

## Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?»

Комиссия МАК «Что? Где? Когда?» по унификации правил  
Комиссия МАК «Что? Где? Когда?» по этике <sup>1</sup>

2003 г.

<sup>1</sup> Данный текст является *неофициальным* переводом кодекса в открытый формат. Официальный текст кодекса в формате Microsoft Word находится по адресу <http://www.chgk.msk.ru/ChGK-LAWS.zip>

# Оглавление

<b>1 Игра</b>	<b>4</b>
1.1 Участники игры	4
1.1.1 Команды	4
1.1.2 Ведущий	4
1.1.3 Секунданты	5
1.1.4 Игровое жюри	5
1.1.5 Апелляционное Жюри	5
1.1.6 Совмещения	6
1.1.7 Прочее	6
1.2 Материалы и оборудование для игры	6
1.2.1 Вопросы	6
1.2.2 Игровые материалы и оборудование	7
1.3 Формат игры	8
1.3.1 Разделение на туры	8
1.3.2 Игровой тур	8
1.3.3 Перерыв между турами	9
1.3.4 Подведение итогов	10
1.3.5 Ограничение доступа	10
1.4 Игровые действия	11
1.4.1 Вопросный раунд	11
1.4.2 Зачет ответов	15
<b>2 Апелляции и судьи</b>	<b>17</b>
2.1 ИЖ, его обязанности и права	17
2.1.1 Создание ИЖ, члены ИЖ	17
2.1.2 Состав ИЖ	17
2.1.3 Права и обязанности ИЖ	17
2.2 Апелляция, правила подачи апелляций	18
2.2.1 Типы апелляций	18
2.2.2 Подача апелляций	19
2.2.3 Залог	19
2.2.4 Сроки	19
2.3 АЖ, его обязанности и права	19
2.3.1 Создание АЖ, члены АЖ	19

2.3.2	Состав АЖ	20
2.3.3	Права АЖ	20
2.3.4	Порядок рассмотрения апелляций	20
2.3.5	Разбор апелляции на дуаль	20
2.3.6	Разбор апелляции на снятие	21
2.3.7	Принятие решений в АЖ	21
2.3.8	Результаты работы АЖ	22
<b>А</b>	<b>Организация соревнования по ЧГК</b>	<b>23</b>
А.1	Рекомендации по проведению соревнований высокого уровня	23
А.2	Справочная литература	24
<b>Б</b>	<b>Регламент соревнования и рекомендации по его составлению</b>	<b>25</b>
<b>В</b>	<b>Системы распределения мест в соревнованиях</b>	<b>26</b>
В.1	Общие положения	26
В.2	Рекомендации по выбору СПИРТ для конкретных турнирных схем	28
В.2.1	Разовые турниры	28
В.2.2	Регулярные турниры	28
В.2.3	Рейтинг вопросов	29
В.2.4	Сумма мест в турах	29
В.2.5	Система микроматчей	30
<b>Г</b>	<b>Подготовка вопросного материала</b>	<b>31</b>
<b>Д</b>	<b>Пример правил работы АЖ</b>	<b>33</b>
<b>Е</b>	<b>Этика игры.</b>	<b>34</b>

## **Преамбула**

Данный Кодекс представляет собой основные правила спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?» (далее ЧГК). Данный Кодекс не предусматривают все ситуации, возникающие в ходе игры, и не регламентирует все детали организации игры. В тех случаях, которые не полностью регулируются соответствующим параграфом Кодекса, решения должны приниматься на основе аналогичных ситуаций, рассматриваемых в Кодексе. Кодекс исходит из того, что лица, выполняющие различные судейские функции, обладают необходимой компетенцией, достаточным здравым смыслом и абсолютно объективны. При проведении соревнования по ЧГК данный Кодекс должен использоваться совместно с регламентом соревнования. Регламент соревнования не должен противоречить данному Кодексу. Регламент соревнования должен содержать всю информацию, которая в тексте данного Кодекса упоминается как содержащаяся в регламенте.

## **Используемые сокращения:**

**ОС** — Оргкомитет соревнования.

**ИЖ** — Игровое Жюри.

**АЖ** — Апелляционное Жюри.

**РК** — Редакционная Коллегия.

**ТК** — Техническая Комиссия.

## **Характеристика игры ЧГК**

ЧГК — командная игра, в которой команды соревнуются в умении найти правильный ответ на поставленный перед ними вопрос за ограниченное время. Выигрывает команда, которая нашла правильные ответы на большее число вопросов, чем ее соперники.

# Часть 1

## Игра

### Глава 1.1 Участники игры

#### 1.1.1 Команды

Игроки объединены в команды. В каждый момент за игровым столом может находиться не более 6 игроков. Никто не может в ходе тура играть за две команды — ни одновременно, ни в разное время.

В составе команды могут играть только заявленные за нее игроки (см. Приложение А). Замены игроков могут производиться только в перерыве после тура.

В каждой команде особые функции выполняет капитан. В заявке команды должно быть явно указано, кто является ее капитаном.

По согласованию с ОС или ее представителем функции капитана могут быть временно переданы другому игроку той же команды. Этот игрок не считается капитаном команды, но выполняет функции, отведенные капитану.

#### 1.1.2 Ведущий

Ведущий читает вопросы и ответы и оглашает результаты. Подробнее функции ведущего описаны в главах 1.3 и 1.4.

Ведущий обязан:

- обладать хорошей дикцией и в совершенстве владеть разговорным языком, на котором ведется игра;
- предварительно ознакомиться с игровым материалом;
- четко и разборчиво зачитывать вопросы;
- в случае отсутствия автоматических звуковых сигналов вести отсчет времени.

### **1.1.3 Секунданты**

Секунданты собирают карточки с ответами. Подробнее эта функция секундантов описана в параграфе «Вопросный раунд». Кроме того, секунданты по возможности следят за тем, чтобы команды и игроки соблюдали правила игры. В частности, секунданты следят за тем, чтобы численность команды не превышала 6 человек и чтобы команда соблюдала правила обсуждения вопроса (см. параграф 1.4.1).

Если, с точки зрения секунданта, команда или игрок нарушили правила игры, секундант привлекает внимание ИЖ с помощью установленного регламентом сигнала (например, свистка или поднятия руки). Если нарушение правил произошло во время минуты обсуждения, а используемый сигнал может помешать командам обсуждать вопрос, секундант привлекает внимание ИЖ только после окончания минуты обсуждения. ИЖ обязано выяснить суть происшедшего, зафиксировать все необходимые данные (например, номера команды и вопроса), после чего тур продолжается. ИЖ принимает решение о наказании нарушителей в перерыве после тура.

Секунданты также могут сообщить ИЖ о том, что команда сдала ответ с опозданием. Подробнее это описано в параграфе 1.4.1.

На каждого секунданта должно приходиться не более 10 команд. Рекомендуется, чтобы перед началом турнира каждая команда закреплялась за определенным секундантом.

