

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МАОУ ДО "ГДДЮТ"

М.П. Рогачёва

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
ФГБОУ ВО "БГУ"

А.В. Дамдинов

УТВЕРЖДАЮ
Председатель
АНО "КИИУУ"

С.С. Васильев

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ XXIII ПЕРВЕНСТВА РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ

Даты проведения: 4-5 апреля 2026 года.

Место проведения: г. Улан-Удэ, ул. Бабушкина, 2 (ГДДЮТ).

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Основной целью Первенства Бурятии по интеллектуальным играм (далее Первенство) является создание условий для проявления интеллектуально-творческого потенциала молодежи.

Проведение Первенства предполагает решение следующих задач:

- пропаганда интеллектуальных игр как действенной формы проведения содержательного досуга;
- развитие связей и контактов между различными организациями, занимающимися интеллектуальным досугом;
- привлечение внимания органов власти, средств массовой информации, общества к потребности населения в повышении своего интеллектуального уровня.

II. ОРГАНИЗАТОРЫ

- Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования "Городской Дворец детского (юношеского) творчества г. Улан-Удэ";
- Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова";
- Автономная некоммерческая организация "Клуб интеллектуальных игр Улан-Удэ".

III. ОРГКОМИТЕТ

1. Организационный комитет Первенства (далее Оргкомитет) состоит из представителей организаторов Первенства.
2. Оргкомитет решает все вопросы, связанные с организацией и проведением Первенства.
3. Решения Оргкомитета являются окончательными.
4. Оргкомитет обязан:
 - следить за соблюдением настоящего Положения и регламентов соревнований;
 - обеспечить пакеты вопросов, работу игрового и апелляционного жюри, секундантов и ведущих;
 - обеспечить команды игровыми местами и материалами;
 - обеспечить награждение победителей и призеров Первенства.
5. За нарушение Положения, регламентов или неисполнение решений Оргкомитета, Оргкомитет имеет право применить к нарушителям следующие санкции: предупреждение, отказ в регистрации, аннулирование регистрации, аннулирование результатов, дисквалификация.

IV. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

1. К участию в Первенстве приглашаются школьные команды и команды ссузов (студенты 1-2 курсов, не старше 18 лет) г. Улан-Удэ и районов Республики Бурятия.
2. В Первенстве принимают участие команды, подавшие заявку, зарегистрированные Оргкомитетом и получившие от него подтверждение о включении в список участников.
3. В основной список участников попадают сборные команды и команды учебных заведений, первыми отправившие заявку. Команды учебных заведений, от которых уже получены заявки, попадают в лист ожидания.
4. Оргкомитет имеет право отказать в принятии заявки, если количество заявленных команд превысит 40.
5. Состав каждой команды — не менее 4 и не более 6 человек.
6. Изменение состава в ходе Первенства не допускается.
7. Игра одного участника за разные команды запрещена.

V. СХЕМА ПЕРВЕНСТВА

1. В рамках Первенства проводятся турниры по «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», командной (письменной) «Своей игре», «Эрудит-квартету» и «Интеллектуальному многоборью».
2. В турнире по «Что? Где? Когда?» принимают участие все команды. Пакет игры состоит из 72 вопросов (6 туров по 12 вопросов).
3. В турнире по «Брейн-рингу» принимают участие 24 команды с лучшими результатами по итогам первых трех туров «Что? Где? Когда?».
4. В турнире по «Своей игре» принимают участие все команды.
5. В турнире по «Эрудит-квартету» принимают участие 16 команд с лучшими результатами по итогам «Своей игры».
6. В турнире по «Интеллектуальному многоборью» принимают участие все команды.

VI. НАГРАЖДЕНИЕ

1. Команды, занявшие первые места в турнирах по «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», «Своей игре», «Эрудит-квартету» и «Интеллектуальному многоборью», объявляются победителями Первенства в соответствующих номинациях. Команды, занявшие второе и третье места, объявляются призерами.
2. Все победители и призеры Первенства награждаются медалями, грамотами и подарками.
3. Команда-победитель турнира по «Что? Где? Когда?» награждается кубком.
4. Все участники Первенства получают грамоты за участие.

