

## I Интеллектуальные игры для команд школ и колледжей

### ИНФОРМАЦИОННОЕ СООБЩЕНИЕ

Интеллектуальные игры Российского нового университета (РосНОУ) — комбинированный игровой турнир, состоящий из игр в формате спортивной версии «Что? Где? Когда?» и телевизионной версии «Своей игры».

I Интеллектуальные игры для команд школ и колледжей пройдут в Российском новом университете с 19 по 26 января 2018 года. В играх могут принять участие команды, состоящие из учащихся общеобразовательных учреждений и колледжей.

Количество участников каждой команды — 7. Команду могут сопровождать учителя или представители администрации учебного заведения (1-2 представителя). Команды, прошедшие в финальный день соревнований, могут привести с собой группы поддержки (до 20 человек).

Начало игр — 15:00, продолжительность одного игрового дня — до 2 часов (финала — до 2,5 часов).

Приём заявок на участие будет вестись с 26 декабря 2017 года по 17 января 2018 года. Если одно учебное заведение заявит более одной команды, то вторая и последующие заявленные команды включаются в резерв и будут участвовать в играх только при наличии вакантных мест.

Организаторы интеллектуальных игр: департамент управления информацией и студенческое научное общество РосНОУ при поддержке департамента по делам молодёжи и воспитательной работе, интеллектуального клуба «Шоколад», студенческого совета, волонтерского корпуса и центра карьерного роста РосНОУ.

Различные варианты интеллектуальных игр для школьников и студентов проводятся в Российском новом университете с 2009 года; оригинальные вопросы для игр подготавливаются преподавателями, сотрудниками и студентами РосНОУ.

### РЕГЛАМЕНТ

Интеллектуальные игры состоят из игр отборочного этапа (до 20 команд в одной игре), полуфинала (18 команд) и финала (8 команд).

### ОТБОРОЧНЫЙ ЭТАП

Игры отборочного этапа проходят в формате «Что? Где? Когда?» (спортивная версия). В ходе игры задаётся 20 вопросов. Каждая команда находится за индивидуальным столиком. Каждый вопрос выводится на экран и дублируется голосом.

Для подготовки ответа на каждый вопрос командам предоставляется 60 секунд (50 секунд на обсуждение — затем следует сигнал о начале последних 10 секунд — 10 секунд для внесения своего варианта ответа). Ответы записываются в бланках. По истечении 60 секунд команды отдают бланки ассистентам. Правильность ответов определяет экспертная комиссия, состоящая из преподавателей университета — авторов вопросов для интеллектуальных игр. При необходимости командам могут быть заданы уточняющие вопросы.

Апелляции принимаются после произнесения ведущими правильного ответа и до начала произнесения следующего вопроса; после произнесения следующего вопроса предыдущий вопрос считается «заигранным» и апелляции на него не принимаются.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

По итогам каждой игры отборочного этапа команды с наибольшим количеством баллов проходят в полуфинал. Если две и более команды по окончании игры набрали одинаковое количество баллов и претендуют на выход в следующий этап, им задаётся дополнительный вопрос (если 3 вопроса подряд не помогают выявить победителя, организаторы могут определить победителя по жребию).

Количество команд, проходящих в полуфинал из каждой игры отборочного этапа, зависит от числа участвующих в игре команд. Турнирная сетка с указанием количества команд, выходящих из каждой игры отборочного этапа, будет сформирована 18 января.

После завершения отборочной игры «Что? Где? Когда?» команды, не прошедшие в финал, делегируют по одному игроку для участия в мини-турнире по «Своей игре», который проводится в тот же день (правила «Своей игры» смотрите ниже).

При фиксации ассистентами или ведущими игры подсказок со стороны зрителей (на любом этапе интеллектуальных игр) вопрос снимается с игры; при повторной подсказке такие зрители могут быть удалены из зала. Также организаторы оставляют за собой право удалить из зала (снять с игры) зрителей (участников), своим поведением мешающих проведению игры.

