

# РЕГЛАМЕНТ

## Чемпионата Республики Беларусь по интеллектуальным играм "Тройка", "Эрудит-квартет" и "Своя игра" среди школьников

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Чемпионат Республики Беларусь по интеллектуальным играм "Тройка", "Эрудит-квартет" и "Своя игра" среди школьников (далее - чемпионат) проводит клуб интеллектуальных игр государственного учреждения образования "Лицей Белорусского государственного университета" (далее клуб Лицея БГУ) совместно с общественным объединением "Белорусская лига интеллектуальных команд" (далее - ОО "БЛИК").
- 1.2. Оргкомитет чемпионата формируется клубом Лицея БГУ и ОО "БЛИК". Все спорные моменты, не оговоренные данным регламентом, рассматриваются оргкомитетом чемпионата. Решения оргкомитета чемпионата имеют обязательную силу и обжалованию не подлежат.
- 1.3. В чемпионате могут принимать участие команды любого учебного заведения (внешкольного учреждения, общественного объединения и т.п.) на территории Республики Беларусь.
- 1.4. Команды состоят не более чем из семи и не менее чем из четырёх участников.
- 1.5. Все участники чемпионата должны быть членами ОО "БЛИК". Каждый из них обязан являться учащимся средних школ, лицеев, гимназий или других учреждений обеспечивающих получение общего среднего образования. К участию также допускаются учащиеся I и II курсов средне-специальных и профессионально-технических учебных заведений.
- 1.6. Данный регламент должен находиться в каждом игровом зале в количестве не меньшем, чем один экземпляр.

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА ЧЕМПИОНАТА

- 1.7. Все участники чемпионата обязаны:
  - 1.1.a. соблюдать все требования данного регламента;
  - 1.1.b. 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);
  - 1.1.c. избегать оскорбительных для своих коллег публичных высказываний в устной или письменной форме, в том числе в интернет-ресурсах;
  - 1.1.d. воздерживаться от бездоказательных обвинений в нечестной игре других игроков;
  - 1.1.e. не допускать по отношению к другим игрокам или участникам соревнований действий, провоцирующих их на нарушение правил или этических норм.
- 1.8. Оргкомитет назначает группу редакторов, формирующих вопросный пакет, и ведущих залов, осуществляющих судейство.
- 1.9. При регистрации команды проходит процедура жеребьёвки "Тройки" и "Эрудит-квартета", отдельная для каждой игры. Команды с помощью жребия выбирают свои группы первых этапов чемпионатов.
- 1.10. В случаях, оговоренных регламентом, между командами устраивается "перестрелка". "Перестрелка" состоит из одной темы, название которой оглашается после выхода игроков. Если тема не выявляет победителя, вторая и последующие темы читаются повопросно (до первого ответа), если это возможно, в порядке уменьшения номинала (начиная с вопроса за 50). Вся "перестрелка" считается единой отдельной игрой.
- 1.11. При проведении игр одновременно в нескольких залах во всех залах играют одинаковые вопросы. Любые переходы участников, тренеров и зрителей между залами запрещены.
- 1.12. "Полуслепым" называется жребий, при котором происходит "рассев" участников – в зависимости от занятого в предыдущем этапе места команды проходят отдельные процедуры жеребьёвки, в результате чего количество участников одного, занявших одинаковые места в предыдущем раунде, минимально.
- 1.13. В случае несоответствия количества команд предполагаемому, в формулу проведения могут быть внесены изменения.

### ПРАВИЛА ЗАСЧИТЫВАНИЯ ОТВЕТОВ

- 1.14. Ответ игрока считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:
  - 1.1.f. совпадает с авторским ответом;
  - 1.1.g. удовлетворяет критерию зачета, установленному составителем пакета;
  - 1.1.h. 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.i. является более точным, чем авторский ответ;
  - 1.1.j. 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.k. менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа;
- 1.1.l. 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.

