



УТВЕРЖДАЮ
Директор КГБУК Красноярская
краевая молодёжная библиотека
А.В. Трофимова
«20» сентября 2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ О XI МЕЖРЕГИОНАЛЬНОМ ЧЕМПИОНАТЕ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ «ЕНИСЕЙСКАЯ ЗНАТЬ-2017»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. XI Межрегиональный чемпионат по интеллектуальным играм «Енисейская знать» (далее – Чемпионат) проводится в г. Красноярске 28-29 октября 2017 г. в Зале торжеств КГАУК «Красноярская краевая филармония» (г. Красноярск, пр. Мира, 26).
- 1.2. Чемпионат лицензирован Международной Ассоциацией клубов «Что? Где? Когда?» (далее – МАК) и заявлен на получение статуса Этапа Кубка России и отборочного этапа Студенческого чемпионата России.
- 1.3. Организатор Чемпионата: КГБУК Красноярская краевая молодёжная библиотека, соорганизаторы - краевая молодёжная общественная организация «Ассоциация содействия интеллектуальным и развивающим играм», КГАУ Центр молодёжных инициатив «Форум».
- 1.4. Чемпионат проводится при поддержке министерства культуры Красноярского края, агентства молодёжной политики и программ общественного развития Красноярского края, министерства образования Красноярского края.
- 1.5. Непосредственное руководство Чемпионатом осуществляет Оргкомитет Чемпионата.
- 1.6. Чемпионат проводится в соответствии с настоящим Положением, Регламентом и программой.
- 1.7. Все изменения в Положение и Программу вносятся по решению Оргкомитета Чемпионата.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:

- 2.1. Основной целью Чемпионата «Енисейская знать» является создание комплексной системы по освоению и совершенствованию новых форм культурного и интеллектуального развития молодежи, содействие формированию социально активной, разносторонне развитой личности, владеющей знаниями, умениями и навыками, участвующей в процессе развития общества.
- 2.2. В рамках Чемпионата предполагается решение следующих задач:
 - предоставление равных возможностей для реализации интеллектуальных способностей молодежи Красноярского края;
 - укрепление связей между интеллектуальными клубами разных регионов Красноярского края, Сибири, России;
 - привлечение внимания органов власти, средств массовой информации, общества к молодёжной культуре;
 - пропаганда интеллектуальных игр как социально активной формы проведения досуга молодежи.

3. ОРГКОМИТЕТ

- 3.1. Для проведения Чемпионата создается Оргкомитет из представителей организаторов и партнеров.

3.2. Оргкомитет принимает окончательные решения по всем вопросам, связанным с проведением Чемпионата:

- доводит информацию о проведении чемпионата до сведения всех заинтересованных;
- определяет порядок проведения чемпионата;
- разрабатывает и утверждает программу проведения чемпионата;
- привлекает спонсоров к проведению чемпионата;
- формирует составы игрового и апелляционного жюри;
- определяет место и конкретные даты проведения чемпионата;
- принимает заявки на участие в чемпионате;
- регистрирует на основании поданных заявок составы участников чемпионата;
- обеспечивает организацию питания, транспортного и медицинского обслуживания участников чемпионата, а также содействие в размещении команд, их руководителей и членов жюри;
- анализирует и обобщает итоги чемпионата, несет ответственность за представление результатов в рейтинге МАК;
- освещает ход подготовки, проведения и результаты чемпионата в средствах массовой информации.

3.3. Все решения организационного комитета чемпионата оформляются протоколом.

3.4. За нарушение требований Положения или неисполнение решений Оргкомитет имеет право применить к нарушителям следующие санкции: предупреждение, аннулирование результатов, дисквалификация. Решения Оргкомитета являются окончательными.

4. ИГРОВОЕ И АПЕЛЛЯЦИОННОЕ ЖЮРИ

4.1. Состав игрового жюри чемпионата формируются из организаторов интеллектуальных игр. Количество членов игровых жюри определяется Оргкомитетом.

