




Согласовано Председатель КИИ ЗабГУ  Ю.А. Шаликовская « 3 » 03 2021 г.	Согласовано Проректор по СивР ЗабГУ  В.В. Кузнецов « 14 » 03 2021 г.	Утверждаю Ректор ЗабГУ  С.А.Иванов « 14 » 03 2021 г.
--	---	---

**Забайкальский государственный университет  
Клуб интеллектуальных игр ЗабГУ**



**ПОЛОЖЕНИЕ  
о проведении Забайкальского регионального фестиваля по  
интеллектуальным играм «Даурская весна-2021»**

**1. Общие положения**

- 1.1. Забайкальской региональный фестиваль по интеллектуальным играм «Даурская весна» (далее – Фестиваль) проводится в г. Чита 17-18 апреля 2021 г. на базе Забайкальского государственного университета (г. Чита, ул. Бабушкина, 129).
- 1.2. Фестиваль проводится в соответствии с кодексом спортивного ЧГК Международной Ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» (далее – МАК).
- 1.3. Организатор Фестиваля: Клуб интеллектуальных игр Забайкальского государственного университета.
- 1.4. Фестиваль проводится при поддержке Забайкальской региональной общественной организации ресурсный центр поддержки молодежных проектов «Забайкальский молодежный центр» (далее – ЗАБМОЛЦЕНТР).
- 1.5. Непосредственное руководство Фестивалем осуществляет Оргкомитет Фестиваля.
- 1.6. Фестиваль проводится в соответствии с настоящим Положением, Регламентом и программой.
- 1.7. Все изменения в Положение и Программу вносятся по решению Оргкомитета Фестиваля с уведомлением участников.

**2. Цели и задачи**

- 2.1. Основной целью Фестиваля «Даурская весна» 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 Фестиваля предполагается решение следующих задач:
  - предоставление равных возможностей для реализации интеллектуальных способностей молодежи Забайкальского края;
  - укрепление связей между интеллектуальными клубами разных районов Забайкальского края;
  - привлечение внимания органов власти, средств массовой информации, общества к молодежной интеллектуальной культуре;
  - пропаганда интеллектуальных игр как социально активной формы проведения досуга молодежи.

### **3. Оргкомитет**

3.1. Для проведения Фестиваля создается Оргкомитет из представителей организаторов и партнеров.

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

- доводит информацию о проведении Фестиваля до сведения всех заинтересованных;
- определяет порядок проведения фестиваля;
- разрабатывает и утверждает программу проведения Фестиваля;
- привлекает спонсоров к проведению Фестиваля;
- формирует составы игрового жюри;
- определяет место и конкретные даты проведения Фестиваля;
- принимает заявки на участие в Фестивале;
- регистрирует на основании поданных заявок составы участников Фестиваля;
- анализирует и обобщает итоги Фестиваля, несет ответственность за представление результатов в рейтинге МАК;
- освещает ход подготовки, проведения и результаты Фестиваля в средствах массовой информации.

3.3. Все решения организационного комитета Фестиваля 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 жюри**

4.1. Состав игрового жюри Фестиваля формируется из организаторов Клуба интеллектуальных игр ЗабГУ. Количество членов игрового жюри определяется Оргкомитетом.

4.2. Игровое жюри Фестиваля:

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

### **5. Порядок проведения фестиваля**

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

- Турнир по игре «Что? Где? Когда?». Основное мероприятие Фестиваля (6 туров по 12 вопросов, командный зачет во всех категориях).
- Турнир по командной «Своей игре». Дополнительное мероприятие (командный зачет во всех категориях).
- Турнир по индивидуальной «Своей игре». Дополнительное мероприятие (личный зачет для 32 игроков во всех категориях).

– Турнир по игре «Брей-ринг». Дополнительное мероприятие (среди 32 команд, зачет во всех категориях).

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. Турниры по командной «Своей игре», индивидуальной «Своей игре» и «Брей-рингу» проводятся в соответствии с нижеприведенными регламентами.

5.4. Победители и призеры игр Фестиваля награждаются дипломами, благодарственными письмами и памятными призами с логотипом Фестиваля. По запросу участники Фестиваля могут получить сертификаты участников.

5.5. Место, время и максимальное число команд (участников) устанавливается оргкомитетом и может быть изменено с уведомлением участников.

## 6. Условия участия

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

6.2. Возраст участников не ограничен. Кроме фестивального зачета, определяются также победители в школьной категории (команды, все игроки которых являются учениками средних общеобразовательных учебных заведений независимо от класса, или студентами 1-2 курсов средне специальных учебных заведений).