1.15. Ответ игрока считается неверным, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- 1.1.m. не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса;
- 1.1.n. содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;
- 1.1.o. содержит такую дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;
- 1.1.p. включает дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые ошибки или противоречащую указанным в вопросе фактам;
- 1.1.q. отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;
- 1.1.r. является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана в вопросе;
- 1.1.s. не соответствует форме вопроса.

## **АПЕЛЛЯЦИИ**

1.16. Командам разрешена подача апелляций следующих типов:

- 1.1.t. требование засчитать ответ, не совпадающий (не полностью совпадающий) с авторским, но тоже правильный (по мнению апеллирующего) – апелляция на зачёт ответа;
- 1.1.u. требование снять вопрос, который он считает некорректным в связи с фактической ошибкой в тексте самого вопроса, авторского ответа или в чтении вопроса ведущим – апелляция на снятие.

1.17. Апелляции рассматривает апелляционное жюри (АЖ), назначаемое оргкомитетом. В АЖ не имеют права входить авторы и редакторы пакета вопросов.

1.18. Каждый член АЖ наделён правом самостоятельно выносить вердикты.

1.19. Апелляции подаются в устном виде. При возникновении спорной ситуации капитан или тренер команды (сам игрок в случае СИ) поднимает руку. Ведущий останавливает игру и вызывает члена АЖ. После этого капитан команды (игрок) излагает суть апелляции.

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

1.21. АЖ в процессе рассмотрения апелляций на снятие обязано исходить из наличия в тексте вопроса или чтении ведущего 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).

1.22. Если вопрос "снят", то он не переигрывается.

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

1.24. Решения АЖ распространяются только на тот зал, где была подана апелляция.

## **ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ВЕДУЩИХ И ИХ ПОМОЩНИКОВ**

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

1.26. Ведущий имеет право самостоятельно снимать вопросы в случае ошибки в чтении.

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

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

- 1.1.v. 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.w. за внесение беспорядка в работу ведущих (несанкционированный подход к ведущему, споры с ведущим);
- 1.1.x. за невыполнение командой, отдельными игроками или тренером требований ведущего;
- 1.1.y. за использование ненормативной лексики;
- 1.1.z. за нанесение ущерба имуществу организаторов (организаторов) турнира;

1.1.aa. за нарушение других положений данного регламента.

1.29. Предупреждения вносятся в протокол. К командам (игрокам, руководителям), получившим более одного предупреждения, либо имеющим нарушение по пункту 5.4.е., могут быть применены и другие санкции ([пункт 10](#)).

1.30. Помощник ведущего обязан:

1.1.bb. Информировать ведущего и игроков о подаче сигнала и сообщать, кто получает право отвечать

1.1.cc. Вести счёт в ходе игры и оглашать результат после игры, а также по требованию игроков между темами.

1.1.dd. Вести протокол зала.

1.1.ee. Выполнять обязанности ведущего в случае его временного отсутствия.

## **ЧЕМПИОНАТ ПО ИГРЕ "ТРОЙКА"**

1.31. Правила игры. Автором игры "Тройка" является Леонид Климович, г. Гомель.

1.1.ff. В игре принимают участие команды в составе 3 человек (тройки). Один игрок каждой тройки выполняет функцию "коренника" - ему разрешается подача сигнала о готовности команды отвечать на вопрос. Два других игрока называются "пристяжными" ("принимающий" и "разыгрывающий").

1.1.gg. В ходе игры любые знаки, сигналы или обсуждения в тройке запрещены. Данный пункт распространяется на все время розыгрыша каждого вопроса (см. п. 6.1.с.). К нарушению приравниваются слова и интонации в ответах "пристяжных", которые однозначно говорят об их уверенности в правильности ответа. Команде засчитываются только очки, на получение которых не влияло нарушение. Примеры типовых ситуаций:

1.1.gg.1. Нарушение совершено до подачи сигнала одной из команд. Считается, что команда просигнализировала о готовности и дала три неправильных ответа (см. п. 6.1.f.).

