

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ КУБКА СФУ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ

Место проведения: Красноярск.

Время проведения: 11-12 апреля 2015 года.

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Основной целью Кубка Сибирского федерального университета по интеллектуальным играм (далее – Кубок) является создание условий для проявления интеллектуально-творческого потенциала студентов.

Проведение Кубка предполагает решение следующих задач:

- пропаганда интеллектуальных игр как действенной формы проведения содержательного досуга молодежи;
- сплочения коллектива преподавателей и обучающихся Сибирского федерального университета на почве интеллектуального соревнования;
- привлечение внимания органов власти, средств массовой информации, общества к потребности молодёжи в повышении своего интеллектуального уровня.

II. УЧРЕДИТЕЛИ И ОРГАНИЗАТОРЫ

1. Учредителем Кубка является Сибирский федеральный университет;
2. Организаторами Кубка являются Управление молодежной политики, Первичная профсоюзная организация и Клуб интеллектуальных игр.

III. ОРГКОМИТЕТ

1. Все вопросы по организации Кубка и все споры, возникшие в течение Кубка, решает организационный комитет кубка (далее – оргкомитет).

2. Решения оргкомитета принимаются простым большинством голосов: количество проголосовавших за принятие предложения должно быть строго больше, чем количество проголосовавших против него; в случае равенства голосов решающим является голос председателя оргкомитета.

3. Решения оргкомитета являются окончательными.

4. При возникновении форс-мажорных обстоятельств оргкомитет может своим решением изменить место и время проведения Кубка. Сообщение обо всех изменениях должно быть доведено до сведения всех участников не позднее, чем за 2 недели до начала мероприятия.

5. Оргкомитет обязан:

- следить за соблюдением настоящего Положения и Регламентов соревнований;
- не позднее, чем за 2 дня до начала Кубка, официально сообщить командам, имеющим право участвовать в мероприятии, время начала и окончания игр, условия приема команд;
- обеспечить пакет вопросов на турнир, работу редакторов вопросов и апелляционного жюри;

- обеспечить команды игровыми местами и карточками для ответов;
 - обеспечить награждение победителей и лауреатов Кубка;
6. За нарушение Положения, Регламентов или неисполнение решений оргкомитета оргкомитет имеет право применить к нарушителям следующие санкции:
- предупреждение;
 - отказ в регистрации;
 - аннулирование регистрации;
 - аннулирование результатов;
 - дисквалификация.

IV. ИГРОВОЕ ЖЮРИ КУБКА

1. Оргкомитет Фестиваля утверждает состав Игрового жюри, который объявляется ведущим в день проведения Фестиваля непосредственно перед его началом.
2. Обязанности Игрового жюри:
 - следить за соблюдением командами настоящего Положения;
 - оценивать ответы команд в отведённое Положением время в соответствии с критериями зачёта ответов, которые являются неотъемлемой частью авторского пакета ответов, или на своё усмотрение, если вопрос не содержит критериев зачёта;
 - хранить тексты отыгранных вопросов и бланки с ответами команд до окончания турнира и предоставлять их по требованию Апелляционного жюри.
3. Права Игрового жюри:
 - использовать для оценки ответов справочно-энциклопедические издания (печатные и/или на цифровых носителях) и/или ресурсы сети Интернет;
 - не принимать ответы команд, сдавших их несвоевременно;
 - не принимать ответы, объединяющие в себе две или более различных по сути версии;
 - снимать от одного до пяти очков с команды, игроки которой допустили нарушение Положения или некорректное поведение в ходе турнира. За многократные нарушения Положения или явно оскорбительное по отношению к участникам и организаторам турнира поведение жюри вправе снять с дальнейшего участия в турнире допустивших эти нарушения игроков или команды.

V. АПЕЛЛЯЦИОННОЕ ЖЮРИ КУБКА

1. Состав Апелляционного жюри определяет оргкомитет.
2. Апелляционное жюри рассматривает апелляционные жалобы. Жалобы принимаются только в отношении вопросов турнира по «Что? Где? Когда?».
3. После подведения итогов каждого тура турнира по игре «Что? Где? Когда?» команды в течение 10 минут могут подать апелляцию в Апелляционное жюри в письменном виде.
4. На один и тот же вопрос команда имеет право подать только один вид апелляции: на снятие некорректного вопроса или на зачет дуального ответа.
5. Члены Апелляционного жюри имеют право пользоваться информационно-справочными изданиями и другими вспомогательными материалами.
6. Решение Апелляционного жюри принимается большинством голосом.

7. Снятие вопроса возможно в случае ошибки, существенно мешающей команде дать правильный ответ.

8. Решение Апелляционного жюри по апелляции окончательное и обжалованию не подлежит.

VI. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

1. К участию в Кубке приглашаются команды обучающихся институтов и филиалов Сибирского федерального университета. Вне призового зачета в Кубке могут принимать участие также команды сотрудников университета.

2. В Кубке принимают участие команды, зарегистрировавшиеся в установленный срок (до 5 апреля 2015 года включительно) на сайте sfu-kras.ru/sc и получившие от оргкомитета подтверждение о включении в список участников.