6.3. Для участия в Фестивале команда обязана отправить в Оргкомитет заявку. Заявка заполняется в электронном виде по ссылке – <https://forms.gle/SWndhxJZ3wZ917uB8>

6.4. Заявки принимаются до 12 апреля 2021 года включительно. Оргкомитет в виде исключения имеет право допустить к участию в Фестивале команды, подавшие заявку позднее установленного срока.

6.5. Подтверждение регистрации происходит после оплаты оргвзноса.

Оргвзнос для школьных команд составляет 300 рублей.

Оргвзнос для команд фестивального зачета – 800 рублей.

6.5. В состав каждой команды может входить не менее 3 и не более 8 игроков (при этом одновременно за игровым столом может находиться **до 6 человек**, запасные игроки могут сменять основных в перерывах между игровыми турами). В составе команды могут играть только заявленные за нее игроки.

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

6.7. В индивидуальном порядке оргкомитет Фестиваля может допустить команды, играющие онлайн.

6.8. Все расходы, связанные с участием, проездом и питанием команд несут командирующие организации.

## 7. Регламент турнира по «Что? Где? Когда?»

7.1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» пройдет 17-18 апреля 2021 года.

7.2. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» проводится в соответствии с Кодексом

спортивного «Что? Где? Когда?» и настоящим Регламентом.

7.3. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» состоит из 72 вопросов (6 туров по 12 вопросов).

7.4. В турнире имеет право принять участие любая команда, участвующая в фестивале «Даурская весна».

7.5. В каждом туре в игре принимают участие не более 6 человек. 2 запасных игрока могут сменять основных в перерывах между игровыми турами. Во время игры запасные должны находиться на удалении от участвующих команд на специальных местах.

7.6. Порядок игры: ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово «Время», после чего начинается отсчет времени, равный 60 секундам.

7.7. Командам дается дополнительно 10 секунд на фиксацию и сдачу ответа.

7.8. 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.

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

7.10. Во время игрового тура командам запрещено пользоваться для поиска информации 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.

7.11. Школьным командам, играющим онлайн, необходимо вести аудиозапись обсуждения, и предоставить её оргкомитету не позднее 20 апреля 2021 г. включительно.

7.12. Победитель турнира по игре «Что? Где? Когда?» будет определен по наибольшему количеству правильных ответов во всех 6 турах. Если число правильных ответов не позволяет определить команды, занявшие места с первого по третье в каком-либо из зачётов, для команд, претендующих на соответствующие места (и только для них), проводится перестрелка на трёх вопросах. Если после трёх вопросов счет команд равный, далее задаются вопросы по одному до выявления победителя, но не более двух. Если перестрелка не позволила определить места команд, они распределяются по рейтингу взятых вопросов. Рейтинг вопросов рассчитывается по формуле:

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

## **8. Регламент турнира по спортивной командной «Своей игре»**

8.1. Турнир по «Своей игре» является командным соревнованием для команд всех категорий.

8.2. Турнир проводится на одних и тех же вопросах для всех команд одновременно. В игре могут принимать участие все заявленные на турнир игроки команд.

8.3. Ведущий зачитывает подряд 10 тем по 5 вопросов стоимостью 10, 20, 30, 40 и 50 очков. За правильный ответ начисляются очки, равные стоимости вопроса, за неправильный – вычитаются очки, равные стоимости вопроса. Если ответа нет, команда получает за вопрос 0 очков.

8.4. Места определяются суммой набранных командами очков, дележа мест не предусмотрено. В случае равенства набранных очков у двух или более команд более высокое место занимает команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета минусов за неверные). В случае равенства и этой суммы используется второй дополнительный показатель – число правильных ответов.

## **9. Регламент турнира по «Брейн-рингу»**

9.1. В турнире по «Брейн-рингу» принимают участие 32 лучших команды по итогам 1-3 туров турнира по «Что? Где? Когда?».

9.2. Схема турнира по игре «Брейн-ринг» приведена в Приложение №1.

9.3. В игре принимают участие все заявленные на турнир игроки команд. Одновременно за игровым столом может находиться не более 6 человек.

9.4. В каждом бою одновременно участвуют две команды.

9.5. В ходе одного боя ведущим зачитывается пять вопросов, на которые необходимо дать правильный ответ раньше команды соперников, не допустив фальстарта. Время на обдумывание вопроса до 60 секунд, если команда отвечает неверно – команда соперников получает 20 секунд на ответ. Команда допустившая фальстарт теряет право ответа на вопрос, а команда соперников получает 20 секунд на ответ.

9.6. За победу в бою команда получает 2 очка, за ничью – одно очко, за поражение – 0 очков.