### **1.1.4 Игровое жюри**

В задачу ИЖ входит зачет ответов команд и контроль за соблюдением правил игры. ИЖ также принимает решение во время тура во всех случаях, не предусмотренных данным кодексом и регламентом соревнования. Подробнее функции ИЖ описаны в главах 1.3 и 1.4.

Кроме того, для помощи ИЖ может быть создана Техническая Комиссия (ТК).

В задачу ТК, если она создана, входят ведение таблицы результатов и хранение карточек с ответами команд. Общение игроков с ТК на всем протяжении тура запрещено.

### **1.1.5 Апелляционное Жюри**

Апелляционное Жюри формируется в том случае, если регламент турнира предусматривает подачу апелляций. Задачей АЖ является принятие решений по апелляциям команд. Оно может работать как очно, так и с помощью различных средств связи. Порядок работы АЖ должен быть в явном виде указан в регламенте турнира. Подробнее функции АЖ описаны в главе 2.2.

### 1.1.6 Совмещения

За исключением турниров, в которых туры готовят команды-участницы, игроки, участвующие в турнире, не должны входить в состав РК, ИЖ и ТК. Включение игроков, участвующих в турнире, в АЖ настоятельно не рекомендуется вне зависимости от правил проведения турнира.

Не рекомендуется совмещение работы в РК, ИЖ или ТК с работой в АЖ. Рекомендуется включать в состав ИЖ как минимум одного из членов РК.

### 1.1.7 Прочее

На туре обязан присутствовать хотя бы один представитель ОС. Члены ОС могут быть любыми участниками тура (и в этом случае на них распространяются указанные в данном Кодексе права, обязанности и ограничения). Присутствующие на туре члены ОС представляют ОС во время тура, то есть принимают все решения и выполняют все обязанности, которые поручены ОС.

Разрешается присутствие на игре зрителей, если иное не предусмотрено регламентом или решением ОС.

## Глава 1.2 Материалы и оборудование для игры

При проведении тура используются следующие материалы и оборудование:

- вопросы;
- игровое помещение;
- стулья;
- карточки для ответов;
- справочные материалы.

Некоторые другие материалы и оборудование, которые рекомендуется использовать при проведении соревнований высокого уровня, перечислены в Приложении А.

### 1.2.1 Вопросы

#### 1.2.1.1 Определения

Вопрос ЧГК — это задание, сформулированное на естественном языке (например, на русском), возможно, с привлечением нетекстовых элементов (изображений, звуко- и видеозаписей и т. д.). Подробнее о структуре вопроса и правилах его оформления см. Приложение Г.

Характерными признаками вопроса ЧГК, отличающими его от других видов заданий, являются:

- Краткость задания. Как правило, вопрос ЧГК может быть задан в течение одной минуты. Для вопросов, использующих нетекстовые элементы, время задания может достигать нескольких минут.
- Краткость ответа. Для записи ответа на вопрос ЧГК, как правило, должно быть достаточно нескольких слов или символов.
- Элемент размышления. Ответ на вопрос ЧГК находится путем размышления над вопросом, возможно, с использованием необходимых знаний и общечеловеческих представлений (например, о прекрасном или смешном).
- Общедоступность. Для восприятия вопроса ЧГК и для ответа на него, как правило, не должны требоваться узкоспециальные знания.

Ответ — изложение в устной или письменной форме требуемой в вопросе информации. Ответ на вопрос ЧГК должен соответствовать вопросу по сути и по форме.

#### **1.2.1.2 Доступ к вопросам**

ОС предоставляет вопросы ведущему до начала тура. Ведущий должен иметь достаточно времени, чтобы ознакомиться с вопросами до начала тура, и обязан это сделать. Ведущий может читать вопросы с листа или с экрана компьютера. Игрокам запрещено знакомиться с вопросами тура до того, как эти вопросы отыграны. Капитаны команд имеют право ознакомиться с полным текстом вопросов тура в перерыве после тура. После окончания соревнования ОС имеет право ограничить на определенное время доступ к использованным в нем вопросам. Ограничения доступа не могут распространяться на участников данного соревнования.

### **1.2.2 Игровые материалы и оборудование**

Всем участвующим в турнире командам должны быть обеспечены нормальные условия для игры, в частности, достаточный уровень освещенности, комфортная температура воздуха и отсутствие посторонних шумов во время обсуждения вопросов.

Каждая команда должна быть обеспечена шестью стульями (креслами и т. п.), стоящими так, чтобы игроки команды могли совместно обсуждать вопросы.

Каждой команде должны быть выданы карточки для ответов по числу вопросов в туре. На карточке должны быть ясно обозначены место для номера команды и место для номера вопроса. Если эти места не заполнены, команда обязана их правильно заполнить. На карточке также должно быть пространство для записи ответа шириной не менее пяти и высотой не менее трех сантиметров.

Всем командам должна быть обеспечена возможность нормально слышать вопросы. Если в игровом зале есть команды, которые сидят далее чем в



10 метрах от ведущего, при задании вопросов рекомендуется пользоваться микрофоном, присоединенным к акустической системе.

Рекомендуется, чтобы в распоряжении ИЖ в ходе тура были, как минимум, справочные материалы, перечисленные в Приложении А. Все эти материалы должны быть доступны для капитанов команд в перерыве после тура.

## **Глава 1.3 Формат игры**

### **1.3.1 Разделение на туры**

Перед началом соревнования ОС обязан опубликовать регламент (подробнее см. Приложение Б), в котором необходимо указать, каким образом в соревновании осуществляется разделение на туры.

Тур состоит из двух частей — игрового тура и перерыва после тура.

Игровой тур состоит из следующих частей:

- начало тура;
- вопросный раунд (повторяется столько раз, сколько в туре вопросов);
- окончание тура.

В перерыве после тура происходит подведение и оглашение предварительных итогов тура, исправление технических ошибок и некоторые другие события.

### **1.3.2 Игровой тур**

#### **1.3.2.1 Начало тура**

Перед началом тура ведущий выполняет следующие действия:

- проверяет микрофон и акустическую систему;
- представляется сам и представляет всех членов ИЖ, а также присутствующих членов ОС (если тур первый или произошли изменения);
- знакомит игроков с системой отсчета времени, воспроизводит все используемые сигналы отсчета времени (если тур первый или произошли изменения);
- напоминает название соревнования, номер или название тура, количество вопросов в туре;
- если команды пишут номера команд на карточках вручную, сообщает номера команд (если тур первый) и дает командам время для заполнения этого поля на карточках для данного тура;

- если команды пишут номера вопросов на карточках вручную, поясняет особенности нумерации вопросов (сквозная нумерация, нумерация с первого вопроса и т. п.) и дает командам время для заполнения этого поля на карточках для данного тура;
- сообщает об изменениях в предварительных результатах предыдущего тура по сравнению с теми результатами, которые были оглашены ранее (если тур не первый);
- может указать распределение команд по секундантам (если тур первый или произошли изменения);
- сообщает решения, принятые ИЖ по поводу нарушений правил, имевших место в предыдущем туре (если тур не первый);
- проверяет готовность команд к игре. Команда может заявить о неготовности, если ей не предоставлены материалы или оборудование, предусмотренные данным Кодексом или не обеспечена возможность хорошо слышать ведущего. В этом случае присутствующие члены ОС должны обеспечить необходимые материалы и оборудование или обеспечить нормальную слышимость до того, как будет задан первый вопрос тура.

