит-квартет**».

– команды, занявшие первые и вторые места в **1/4 финала**, выходят в **полуфинал**.

– команды, занявшие первые и вторые места в **полуфинальных** боях, выходят в **финал**.

В случае равенства очков более высокое место занимает команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета неверных).

Третий показатель — число правильных ответов на вопросы за 50, 40, 30, 20, 10 очков соответственно, при этом выше располагается команда, ответившая на большее количество вопросов более высокой стоимости. При равенстве всех указанных показателей далее проходит команда, показавшая более высокий результат в отборочном этапе.

1.2.3.1. В случае равенства набранных очков у команд, занявших первое и второе место, более высокое место занимает команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета неверных).

1.2.3.2. В случае, если две или больше команд набрали после 12 тем одинаковое количество очков и претендуют на место, которое выводит в следующий этап, играется перестрелка на дополнительной теме. Дополнительная тема объявляется перед началом розыгрыша; команда в течение минуты определяет игрока, играющего эту тему. Победителем “перестрелки” становится команда,

игрок которой набрал наибольшую сумму после темы “перестрелки”. Если по итогам перестрелки счет равный, дальше проходит команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета неверных) до перестрелки. Третий показатель — число правильных ответов на вопросы за 50, 40, 30, 20, 10 очков соответственно, при этом выше располагается команда, ответившая на большее количество вопросов более высокой стоимости.

1.2.4. Команда, занявшая в финальном бою первое место, объявляется победительницей турнира по **«Эрудит-квартету»**. Команда, занявшая в финальном бою второе место, занимает второе место в этом турнире. Команда, занявшая в финальном бою третье место, занимает третье место в этом турнире.

1.2.4.1. В случае равенства очков у двух или более команд, претендующих на призовое место, для них проводится “перестрелка” на одной теме.

Дополнительная тема объявляется перед началом розыгрыша, команда в течение минуты определяет игрока, играющего эту тему.

Победителем “перестрелки” становится команда, набравшая в ней наибольшее количество очков.

1.2.4.2. Если по итогам перестрелки счет равный, дальше более высокое место занимает команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета неверных). Третий показатель — число правильных ответов на вопросы за 50, 40, 30, 20, 10 очков соответственно, при этом дальше проходит команда, ответившая на большее количество вопросов более высокой стоимости.

## 2. Правила игры «Эрудит-квартет»

В игре могут принять участие все заявленные на **Первенство** игроки команд.

Игра состоит из трех раундов, в каждом из которых разыгрываются 4 темы.

Розыгрыш каждой темы проходит по правилам **«Своей игры»**.

**«Открытый раунд»**. Перед началом боя ведущий объявляет 4 темы; команда в течение минуты определяет, кто из игроков какую тему играет, и сообщает об этом ведущему.

**«Полуоткрытый раунд»**. Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее отыгрышем; команда в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему.

**«Закрытый раунд»**. Команда в течение минуты определяет, в каком порядке её игроки отыгрывают темы. Ведущий объявляет темы непосредственно перед началом каждого раунда.

Порядок розыгрыша тем определяется до начала игры, но сообщается командам в соответствии с правилами розыгрыша раунда.

Результатом команды в игре является сумма очков, набранных её игроками во всех темах всех раундов. Подсчёт очков, набранных при розыгрыше одной темы, производится по правилам **«Своей игры»**.

Участникам во время игры **запрещено** пользоваться любыми информационными материалами, в том числе интернет-поисковиками.

# РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ»

## I. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ И СХЕМА ТУРНИРА

- 1.1. Допуск к участию в турнире получают **все команды-участницы**.
- 1.2. Турнир состоит из двух этапов: отборочного и финального.

## II. ОТБОРОЧНЫЙ ЭТАП

### 2.1. Первый групповой этап

2.1.1. Из команд-участниц каждой возрастной подгруппы формируются 12 групп не более чем по 4 команды. Основным показателем для такого распределения является место, занятое командой в первых трех турах турнира по “Что? Где? Когда?”. В случае, если в возрастной подгруппе менее 48 команд, часть групп может состоять из трех команд.

2.1.2. Составы игровых групп:

#### ЖЕРЕБЬЕВКА

ГРУППА №1	1	24	25	48
ГРУППА №2	2	23	26	47
ГРУППА №3	3	22	27	46
ГРУППА №4	4	21	28	45
ГРУППА №5	5	20	29	44
ГРУППА №6	6	19	30	43
ГРУППА №7	7	18	31	42
ГРУППА №8	8	17	32	41
ГРУППА №9	9	16	33	40
ГРУППА №10	10	15	34	39
ГРУППА №11	11	14	35	38
ГРУППА №12	12	13	36	37

Где числом обозначено место команды в I-III турах турнира по “Что? Где? Когда?”.

2.1.3. Внутри каждой группы проходит шесть боев на 5 вопросах (каждая команда играет с каждой по одной игре). За победу в бою команда получает 2 очка, за ничью — одно очко, за поражение — 0 очков. По окончании шести боев очки суммируются, и две команды, набравшие наибольшее в подгруппе количество очков, выходят в следующий этап.