3. Оргкомитет Кубка имеет право допустить к участию в мероприятии команды, подавшие заявку позже заявленного срока.

4. Состав каждой команды — не менее 4 и не более 8 человек (6 основных игроков и 2 запасных). Списочный состав команды включает всех игроков, в том числе и запасных.

5. Если выяснится, что в составе команды в играх Кубка участвовали незаявленные игроки или игроки, не отвечающие требованиям Положения, результаты команды в играх аннулируются (с пересчетом результатов остальных команд).

VII. СХЕМА КУБКА

1. Схема проведения мероприятия включает в себя соревнование по следующим играм: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», командная «Своя игра», «Эрудит-квартет».

2. 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?». Пакет игры для команд состоит из 45 вопросов (3 тура по 15 вопросов).

3. К участию в турнире по «Брейн-рингу» приглашаются все команды, участвующие в Кубке СФУ по интеллектуальным играм.

4. В турнире по командной «Своей игре» примут участие все команды, участвующие в Кубке.

5. В турнире по «Эрудит-квартету» примут участие 16 команд, имеющих наибольшую сумму баллов по результатам турнира по командной «Своей игре».

VI. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

1. Победители и призёры всех турниров, проводимых в рамках Кубка, определяются Игровым жюри в соответствии с регламентами игр, представленными в Приложениях 3-6, и награждаются дипломами и памятными подарками.

2. Абсолютный победитель Кубка определяется по итогам всех командных игр. Порядок определения победителя представлен в Приложении 7. Абсолютный победитель награждается кубком СФУ, дипломом и ценными призами.

3. Каждая команда-участник получает сертификат, подтверждающий участие в Кубке.

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» состоит из 45 вопросов (3 тура по 15 вопросов).
2. Порядок игры: ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово «Время», после чего начинается отсчет времени, равный 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения дается сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее окончании.
3. Командам дается дополнительно 10 секунд на фиксацию и сдачу ответа. Ответы сдаются в письменном виде на специальных бланках с указанием номера вопроса и регистрационного номера команды. Ответы, сданные несвоевременно, не рассматриваются.
4. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов игры.
5. Ответ команды признается правильным, если для него выполняется одно из следующих условий:
 - ответ команды совпадает с авторским или подпадает под указанные в вопросе критерии зачета;
 - ответ команды содержит в себе авторский ответ и дополнительную информацию, не противоречащую содержанию вопроса.
6. Во время игрового тура командам запрещено покидать свои места, мешать другим командам, пользоваться какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами любого типа, общаться с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре.
7. Победитель турнира по игре «Что? Где? Когда?» будет определен по наибольшему количеству правильных ответов во всех 3 турах. В случае равенства этого показателя у нескольких команд дополнительно рассчитывается отношение результата команды к лучшему в туре (в процентах) по всем турам. При равенстве данного показателя команды распределяются исходя из рейтинга¹ взятых вопросов.

¹ Рейтинг вопросов рассчитывается по формуле: Рейтинг вопроса = Общее число команд – Число команд, взявших вопрос + 1.

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИГРЕ «БРЕЙН-РИНГ»

1. Для участия в отборочных боях турнира по «Брейн-рингу» из команд-участниц формируются группы по 4 команды в каждой. Если общее число команд-участниц делится на четыре с остатком n , то n первых команд по итогам турнира по «Что? Где? Когда?» освобождаются от участия в отборочном раунде.
2. В каждой из групп команды играют по круговой схеме.
3. За победу в бое команда получает 2 очка, за ничью – 1 очко.
4. Команда, набравшая наибольшее количество очков в группе, выходит в основной раунд турнира. Дополнительным показателем для определения победителя служит количество взятых командой вопросов.
5. Игра в основном раунде турнира ведется по олимпийской системе.
6. В отборочных и основных боях (кроме финала и боя за третье место) разыгрывается по 5 вопросов. В боях за призовые места разыгрывается по 7 вопросов.
7. В случае равенства очков по итогам обязательных вопросов боев финального раунда игра продолжается до первого взятого вопроса.
8. Все бои ведутся без накопления, т.е. каждый правильный ответ приносит команде один балл.
9. В каждом из боев участвует одновременно 2 команды.
10. Бои «Брейн-ринга» ведутся при помощи специальной электронной системы (далее — система), которая определяет очередность нажатия на кнопку каждой из двух команд-участниц;
11. На обдумывание каждого вопроса командам дается 1 минута. Право ответа на вопрос получает команда, первой подавшая установленный сигнал. В случае если был дан неверный ответ, а также в случае фальстарта (подачи сигнала до начала времени обдумывания) право ответа переходит к сопернику, и на обдумывание ему дается 20 секунд.
12. Ответ дается командой один раз в устной форме. Озвучивает ответ только один игрок команды. Решение о правильности ответа принимает ведущий.
13. Решения по всем спорным ситуациям, возникающим в ходе боя, принимает ведущий. Его решение является окончательным и не подлежит обжалованию.
14. Победителем боя становится команда, давшая большее число правильных ответов. При равенстве этого показателя бой считается окончившимся вничью.
15. При неявке соперника команда отыгрывает вопросы в одиночку. Результат боя фиксируется как «количество взятых командой вопросов : 0».