VII. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- МАОУ ДО Городской Дворец детского (юношеского) творчества
Телефон: +7 (3012) 45-56-51
Email: erudit_gddut@mail.ru
- АНО Клуб интеллектуальных игр Улан-Удэ
Группа Вконтакте: https://vk.com/chgk_uu
Email: ulan-ude@znatokov.club

VIII. РАСПИСАНИЕ

- 4 апреля, суббота
 - 09:00 — Регистрация команд
 - 10:00 — Открытие Первенства
 - 10:30 — Своя игра
 - 12:00 — Интеллектуальное многоборье
 - 13:00 — Обеденный перерыв
 - 14:30 — Что? Где? Когда? (1-3 туры)
 - 17:00 — Брэйн-ринг (групповой этап)
- 5 апреля, воскресенье
 - 09:00 — Эрудит-квартет
 - 11:00 — Что? Где? Когда? (4-6 туры)
 - 13:30 — Брэйн-ринг (финалы)
 - 14:30 — Награждение, закрытие Первенства

IX. ОПЛАТА УЧАСТИЯ

Организационный взнос составляет 4000 рублей с команды и может быть сделан наличными при регистрации в первый день Первенства, либо перечислением (с формулировкой "оргвзнос за Первенство Бурятии, название команды, учебное заведение"):

МАОУ ДО ГДДЮТ г. Улан-Удэ
ИНН 0323084270, КПП 032301001
Бурятское отделение № 8601
ПАО Сбербанк г. Улан-Удэ
БИК 048142604
р/с 40703810209164000012
к/с 30101810400000000604
КБК 00000000000000000130

ПРИЛОЖЕНИЕ
к Положению о проведении
XXIII Первенства Республики Бурятия
по интеллектуальным играм

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГР

1. Участники обязаны не допускать некорректного поведения по отношению к организаторам, соперникам и зрителям (не покидать своих мест до оглашения перерывов, не мешать работе ведущих и жюри).
2. Во время игры участникам запрещено пользоваться какой-либо литературой, справочными материалами, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами, если это не предусмотрено условиями игры.
3. Во время игры не допускается общения участников с соперниками и зрителями.
4. Апелляции, за исключением турнира по «Что? Где? Когда?», не предусмотрены.

**РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ
«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

1. Задача команд — своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим.
2. Команды дают ответы в письменном виде на русском языке, если в вопросе в явном виде не указано иное требование.
3. Ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово "Время", после чего начинается отсчет времени обсуждения, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения подается сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал об ее окончании и начинает обратный отсчет от 10 до 0, во время которого команды сдают ответы.
4. Вовремя сдавшей ответ считается команда, капитан (игрок) которой поднял вверх руку с ответной карточкой не позднее, чем ведущий произнес слово "ноль" при обратном отсчете.
5. Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.
6. Команды имеют право в случае несогласия с решением игрового жюри обратиться в апелляционное жюри.

7. Апелляции могут быть поданы на зачет ответа или на снятие вопроса в течение 15 минут после оглашения предварительных итогов тура. Если АЖ признало верным ответ, не совпадающий с авторским, этот ответ засчитывается всем давшим его командам. При удовлетворении апелляции на зачет ответа АЖ вправе рассмотреть также ответы других команд и засчитать те из них, которые оно сочтет эквивалентными зачетному по апелляции. ИЖ при внесении изменений в итоговые протоколы в соответствии с решениями АЖ вправе обратиться к АЖ за уточнением, является ли тот или иной ответ эквивалентным зачетному по апелляции. При рассмотрении апелляции на снятие Жюри может засчитать апелляцию, только если сочло обнаруженную ошибку настолько существенной, что она действительно помешала командам верно ответить на вопрос.
8. Апелляции подаются в письменном виде. Решения апелляционного жюри принимаются простым большинством голосов, воздерживаться от принятия решения члены АЖ не могут.
9. Составы игрового и апелляционного жюри назначаются Оргкомитетом.
10. Победитель турнира по «Что? Где? Когда?» определяется по наибольшему количеству правильных ответов. Дополнительными показателями являются:
 - сумма соотношений правильных ответов команды к максимальному количеству правильных ответов в каждом туре; соотношение определяется по формуле $N*100/M$, где N — количество правильных ответов команды, M — максимальное количество правильных ответов;
 - сумма рейтингов всех вопросов, на которые команда дала правильные ответы; рейтинг определяется по формуле $M-N+1$, где M — общее количество команд, N — количество команд, давших правильный ответ на вопрос.

РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ»

Отборочный этап

1. 4 круга по швейцарской системе без выбывания.
2. Пары для боев первого круга формируются по результатам первых 3 туров турнира по «Что? Где? Когда?», первая команда списка играет с последней, вторая с предпоследней и т.д.. При нечетном количестве команд один из боев проходит с пустым столом.
3. Пары для боев остальных кругов формируются следующим образом: перед началом каждого круга список команд сортируются по сумме очков, набранных командами в предыдущих кругах. Дополнительными параметрами

сортировки служат показатели забито/пропущено и количество взятых вопросов. Список команд сортируются по убыванию. Первая команда списка играет со второй, третья — с четвертой и т.д.. В случае, если команды уже играли друг с другом в предыдущих кругах, им назначаются соперники. следующие далее по списку.

4. В каждом круге команда играет один бой. За победу в бою команда получает 3 балла, за ничью — 1, за поражение — 0. За каждый взятый в бою вопрос команда получает 0,5 балла. По итогам каждого круга на основе набранных командами очков формируется жеребьевка на следующие круги.
5. В случае равенства количества набранных очков первым дополнительным показателем является разница “забито-пропущено” (разница между количеством вопросов, взятых командой, и количеством вопросов, взятых соперниками в тех боях, где эта команда участвовала), второй — количество взятых вопросов.
6. В случае равенства всех показателей для команд, претендующих на место в финальном этапе, положение определяется по результатам первых 3 туров турнира по «Что? Где? Когда?».

Финальный этап

1. Плей-офф с выбыванием после двух поражений.
2. Команды, занявшие 1-8 места по итогам отборочного этапа, формируют четыре боя (1/8 финала). Распределение на бои: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. Бои 1/8 и 1/4 финала и полуфинальные бои проводятся на 5 вопросах.
3. Малый и большой финалы проходят на 7 вопросах.
4. В бою побеждает команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равенства очков команды разыгрывают три дополнительных вопроса до первого взятого. Команда, взявшая вопрос, объявляется победительницей боя. В случае, если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, проводится розыгрыш "на кнопке".
5. Команда, занявшая в полуфинальном бое верхней сетки второе место, проходит в малый финал (бой за третье место, финал нижней сетки). Команда, занявшая в полуфинальном бое верхней сетки первое место, проходит в финал турнира (бой за первое место).
6. Команда, занявшая первое место в полуфинале нижней сетки, выходит в малый финал (бой за третье место, финал нижней сетки).
7. Команда, занявшая первое место в малом финале, проходит в финал турнира. Команда, занявшая второе место в малом финале, занимает третье место в турнире по «Брейн-рингу».
8. Победившая в большом финале команда объявляется победительницей турнира. Проигравшая в финале команда занимает второе место.

Правила игры

1. В каждом бою одновременно участвуют две команды.
2. Задача игроков - раньше команды соперников дать правильный ответ на заданный ведущим вопрос.
3. Каждый вопрос начинается со слов ведущего "Внимание, вопрос номер...". После произнесения слова "Время" ведущий (или его помощник) запускает отсчет времени, что сопровождается звуковым и/или световым сигналом.
4. После начала отсчета времени любая из команд имеет право нажатием кнопки остановить отсчет и дать ответ.
5. Команда, нажавшая кнопку до начала отсчета (начиная со слов ведущего "Внимание, вопрос..."), лишается права ответа на текущий вопрос (фальстарт). Фальстарт фиксируется только у команды, первой нажавшей на кнопку до начала отсчета.
6. Команда, нажавшая на кнопку, прекращает обсуждение, и ее капитан объявляет игрока, который произнесет ответ. Любые попытки коммуникации этого игрока с кем-либо, кроме ведущего, считаются подсказкой. За нарушение этого пункта команда наказывается лишением права ответа на текущий вопрос. Если игрок затягивает начало ответа более, чем на пять секунд, команда считается ответившей неправильно.
7. В случае неправильного ответа команды, нажавшей кнопку первой, команде-сопернику дается 20 секунд, после чего отсчет времени прекращается и ответы не принимаются. В случае, если обе команды не нажимают на кнопку, время ограничено 60 секундами.
8. Ведущий имеет право оценивать правильность ответов, близких по смыслу к авторскому, по собственному усмотрению.
9. В случае необходимости ведущий имеет право обратиться за консультацией к любому лицу, включая игроков, участвующих в турнире. Ведущий не имеет права уточнять ответ команды, дающей его первой.
10. Розыгрыш вопроса заканчивается, когда одна из команд дала правильный ответ или каждая из команд в результате нажатия на кнопку дала неправильный ответ, сделала фальстарт, потеряла право ответа или же если обе команды не стали отвечать на вопрос в течение отведенного времени.
11. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего или подсказок из зала вопрос может быть снят и/или заменен другим.