1.1.gg.2. Нарушение совершено после дачи сигнала противником и до вердикта ведущего по полученным от противника ответам. В случае перехода ответа к нарушившей команде (см. п. 6.1.f.) ответы принимаются только от игроков, не нарушивших правила, о чём ведущий сообщает до начала опроса.

1.1.gg.3. Нарушение совершено во время приёма ответов от команды. Засчитываются ответы данные до и во время нарушения.

1.1.hh. Каждая разыгрываемая тема состоит из 3 вопросов одинакового номинала. Розыгрыш вопроса начинается с оглашения ведущим номера вопроса и заканчивается объявлением ведущим итога его розыгрыша.

1.1.ii. На каждый вопрос от тройки принимается три ответа: по одному от каждого игрока. Игрок должен давать ответ тогда и только тогда, когда к нему обращается ведущий. Порядок ответа:

1.1.ii.1. "Принимающий" (располагается по правую руку от "коренника");

1.1.ii.2. "Разыгрывающий" (располагается по левую руку от "коренника");

1.1.ii.3. "Коренник".

1.1.jj. 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 тройки.

1.1.kk. В случае если отвечающая тройка дала три неправильных ответа, ведущий дочитывает вопрос (если он не был дочитан) и сразу же обращается за ответами к другой тройке.

1.1.ll. В случае если по окончании зачитания вопроса ни от одной из троек не был получен сигнал о желании дать ответ, ведущий начинает пятисекундный обратный отсчет, во время которого тройки могут подавать сигналы. В случае отсутствия сигнала от обеих троек вопрос считается разыгранным.

1.1.mm. Каждому игроку при обращении к нему ведущего отводится 3 секунды, в течение которых он должен либо дать свой вариант ответа, либо отказаться от ответа. Дача игроком ответа с опозданием приравнивается к подсказке, сделанной после приёма ответа от этого игрока (см. п. 6.1.b.3.).

1.1.nn. За каждый правильный ответ на вопрос тройка получает количество очков, равное стоимости вопроса.

1.1.oo. Во всех боях, кроме финального, все темы расставлены редактором. Название темы оглашается только перед началом задачи её вопросов и считается началом отыгрыша этой темы, окончанием отыгрыша считается объявление ведущим результата розыгрыша третьего вопроса.

1.1.pp. В финале первая и последняя темы расставляются редактором. По завершении отыгрыша очередной темы право выбора следующей темы из трех еще не сыгранных тем предоставляется проигрывающей тройке. В случае равенства очков у троек, следующей разыгрывается первая из еще не разыгранных тем.

1.32. Формула проведения "Тройки"