4.2. Состав апелляционного жюри чемпионата формируются из членов Международной ассоциации клубов "Что? Где? Когда?" и определяются Оргкомитетом.

4.3. Игровое жюри чемпионата:

- доводит до сведения участников (команд) чемпионата критерии оценки ответов;
- принимает и оценивает ответы участников (команд);
- информирует участников (команды) о результатах их участия в соответствующих этапах чемпионата;
- рассматривает во время проведения соответствующего этапа чемпионата обращения участников, руководителей команд по вопросам, возникшим у них по результатам оценивания ответов команд;
- оформляет протоколы решений.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА

5.1. Программа Чемпионата включает в себя соревнования по следующим играм:

– Турнир по игре "Что? Где? Когда?". Основное мероприятие Чемпионата (6 туров по 15 вопросов, участвуют все зарегистрированные команды)

– Турнир по игре "Брейн-ринг". Дополнительное мероприятие (среди двадцати четырех лучших команд школьной и двадцати четырех команд взрослой и студенческой групп).

– Турнир по «Своей игре». Дополнительное мероприятие (индивидуальный зачет во взрослой категории).

– Турнир по интеллектуальному многоборью. Дополнительное мероприятие. (командный зачет в школьной категории).

5.2. Основное мероприятие — турнир по игре "Что? Где? Когда?" проводится в соответствии с нижеприведенным регламентом, разработанным на основе Кодекса спортивной игры "Что? Где? Когда?".

5.3. Турнир по игре «Брейн-ринг» проводится в соответствии с нижеприведенным регламентом.

5.4. Турнир по спортивной «Своей игре» проводится в соответствии с нижеприведенным регламентом.

5.5. Турнир по интеллектуальному многоборью проводится в соответствии с нижеприведенным регламентом.

5.6. Победители и призеры игр Чемпионата награждаются дипломами, благодарственными письмами, памятным призами и сувенирами с логотипом Чемпионата. Все участники Чемпионата получают сертификат участника.

5.6. Результаты игр Чемпионата, список награжденных публикуется Оргкомитетом на сайте ККМОО АСИРИ www.asiri.ru, сайте КГБУК Красноярская краевая молодежная библиотека www.yarsklib.ru, группе «ВКонтакте» www.vk.com/yeneseyskaya_znat

6. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

6.1. К участию в Чемпионате допускаются команды, в установленной форме подавшие заявку в Оргкомитет Чемпионата, зарегистрированные Оргкомитетом и получившие от него подтверждение о включении в список участников, соблюдающие Положение о Чемпионате.

6.2. Возраст участников не ограничен. Кроме общего зачета, определяются также победители в школьной (команды, состоящие из учеников средних общеобразовательных учебных заведений независимо от класса) и студенческой (команды, все игроки которых родились не ранее 1 сентября 1994 года) возрастных категориях. Команды, участвующие в турнире, могут сыграть также в зачёт отбора на Студенческий чемпионат России. О своём намерении играть в этом зачёте команда должна явно указать в заявке.

6.3. Для участия в Чемпионате команда обязана отправить в Оргкомитет заявку (Приложение 3). Форма, способ подачи и сроки подачи заявки определяются Оргкомитетом.

6.4. Заявка заполняется в электронном виде по адресу – <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfgPNYUESpU54y1gd6ZiZScNW2e2Fy1-0brtrqy8ljbIX3CFA/viewform>

6.5. Заявки принимаются до 15 октября 2017 года включительно. Оргкомитет в виде исключения имеет право допустить к участию в Чемпионате команды, подавшие заявку позднее установленного срока. Для участия в Чемпионате будут приглашены 90 команд. Приём заявок и распределение мест будут организованы по следующей схеме:

6.5.1. Первые 30 мест в списке участников получают команды Красноярска и Красноярского края (определяются по дате подачи заявки);

6.5.2. Вторые 30 мест в списке участников получают команды из других регионов России (определяются по дате подачи заявки);

6.5.3. Оставшиеся 30 мест будут распределены среди команд, чей регион не был представлен в зачете Этапа кубка России либо команд, обладающих более высоким рейтингом МАК на 28 сентября 2017 года. При одинаковом рейтинге команд право участия в первую очередь получает команда, подавшая заявку раньше.

