

РЕГЛАМЕНТ

Чемпионата Республики Беларусь по интеллектуальным играм «Тройка» и «Эрудит-квартет» среди школьников

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Чемпионат Республики Беларусь по интеллектуальным играм «Тройка» и «Эрудит-квартет» (далее игры) среди школьников (далее - чемпионат) проводит клуб интеллектуальных игр учебно-образовательного учреждения «Лицей Белорусского государственного университета» (далее клуб лицея БГУ) совместно с общественным объединением «Белорусская лига интеллектуальных команд» (далее - ОО «БЛИК»).
- 1.2. В Чемпионате могут принимать участие команды любого учебного заведения (внешкольного учреждения, общественного объединения и т.п.) на территории Республики Беларусь, прошедшие региональный отбор.
- 1.3. В Чемпионате имеют право принимать участие постоянно проживающие на территории Республики Беларусь лица, которые на момент проведения удовлетворяют следующим двум условиям:
 - 1.1.a. не старше 18 лет
 - 1.1.b. не имеющие законченного среднего образования, или являющиеся учащимися средних школ, лицеев, гимназий или других учреждений обеспечивающих получение среднего образования.
- 1.4. Команды состоят не более чем из шести и не менее чем из четырёх участников.
- 1.5. Игры чемпионата проводятся в соответствии с правилами игр.
- 1.6. Оргкомитет чемпионата формируется клубом лицея БГУ и ОО «БЛИК».
- 1.7. Все спорные моменты, неоговоренные данным регламентом рассматриваются оргкомитетом чемпионата. Решения оргкомитета чемпионата имеют обязательную силу и обжалованию не подлежат.
- 1.8. Все участники чемпионата обязаны:
 - 1.1.c. соблюдать все требования данного регламента;
 - 1.1.d. избегать оскорбительных для своих коллег публичных высказываний в устной или письменной форме, в том числе на различных форумах в Интернете;
 - 1.1.e. воздерживаться от бездоказательных обвинений в нечестной игре других игроков;
 - 1.1.f. не допускать по отношению к другим игрокам или участникам соревнований действий, провоцирующих их на нарушение правил или этических норм.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ЧЕМПИОНАТА

Отбор участников чемпионата.

- 1.1.g. В чемпионате участвуют команды из всех регионов Республики Беларусь (шести областей и города Минска).
 - 1.1.h. Каждый регион получает право быть представленным определённым количеством команд (квота региона).
 - 1.1.i. Организацией отбора занимаются региональные представители ОО «БЛИК».
 - 1.1.j. Оргкомитет оставляет за собой право распределения трёх мест, не входящих в квоты всех регионов.
- 1.9. Команды имеют право заявить не более 6 игроков. Все игроки должны быть членами ОО «БЛИК».
 - 1.10. Участники Чемпионата обязаны находиться в местах проведения игр в парадной форме одежды с элементами единой командной формы (Элемент верхней одежды выше

пояса, позволяющий безошибочно определить участника Чемпионата как игрока конкретной команды) и именными командными значками (бэджами).

- 1.11. Формирование вопросного пакета осуществляет группа редакторов, назначаемая оргкомитетом чемпионата.
- 1.12. Судейство осуществляют ведущие залов, назначаемые оргкомитетом.
- 1.13. Данный регламент должен находиться в каждом зале в количестве не меньшем, чем один экземпляр.
- 1.14. При регистрации команды проходит процедура жеребьевки, отдельная для каждой игры. Команды с помощью жребия выбирают свои группы отборочных этапов чемпионатов.
- 1.15. В случаях, оговоренных регламентом, между командами устраивается «перестрелка». «Перестрелка» состоит из одной темы, название которой оглашается после выхода игроков. Если тема не выявляет победителя, процедура повторяется. Вся «перестрелка» считается одной отдельной игрой.
- 1.16. При проведении игр одновременно в нескольких залах во всех залах играют одинаковые вопросы. Любые переходы участников, тренеров и зрителей между залами запрещены.

ПРАВИЛА ЗАСЧИТЫВАНИЯ ОТВЕТОВ

- 1.17. Ответ команды считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:
 - 1.1.k. совпадает с авторским ответом;
 - 1.1.l. удовлетворяет критерию зачета, установленному составителем пакета;
 - 1.1.m. отличается от авторского ответа только грамматически (падежами и числами имен существительных, спряжениями глаголов, расстановкой знаков препинания и т. д.), причем это отличие не меняет существенно смысл ответа;
 - 1.1.n. является более точным, чем авторский ответ;
 - 1.1.o. включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых ошибок;
 - 1.1.p. менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа;
 - 1.1.q. не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует всем фактам, содержащимся в вопросе, не в меньшей степени, чем авторский ответ (так называемые «дуали»). Степень соответствия определяет ведущий, опираясь на указания составителя пакета, если таковые имеются, и собственный здравый смысл.
- 1.18. Ответ команды считается неверным, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:
 - 1.1.r. не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса;
 - 1.1.s. ответ команды содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;
 - 1.1.t. ответ команды содержит такую дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;
 - 1.1.u. ответ команды включает дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые ошибки или противоречащую указанным в вопросе фактам;
 - 1.1.v. ответ команды отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;
 - 1.1.w. ответ команды является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана в вопросе;
 - 1.1.x. ответ команды не соответствует форме вопроса.