- 1.1.qq. Чемпионат по игре "Тройка" состоит из письменного отбора, группового этапа, боёв 1/4 финала, полуфиналов и финалов за первое и третье места.
- 1.1.гг. Каждая команда, участвующая в чемпионате, имеет право выставить одну или две тройки. Первые тройки команд проходят на турнир без отбора. Вторые тройки команд проходят письменный отбор, в результате которого определяются тройки, попадающие в сетку чемпионата.
- 1.1.ss. Групповой этап и бои 1/4 финала проходят в четырёх залах, полуфиналы проходят в двух залах. Финал и матч за третье место проходят в главном зале. Все бои группового этапа состоят из четырёх тем одинакового (единичного) номинала. Письменный отбор, бои 1/4 финала, полуфиналы и матч за 3е место проходят на девяти темах (по 3 темы за одно, два и три очка). Финал состоит из десяти тем (по 3 темы за 1, 2 и 3 очка и 1 тема с вопросами номиналом 5, 7 и 10 очков). В финале команды имеют право выбора тем согласно п. 6.1.k.
- 1.1.tt. Все тройки разбиваются на 4 группы по 6 троек. Сеяными являются тройки, прошедшие по письменному отбору. Во всех остальных случаях тройки распределяются случайным образом. На групповом этапе тройки играют внутри групп 1 тур по круговой системе. В 1/4 финала проходят по две тройки.
- 1.1.tt.1. Начисление очков за бои в групповом этапе:
- 1.1.tt.1.1. Победа – 2
- 1.1.tt.1.2. Ничья – 1
- 1.1.tt.1.3. Поражение – 0
- 1.1.tt.2. Показатели, определяющие места в группе (в порядке убывания значимости):
- 1.1.tt.2.1. Количество очков
- 1.1.tt.2.2. Разница "забитых-пропущенных"
- 1.1.tt.2.3. Личная встреча
- 1.1.tt.2.4. Количество набранных очков
- 1.33. В группах ведущим рекомендуется проводить бои в следующей последовательности: между тройками одной команды, между тройками одного тренера, между тройками из одного города, между тройками из одного региона, все прочие бои. Бои разных групп проводятся поочередно.
- 1.34. Недопустимы следующие типы замен (за исключением форс-мажорных обстоятельств):
- 1.1.uu. Между командами-участницами турнира.
- 1.1.vv. Между тройками одной команды, при попадании обеих троек в основную турнирную сетку.
- 1.1.ww. Между играющей тройкой и запасными во время боя.
- 1.1.xx. Смена игровых позиций внутри играющей тройки во время отыгрыша темы (см. п. 6.1.j.).
- 1.35. "Перестрелка" проводится в следующих случаях:
- 1.1.уу. На групповом этапе или в ¼ финала у двух и более троек одной группы, борющихся за второе место, после проведения игр все четыре показателя равны. "Перестрелка" играется совместно для всех этих троек вне зависимости от их количества.
- 1.1.zz. В случае ничьей в полуфинале, финале или матче за третье место.
- 1.36. Команда, победившая в финале чемпионата, получает титул "Чемпион Беларуси по игре "Тройка" среди школьников", 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 его начала (при этом пропускаемая тема определяется капитаном или тренером команды). Остальные игроки могут включиться в игру не раньше следующего раунда.

Бой состоит из трех раундов, в каждом из которых разыгрывается 4 темы. Каждый игрок команды имеет право сыграть не более одной темы в каждом раунде.

"Открытый" раунд. Перед началом раунда оглашаются названия тем, команда имеет полуминуты до начала игры для определения порядка выхода игроков.

"Полузакрытый" раунд. Название каждой темы оглашается непосредственно перед её розыгрышем, команда имеет 10 секунд для определения игрока, представляющего её на этой теме.

"Закрытый" раунд. Названия тем заранее не оглашаются. Команда определяет последовательность выхода игроков. Ведущий зачитывает названия непосредственно перед началом каждой темы после того, как игроки занимают свои игровые места.

Все темы играют по правилам "Своей игры" (см. п. 8.1). Очки, набранные игроками одной команды во всех темах, суммируются.

#### Формула проведения "Эрудит-квартета"

Чемпионат по игре "Эрудит-квартет" состоит из двух отборочных и группового этапов и финала.

Бои первого отборочного этапа проводятся в пяти залах. Второй отборочный и групповой этапы проходят в четырёх залах. Финал проходит в главном зале.

Распределение команд по группам проводится "полуслепым" жребием.

Из первого этапа во второй проходит 16 команд, в групповой этап выходит 12 команд. По результатам группового этапа определяются 4 команды, участвующие в финале.

Все этапы кроме группового состоят из одной игры, групповой этап состоит из двух игр, общий результат которых определяется суммой набранных командой очков.

1.37. "Перестрелка" проводится в случае, когда две или более команды имеют одинаковое количество очков после окончания этапа, 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" среди школьников", а также соответствующие знаки и документы. Соответствующие знаки и документы вручаются также командам, занявшим второе и третье места.

#### **ЧЕМПИОНАТ ПО ИНДИВИДУАЛЬНОЙ "СВОЕЙ ИГРЕ"**

##### Правила игры

Бой состоит из нескольких тем. 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.

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 двойное толкование. Перед своим ответом игрок имеет право уточнить у ведущего форму вопроса (вопросное слово).