2.1.4. В случае равенства количества набранных очков первым дополнительным показателем является разница «забито-пропущено» (разница между количеством вопросов, взятых командой, и количеством вопросов, взятых соперниками в тех играх, где эта команда участвовала), вторым дополнительным показателем — результат личной встречи между этими командами. В случае равенства всех трех показателей для команд, разделивших первое-второе место, распределение мест решается на кнопке. В случае

равенства всех трех показателей у команд, претендующих на второе место в группе, разыгрываются три дополнительных вопроса до первого взятого вопроса. Команда, взявшая вопрос, объявляется победительницей боя. В случае, если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, в следующий этап проходит команда, занимающая более высокое место по итогам I-III туров турнира по “Что? Где? Когда?”.

2.1.5. В случае неявки команды на этап бои с её участием не проводятся. Вместо этого в случае, если группа состоит из трёх команд, между каждыми двумя командами проводятся два боя. В случае, если команд всего две, команды играют бои до шести очков, начисляющихся по принципу, описанному в п. 2.1.3.

## 2.2. Второй групповой этап

2.2.1. Команды, занявшие в боях первого группового этапа первые и вторые места, формируют новые группы:

### ЖЕРЕБЬЕВКА

ГРУППА №1	1-1	12-1	11-2	5-2
ГРУППА №2	2-1	11-1	12-2	6-2
ГРУППА №3	3-1	10-1	9-2	4-2
ГРУППА №4	4-1	9-1	10-2	3-2
ГРУППА №5	5-1	8-1	7-2	1-2
ГРУППА №6	6-1	7-1	8-2	2-2

2.2.2. В каждой подгруппе проводятся бои аналогично пунктам 2.1.3-2.1.4.

## 2.3. Третий групповой этап

2.3.1. Команды, занявшие в боях второго группового этапа первые и вторые места, формируют новые группы:

### ЖЕРЕБЬЕВКА

ГРУППА №1	1-1	6-1	5-2	3-2
ГРУППА №2	2-1	5-1	4-2	1-2
ГРУППА №3	3-1	4-1	6-2	2-2

2.2.2. В каждой подгруппе проводятся бои аналогично пунктам 2.1.3-2.1.4.

## 2.4. Полуфинал

2.4.1. Команды, занявшие в боях третьего группового этапа первые и вторые места, выходят в полуфинал.

### Составы полуфиналов:

Первое место группы №1 — Второе место группы №3

Первое место группы №2 — Второе место группы №1  
Первое место группы №3 — Второе место группы №2

2.4.2. В каждом полуфинале играется один бой из семи вопросов, победители боев выходят в финал. В случае равенства счета играется перестрелка до первого взятого, но не более, чем на трех вопросах. В случае, если все три вопроса не будут взяты ни одной из команд, в финал проходит команда, занимающая более высокое место по итогам I-III туров турнира по “Что? Где? Когда?”.

### **III. ФИНАЛ**

3.1. Команды, занявшие первые места в полуфиналах, играют финальный бой за первое место. В каждой возрастной подгруппе финальный бой проводится одновременно для трех команд-финалисток на 15 вопросах.

Побеждает команда, ответившая на большее количество вопросов. Победившая команда объявляется победительницей турнира по «Брейн-рингу». Следующая по количеству набранных очков команда занимает второе место, следующая за ней — третья. В случае равенства очков команды, набравшие одинаковое количество очков, разыгрывают три дополнительных вопроса до первого взятого вопроса. Команда, взявшая вопрос, объявляется победительницей боя. В случае, если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, победителем признается команда, занимающая более высокое место по итогам I-III туров турнира по “Что? Где? Когда?”.

### **IV. ПРАВИЛА ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ»**

4.1. В каждом бою одновременно участвует две команды.

4.2. В каждом бою в составе одной команды может играть не более 6 человек. Замены в течение боя запрещены.

4.3 Задача играющих — раньше команды соперников дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим.

4.4. Каждый вопрос начинается со слов ведущего «Внимание, вопрос номер...». После произнесения слова «Время» ведущий (или его помощник) запускает отсчет времени, что сопровождается звуковым и/или световым сигналом.

4.5. После начала отсчета времени любая из команд имеет право нажатием кнопки остановить отсчет и дать ответ.

4.6. Команда, нажавшая кнопку до начала отсчета (начиная со слов ведущего «Внимание, вопрос...»), лишается права ответа (фальстарт). Фальстарт фиксируется только у команды, первой нажавшей на кнопку до начала отсчета. В случае фальстарта команда теряет право ответа на текущий вопрос.

4.7. Команда, нажавшая на кнопку, прекращает обсуждение, и ее капитан объявляет игрока, который произнесет ответ. Любые попытки коммуникации этого игрока с кем-либо, кроме ведущего, считаются подсказкой. За нарушение

этого пункта команда наказывается лишением права ответа на текущий вопрос. Если игрок затягивает начало ответа более пяти секунд, команда считается ответившей неправильно.

4.8. В случае неправильного ответа команды, нажавшей кнопку первой, команде-сопернику дается 20 секунд, после чего отсчет времени прекращается и ответы не принимаются. В случае, если обе команды не нажимают на кнопку, время ограничено 60 секундами. Ведущий обязан за 10 секунд и за секунду до конца отсчета объявить об этом играющим командам.