#### **1.3.2.2 Вопросный раунд**

Вопросный раунд проводится последовательно для всех вопросов тура. Он описан в параграфе [1.4.1](#).

#### **1.3.2.3 Окончание тура**

После последнего вопросного раунда ведущий объявляет перерыв, указывая продолжительность перерыва и время начала следующего тура (если тур не последний).

### **1.3.3 Перерыв между турами**

В перерыве после тура ИЖ рассматривает случаи нарушения правил, зафиксированные секундантами или самим ИЖ в ходе игрового тура или в перерыве после тура. ИЖ имеет право вынести предупреждение команде, которая нарушила (или игрок которой нарушил) правила игры, принять решение о незачете любого ответа этой команды, а также принять решение о дисквалификации такой команды на данном турнире.

Опоздание при сдаче ответа не является нарушением правил и может приводить только к незачету того ответа, который был сдан с опозданием. Если команда не сдает карточку, это является нарушением правил. Подробнее о процедуре сдачи ответа смотри параграф [1.4.1](#).

### **1.3.4 Подведение итогов**

Предварительные итоги тура подводятся ИЖ в перерыве после тура и оглашаются ведущим. До оглашения предварительных итогов тура обращение игроков в ИЖ запрещено.

После оглашения предварительных итогов тура капитан команды имеет право обратиться в ИЖ за информацией о том, какие ответы его команды были засчитаны. ИЖ обязано сообщить ему такую информацию. При этом ИЖ запрещается нарушать требования об ограничении доступа, сформулированные в параграфе «Ограничение доступа».

Если, по мнению капитана команды, имеет место техническая ошибка, он может сообщить об этом ИЖ, после чего ИЖ должно либо устранить ошибку, либо сообщить, что технической ошибки нет. Это решение ИЖ принимает в полном составе.

Капитан также имеет право ознакомиться с текстом вопросов.

Обращения других игроков в ИЖ запрещены.

Время на исправление технических ошибок, порядок подведения результатов тура по прошествии этого времени и ответственный за хранение результатов тура определяются регламентом соревнования.

### **1.3.5 Ограничение доступа**

Всем игрокам и в любой момент времени запрещается без особого разрешения ИЖ:

- знакомиться с содержимым карточек с ответами других команд;
- дотрагиваться до карточки с ответом своей команды после того, как эта карточка передана секунданту. В частности, капитан команды не может дотрагиваться до карточек с ответами своей команды при общении с ИЖ;
- дотрагиваться до оригинала таблицы результатов, если таблица ведется вручную;
- работать на компьютере, который используется для подсчета результатов.
- Членам ИЖ и ТК запрещается сообщать игрокам ответы других команд. Регламентом турнира может быть предусмотрено выставление анонимизированных карточек с ответами и/или собрания сочинений на всеобщее обозрение.

## **Глава 1.4 Игровые действия**

### **1.4.1 Вопросный раунд**

Данный параграф описывает один вопросный раунд в туре соревнования по игре «Что? Где? Когда?». В ходе вопросного раунда разыгрывается один вопрос или один блиц-вопрос.

#### **1.4.1.1 Последовательность событий в вопросном раунде**

Вопросный раунд состоит из следующих частей:

- начало вопросного раунда;
- чтение вопроса;
- минута обсуждения;
- сбор ответов;
- объявление ответа;
- зачет ответов.

Вопросный раунд для блиц-вопроса проводится немного иначе (см. пункт [1.4.1.8](#)).

#### **1.4.1.2 Начало вопросного раунда**

Сигналом о начале вопросного раунда является объявление ведущим номера следующего вопроса или фраза «Внимание, вопрос!».

#### **1.4.1.3 Чтение вопроса**

Чтение вопроса производится ведущим с листа или с экрана компьютера. Если вопрос содержит нетекстовые элементы, ведущий воспроизводит их сам или руководит их воспроизведением, следуя указаниям в тексте вопроса. При воспроизведении нетекстовых элементов все игроки должны иметь возможность ознакомиться с ними, не покидая своих мест.

При чтении вопроса ведущий не должен специальным образом выделять кавычки и другие знаки препинания, а также капитализацию отдельных букв, если иное явно не оговорено составителем пакета.

Во время чтения вопроса и воспроизведения нетекстовых элементов команды должны вести себя максимально тихо.

До сигнала начала минуты обсуждения ведущий может повторить текст вопроса или инициировать повторное воспроизведение нетекстовых элементов вопроса, если считает это необходимым. После начала минуты обсуждения такое повторение — как полное, так и частичное — запрещено.

#### **1.4.1.4 Минута обсуждения**

Если иное не предусмотрено регламентом, сигналом начала минуты обсуждения является команда ведущего «Время».

Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места, возвращаться на свои места, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре. В частности, запрещается общение с ведущим и секундантами.

Через 50 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «осталось 10 секунд».

Через 60 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «обсуждение закончено». На этом минута обсуждения заканчивается.

#### **1.4.1.5 Сбор ответов**

Рекомендуется следующая процедура сбора ответов. Не более чем через 10 секунд после сигнала, означающего окончание обсуждения, дается сигнал «прошу собрать ответы». Наличие или отсутствие дополнительных 10 секунд, отводимых командам на запись ответа, должно быть в явном виде указано в регламенте турнира.

До сигнала «прошу собрать ответы» капитан команды должен поднять вверх руку с карточкой для ответа. По сигналу «прошу собрать ответы» секундант начинает собирать карточки у тех команд, которые за ним закреплены, и передает их в ИЖ.

При сборе карточек секундант двигается таким образом, чтобы видеть те закрепленные за ним команды, у которых он еще не собрал карточки. Секундант не имеет права возвращаться к команде, уже имевшей возможность сдать ему ответ.

Команда обязана сдать секунданту карточку с ответом, когда секундант проходит мимо нее при сборе ответов. Если команда этого не делает, секундант сообщает ИЖ о нарушении правил.

Если капитан команды не поднял руку с карточкой до сигнала «прошу собрать ответы», опустил ее после сигнала «прошу собрать ответы», если карточка была заменена или в ответ были внесены какие-либо изменения после сигнала «прошу собрать ответы», ответ считается сданным с опозданием. Секундант информирует команду и сообщает ИЖ, что ответ был сдан с опозданием. ИЖ имеет право пометить этот ответ как сданный с опозданием и не засчитать его.