АПЕЛЛЯЦИИ

1.19. Командам разрешена подача апелляций следующих типов:

- 1.1.y. требование команды засчитать ответ, не совпадающий (не полностью совпадающий) с авторским, но тоже правильный (по мнению апеллирующей команды) – апелляция на зачёт ответа;
- 1.1.z. требование команды снять вопрос, который она считает некорректным в связи с фактической ошибкой в тексте самого вопроса или авторского ответа, – апелляция на снятие.

1.20. Апелляции рассматривает апелляционное жюри (АЖ), назначаемое оргкомитетом. В АЖ не имеют права входить авторы и редакторы пакета вопросов, а также тренеры команд, участвующих в Чемпионате.

1.21. Каждый член АЖ наделён правом самостоятельно выносить вердикты.

1.22. Апелляции подаются командами в устном виде. При возникновении спорной ситуации капитан или тренер команды поднимает руку. Ведущий останавливает игру и вызывает члена АЖ. После этого капитан команды излагает суть апелляции в устной форме.

1.23. Член АЖ обязан рассмотреть апелляцию и дать вердикт (принять либо отклонить, воздерживаться запрещено), сопровождаемый аргументированным комментарием, в течение пятнадцати минут после приёма апелляции.

1.24. АЖ в процессе рассмотрения апелляций на снятие обязано исходить из наличия в тексте вопроса существенной ошибки, мешающей дать правильный ответ на данный вопрос. АЖ не имеет права снимать вопросы и засчитывать ответы по своему почину (без рассмотрения соответствующих апелляций).

1.25. Если вопрос «снят», то он не переигрывается.

1.26. Все решения АЖ являются окончательными и обжалованию не подлежат.

ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ВЕДУЩИХ И ИХ ПОМОЩНИКОВ

1.27. Ведущий имеет право самостоятельно принимать решения по зачёту ответов, исходя из правил, описанных в регламенте.

1.28. Ведущий обязан перед началом турнира объяснить командам, какие слова и жесты он применяет при ведении игры (неправильный ответ, ожидание уточнения ответа).

1.29. Ведущий обязан поддерживать порядок на играх чемпионата и имеет право объявлять командам и их тренерам персональные предупреждения в следующих случаях:

- 1.1.aa. за неспортивное поведение (любые выкрики с места, публичные высказывания или действия, наносящие ущерб чести и достоинству игроков, тренеров, ведущего, членов АЖ, представителей оргкомитета, спонсоров или организаторов турнира);
- 1.1.bb. за внесение беспорядка в работу ведущих (несанкционированный подход к ведущему, споры с ведущим);
- 1.1.cc. за невыполнение командой, отдельными игроками или тренером требований ведущего;
- 1.1.dd. за использование ненормативной лексики;
- 1.1.ee. за нанесение ущерба имуществу организаторов (организаторов) турнира;
- 1.1.ff. за нарушение других положений данного регламента.

1.30. Предупреждения вносятся в протокол. К командам (игрокам, руководителям), получившим более одного предупреждения, могут быть применены и другие санкции (пункт 8).

1.31. Помощник ведущего обязан:

- 1.1.gg. Информировать ведущего и игроков о подаче сигнала и сообщать какая команда получает право отвечать
- 1.1.hh. Вести счёт в ходе игры и оглашать результат после игры, а также по требованию команд между темами.

- 1.1.ii. Вести протокол зала.
- 1.1.jj. Выполнять обязанности ведущего в случае его временного отсутствия.

ЧЕМПИОНАТ ПО ИГРЕ «ТРОЙКА»

1.32. Правила игры. Автором игры «Тройка» является Леонид Климович, г. Гомель.