6.6. Иногородние команды самостоятельно оплачивают свой проезд до г. Красноярска и обратно, а также свое проживание в г. Красноярске.

6.7. В состав каждой команды может входить не более 8 игроков. В составе команды могут играть только заявленные за нее игроки.

6.8. За игровым столом может находиться не менее 3 и не более 6 игроков.

6.9. Участие игрока в Чемпионате возможно только в составе команды, внесшей его в свою заявку. Переходы между командами, а также заявка игрока одной команды за другую команду не допускаются.

6.10. Руководители команд несут персональную ответственность за обеспечение соблюдения норм по охране здоровья и безопасности жизни участников в период

проведения чемпионата; отвечают за дисциплину и порядок в командах; обеспечивают своевременную и организованную явку членов команды на чемпионат, в соответствии с программой его проведения; сопровождают членов команды на всех мероприятиях, предусмотренных программой.

7. ФИНАНСИРОВАНИЕ

7.1. Финансирование Чемпионата осуществляется Красноярской краевой молодежной библиотекой за счет средств краевого бюджета, предусмотренных в государственной субсидии на проведение мероприятий.

7.2. Для финансирования чемпионата могут быть использованы иные источники, не запрещенные законодательством Российской Федерации.

8. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

8.1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» пройдет 28-29 октября 2017 года.

8.2. Турнир по игре "Что? Где? Когда?" проводится в соответствии с Кодексом спортивного «Что? Где? Когда?» и настоящим Регламентом.

8.3. Турнир по игре "Что? Где? Когда?" состоит из 90 вопросов (6 туров по 15 вопросов).

8.4. В турнире имеет право принять участие любая команда, участвующая в чемпионате «Енисейская знать».

8.5. Порядок игры: ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово "Время", после чего начинается отсчет времени, равный 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения дается сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее окончании.

8.6. Командам дается дополнительно 10 секунд на фиксацию и сдачу ответа. Ответы сдаются в письменном виде на специальных бланках с указанием номера вопроса и регистрационного номера команды. Ответы, сданные несвоевременно, не рассматриваются.

8.7. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов игры.

8.8. Ответ команды признается правильным, если для него выполняется одно из следующих условий:

– ответ команды совпадает с авторским или подпадает под указанные в вопросе критерии зачета;

– ответ команды содержит в себе авторский ответ и дополнительную информацию, не противоречащую содержанию вопроса.

8.9. Данные командами ответы рассматриваются Игровым жюри (ИЖ). Состав ИЖ назначается Оргкомитетом Чемпионата и доводится до сведения участников непосредственно перед началом игры.

8.10. Команда имеет право подать апелляцию на некорректность вопроса, на дуальность ответа и на техническую ошибку в письменном виде на бланках жюри в течение 15 минут после оглашения результатов тура. Апелляции бесплатны. Состав апелляционного жюри (АЖ) определяется Оргкомитетом Чемпионата и доводится до сведения участников непосредственно перед началом игры. Решения АЖ являются окончательными и обжалованию не подлежат.

8.11. Во время игрового тура командам запрещено покидать свои места, мешать другим командам, пользоваться какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами любого типа, общаться с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре.

8.12. Победитель турнира по игре «Что? Где? Когда?» будет определен по наибольшему количеству правильных ответов во всех 6 турах. В случае равенства этого

показателя у нескольких команд дополнительно рассчитывается отношение результата команды к лучшему в туре (в процентах) по всем турам. При равенстве данного показателя команды распределяются исходя из рейтинга взятых вопросов. Рейтинг вопросов рассчитывается по формуле:

Рейтинг вопроса = Общее число команд – Число команд, взявших вопрос + 1

8.13. Если число правильных ответов не позволяет определить команды, занявшие места с первого по третье в зачете этапа Кубка России или первое место в зачёте отбора на студенческий Чемпионат России, для команд, претендующих на соответствующие места (и только для них), проводится перестрелка. Во время перестрелки командам задаются дополнительные вопросы: по одному, пока это не позволит определить места команд в соответствующих зачётах.

9. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИГРЕ "БРЕЙН-РИНГ"

9.1. В турнире по «Брейн-рингу» принимают участие 48 лучших команд по итогам первых трех туров турнира по «Что? Где? Когда?»:

- 24 команды школьной категории;
- 24 команды взрослой и студенческой категории

9.2. Команды, занявшие места с 1-го по 24-е в каждой из категорий (взрослой и школьной), делятся на шесть подгрупп. В каждой из подгрупп бои идут по круговой системе (каждая команда сыграет с каждой).

9.3. Состав подгрупп и пар в боях на выбывание определяется по схеме, приведенной в Приложении 1.

9.4. За победу в бое в обоих групповых раундах команда получает 2 очка, за ничью – 1 очко.

9.5. Команда, набравшая наибольшее количество очков в подгруппе, объявляется победителем подгруппы. Дополнительным показателем для определения лучшей команды подгруппы служит количество взятых вопросов.

9.6. Победители подгрупп принимают участие в боях на выбывание.

9.7. Победители боев на выбывание играют круговой турнир в группе из трёх команд. Места в турнире по «Брейн-рингу» определяются местами команд в данном круговом турнире.

9.8. Команда-победитель турнира определяется в каждой из категорий (взрослой и школьной).

9.9. Во всех боях групповых раундов турнира разыгрывается по 5 вопросов. Бои на выбывание играют на 7 вопросах.

9.10. В случае равенства очков по итогам обязательных вопросов боев на выбывание игра продолжается до первого взятого вопроса.

9.11. Все бои ведутся без накопления, т.е. каждый правильный ответ приносит команде один балл.

9.12. В каждом из боев участвует одновременно 2 команды.

9.13. Бои «Брейн-ринга» ведутся при помощи специальной электронной системы (далее — система), которая определяет очередность нажатия на кнопку каждой из двух команд-участниц;

9.14. На обдумывание каждого вопроса командам дается 1 минута. Право ответа на вопрос получает команда, первой подавшая установленный сигнал. В случае если был дан неверный ответ, а также в случае фальстарта (подача сигнала до начала времени обдумывания) право ответа переходит к сопернику, и на обдумывание ему дается 20 секунд.

9.15. Ответ на вопрос дается командой один раз в устной форме. Озвучивает ответ только один игрок команды. Решение о правильности ответа принимает ведущий.

9.16. Решения по всем спорным ситуациям, возникающим в ходе боя, принимает ведущий. Его решение является окончательным и не подлежит обжалованию.

9.17. Победителем боя становится команда, давшая большее число правильных ответов. При равенстве этого показателя бой считается окончившимся вничью.

9.18. При неявке соперника команда отыгрывает вопросы в одиночку. Результат боя фиксируется как «количество взятых командой вопросов : 0».

10. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО СПОРТИВНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

10.1. Турнир по «Своей игре» является индивидуальным соревнованием между игроками взрослых и студенческих команд (взрослая категория), заявленных на Чемпионат.

10.2. Команды взрослой и студенческой категории, занимающие с 1-го по 4-е места по итогам двух туров турнира по «Что? Где? Когда?», имеют право заявить для участия в «Своей игре» трех игроков, занимающие места с 5-го по 8-е — двух игроков, с 9-го по 20-е — одного игрока.

10.3. Турнир во взрослой и студенческой категории проводится в четыре раунда (1/8 финала, 1/4 финала, 1/2 финала и финал). Бои 1/8 и 1/4 финала проводятся на 6 темах, 1/2 финала — на 8 темах, финальный бой — на 10 темах. Схема формирования групп 1/8 финала приведена в Приложении 2.