Ведущий и ИЖ также имеют право без участия секунданта принять решение о том, что ответ был сдан с опозданием. В этом случае ИЖ также имеет право пометить ответ как сданный с опозданием и не засчитать его.

В перерыве после тура ИЖ может по просьбе капитана команды обсудить решение секунданта и признать его верным или неверным. Решение ИЖ

является окончательным.

#### **1.4.1.6 Объявление правильного ответа**

После того, как сбор ответов закончен, ведущий читает правильный ответ. Если правильный ответ содержит нетекстовые элементы, ведущий воспроизводит их сам или руководит их воспроизведением, следуя указаниям в тексте ответа.

Правильный ответ, объявленный ведущим, не накладывает никаких обязательств на ИЖ при зачете ответов. ИЖ имеет право засчитывать ответы, отличающиеся от объявленного ведущим, и не засчитывать ответ, объявленный ведущим (например, в случае ошибки ведущего).

#### **1.4.1.7 Зачет ответов**

Получив карточки с ответами на вопрос, ИЖ делит их на две группы: засчитанные ответы и незасчитанные ответы. Зачет остальных ответов ИЖ производит в соответствии с параграфом 1.4.2. При зачете ответов ИЖ может пользоваться справочными материалами.

ИЖ передает обе группы карточек в ТК для фиксации результатов или фиксирует результаты само.

Зачет ответов может производиться во время другого вопросного раунда, а также в перерыве между турами.

#### **1.4.1.8 Блиц-вопрос**

Блиц-вопрос состоит из преамбулы и двух или более мини-вопросов, на каждый из которых командам дается определенное время. Суммарное время на все мини-вопросы составляет одну минуту. Преамбула должна включать информацию о том, что данный вопрос является блиц-вопросом, о числе мини-вопросов и о времени, которое дается на каждый мини-вопрос.

Существует два варианта проведения вопросного раунда для блиц-вопроса. Согласно первому варианту, вопросный раунд для блиц-вопроса, состоящего из  $N$  мини-вопросов, состоит из следующих частей:

- начало вопросного раунда;
- чтение преамбулы;
- чтение мини-вопроса 1;
- обсуждение мини-вопроса 1;
- чтение мини-вопроса 2;
- обсуждение мини-вопроса 2;
- ...

- чтение мини-вопроса  $N$ ;
- обсуждение мини-вопроса  $N$ ;
- сбор ответов;
- зачет ответов.

Ответы на все мини-вопросы блиц-вопроса пишутся на одной карточке в том порядке, в каком задаются мини-вопросы.

Согласно второму варианту, вопросный раунд для блиц-вопроса, включающего  $N$  мини-вопросов, состоит из следующих частей:

- начало вопросного раунда;
- чтение преамбулы;
- чтение мини-вопроса 1;
- обсуждение мини-вопроса 1;
- сбор ответов на мини-вопрос 1;
- чтение мини-вопроса 2;
- обсуждение мини-вопроса 2;
- сбор ответов на мини-вопрос 2;
- ...
- чтение мини-вопроса  $N$ ;
- обсуждение мини-вопроса  $N$ ;
- сбор ответов мини-вопрос  $N$ ;
- зачет ответов.

Ответ на каждый мини-вопрос блиц-вопроса пишется на отдельной карточке.

Начало вопросного раунда, сбор ответов и зачет ответов происходят по тем же правилам, которые установлены для обычного вопроса.

Чтение мини-вопросов происходит по тем же правилам, что и чтение обычного вопроса, но начинается с информации о номере мини-вопроса.

Обсуждение мини-вопросов происходит по тем же правилам, что и обсуждение обычного вопроса, но продолжается столько времени, сколько отведено на данный мини-вопрос в данном блиц-вопросе. Как и в случае обычного вопроса, сигналом начала обсуждения каждого мини-вопроса является команда ведущего «Время» или специальный звуковой сигнал. Сигнал «осталось 10 секунд» для блиц-вопроса не используется. Когда истекает время на обсуждение мини-вопроса, дается сигнал «обсуждение закончено».

Ответы на все мини-вопросы блиц-вопроса пишутся на одной карточке в том порядке, в каком задаются мини-вопросы.

## **1.4.2 Зачет ответов**

### **1.4.2.1 Правильный ответ**

Ответ команды считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:

- совпадает с авторским ответом;
- удовлетворяет критерию зачета, установленному составителем пакета;
- 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;
- является более точным, чем авторский ответ;
- 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;
- менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа;
- 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 ИЖ, опираясь на указания составителя пакета, если таковые имеются, и собственный здравый смысл.

Ответ на блиц-вопрос признается правильным в том и только в том случае, когда если правильными признаются ответы на все входящие в него мини-вопросы.

### **1.4.2.2 Рекомендация по признанию ответов правильными**

ИЖ принимает решения о признании ответов правильными, руководствуясь принципами, изложенными в пункте 1.4.2.1. Помимо случаев, описанных в пункте 1.4.2.1, рекомендуется признавать ответ правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:

- является менее точным, чем авторский, но требуемая точность составителем пакета не указана, а отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации несущественно меняет смысл ответа;
- содержит грамматические ошибки, не дающие оснований для различных толкований ответа, причем вопрос или критерий зачета не требуют в явном виде грамматически точного ответа, а после исправления грамматических ошибок в соответствии с однозначным толкованием ответ будет удовлетворять пункту 1.4.2.1.



### **1.4.2.3 Неправильный ответ**

Ответ команды считается неверным, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса;
- ответ команды содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;
- ответ команды содержит такую дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;
- ответ команды включает дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые ошибки или противоречащую указанным в вопросе фактам;
- ответ команды отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;
- ответ команды является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана в вопросе;
- ответ команды не соответствует форме вопроса (речь не идет о грамматической форме, см. пункт [1.4.2.2](#)).

### **1.4.2.4 Критерии зачета**

Составителю пакета рекомендуется явно устанавливать критерии зачета и, по возможности, указывать требуемую точность ответа в тексте вопросов.

### **1.4.2.5 Использование в ответе скобок и других разделительных знаков**

Текст, написанный в скобках (круглых, квадратных, фигурных, косых или угловых) или отделенный знаком «%», считается комментарием, непосредственно к ответу не относящимся, и не может являться основанием для зачёта или незачёта ответов. Исключением из этого правила является случай, когда скобки или знак «%» являются существенной составной частью авторского ответа.

## Часть 2

# Апелляции и судьи

### Глава 2.1 ИЖ, его обязанности и права

#### 2.1.1 Создание ИЖ, члены ИЖ

ИЖ формируется для зачета ответов команд и контроля соблюдения правил игры.

В регламенте должно быть в явном виде зафиксировано решение о возможности участия в ИЖ членов ОС, ведущего, лиц, включенных в АЖ или ТК.