РЕГЛАМЕНТ «СВОЕЙ ИГРЫ»

1. Каждая команда получает бланк для ответов. Ведущий зачитывает подряд 15 тем по 5 вопросов.
2. Время на обдумывание и запись ответа в соответствующее поле бланка — 10 секунд.
3. После прочтения всех вопросов команды получают дополнительно минуту на обдумывание и корректировку ответов, после чего сдают бланк.
4. За правильный ответ начисляются очки, равные стоимости вопроса (10, 20, 30, 40 и 50), за неправильный — вычитаются очки, равные стоимости вопроса.
5. Если ответа нет или он вычеркнут, команда получает за вопрос 0 очков.
6. Места определяются суммой набранных командами очков, разделения мест не предусмотрено.
7. В случае равенства набранных очков у двух или более команд более высокое место занимает команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета неверных). Второй дополнительный показатель — число правильных ответов на вопросы за 50, 40, 30, 20 и 10 соответственно, при этом выше располагается команда, ответившая на большее количество вопросов более высокой стоимости.

РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

1. В каждом бою принимают участие 4 команды.
2. Игрок может принять участие только в одном раунде боя.
3. В 1/4 финала команды группируются по результатам «Своей игры» по схеме: 1-8-9-16, 2-7-10-15, 3-6-11-14, 4-5-12-13.
4. В каждый последующий этап из каждого боя проходят две команды, занявшие первое и второе места.
5. Игра состоит из трех раундов, в каждом из которых разыгрываются 4 темы.
6. Раунды:
 - «Открытый». Перед началом боя ведущий объявляет 4 темы; команда в течение минуты определяет, кто из игроков какую тему играет;
 - «Полуоткрытый». Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее отыгрышем; команда в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему;

— «Закрытый». Команда в течение минуты определяет, в каком порядке ее игроки отыгрывают темы. Ведущий объявляет темы непосредственно перед началом каждого раунда.

7. Порядок розыгрыша тем определяется до начала игры, но сообщается командам в соответствии с правилами розыгрыша раунда.
8. Результатом команды в бою является сумма очков, набранных ее игроками во всех темах всех раундов.

Правила игры

1. Ведущий зачитывает название темы, стоимость и текст вопроса.
2. Право ответа на вопрос получает игрок, который первым просигнализировал нажатием кнопки о готовности дать ответ.
3. Если игрок затягивает начало ответа более, чем на 3 секунды, он считается ответившим неправильно.
4. В случае, если игрок нажал на кнопку во время чтения вопроса, чтение вопроса прекращается.
5. В ответе на неполностью заданный вопрос допускается 3 разнородные реалии (например — название произведения, автор, персонаж). Несколько однородных ответов запрещены (перебор ответов, например — перечисление названий произведений или авторов), если это требование в явном виде не указано в вопросе.
6. При несовпадении ответа игрока с правильным ответом на полный вопрос ответ не засчитывается, даже если он является правильным ответом на уже зачитанную часть вопроса.
7. В случае неверного ответа вопрос дочитывается для остальных участников игры. Сигналом к нажатию кнопки после неправильного ответа являются звуковой и/или световой сигнал.
8. Игроки могут сигнализировать о готовности дать ответ в течение 5 секунд после окончания чтения вопроса.
9. Каждый игрок может дать только один ответ на каждый вопрос.
10. Ведущий имеет право оценивать правильность ответов, близких по смыслу к авторскому, по собственному усмотрению.
11. В случае необходимости ведущий имеет право обратиться за консультацией к любому лицу, включая игроков, участвующих в турнире. Ведущий не имеет права уточнять ответ игрока.

РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ»

1. Команды получают бланки с заданиями и указанным количеством баллов за правильные ответы.
2. Задача команд — выполнить максимальное количество заданий за отведенное время (1 час).
3. Результатом команды является сумма баллов, полученных за правильные ответы на задания.
4. Победитель определяется по наибольшему количеству полученных баллов, в случае равенства — по результатам игры «Что? Где? Когда?».