- 1.1.kk. В игре принимают участие команды в составе 3 человек. Один игрок каждой команды выполняет функцию «коренника» - ему разрешается подача сигнала о готовности команды отвечать на вопрос. Два других игрока называются «пристяжными» и имеют право давать ответ на вопрос при обращении к ним ведущего.
- 1.1.ll. В ходе игры любые знаки, сигналы или обсуждения в команде запрещены. Данный пункт распространяется на все время розыгрыша каждого вопроса (см. п. 6.1.с.). К сигналам приравниваются слова и интонации в ответах «пристяжных», которые однозначно говорят об их уверенности в правильности ответа.
- 1.1.mm. Каждая разыгрываемая тема состоит из 3 вопросов одинакового номинала. На каждый вопрос от команды принимается три ответа: по одному от каждого игрока. Порядок ответа определяется ведущим. Коренник при этом всегда отвечает последним. Розыгрыш вопроса начинается с оглашения ведущим номера вопроса и заканчивается с объявлением ведущим правильного ответа.
- 1.1.nn. Коренник может подать сигнал о желании отвечать в любой момент зачитания вопроса. В случае если вопрос не был дочитан до конца, его зачитание прекращается и ведущий принимает ответы от команд.
- 1.1.oo. В случае если отвечающая команда дала три неправильных ответа, ведущий дочитывает вопрос (если он не был дочитан) и сразу же обращается за ответами к другой команде.
- 1.1.pp. В случае если по окончании зачитания вопроса ни от одной из команд не был получен сигнал о желании дать ответ, ведущий начинает пятисекундный обратный отсчет, во время которого команды могут подавать сигналы. В случае отсутствия сигнала от обеих команд вопрос считается разыгранным.
- 1.1.qq. Каждому игроку при обращении к нему ведущего отводится 3 секунды, в течение которых он должен либо дать свой вариант ответа, либо отказаться от ответа.
- 1.1.rr. В случае нарушения любой из команд п.6.1.b настоящих правил, она лишается права ответа на разыгрываемый вопрос.
- 1.1.ss. За каждый правильный ответ на вопрос команда получает количество очков, равное стоимости вопроса.
- 1.1.tt. Перед началом игры командам объявляются все темы боя.
- 1.1.uu. В финале первая тема отыгрывается по порядку. По завершении отыгрыша очередной темы право выбора следующей темы из трех еще не сыгранных тем предоставляется проигрывающей команде. В случае равенства очков у команд, следующей разыгрывается первая из еще не разыгранных тем. Финальная тема определяется ведущим.

1.33. Формула проведения «Тройки»

- 1.1.vv. Чемпионат по игре «Тройка» состоит из отборочного этапа, игр 1/8 и 1/4 финала, полуфиналов и финалов за первое и третье места.
- 1.1.ww. Отборочный этап, игры 1/8 и 1/4 финала проводятся в четырёх залах и состоят из шести тем: трёх тем за одно очко и трёх тем за два очка. Полуфиналы и матч за третье место проходят в главном зале и состоят из девяти тем: по три темы за одно, два и три очка. Финал проходит в главном зале и состоит из десяти тем: по три темы за одно, два и три очка и финальной темы (три вопроса за 5, 7 и 10 очков соответственно). Все темы, кроме играющихся в финале, заранее распределены по матчам – команды не имеют права выбора тем. В финале команды выбирают темы в соответствии с правилами игры «Тройка».

1.1.xx. Отборочные группы формируются «слепым» жребием: 8 групп по 3 команды. Из группы выходят первые две команды. В группах ведущим рекомендуется проводить игры в следующей последовательности: между командами одного тренера, между командами из одного города, между командами из одного региона, все прочие игры. Игры разных групп проводятся поочередно.

1.1.yy. Показатели, определяющие места в группе (в порядке убывания значимости):

7.2.d.1) Количество побед;

7.2.d.2) Количество ничей;

7.2.d.3) Разница «забитых-пропущенных»;

7.2.d.4) Личная встреча;

7.2.d.5) Количество набранных очков.

1.1.zz. Игры 1/8 и 1/4 финала проводятся по «олимпийской» системе – проигравшая бой команда, выбывает из дальнейшей борьбы. Игры 1/8 и 1/4 финала проводятся среди команд одного зала. При этом в 1/8 финала встречаются команды, занявшие различные места в различных группах (например, 1А против 2Б). В 1/4 финала определяются победители залов, которые выходят в полуфинал.

1.1.aaa. Четыре полуфиналиста разбиваются на пары случайным жребием. Победители пар выходят в финал. Проигравшие в полуфинале команды играют матч за третье место.

1.34. Команды имеют право на каждую игру выставлять различные составы. В ходе игры замены разрешены только в случае форс-мажорных обстоятельств и только по разрешению ведущего.

1.35. «Перестрелка» проводится в следующих случаях:

1.1.bbb. У команд одной группы отборочного этапа после проведения игр все пять показателей равны.

1.1.bbb.1. Если таких команд три, то проводится «тройная перестрелка» -- в ней одновременно участвуют все три команды.

1.1.ccc. В случае ничьей в игре 1/8, 1/4, полуфинала, финала или матча за третье место.

1.36. Команда, победившая в финале чемпионата, получает титул «Чемпион Беларуси по игре «Тройка», а также соответствующие знаки и документы. Соответствующие знаки и документы вручаются также командам, занявшим второе и третье места.