#### 2.1.2 Состав ИЖ

В состав ИЖ должно входить не менее 2 человек. В очных турнирах рекомендуется увязывать количество членов ИЖ с количеством участвующих команд (не менее 1 члена ИЖ на каждые 30 команд, участвующих в турнире).

Состав ИЖ должен быть определен ОС до начала соревнования и сообщен командам в начале соревнования.

#### 2.1.3 Права и обязанности ИЖ

ИЖ обязано при определении правильности ответов руководствоваться принципами, сформулированными в параграфе 1.4.2 настоящего Кодекса. В случаях, не подпадающих под действие указанного параграфа, ИЖ имеет право оценивать правильность ответов по собственному усмотрению.

Осуществляя контроль за соблюдением правил игры, ИЖ обязано при этом руководствоваться положениями настоящего Кодекса и соответствующими пунктами регламента.

## Глава 2.2 Апелляция, правила подачи апелляций

### 2.2.1 Типы апелляций

Командам может быть разрешена подача апелляций одного или обоих следующих типов:

- требование команды засчитать ответ, не совпадающий (не полностью совпадающий) с авторским, но тоже правильный (по мнению апеллярующей команды) — апелляция на зачет ответа;
- требование команды снять вопрос, который она считает некорректным в связи с фактической ошибкой в тексте самого вопроса или авторского ответа, — апелляция на некорректность.

Установленные редактором критерии зачета или ответы, засчитанные ИЖ помимо авторского, приравниваются к комментарию и не могут быть основанием для подачи апелляции на снятие вопроса.

Если игра проводится более чем в одном помещении (например, синхронный турнир), то применяется специальная разновидность апелляций на некорректность — апелляции на ошибки ведущего. Основанием для рассмотрения АЖ апелляций этого типа может быть только подтверждение факта ошибки ведущим или другим уполномоченным ОС лицом (например, членом ИЖ), присутствовавшим на данной площадке. Заявления и апелляции команд, указывающие на ошибку ведущего, без подобного подтверждения не рассматриваются. Снятие вопроса из-за ошибки ведущего возможно в том и только в том случае, если АЖ признает, что ведущий существенно исказил смысл любого из слов или нетекстовых элементов вопроса, и число команд, которым вопрос был зачитан с ошибкой, составляет не менее 2% от общего числа команд, участвовавших в турнире. Если на одной из площадок число вопросов, при чтении которых ведущим допущены признанные АЖ ошибки, составляет более 10% от общего количества вопросов в турнире, из зачета турнира исключаются результаты всех команд, игравших на этой площадке, и при исчислении процента команд, которым вопрос был зачитан с ошибкой, эти команды не учитываются.

Если игра проводится в одном помещении, в случае ошибки ведущего может подаваться как апелляция на зачет ответа, так и апелляция на некорректность. Ошибка ведущего фиксируется только в том случае, если факт ошибки подтвержден самим ведущим, другим уполномоченным ОС лицом (например, членом ИЖ), присутствовавшим на при задании вопроса, или аудиозаписью. Заявления и апелляции команд, указывающие на ошибку ведущего, без подобного подтверждения не рассматриваются. После фиксации ошибки АЖ при рассмотрении апелляций должно анализировать содержание вопроса, который был в действительности задан, а не его исходного варианта.

Разрешение подавать апелляции каждого типа должно быть в явном виде зафиксировано в регламенте. В противном случае апелляции не рассматриваются.

Апелляции других типов запрещены.

### **2.2.2 Подача апелляций**

Апелляции по отдельным вопросам отыгрываемого пакета могут быть поданы только командой, участвующей в данном соревновании на общих основаниях.

По каждому апеллируемому вопросу командой подается отдельная апелляция.

Совместные апелляции нескольких команд по одному и тому же вопросу не принимаются.

По одному вопросу команда может подать только одну апелляцию, тип которой должен быть явно указан.

Все апелляции подаются только в письменном виде и анонимно для АЖ.

### **2.2.3 Залог**

Регламент может установить залог за апелляции, выраженный в деньгах или условных апелляционных единицах (тугриках), который не возвращается при отклонении апелляции.

Во втором случае каждой команде перед началом турнира приписывается определенное количество условных апелляционных единиц. Команда не имеет права подать апелляцию, если у нее на момент подачи недостаточно условных апелляционных единиц для внесения залога за эту апелляцию.

Может устанавливаться различная величина залога для разных типов апелляций.

Удовлетворение апелляции любого типа приводит к возвращению команде залога в полном объеме, если иное не установлено регламентом. Другие виды залога (например, очковый залог) запрещены.

Удовлетворение апелляции любого типа приводит к возвращению команде залога в полном объеме, если иное не установлено регламентом.

Другие виды залога (например, очковый залог) запрещены.

### **2.2.4 Сроки**

В регламенте должен быть зафиксирован срок, отводимый командам на подачу апелляций, и срок, отводимый на рассмотрение апелляций. На подачу апелляций должно даваться не менее 15 минут.

## **Глава 2.3 АЖ, его обязанности и права**

### **2.3.1 Создание АЖ, члены АЖ**

В случае если в соревновании разрешено подавать апелляции, для рассмотрения апелляций формируется АЖ или же функции АЖ могут быть возложены на ИЖ. Во втором случае все перечисленные ниже права и обязанности АЖ возлагаются на ИЖ.

Участие в АЖ игроков, участвующих в соревновании, настоятельно не рекомендуется.

В регламенте должен быть в явном виде определен порядок формирования АЖ и зафиксировано решение о возможности участия в АЖ членов ОС, лиц, включенных в ИЖ, ТК, ведущего, авторов и редакторов используемых в турнире вопросов.

### **2.3.2 Состав АЖ**

В состав АЖ должно входить не менее 3 человек.

Состав АЖ должен быть определен ОС до начала соревнования и сообщен командам в начале соревнования.

### **2.3.3 Права АЖ**

АЖ может обращаться за консультацией к любому лицу, включая игроков, участвующих в турнире.

Решение АЖ является окончательным.

### **2.3.4 Порядок рассмотрения апелляций**

Игрокам, участвующим в турнире, запрещается присутствовать при разборе апелляций без специального разрешения АЖ.

АЖ рассматривает апелляции в порядке номеров вопросов.

При наличии по одному и тому же вопросу апелляций и на некорректность, и на дуаль сначала рассматриваются все апелляции на некорректность; если они удовлетворены, то апелляции на дуаль не рассматриваются. При этом всем командам, подававшим апелляции всех типов по этому вопросу, возвращается залог за эти апелляции в полном объеме, если иное не установлено регламентом.

АЖ не обязано при разборе апелляций ограничиваться аргументами, указанными в апелляции.

АЖ не имеет права засчитывать ответы и снимать вопросы по своей инициативе, если в регламенте турнира не указано обратное в явном виде.