Все темы всех игр расставлены заранее и читаются ведущим по порядку. Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности, кроме тем, для которых редактор определил другой порядок прочтения либо используемых для "перестрелки".

Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить на вопрос, нажимая на кнопку. Игрок может сообщить о своем желании отвечать в любой момент после объявления темы и номинала вопроса. Остальные игроки имеют право сообщить о своем желании отвечать только после констатации ведущим неправильности ответа предыдущего игрока либо окончании времени, отведенного ему на ответ. В случае, когда игрок нажимает на кнопку до этого момента, это считается фальстартом, и право ответа на данный вопрос он получает только в случае отказа от ответа всех остальных игроков.

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.

Раунд-аукцион состоит из одного вопроса и проводится только для игроков с положительным счётом. Вначале оглашается тема вопроса, и игроки делают свои ставки на раунд. Ставка должна быть натуральным числом, не превышающим количество очков, имеющихся у игрока. Затем зачитывается вопрос и игрокам даётся 30 секунд на размышление и дачу ответа. При правильном ответе на вопрос ставка прибавляется к счёту игрока, при неправильном – отнимается от него.

В чемпионате имеют право участвовать все желающие, выполняющие условия п. 1.5 вне зависимости от участия в чемпионатах по "Тройке" и "Эрудит-квартету"

##### Формула проведения "Своей игры".

Чемпионат по "Своей игре" состоит из письменного отбора, 1/4 финала, полуфиналов и финалов. 1/4 финала проходит в четырёх залах на одинаковых вопросах. Полуфиналы проводятся в двух залах на одинаковых вопросах. Письменный отбор и финал проходят в главном зале.

Игры 1/4 финала состоят из 6 тем одинакового (одинарного) номинала. Полуфиналы состоят из 8 тем по одинарным ставкам. Финал играется на 12 темах, по 6 тем с одинарными и двойными ставками. Также в финале после отыгрыша тем проводится раунд-аукцион.

Все участники проходят письменный отбор на 12 темах. Набравшие одинаковое количество очков игроки делят более высокое место. В основную сетку турнира проходят игроки, занявшие наивысшие места среди представителей своего региона. Также в неё попадают прочие игроки, показавшие лучшие результаты (всего не более 16 человек).

Из каждого боя в следующий этап проходит по два игрока.

Первые четыре игрока являются сеяными, остальные распределяются по группам 1/4 финала "слепым" жребием.

Игроки разбиваются на 8 групп по 3 или 4 человека. Участники полуфиналов разбиваются на группы "слепым" жребием.

"Перестрелка" проводится, когда два или более игрока имеют одинаковое количество очков и только тогда, когда распределение мест между этими игроками влияет на состав групп следующего этапа.

Игрок, победивший в финале чемпионата, получает титул "Чемпион Беларуси по "Своей игре" среди школьников", а также соответствующие знаки и документы. Соответствующие знаки и документы вручаются также игрокам, занявшим второе и третье места.

### **ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ КУБОК**

Каждый из игроков, прошедших в любой игре в 8 лучших получает в зачёт кубка количество очков, вычисляемое по формуле  $n=0,0893x^2-2,0298x+11,732$ , где  $n$  – количество получаемых очков, округляемое до целых, а  $x$  – место, которое занял игрок либо его команда.

Распределение мест для вылетевших на одном этапе осуществляется по количеству очков, набранных на этом этапе, в случае равенства участники считаются разделившими более высокое место.

По итогам всех трёх чемпионатов игрок, имеющий наибольшую сумму очков, получает кубок и соответствующий диплом. При равенстве суммы дополнительными показателями (в порядке убывания значимости) являются:

место, занятое игроком в "Своей игре"

место, занятое командой игрока в "Тройке"

### **САНКЦИИ**

1.39. Нарушение требований данного регламента влечёт за собой следующие санкции:

1.1.aaa. предупреждение команде;

1.1.bbb. незачтение ответа команды на вопрос;

1.1.ccc. снятие команды или отдельного игрока с турнира;

1.1.ddd. 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.