ЧЕМПИОНАТ ПО ИГРЕ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

Правила игры. Автором игры «Эрудит-Квартет» является Дмитрий Башук, г. Харьков.

Состав команды содержит от 4 до 6 игроков. Команда допускается к играм при наличии как минимум двух игроков. В случае явки команды на игры в неполном составе, она отыгрывает в каждом раунде число тем, соответствующее числу игроков в команде на момент данного боя (при этом пропускаемый раунд определяется капитаном или тренером команды). Остальные игроки могут включиться в игру не раньше следующего раунда.

Игра состоит из трех раундов, в каждом из которых разыгрывается несколько тем. Каждый игрок команды имеет право сыграть по одной теме в каждом раунде.

8.1.b.1) "Открытый" раунд. Перед началом боя ведущий объявляет названия тем, и капитан или тренер команды в течение полуминуты минуты определяет, кто из игроков играет какую тему.

8.1.b.2) "Полузакрытый" раунд. Ведущий объявляет название непосредственно перед началом темы, и капитан или тренер команды в течение 10 секунд определяет игрока, играющего эту тему.

8.1.b.3) "Закрытый" раунд. Перед началом раунда ведущий заранее определяет последовательность тем, не объявляя их. Капитан или тренер определяет, кто из игроков играет какую тему, после чего ведущий зачитывает названия

непосредственно перед началом каждой темы после того, как игроки занимают свои игровые места.

В каждой теме разыгрываются 5 вопросов, объединенных общей игровой тематикой. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (от 10 до 50 очков). Очки, набранные игроком в каждой теме, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды во всех темах, суммируются.

Задача игроков - дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше соперника. За правильный ответ игрок получает количество очков, соответствующее номиналу вопроса. Если игрок отвечает неправильно, он получает отрицательное количество очков, соответствующее стоимости вопроса. Ведущий может попросить игрока уточнить свой ответ, если ответ близок к правильному, но имеет недостаточную конкретизацию или может иметь двоякое толкование.

Перед своим ответом игрок имеет право уточнить у ведущего форму вопроса (вопросное слово). Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности.

Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить на вопрос, нажимая на кнопку. Право отвечать предоставляется игроку, который первый нажал на кнопку. Игрок может сообщить о своем желании ответить в любой момент после объявления темы и номинала вопроса. Остальные игроки имеют право сообщить о своем желании ответить только после констатации ведущим неправильности ответа предыдущего игрока либо окончания времени, отведенного ему на ответ. В случае, если игрок нажимает на кнопку до этого момента, это считается фальстартом и игрок лишается права ответа на данный вопрос.

Игрок не имеет права давать более одного ответа на один вопрос - в этом случае его ответ расценивается как неправильный. На обдумывание каждого вопроса ведущий дает не более 5 секунд.

В тот момент, когда игрок сообщает о своем желании ответить, ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. В случае затяжки времени, а также неправильного ответа, ведущий продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе прервать его.

Формула проведения «Эрудит-квартета»

Чемпионат по игре «Эрудит-квартет» состоит из отборочного этапа, игр 1/4 финала, полуфиналов и финала.

Из каждой игры в следующий этап выходят две команды.

Отборочный этап и игры 1/4 финала проводятся в четырех залах. Полуфиналы проходят в двух залах. Финал проходит в главном зале.

Игры отборочного этапа состоят из 9 тем: по три темы в «открытом», «полузакрытом» и «закрытом» раундах. Игры 1/4 финала, полуфиналы и финал состоят из 12 тем: по четыре темы в каждом раунде.

Отборочные группы формируются «слепым» жребием: 8 групп по 3 команды. Игры 1/4 финала проводятся среди команд одного зала. В 1/4 финала определяются победители залов, которые выходят в полуфинал.

Восемь полуфиналистов разбиваются на группы «слепым» жребием. В финале разыгрываются призовые места.

1.37. «Перестрелка» проводится в случае, когда две или более команды имеют одинаковое количество очков после окончания игры, и только тогда, когда от распределения мест между этими двумя командами зависит состав групп следующего тура.

1.38. Команда, победившая в финале чемпионата, получает титул «Чемпион Беларуси по игре «Эрудит-квартет», а также соответствующие знаки и документы. Соответствующие знаки и документы вручаются также командам, занявшим второе и третье места.

САНКЦИИ

1.39. Нарушение требований данного регламента влечёт за собой следующие санкции:
1.1.ddd. предупреждение команде;

- 1.1.eee. незачтение ответа команды на вопрос;
- 1.1.fff. снятие команды или отдельного игрока с турнира;
- 1.1.ggg. аннулирование результатов одного или нескольких боёв;
- 1.40. Вопрос о снятии игрока или команды с турнира, а также об аннулировании результатов игр принимается совместно АЖ и оргкомитетом.