### **2.3.5 Разбор апелляции на дуаль**

При рассмотрении апелляций на дуаль АЖ должно оценить степень соответствия данного ответа тексту и смыслу вопроса, руководствуясь, в числе прочего, правилами зачета ответов, изложенными в параграфе 1.4.2. Если данный ответ полностью соответствует тексту вопроса или степень соответствия не ниже, чем у авторского ответа либо у любого из ответов, удовлетворяющим критериям зачёта и/или засчитанных ИЖ, он засчитывается как дуальный.

Удовлетворение апелляции на дуаль влечет за собой безусловный зачет этого ответа апеллировавшей команде и всем другим командам, давшим его,

вне зависимости от того, апеллировали они или нет. АЖ при этом обязано рассмотреть ответы всех команд на этот вопрос и засчитать все ответы, которые оно сочтет эквивалентными ответу, апелляция на зачет которого была принята.

### **2.3.6 Разбор апелляции на снятие**

При рассмотрении апелляций на снятие вопроса Апелляционное Жюри должно исходить из одного из двух принципов:

- вопрос признается некорректным в случае наличия в тексте вопроса (и/или авторского ответа) любой фактической ошибки;
- вопрос признается некорректным в случае наличия в тексте вопроса (и/или авторского ответа) существенной фактической ошибки.

Регламент должен определять, каким из двух принципов АЖ должно руководствоваться при рассмотрении апелляций на снятие.

Удовлетворение апелляции на некорректность влечет за собой безусловное снятие вопроса без замены его другим, если замена снятых вопросов другими не предусмотрена решением ОС, в явном виде зафиксированным в регламенте.

В случае обнаружения некорректности в одном из мини-вопросов блица может быть снят только этот мини-вопрос или блиц-вопрос вопрос целиком. Регламент (если он допускает задание блиц-вопросов) должен в явном виде определять, какой из этих двух вариантов используется.

### **2.3.7 Принятие решений в АЖ**

Решения по апелляциям принимаются путем голосования членов АЖ.

Условием удовлетворения апелляции могут быть следующие результаты голосования (среди всех членов АЖ, среди всех голосовавших или среди всех воздержавшихся членов АЖ):

- простое большинство голосов (подано больше голосов «за», чем «против»);
- абсолютное большинство голосов (подано более 50% голосов «за» от общего числа членов АЖ);
- более определенной доли голосов от общего числа членов АЖ, поданных за удовлетворение апелляции;
- не менее определенной доли голосов от общего числа членов АЖ, поданных за удовлетворение апелляции;
- единогласное решение.

Регламент должен определять, какой из этих вариантов используется для принятия решения АЖ по каждому виду апелляций.

### **2.3.8 Результаты работы АЖ**

После принятия решений АЖ обязано довести до сведения всех играющих команд свои решения и их мотивацию. При формулировании вердикта АЖ обязано соблюдать корректность по отношению ко всем играющим командам, авторам и редакторам вопросов.

# Приложение А

## Организация соревнования по ЧГК

### Глава А.1 Рекомендации по проведению соревнований высокого уровня

При проведении соревнований высокого уровня рекомендуется:

- использовать акустическую систему;
- обеспечить каждую команду игровыми местами;
- обеспечить расстояние между любыми двумя игроками разных команд не менее 0,5 метра;
- снабдить капитанов команд отличительным признаком (значком, повязкой, футболкой и т. п.);
- использовать для подсчета результатов компьютер;
- снабдить ведущего автоматическим устройством отсчета времени (например, компьютером с соответствующим программным обеспечением);
- обеспечить в дополнение к справочным материалам, перечисленным в главе А.2, выход в Интернет. При этом рекомендуется предоставлять капитанам команд возможность поиска в Интернете по окончании игрового дня или во время длительного перерыва между турами, с соответствующим продлением срока подачи апелляций;
- предоставлять командам карточки для ответов с уже напечатанными номерами команд и вопросов;
- обеспечить такое количество секундантов, чтобы каждый обслуживал не более 5 команд;



- после окончания игрового тура снабдить каждую команду экземпляром вопросов тура.

Данные рекомендации не являются обязательными.

## **Глава А.2   Справочная литература**

Рекомендуемая справочная литература:

- Большой энциклопедический словарь не более чем 5-летней давности, либо универсальная энциклопедия Кирилла и Мефодия на CD и компьютер, на котором им можно пользоваться.
- Толковый словарь Ожегова и Шведовой издания не более чем 10-летней давности, либо тот же словарь как часть энциклопедии Кирилла и Мефодия на CD и компьютер, на котором ей можно пользоваться.
- Англо-русский, русско-английский, франко-русский, русско-французский, немецко-русский, русско-немецкий словари объемом не менее 30 тысяч слов каждый не более чем 10-летней давности. Словари должны быть книгами, электронные словари могут использоваться лишь как дополнительный источник информации.
- Данный Кодекс и регламент соревнования.

## Приложение Б

# Регламент соревнования и рекомендации по его составлению

Регламент соревнования уточняет правила и порядок поведения соревнования. Регламент соревнования не должен противоречить правилам, сформулированным в данном Кодексе (но может противоречить включенным в него рекомендациям).

Регламент соревнования составляется до начала соревнования и не может быть изменен в ходе соревнования. Необходимо заранее доводить регламент до сведения всех команд, желающих принять участие в соревновании.

Во время соревнования регламент соревнования должен предоставляться капитанам команд по их запросу в промежутках между турами.

Регламент соревнования должен:

- Содержать информацию о названии и статусе соревнования и о правилах допуска команд на соревнование.
- Содержать полное и точное описание формата соревнования — всех туров и этапов, включая число вопросов в каждом игровом туре и правила допуска на каждый игровой тур.
- Содержать полное описание системы подведения результатов каждого игрового тура и системы подведения результатов соревнования в целом.
- Содержать информацию, которая, согласно данному Кодексу, должна содержаться в регламенте — см. параграфы [1.1.3](#), [1.1.5](#), [1.1.7](#), [1.3.1](#), [1.3.4](#), [1.4.1](#), [2.1.1](#), [2.2.1](#), [2.2.3](#), [2.2.4](#), [2.3.1](#), [2.3.6](#), [2.3.7](#).

## Приложение В

# Системы распределения мест в соревнованиях

### Глава В.1 Общие положения

Все проводимые турниры могут быть подразделены на разовые и регулярные. Турнир является разовым, если при его проведении отсутствуют продолжительные паузы между игровыми днями (т. е. днями, когда проводятся туры) — иначе он называется регулярным. Независимо от этого турниры делятся также на одно- и многоэтапные. Многоэтапным является турнир, при проведении которого после определенных этапов (одного или нескольких идущих подряд туров) подводятся промежуточные итоги, влияющие на дальнейший ход турнира.

В подавляющем большинстве турнирных схем система распределения мест (СРМ) состоит из 2 компонентов: системы распределения мест в отдельном туре (СРМОТ) и системы подведения итогов по результатам туров (СПИРТ). Если турнир состоит из одного тура, СРМ сводится только к СРМОТ.