9.7. 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 играх, где эта команда участвовала), вторым дополнительным показателем – результат личной встречи между этими командами. В случае равенства всех показателей для команд, претендующих на первое место в группе, разыгрываются три дополнительных вопроса до первого взятого вопроса. Команда, взявшая вопрос, объявляется победительницей боя. В случае если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, проводится розыгрыш «на кнопке».

## **10. Регламент турнира по спортивной индивидуальной «Своей игре»**

10.1. В турнире по спортивной индивидуальной «Своей игре» принимают участие 32 игрока по итогам турнира по командной «Своей игре».

10.2. Схема турнира приведена в Приложении 2.

10.3. Ведущий зачитывает подряд 10 тем по 5 вопросов стоимостью 10, 20, 30, 40 и 50 очков. Игрок, желающий отвечать, сигнализирует об этом нажатием кнопки. За правильный ответ начисляются очки, равные стоимости вопроса, за неправильный или за отсутствие ответа – вычитаются очки, равные стоимости вопроса. Если игрок не нажимал кнопку, то он получает за вопрос 0 очков.

10.4. Места определяются суммой набранных очков. В случае равенства набранных очков у двух или более игроков на отборочных играх более высокое место занимает набравший больше очков только за правильные ответы (без учета минусов за неверные). В случае равенства и этой суммы используется второй дополнительный показатель – число правильных ответов.

В случаи равенства очков в полуфинале и финале зачитывается 3 дополнительных

темы. В случае равенства и этой суммы игра ведётся до первой разницы в счёте.

## **11. Дополнительная информация**

### **11.1. Контакты:**

Шаликовская Юлия Андреевна, тел. 8 (996) 023 94 07 (Telegram, Viber),  
соц. сети: vk – [https://vk.com/shalik\\_jul](https://vk.com/shalik_jul)

КИИ ЗабГУ, e-mail: [kii\\_zabgu@mail.ru](mailto:kii_zabgu@mail.ru)

соц. сети: vk – [https://vk.com/kii\\_zabgu](https://vk.com/kii_zabgu); instagram - [https://instagram.com/kii\\_zabgu/](https://instagram.com/kii_zabgu/)

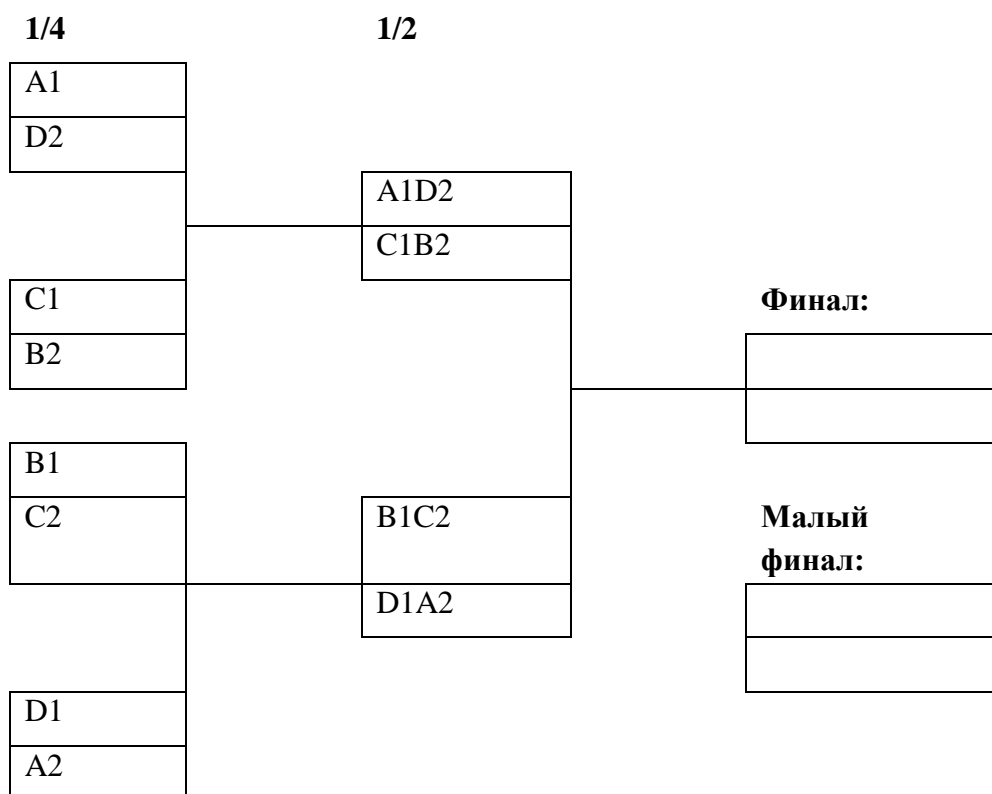
**Схема турнира по игре «Брейн-ринг», проходящего в рамках фестиваля по интеллектуальным играм «Даурская весна-2021»**

1. 32 команды разбиты на два зачета – фестивальнй и школьный. В каждом зачете проходит турнир для 16 команд.