При фиксации ассистентами или ведущими игры использования командами (представителями команд) средств связи и других электронных устройств во время игры, данный командами ответ не засчитывается, а команда штрафует на стоимость вопроса. При повторном нарушении команда может быть снята с турнира

По итогам всех игр отборочного этапа в полуфинал проходят 18 команд.

### ПОЛУФИНАЛ

Полуфинал проходит по тем же правилам, что и игры отборочного этапа. По итогам полуфинала в финал проходят 8 команд.

Если команда, прошедшая в следующий этап, по каким-либо причинам не может принять участие в полуфинальной или финальной игре (снимается с турнира не позднее чем за 24 часа до игры), освободившееся место будет предложено команде, занявшей следующее за проходным место в той игре, из которой вышла команда, снявшаяся с турнира.

### ФИНАЛ

#### **1 тур. «Что? Где? Когда?» с выбыванием**

В финале участвуют 8 команд. Жеребьёвкой определяются две группы по 4 команды.

Каждая команда находится за индивидуальным столиком, снабжённым электронным устройством ввода ответов (ноутбук + монитор) и микрофоном.

Вопросы задают ведущие. После произнесения каждого вопроса звучит сигнал, отмечающий включение секундомера. Для подготовки ответа на каждый вопрос командам предоставляется 60 секунд (50 секунд на обсуждение — сигнал о начале последних 10 секунд — 10 секунд для внесения своего варианта ответа).

Эксперты определяют правильность ответов, после чего из каждой команды, давшей правильный ответ, один участник переходит во второй тур, **покидая команду**.

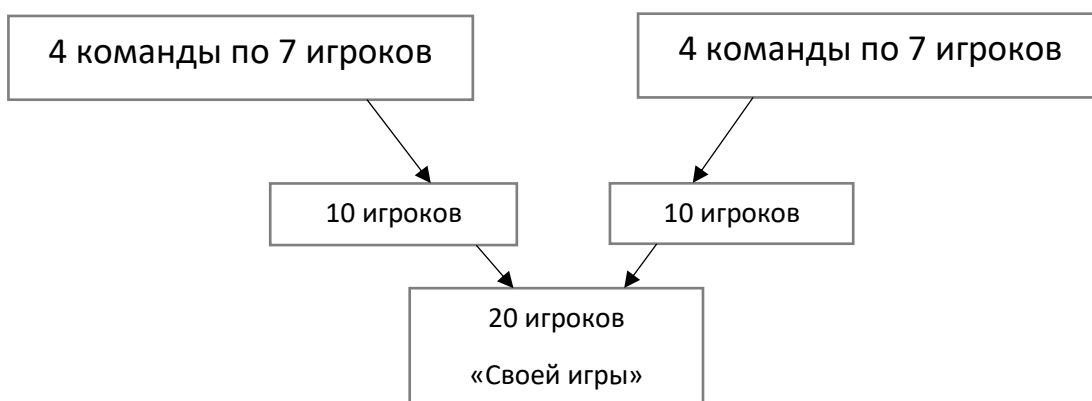
Первый тур завершается после того, как во второй тур перейдёт по 10 участников от каждой четвёрки команд.

Если после очередного вопроса правильные ответы дают несколько команд, и оказывается, что во второй тур проходит такое количество игроков, что общее число делегируемых участников превышает 10, для таких команд организуется дополнительный мини-турнир.

В мини-турнире правила аналогичные: каждая команда, давшая правильный ответ, делегирует одного игрока во второй тур (за исключением случая, упомянутого в предыдущем абзаце).

Если 3 вопроса подряд не помогают выявить победителя, организаторы могут завершить любой этап игры, определив его результаты по жребию.

Всего во второй тур проходят 20 человек.