Любая СРМОТ должна основываться на том, что команда, которой по итогам работы ИЖ и АЖ зачтено большее количество ответов, занимает более высокое место. СРМОТ, не удовлетворяющая этому правилу, не допускается. При этом 2 или более команды, которым зачтено равное количество ответов, могут быть расставлены по местам с помощью дополнительных показателей (ДП). Единственным более или менее распространенным ДП в СРМОТ является рейтинг. Описание рейтинга приведено в параграфе В.2.3.. Однако более предпочтительным является не использовать его и фиксировать в подобных случаях распределение соответствующими командами занятых ими мест.

Общепринятые СПИРТ делятся на два типа. СПИРТ первого типа при определении итогов принимают в расчёт разбиение турнира на туры, а СПИРТ второго типа нет. В первом случае СПИРТ должна удовлетворять следующему требованию: если команда А во всех турах сыграла не хуже, чем команда

Б, то она должна занять место не ниже, чем команда Б. Во втором случае к СПИРТ предъявляются то же требование, что и к СРМОТ (команда, которой по итогам работы ИЖ и АЖ зачтено большее количество ответов, занимает более высокое место). Основным показателем (ОП) и/или ДП СПИРТ первого типа могут базироваться на количестве вопросов, засчитанных командам в каждом отдельном туре, или занятых командами в турах местах, а также статистических характеристиках туров. В качестве основного показателя (ОП) и/или ДП СПИРТ первого типа могут использовать количество вопросов, засчитанных командам в каждом отдельном туре, или занятые команды в турах места, а так же статистические характеристики туров. Не всякая из общепринятых СПИРТ является совместимой с конкретной турнирной схемой. Рекомендации по выбору СПИРТ для конкретных турнирных схем приведены ниже.

При равенстве показателей по основному критерию у двух или более команд СПИРТ может предусматривать разведение этих команд по ДП. Вот список более или менее общепринятых ДП:

- сумма мест, занятых командой во всех турах (если она не является ОП);
- суммарный рейтинг команды;
- место команды на предыдущем этапе (для многоэтапной схемы);
- количество взятых командой дополнительных вопросов («перестрелка»);
- результат команды на заранее определенном подмножестве вопросов (в частности, в некоторых турах);
- сумма взятых командой вопросов (если она не является ОП);
- средний процент по всем турам количества взятых командой в данном туре вопросов от максимального среди всех команд-участниц результата в нем.

Далеко не любой из ДП является совместимым как с конкретной турнирной схемой, так и с конкретным ОП. Рекомендации по выбору ДП для конкретных турнирных схем и ОП приведены ниже. Вместе с тем, рекомендуется по возможности обходиться без них и фиксировать в подобных случаях разделение соответствующими командами занятых ими мест. Не рекомендуется использовать более одного ДП.

## **Глава В.2 Рекомендации по выбору СПИРТ для конкретных турнирных схем**

### **В.2.1 Разовые турниры**

Рекомендуемым ОП является сумма вопросов по всем турам. В качестве ДП возможно использовать «перестрелку», сумму мест или рейтинг. Если турнир является многоэтапным, на всех этапах, кроме первого, возможно также использование в качестве ДП места на предыдущем этапе.

Допустимым ОП здесь также является сумма мест команд в турах. В качестве ДП тогда можно использовать «перестрелку», сумму вопросов, средний процент от максимального числа взятых вопросов в турах, а при условии многоэтапности — и место на предыдущем этапе.

### **В.2.2 Регулярные турниры**

Регулярные турниры подразделяются на 3 категории:

- туры проводятся полностью на внешних пакетах;
- туры готовят все команды-участницы;
- туры готовят не все команды-участницы.

Рекомендуемыми ОП являются те, которые базируются на учете занятых командами мест. Сумма вопросов является допустимым ОП только для регулярных турниров, проводящихся на внешних пакетах.

Регламент регулярного турнира не может предусматривать зависимость результата команды от качества подготовленных ею вопросов.

#### **В.2.2.1 Схема с проведением на внешних пакетах**

Эта схема во многом сходна со схемой разового турнира, поэтому рекомендации по выбору СПИРТ здесь примерно те же. Пожалуй, лишь более предпочтительным является вариант с выбором в качестве ОП суммы мест.

#### **В.2.2.2 Схема с подготовкой туров всеми командами-участницами**

Здесь рекомендуемой СПИРТ является система, в которой очки начисляются по правилам, использовавшимся в гонках «Формулы-1» сезонов 1991-2002 годов. Очки командам начисляются по формуле:

I место в туре	- 10 очков;
II	- 6;
III	- 4;
IV	- 3;
V	- 2;
VI	- 1;
далее	- 0.

В случае дележа командами занятых ими мест каждой команде начисляется среднее арифметическое очков, полагающихся за соответствующие места.

Возможны также вариации этой формулы как с расширением зачетной зоны (особенно при большом — 20 и более — количестве команд-участниц), так и с изменением конкретных значений начисляемых очков. При этом обязательным является требование неубывания разницы очков, начисляемых за места, соседние в таблице, при движении по ней вверх.

Общепринятым ДП для данной СПИРТ является сумма мест по турам.

Допустимой СПИРТ для данной схемы является также «система микро-матчей» (см. ниже).

### **В.2.2.3 Схема с подготовкой туров не всеми командами-участницами**

Здесь единственной рекомендуемой СПИРТ является т.н. «система микро-матчей» (описание в параграфе В.2.5)<sup>1</sup>. Общепринятым ДП для данной СПИРТ является средний процент от максимального числа взятых вопросов в турах.

## **В.2.3 Рейтинг вопросов**

Рейтингом вопроса является оценка уровня его сложности. Она вычисляется по формуле:

$$R = N + 1,$$

где  $N$  — число команд-участниц турнира, не ответивших на данный вопрос. Рейтингом команды является суммарный рейтинг вопросов, взятых ею на том отрезке турнирной дистанции, для которой он считается. При равенстве ОП более высокое место занимает команда с большим рейтингом.

## **В.2.4 Сумма мест в турах**

Для определения мест, занятых командами в турах, может использоваться любая СРМОТ. Если команда пропустила тур, при определении суммы мест для нее пропущенный тур может учитываться одним из следующих способов:

- сумма мест для этой команды считается без учета пропущенных туров (каждый пропущенный тур ничего не добавляет к сумме мест);
- считается, что команда не ответила правильно ни на один из вопросов тура; с учетом этого ее место в туре определяется согласно СРМОТ (возможна дележка последних мест с командами, не набравшими в туре ни одного очка);
- пропустившие тур команды делят последние места после всех команд, принявших участие в туре, включая и те, которые не набрали ни одного очка.

---

<sup>1</sup>Здесь в оригинале ошибочно указан В.2.4. Прим. БВ

Информация о том, какой из этих способов используется при определении суммы мест, должна содержаться в регламенте. Если туры готовятся командами-участницами, для пропускающей тур дежурной команды может применяться способ, отличный от применяемого к пропустившей тур дежурной команде. В том случае, если сумма мест является основным показателем, первый из приведенных способов не может использоваться для команды, не готовящей пропущенный тур.