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИГРЕ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

1. 16 команд-участниц турнира разделяются на четыре отборочных группы в соответствии с результатами, показанными ими в турнире по «Своей игре».
2. Команды, занявшие первые места в отборочных боях выходят в финал.
3. Команда имеет право заявить для участия в финальном бою любых четырёх игроков из своего состава. Замены в ходе боёв не разрешаются.
4. Схема распределения участников по боям (цифра означает место, занятое командой в турнире по «Своей игре»):
1 бой: 1 – 8 – 9 – 16; – 2 бой: 2 – 7 – 10 – 15; – 3 бой: 3 – 6 – 11 – 14; – 4 бой: 4 – 5 – 12 – 13.
5. Отборочные и финальный бой проводится по правилам игры «Эрудит-квартет». Очки, набранные командами на предыдущих этапах, не учитываются.
6. Игра состоит из трёх раундов, в каждом из которых разыгрываются 4 темы. Розыгрыш каждой темы проходит по правилам «Своей игры». Каждый игрок команды, заявленный на данную игру, обязан сыграть по одной теме в каждом раунде:
7. «Светлый раунд». Перед началом боя ведущий объявляет 4 темы; команда в течение минуты определяет, кто из игроков какую тему играет, и письменно информирует ведущего о своём решении.
8. «Полутёмный раунд». Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее отыгрышем; команда в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему.
9. «Тёмный раунд». Команда в течение минуты определяет, в каком порядке её игроки отыгрывают темы, после чего письменно уведомляет ведущего о выбранном порядке. Ведущий объявляет темы непосредственно перед началом каждого раунда.
10. Порядок розыгрыша тем определяется до начала игры, но сообщается командам в соответствии с правилами розыгрыша раунда.
11. Если к началу раунда команда присутствует на игре в составе менее 4 человек, она отыгрывает в этом раунде количество тем, равное количеству присутствующих игроков, и получает 0 очков в пропущенных темах.
12. В ходе игры контакт игроков со зрителями, тренерами либо членами команды, не принимающими участие в игре, не допускается.
13. 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».
14. Более высокое место по итогам игры занимает команда, набравшая большую сумму очков. В случае равенства очков, разыгрывается дополнительная тема. В ней принимают участие только команды, разделившие соответствующее место. Дополнительная тема объявляется перед началом розыгрыша; команда в течение минуты определяет игрока, играющего эту тему.
15. Любые спорные вопросы решаются ведущим. Ведущий в случае сомнений может привлечь автора пакета вопросов. Решение автора пакета является окончательным и обжалованию не подлежит. Любой вопрос, касающийся сыгранной темы должен решаться сразу после отыгрыша темы. На момент начала отыгрыша темы имеющийся счёт является окончательным и не подлежит пересмотру ни при каких обстоятельствах.

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО КОМАНДНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

1. В турнире по «Своей игре» разыгрываются десять тем. В каждой теме по пять вопросов – за 10, 20, 30, 40, 50 очков.

2. Ведущий последовательно зачитывает вопросы всех тем. Время на обсуждение каждого вопроса – 15 секунд. Ответы команд сдаются на специальных бланках.

3. За правильные ответы к сумме баллов команды добавляется стоимость вопроса. За неправильный ответ соответствующая сумма вычитается.

4. Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов. Дополнительными показателями являются:

- сумма баллов без учета минусов за неправильные ответы;
- количество взятых вопросов самой высокой ценовой категории.

ПОРЯДОК
определения Абсолютного победителя
Кубка Сибирского федерального университета
по интеллектуальным играм

1. Абсолютным победителем Кубка признаётся команда, набравшая наибольшее количество итоговых очков по результатам командных игр: турниру по игре «Что? Где? Когда?», турниру по игре «Брейн-ринг», турниру по командной «Своей игре», турниру по игре «Эрудит-квартет».

2. Методика расчёта итогового показателя результативности команд основывается на присвоении весовых коэффициентов результатам турниров по играм «Что? Где? Когда?» и «Командная «Своя игра», а также в зависимости от места, занятого командой в турнире по игре «Брейн-ринг».

2.1. Весовой показатель результатов турнира по игре «Что? Где? Когда?» признаётся равным 1 (единице). Таким образом, максимальное количество итоговых очков, которое команда может набрать в турнире по данной игре равно: $60 \times 1 = 60$ итоговых очков.

2.2. По итогам турниров по играм «Брейн-ринг», командная «Своя игра», «Эрудит-квартет» команда, занявшая 1 место получает 15 итоговых очков, второе место – 12 итоговых очков, третье место – 9 итоговых очков, 4 место – 6 итоговых очков.

3. После подведения результатов турниров по каждой из указанных выше игр игровое жюри подсчитывает итоговые очки команд-участниц путём сложения итоговых очков, заработанных командой в каждом турнире. В случае равенства суммы итоговых очков у двух или более команд, претендующих на звание абсолютного победителя, таковым признаётся команда, занявшая более высокое место в турнире по игре «Что? Где? Когда?».