10.4. В каждый следующий раунд выходят два лучших игрока из четырех.

10.5. Началом вопроса считается начало первого слова вопроса. Подача игроком сигнала после этого момента считается игровой и обязывает участника отвечать на вопрос. Подача сигнала до начала чтения вопроса, в т.ч. после объявления номинальной стоимости вопроса, не считается игровой.

10.6. В любой момент чтения вопроса игрок может подать сигнал о своей готовности ответить на вопрос. Ведущий прекращает чтение и либо сразу принимает ответ игрока, либо по его просьбе озвучивает форму вопроса (т.е. кратко называет требуемую в ответе реалию), после чего игрок дает ответ. Если ответ неправильный, ведущий констатирует это и продолжает читать вопрос. Оставшиеся игроки имеют право, в свою очередь, подать сигнал в любой момент после констатации неверного ответа.

10.7. На формулирование ответа после нажатия кнопки дается не более 5 секунд. Если в течение 5 секунд ответа не поступило, считается, что игрок дал неправильный ответ.

10.8. Правильность ответа игрока определяет ведущий, руководствуясь единими нормами зачета, выработанными редакторами.

10.9. В случае правильного ответа номинальная стоимость вопроса (10, 20, 30, 40 или 50 очков) прибавляется к сумме очков игрока, а в случае неверного — вычитается из суммы очков.

10.10. Если ведущий констатирует неверность данного игроком ответа, дальнейшие уточнения от игрока не принимаются.

10.11. В случае неполного ответа ведущий в течение 3 секунд ожидает от игрока уточнений. Явные сообщения о необходимости уточнения со стороны ведущего не рекомендуются, но допускаются. Если уточнений не последовало, ответ считается неверным. Первоначальный ответ игрока вместе с уточнениями считается одним ответом, который ведущий может счесть правильным или неправильным.

10.12. Если никто из игроков не нажимает на кнопку в течение 5 секунд, ведущий останавливает отсчет времени и объявляет правильный ответ.

10.13. Решения по всем спорным ситуациям, возникающим в ходе боя, принимает ведущий. Его решение является окончательным и не подлежит обжалованию.

10.14. Если победителей боя выявить не удастся, то между претендентами на выход в следующий раунд проводится перестрелка. В случае равенства очков у игроков, занявших 1 и 2 места в отборочных боях, победителем признается игрок, набравший больше очков «в плюсе».

10.15. Перестрелка проводится на одной дополнительной теме. Победителем признается игрок, набравший наибольшее количество баллов в перестрелке. Если первая перестрелка не позволяет выявить победителей, то процедура повторяется.

11. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ МНОГОБОРЬЮ

11.1. Турнир по интеллектуальному многоборью является командным соревнованием между игроками школьных команд, заявленных на Чемпионат.

11.2. В составе команды в турнире может принимать участие не более 6 игроков.

11.3. Турнир состоит из письменных заданий, которые выдаются командам.

11.4. Каждое задание имеет соответствующую шкалу оценок в баллах. Информация о баллах, начисляемых за правильно выполненное задание, имеется в аннотации каждого задания.

11.5. Во время выполнения заданий командам запрещается использовать любые технические устройства или справочную информацию. Недопустимо общение команд с кем-либо, кроме ведущего и представителей оргкомитета турнира. Сигналом о желании задать вопрос представителю оргкомитета служит поднятая рука капитана команды.

11.6. Ответы сдаются на бланках с заданиями.

11.7. За временем, в течение которого участники выполняют задания, следит ведущий либо его помощник.

11.8. По команде ведущего команды сдают бланки с заданиями игровому жюри.

11.9. Ответ команды считается правильным, если не отличается от авторского, либо отличается несущественно (не более одной орфографической ошибки, указание фамилии без имени, если нет другого известного человека с этой же фамилией и т.д.)

11.10. Апелляции не предусмотрены.

11.11. Победителем объявляется команда, набравшая наибольшее число баллов.