2. Внутри зачета команды разбиты на 4 группы по 4 команды. Внутри групп команды играют по схеме «каждый с каждым». За победу в бою команда получает 2 очка, за ничью – 1 очко, за поражение – 0 очков.

Каждая команда получает порядковый номер в зависимости от места в 1-3 турах турнира по «Что? Где? Когда?». Жеребьевка номеров команд по группам:  
 Группа А – 1, 8, 9, 16  
 Группа В – 2, 7, 10, 15  
 Группа С – 3, 6, 11, 14  
 Группа D – 4, 5, 12, 13,

3. Команды, занявшие 1 и 2 место в каждой группе, выходят в раунд «плей-офф», где команды играют на выбывание со стадии 1/4 до финальных матчей.  
 Схема раунда «плей-офф»:



4. Команда-победитель финальной игры занимает первое место в турнире по игре «Брейн-ринг», команда, проигравшая в финале – 2 место, команда-победитель малого финала занимает 3 место.

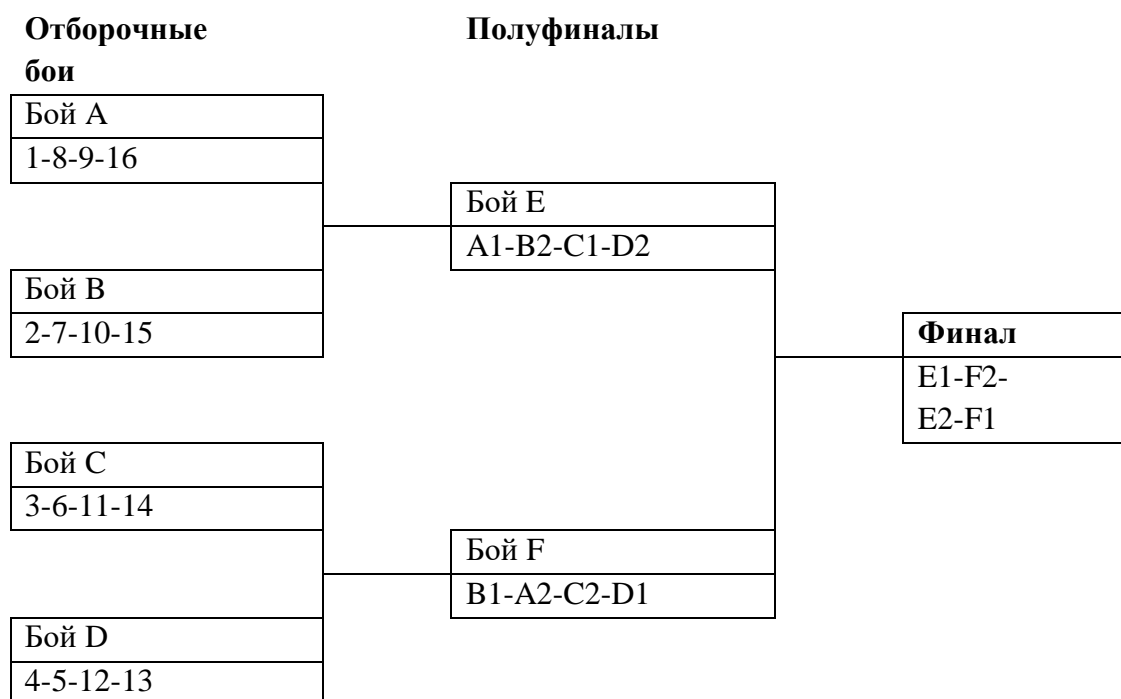
**Схема турнира по индивидуальной «Своей игре», проходящего в рамках фестиваля по интеллектуальным играм «Даурская весна-2021»**

1. 32 игрока разбиты на два зачета – фестивальным и школьным. В каждом зачете проходит турнир для 16 игроков. Отбор происходит по результатам турнира по командной «Своей игре».

2. Команда, занявшая первое место, выставляет на основной этап 3 игрока. Команды, занявшие 2-4 места - 2 игрока. Команды, занявшие 5-11 места - 1 игрока. Команды, занявшие 12-16 места - 1 игрока в лист ожидания.

3. При распределении игроков по сетке основного этапа считается, что первый игрок команды набирает 100% ее результата, второй игрок - 80%, третий - 60%. По этой схеме составляется таблица результатов игроков.

4. Игрокам в зависимости от результата присваивается номер от 1 до 16. Турнир проходит по схеме:



5. По результату финальной игры определяется победитель, 2 и 3 место турнира по индивидуальной «Своей игре».