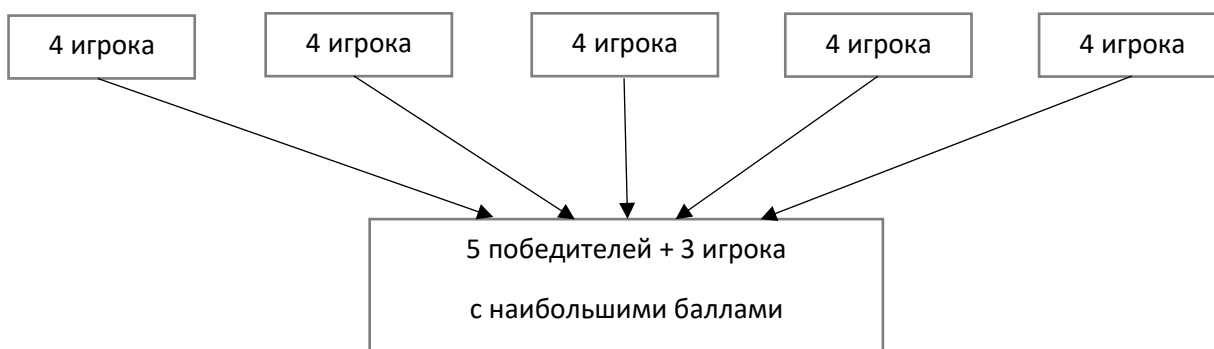
## 2 тур. «Своя игра»

### Четвертьфинал

В четвертьфинале «Своей игры» 20 участников составляют 5 групп по 4 игрока, которые последовательно играют 5 раундов (по 1 раунду на группу). Составы групп определяются жеребьёвкой.

Один раунд четвертьфинала — 15 вопросов (3 темы по 3 вопроса).

Из каждой группы в полуфинал выходят победители (5 игроков) + 3 игрока, не ставших победителями, но набравших наибольшее число баллов.

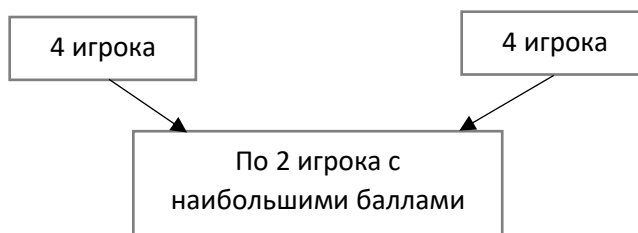


### Полуфинал

В полуфинале «Своей игры» 8 участников составляют 2 группы по 4 игрока, которые последовательно играют 2 раунда (по 1 раунду на группу). Составы групп определяются жеребьёвкой.

Один раунд четвертьфинала — 16 вопросов (4 темы по 4 вопроса).

Из каждой группы в финал выходят по 2 игрока, набравших наибольшее число баллов.



## Финал

В финальном раунде играют 4 участника, которые отвечают на 25 вопросов (5 тем по 5 вопросов).

Победителем становится игрок, у которого после завершения финального раунда набрано больше всего баллов.

Перед началом каждой игры ранее набранные баллы игроков обнуляются.

Кроме индивидуального зачёта, ведётся командный турнир. Команды получают по одному баллу за каждый правильный в ответ в «Что? Где? Когда?» (учитывая отборочный этап и полуфинал), а также за каждого игрока, прошедшего в полуфинал и финал «Своей игры».

Церемония награждения победителей и участников проходит сразу после окончания финального раунда.

Дипломы вручаются каждой команде, а также всем участникам игр и руководителям команд (учителям, представителям администрации учебного заведения), указанным в заявках.

## Правила «Своей игры»

Базовые правила соревнования соответствуют правилам телевизионной «Своей игры» (НТВ): ведущий произносит вопрос (вопрос дублируется на экран), отвечает игрок, первым нажавший кнопку, если ответ неправильный, на вопрос могут ответить оставшиеся игроки (в порядке очерёдности нажатия кнопки).

Возможность нажать на кнопку будет появляться у игроков **после появления вопроса на экране**.

В случае правильного ответа игрок получает сумму баллов, равную стоимости вопроса; если ответ неправильный — соответствующая сумма баллов вычитается из результата игрока.

На каждый вопрос один игрок может дать только один ответ.

Если к окончанию раунда два участника занимают первое место (имеют одинаковую сумму баллов), между ними организуется поединок: ведущий задаёт вопрос, первый участник, давший правильный ответ, становится победителем. Если правильно не ответил никто, задаётся следующий вопрос.

Аналогичный метод применяется при любой ситуации, когда два или более участников по окончании раунда занимают проходное место.