4.9. Ведущий имеет право оценивать правильность ответов, близких по смыслу к авторскому, по собственному усмотрению. Решения ведущего по зачету спорных ответов распространяются только на бои на конкретной площадке и не распространяются на другие площадки. В случае необходимости ведущий имеет право обратиться за консультацией к любому лицу, включая игроков, участвующих в турнире. Ведущий не имеет права уточнять ответ команды, дающей его первой.

4.10. Розыгрыш вопроса заканчивается, когда одна из команд дала правильный ответ или каждая из команд в результате нажатия на кнопку дала неправильный ответ, сделала фальстарт, потеряла право ответа или же если обе команды не стали отвечать на вопрос в течение отведенного времени.

4.11. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего или подсказок из зала вопрос может быть снят и/или заменен другим.

# РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ КОМАНДНОЕ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ»

- 1.1. Допуск к участию получают **все команды-участницы**.
- 1.2. В составе команды может быть не более 6 игроков.
- 1.3. Соревнования проходят в двух возрастных зачетах — школьном и студенческом.
- 1.4. Турнир состоит из письменных заданий, которые выдаются командам, и/или устных заданий, которые озвучиваются со сцены ведущим, а также видео- и аудиозаданий.
- 1.5. Каждое задание имеет соответствующую шкалу оценок в баллах. Информация о баллах, начисляемых за правильно выполненное задание, имеется в аннотации каждого задания. Ответы сдаются на ответных бланках и бланках с заданиями.
- 1.6. Во время выполнения заданий командам запрещается использовать любые технические устройства или справочную информацию. Недопустимо общение команд с кем-либо, кроме ведущего и представителей оргкомитета турнира. Сигналом о желании задать вопрос представителю оргкомитета служит поднятая рука капитана команды.
- 1.7. За временем, в течение которого участники выполняют задания, следит ведущий либо его помощник. По команде ведущего команды сдают бланки с заданиями игровому жюри.
- 1.8. Ответ команды считается правильным, если не отличается от авторского либо отличается несущественно (с орфографическими ошибками, существенно не меняющими смысл ответа; указание фамилии без имени, если нет другого известного человека с этой же фамилией и т. д.)
- 1.9. Решение о зачете или незачете спорных ответов принимается во время проверки результатов редакторской коллегией Турнира. Апелляции не предусмотрены.
- 1.10 Победителем в каждой из подгрупп объявляется команда, набравшая наибольшее число баллов.
- 1.11 В случае, если в Турнире несколько команд претендует на место из призовой тройки (набрали равное число баллов), то место выше занимает команда, выигравшая большее количество “микроматчей” (сравниваемых результатов в каждом из туров). В случае равенства и этого показателя место выше занимает команда, у которой выше результат худшего тура. В случае равенства и этого показателя — второго худшего тура и так далее. В случае равенства всех показателей команды считаются разделившими места.

# РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ ИНДИВИДУАЛЬНОЕ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ»

- 1.1. Допуск к участию получают **все игроки команд-участниц** (до **9 человек**).
- 1.2. Состязания проходят в двух возрастных зачетах — школьном и студенческом.
- 1.3. Турнир состоит из письменных заданий.
- 1.4. Время на выполнение всех заданий — **1 час**.
- 1.5. Каждое задание имеет соответствующую шкалу оценок в баллах. Информация о баллах, начисляемых за правильно выполненное задание, имеется в аннотации каждого задания. Ответы сдаются на ответных бланках и бланках с заданиями.
- 1.6. Во время выполнения заданий игрокам запрещается использовать любые технические устройства или справочную информацию. Недопустимо общение игроков с кем-либо, кроме ведущего и представителей оргкомитета турнира. Сигналом о желании задать вопрос представителю оргкомитета служит поднятая рука игрока.
- 1.7. За временем, в течение которого участники выполняют задания, следит ведущий либо его помощник. Ведущий информирует команды, когда до истечения отведенного на выполнение задания времени остается 30 минут и 10 минут. По команде ведущего игроки сдают бланки с заданиями игровому жюри.
- 1.8. Ответ считается правильным, если не отличается от авторского либо отличается несущественно (с орфографическими ошибками, существенно не меняющими смысл ответа; указание фамилии без имени, если нет другого известного человека с этой же фамилией и т. д.)
- 1.9. Решение о зачете или незачете спорных ответов принимается во время проверки результатов редакторской коллегией Турнира. Апелляции не предусмотрены.
- 1.10. Победителем в каждой из подгрупп объявляется игрок, набравший наибольшее число баллов.
- 1.11 В случае, если в Турнире несколько игроков претендуют на место из призовой тройки (набрали равное число баллов), то место выше занимает игрок, выигравший большее количество “микроматчей” (сравниваемых результатов в каждом из туров). В случае равенства и этого показателя место выше занимает игрок, у которого выше результат худшего тура. В случае равенства и этого показателя — второго худшего тура и так далее. В случае равенства всех показателей игроки считаются разделившими места.