

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" 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. 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, набранные в учебные заведения по окончании базовой школы.
- 1.5. Данный регламент должен находиться в каждом игровом зале в количестве не меньшем, чем один экземпляр.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ЧЕМПИОНАТА

- 1.6. 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.
- 1.7. Оргкомитет назначает группу редакторов, формирующих вопросный пакет, и ведущих залов, осуществляющих судейство.
- 1.8. При регистрации команды проходят процедуру жеребьёвки "Тройки" и "Эрудит-квартета", отдельную для каждой игры. Команды с помощью жребия выбирают свои группы первых этапов чемпионатов.
- 1.9. Команды состоят не более чем из семи и не менее чем из четырёх участников:
 - 1.1.f. Чемпионаты по тройке и эрудит-квартету являются отдельными турнирами, команды имеют право заявлять различные составы.
 - 1.1.g. В каждой игре состав должен быть преемственным к базовому составу сезона (правила рейтинга МАК). В качестве базового используется состав команды на первом в сезоне этапе Большого кубка Беларуси по "Что? Где? Когда?". В противном случае команда обязана сменить название.
- 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) и, 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 участники проходят отдельные процедуры жеребьёвки, в результате чего количество участников одной группы, занявших одинаковые места в предыдущем раунде, минимально.
- 1.13. В случае несоответствия количества команд предполагаемому (16-24), в формулу проведения могут быть внесены изменения.
- 1.14. Правила зачёта ответов аналогичны установленным Кодексом спортивного "Что? Где? Когда?" (ред. 2008 г.)

АПЕЛЛЯЦИИ

- 1.15. Командам разрешена подача апелляций следующих типов:

- 1.1.h. требование засчитать ответ, не совпадающий (не полностью совпадающий) с авторским, но тоже правильный (по мнению апеллирующего) – апелляция на зачёт ответа;
- 1.1.i. 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.

- 1.16. Апелляции рассматривает апелляционное жюри (АЖ), назначаемое оргкомитетом. В АЖ не имеют права входить авторы и редакторы пакета вопросов.
- 1.17. Каждый член АЖ наделён правом самостоятельно выносить вердикты.
- 1.18. Апелляции подаются 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.
- 1.19. АЖ обязано рассмотреть апелляцию и дать вердикт (принять либо отклонить, воздерживаться запрещено), сопровождаемый аргументированным комментарием, в течение пятнадцати минут после приёма апелляции.
- 1.20. 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).
- 1.21. Если вопрос "снят", то он не переигрывается.
- 1.22. Все решения АЖ являются окончательными и обжалованию не подлежат.
- 1.23. Решения АЖ распространяются только на тот зал, где была подана апелляция.

ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ВЕДУЩИХ И ИХ ПОМОЩНИКОВ

- 1.24. Ведущий имеет право самостоятельно принимать решения по зачёту ответов, исходя из правил, описанных в регламенте.
- 1.25. Ведущий имеет право самостоятельно снимать вопросы в случае ошибки в чтении.
- 1.26. Ведущий обязан перед началом турнира объяснить командам, какие слова и жесты он применяет при ведении игры (неправильный ответ, ожидание уточнения ответа).
- 1.27. Ведущий обязан поддерживать порядок на играх чемпионата и имеет право объявлять командам и их тренерам персональные предупреждения в следующих случаях:
 - 1.1.j. 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.k. за внесение беспорядка в работу ведущих (несанкционированный подход к ведущему, споры с ведущим);
 - 1.1.l. за невыполнение командой, отдельными игроками или тренером требований ведущего;
 - 1.1.m. за использование ненормативной лексики;
 - 1.1.n. за нанесение ущерба имуществу организаторов (организаторов) турнира;
 - 1.1.o. за нарушение других положений данного регламента.
- 1.28. Предупреждения вносятся в протокол. К командам (игрокам, руководителям), получившим более одного предупреждения, либо совершившим крупно нарушение, могут быть применены и другие санкции (пункт 7).
- 1.29. Помощник ведущего обязан:
 - 1.1.p. Информировать ведущего и игроков о подаче сигнала и сообщать, кто получает право отвечать
 - 1.1.q. Вести счёт в ходе игры и оглашать результат после игры, а также по требованию игроков между темами.
 - 1.1.r. Вести протокол зала.
 - 1.1.s. Выполнять обязанности ведущего в случае его временного отсутствия.

ЧЕМПИОНАТ ПО ИГРЕ "ТРОЙКА"