11.12. В случае, если в турнире несколько команд претендует на место из призовой тройки (набрали равное число баллов), то выше занимает место команда, набравшая большее число баллов по сумме результатов трех последних заданий. В случае равенства этого показателя учитывается сумма результатов трех заданий, предшествующих трем последним и т.д.

11.13. Решение о зачёте или незачёте спорных ответов принимается во время проверки результатов редакторской коллегией Турнира

12. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

12.1 **Контакты:** 660094, г. Красноярск, ул. Пионерской Правды 3а, факс 8 (391) 213-46-23, e-mail: asiri@mail.ru.

Русак Маргарита Леонидовна, тел. (391) 213-56-00 e-mail: yarsklib@mail.ru

Булавчук Александр Михайлович e-mail: bulavchuk@gmail.com

СХЕМА БОЕВ ТУРНИРА ПО «БРЕЙН-РИНГУ»

Отборочный раунд

Группа 1: команды, занявшие 1-е, 12-е, 18-е, 24-е места по итогам трех туров турнира по «Что? Где? Когда?» в своей возрастной категории.

Группа 2: команды, занявшие 2-е, 11-е, 17-е, 23-е места по итогам трех туров турнира по «Что? Где? Когда?» в своей возрастной категории.

Группа 3: команды, занявшие 3-е, 10-е, 16-е, 22-е места по итогам трех туров турнира по «Что? Где? Когда?» в своей возрастной категории.

Группа 4: команды, занявшие 4-е, 9-е, 15-е, 21-е места по итогам трех туров турнира по «Что? Где? Когда?» в своей возрастной категории.

Группа 5: команды, занявшие 5-е, 8-е, 14-е, 20-е места по итогам трех туров турнира по «Что? Где? Когда?» в своей возрастной категории.

Группа 6: команды, занявшие 6-е, 7-е, 13-е, 19-е места по итогам трех туров турнира по «Что? Где? Когда?» в своей возрастной категории.

Бои на выбывание

Бой 1: победитель группы 1 – победитель группы 6

Бой 2: победитель группы 2 – победитель группы 5

Бой 3: победитель группы 3 – победитель группы 4

**СОСТАВ ГРУПП И ЧЕТВЕРОК 1/8 ФИНАЛА ТУРНИРА ПО «СВОЕЙ ИГРЕ» ВО
ВЗРОСЛОЙ КАТЕГОРИИ**

В скобках указано место команды, которую представляет игрок, в турнире по «Что? Где? Когда?» по итогам трех туров.

Группа 1:

1-я четверка: (1) (5) (7) (13)

2-я четверка: (3) (4) (9) (14)

Группа 2:

1-я четверка: (1) (5) (7) (15)

2-я четверка: (2) (4) (10) (16)

Группа 3:

1-я четверка: (1) (6) (8) (17)

2-я четверка: (2) (3) (11) (18)

Группа 4:

1-я четверка: (2) (6) (8) (19)

2-я четверка: (3) (4) (12) (20)

Полуфинал 1:

Группа 1 (1-е место), Группа 2 (1-е место), Группа 3 (2-е место), Группа 4 (2-е место)

Полуфинал 2:

Группа 1 (2-е место), Группа 2 (2-е место), Группа 3 (1-е место), Группа 4 (1-е место)

ФОРМА ЗАЯВКИ

Название команды	
Населенный пункт, который представляет команда	
Категория команды	<input type="checkbox"/> Взрослая <input type="checkbox"/> Студенческая <input type="checkbox"/> Школьная
Дата, время и способ прибытия в Красноярск	
Варианты проживания команды	
Телефон, e-mail и ФИО контактного лица	
ФИО капитана команды, д.р.	
ФИО остальных участников команды, д.р.	
ФИО, должность менеджера команды (если есть)	
Полное наименование учреждения, которое представляет команда	
Играет ли команда в зачет Этапа Кубка России?	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет
Играет ли команда в зачет, выводящий на Студенческий Чемпионат России?	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет
Дополнительная информация для Оргкомитета	