При использовании суммы мест в качестве ОП или ДП преимущество получает та команда, у которой она меньше. Сумму мест не рекомендуется использовать, если команды-участницы готовят разное количество туров.

### **В.2.5 Система микроматчей**

Сущность «системы микроматчей» заключается в том, что для каждой пары команд подсчитывается число туров, в которых одна из этих команд победила другую. Таким образом определяется результат «микроматча» между двумя командами. Например, если команда А победила команду В (т.е. показала лучший результат, чем команда В) в 5 турах, команда В победила команду А в 4 турах, а в оставшихся турах эти команды показали одинаковый результат, то в «микроматче» между командами А и В победила команда А.

Если в турнире участвуют  $N$  команд, то для каждой из них рассматривается  $N - 1$  «микроматч». За победу в каждом «микроматче» команда получает 2 очка, за ничью — 1 очко, за поражение — 0 очков. Сумма этих очков и является основным показателем при распределении мест по системе микроматчей.

## Приложение Г

# Подготовка вопросного материала

Рекомендуется готовить вопросы для тура в электронном виде и пользоваться при их задании распечатанным экземпляром.

Собственно вопросам должна предшествовать преамбула, в которой указывается соревнование, тур и редактор(ы) пакета, а также может присутствовать другая информация (например, благодарности).

Каждый вопрос состоит из следующих частей:

- номер вопроса;
- автор или авторы вопроса;
- текст вопроса;
- ответ;
- \* указания ведущему;
- \* критерии зачета;
- \* комментарий;
- \* источник информации;
- \* дополнительные материалы.

Части, отмеченные звездочкой, могут отсутствовать (в том числе и источник информации, однако в случае если регламент турнира разрешает подачу апелляций источники ко всем вопросам, на которые поданы апелляции, должны быть в обязательном порядке сообщены АЖ). Остальные части являются обязательными. Части должны идти в указанном порядке. Каждой части должен предшествовать префикс, позволяющий понять, какая это часть, например «Ответ:» или «Источник:».



В блиц-вопросе текст вопроса включает преамбулу и текст мини-вопросов, ответ — ответы на все мини-вопросы, комментарий — комментарий ко всем мини-вопросам и т. д.

## Приложение Д

### Пример правил работы АЖ

Примечание: Данный пример демонстрирует некоторые аспекты работы АЖ, которые должны быть определены в регламенте, и приводится только с этой целью.

АЖ принимает свои решения голосованием. При голосовании каждый член АЖ может проголосовать за удовлетворение апелляции, проголосовать за отклонение апелляции или воздержаться. Голос члена АЖ, по тем или иным причинам не принявшего участия в голосовании, автоматически учитывается как «воздержался».

Апелляция на зачет ответа удовлетворяется, если число голосов за ее удовлетворение превысило число голосов за ее отклонение. В противном случае апелляция отклоняется.

Апелляция на снятие вопроса удовлетворяется, если число голосов за ее отклонение равно нулю, а число голосов за ее удовлетворение больше нуля. В противном случае апелляция отклоняется.

При определении эквивалентности ответа команды и ответа, апелляция на зачет которого принята АЖ, применяются аналогичные правила. Каждый член АЖ может проголосовать за признание ответа эквивалентным, против признания ответа эквивалентным или воздержаться. Голос члена АЖ, по тем или иным причинам не принявшего участия в голосовании, автоматически учитывается как «воздержался». Ответ признается эквивалентным, если число голосов за признание его эквивалентным превысило число голосов против признания его эквивалентным. В противном случае ответ не признается эквивалентным. Голосование проводится отдельно для каждого ответа.

## Приложение Е

### Этика игры.

Все участники игры — игроки, ведущий, секунданты, члены разных жюри, авторы вопросов, составители пакетов — обязаны соблюдать общепринятые этические нормы, которые включают в себя не только следование правилам. В это понятие входит дружелюбие и взаимоуважение по отношению ко всем участникам игры и зрителям и стремление к созданию доброжелательной атмосферы игры.

Ниже приведены некоторые из этических норм, соблюдение которых является обязательными для всех участников игры. Случаи их нарушения рассматриваются Комиссией МАК «Что? Где? Когда?» по этике (КЭ), которая в своей работе руководствуется Положением, утвержденным Правлением МАК «Что? Где? Когда?», и настоящим Кодексом.

- Во время проведения соревнований, особенно в присутствии зрителей, члены команды должны стараться своим поведением и внешним видом всячески поддерживать сложившееся впечатление о игроках в ЧГК как об интеллектуальной элите. Недопустимо появление на играх в неаккуратной одежде и обуви, тем более в состоянии алкогольного или наркотического опьянения. Команды должны всячески стараться принимать участие в соревнованиях в командной форме.
- Во время проведения соревнований и, в особенности, церемоний открытия и закрытия игр все без исключения участники соревнований должны проявлять уважение к официальным символам (гимнам, флагам и гербам) стран, республик и населенных пунктов, в которых проходят игры.
- Автор вопросов, отобранных для данного соревнования (или определенной его части), не должен принимать участие в этом соревновании (или соответствующей его части), а также каким-либо образом разглашать содержание этих вопросов игрокам команд, которые собираются в нем участвовать. То же самое относится к составителю пакета вопросов,

бета-тестерам, а также всем прочим лицам, так или иначе ознакомленным с вопросами. Если же такое разглашение («засветка») произошло по не зависящим от автора или составителя пакета обстоятельствам, они должны немедленно приложить все усилия к тому, чтобы «засвеченные» вопросы на турнире не задавались.

- При обнаружении ошибки в таблице результатов в свою пользу команда обязана максимально быстро сообщить об этом в ИЖ.
- Члены АЖ не должны при рассмотрении апелляции руководствоваться соображениями о том, каким командам принятие или отклонение этой апелляции выгодно, а каким — нет. После завершения игр команда должна оставить свое игровое место насколько возможно чистым.

Все участники игры обязаны:

- избегать оскорбительных для своих коллег публичных высказываний в устной или письменной форме, в том числе на различных форумах и информационных листах в Интернете;
- воздерживаться от бездоказательных обвинений в нечестной игре других игроков;
- не допускать по отношению к другим игрокам или участникам соревнований действий, провоцирующих их на нарушение правил или этических норм;
- во время проживания в гостиницах, общежитиях, лагерях и т. п. соблюдать правила проживания, установленные в этих местах и стараться обеспечивать проживающим рядом возможность полноценного отдыха.
- Заявление в КЭ о нарушении игровой этики, имевшем место на соревновании, может подаваться как ОС, так любым отдельным участником или зрителем соревнования. О прочих нарушениях заявление в КЭ может подавать любой свидетель нарушения.