- 1.30. Правила игры. Автором игры "Тройка" является Леонид Климович, г. Гомель.
 - 1.1.t. 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.u. В ходе игры любые знаки, сигналы или обсуждения в тройке запрещены. Данный пункт распространяется на все время розыгрыша каждого вопроса (см. п. 5.1.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.u.1. Нарушение совершено до подачи сигнала одной из команд. Считается, что команда просигнализовала о готовности и дала три неправильных ответа (см. п. 5.1.f.).
 - 1.1.u.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. 5.1.f.) ответы принимаются только от игроков, не нарушивших правила, о чём ведущий сообщает до начала опроса.
 - 1.1.u.3. Нарушение совершено во время приёма ответов от команды. Засчитываются ответы данные до и во время нарушения.
 - 1.1.v. 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.w. 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.w.1. "Принимающий" (располагается по правую руку от "коренника");
 - 1.1.w.2. "Разыгрывающий" (располагается по левую руку от "коренника");
 - 1.1.w.3. "Коренник".
 - 1.1.x. Коренник может подать сигнал о желании отвечать в любой момент зачтения вопроса. В случае если вопрос не был дочитан до конца, его зачтение прекращается и ведущий принимает ответы от тройки.
 - 1.1.y. 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. При одновременной игре трёх команд в полуфинале либо перестрелке розыгрыш вопроса проводится аналогичным образом. В этом случае при даче трёх неверных ответов командой, первой просигнализовавшей о готовности, розыгрыш вопроса продолжается по описанным правилам для двух остальных команд. Другие команды имеют право сообщать о готовности лишь после констатации ведущим отсутствия правильных ответов у отвечавшей тройки.
 - 1.1.z. В случае если по окончании зачтения 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.aa. 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. 5.1.b.3.).
 - 1.1.bb. За каждый правильный ответ на вопрос тройка получает количество очков, равное стоимости вопроса.
 - 1.1.cc. 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.dd. 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.
- 1.31. Формула проведения "Тройки"
- 1.1.ee. Чемпионат по игре "Тройка" состоит из письменного отбора, двух групповых этапов, полуфиналов и финалов за первое и третье места.
 - 1.1.ff. 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.gg. Первый групповой этап проходит в шести залах, второй групповой этап проходит в трёх, а полуфиналы – в двух залах. Финал и матч за третье место проходят в главном зале. Все бои групповых этапов состоят из пяти тем одинакового (единичного) номинала. Письменный отбор, 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.hh. На первом групповом этапе тройки разбиваются на 6 групп по 5 троек и играют внутри групп 1 тур по круговой системе. Сеяными являются тройки, прошедшие по письменному отбору, остальные распределяются случайным образом. Во второй групповой этап выходят три лучшие тройки группы. Группы второго этапа состоят из шести команд и формируются из всех команд, вышедших из двух разных групп первого этапа: 1й и 6й, 2й и 5й, 3й и 4й. На втором этапе также проводится один тур по круговой системе, причём для команд, вышедших из одной группы, в таблицу переносятся результаты их

боев между собой на первом этапе. В полуфинал выходят две лучшие команды, распределяемые "полуслепым" жребием. Полуфиналы проводятся одновременно для трёх команд, победители играют финал за первое место, вторые места – за третье.

1.1.hh.1. Начисление очков за бои в групповых этапах: победа – 2, ничья – 1, поражение – 0

1.1.hh.2. Показатели, определяющие места в группе (в порядке убывания значимости): количество очков, разница "забитых-пропущенных", личная встреча, количество набранных очков.

1.32. 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.

1.33. Недопустимы следующие типы замен (за исключением форс-мажорных обстоятельств):

1.1.ii. Между командами-участницами турнира.

1.1.jj. Между тройками одной команды, при попадании обеих троек в основную турнирную сетку.

1.1.kk. Между играющей тройкой и запасными во время боя.

1.1.ll. Смена игровых позиций внутри играющей тройки во время отыгрыша темы (см. п. 5.1.j.).

1.34. "Перестрелка" играется совместно для всех троек вне зависимости от их количества и проводится в случаях равенства всех показателей:

1.1.mm. На первом групповом этапе у двух и более троек одной группы, борющихся за третье место.

1.1.nn. На втором групповом этапе у двух и более троек одной группы, борющихся за второе место. При оспаривании двумя командами первого места бросается жребий.

1.1.oo. В случае ничьей в полуфинале, финале или матче за третье место.

1.35. 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 в каждом бою 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 спортивной версии "Своей игры". Очки, набранные игроками одной команды во всех темах, суммируются.

В каждой теме разыгрываются 5 вопросов, объединенных общей игровой тематикой. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (от 10 до 50 очков).

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).

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 окончания времени, отведённого 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.

Формула проведения "Эрудит-квартета"

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

Квалификационный и групповой этапы проводятся в шести залах. Финал проходит в главном зале.

Распределение команд по группам перед каждым боем проводится "полуслепым" жребием.

Из квалификационного этапа в групповой проходит 18 команд. По результатам группового этапа определяются 4 команды, участвующие в финале.

Квалификационный этап состоит из двух игр, общий результат которых определяется суммой набранных командой очков, причём в групповой этап команды начинают с количества очков, набранных в квалификационном этапе.

Групповой этап состоит из одной игры, в которой участвуют по три команды.

1.36. "Перестрелка" проводится в случае, когда две или более команды имеют одинаковое количество очков в финале либо после окончания этапа в случае оспаривания права попадания в следующий.

1.37. 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.

САНКЦИИ

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

1.1.pp. предупреждение команде;

1.1.qq. незачтение ответа команды на вопрос;

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

1.1.ss. аннулирование результатов одного или нескольких боёв;

1.39. Вопрос о снятии игрока или команды с турнира, а также об аннулировании результатов игр принимается совместно АЖ и оргкомитетом.