

Положение о проведении III Открытого кубка ИКИТ СФУ по интеллектуальным играм при поддержке ИИФиРЭ и ПИ (Кубка площадки)

Место проведения: Красноярск, Институт космических и информационных технологий Сибирского федерального университета

Дата проведения: 8-9 декабря 2018 года

Время проведения: 8 декабря 17:00 – 20:00, 9 декабря 13:00 – 17:00.

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Основной целью III Открытый кубок ИКИТ СФУ по интеллектуальным играм при поддержке ИИФиРЭ и ПИ (далее – Кубок) является предоставление условий для повышения интеллектуально-творческого потенциала студентов.

Проведение Кубка предполагает решение следующих задач:

- пропаганда интеллектуальных игр, как действенной формы проведения содержательного досуга молодежи;
- сплочение коллективов студентов различных институтов Сибирского федерального университета;
- привлечение внимания студенческих сообществ и студенческих средств массовой информации к повышению интеллектуального уровня молодежи.

II. ОРГАНИЗАТОРЫ

1. Учредителем и организатором Кубка является Научный Клуб ИКИТ при поддержке Института космических и информационных технологий, Политехнического института, Института инженерной физики и радиоэлектроники Сибирского федерального университета.

III. ОРГКОМИТЕТ

1. Все вопросы по организации Кубка и все споры, возникающие в течение Кубка, решает организационный комитет Кубка (далее – оргкомитет).

2. Решения оргкомитета принимаются выбором большинства голосов: количество проголосовавших за принятие предложения должно быть строго больше, чем количество проголосовавших против него. В случае равенства голосов решающим является голос председателя оргкомитета.

3. Решения оргкомитета являются окончательными и обсуждению не подлежат.

4. При возникновении форс-мажорных обстоятельств оргкомитет может изменить место и время проведения Кубка. Сообщение обо всех изменениях должно быть доведено до сведения всех участников не позднее, чем за 3 дня до начала мероприятия.

5. Оргкомитет обязан:

- следить за соблюдением настоящего Положения и Регламентов соревнований;
- не позднее, чем за 2 дня до начала Кубка, официально сообщить командам, имеющим право участвовать в мероприятии, время начала и окончания игр, а также условия приема команд;
- обеспечить пакет вопросов на турнир, работу редакторов вопросов и апелляционного жюри;
- обеспечить команды игровыми местами и карточками для ответов;

– обеспечить награждение победителей и лауреатов Кубка.

6. 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.

7. В случае форс-мажорных обстоятельств, оргкомитет имеет право изменить пункты данного Положения. О таких изменениях командам будет сообщено дополнительно.

IV. ИГРОВОЕ ЖЮРИ КУБКА

1. Оргкомитет Кубка утверждает состав Игрового жюри, который объявляется ведущим в день проведения Кубка, непосредственно перед его началом.

2. Обязанности Игрового жюри:

- следить за соблюдением командами настоящего Положения;
- оценивать ответы команд, в отведенное Положением время, в соответствии с критериями зачета ответов, которые являются неотъемлемой частью авторского пакета ответов. Если вопрос не содержит критериев зачета, то на свое усмотрение;
- хранить тексты отыгранных вопросов и бланки с ответами команд до окончания турнира и предоставлять их по требованию Апелляционного жюри.

3. Права Игрового жюри:

- использовать для оценки ответов справочно-энциклопедические издания (печатные и/или на цифровых носителях) и/или ресурсы сети Интернет;
- не принимать ответы команд, сданные по истечению времени;
- не принимать ответы, объединяющие в себе две или более различных версий;
- снимать от одного до пяти очков с команды, игроки которой допустили нарушение Положения или некорректное поведение в ходе турнира. За многократные нарушения Положения или явно оскорбительное поведение, по отношению к участникам или организаторам турнира, жюри вправе отказать в регистрации и снять с дальнейшего участия в турнире всю команду.

V. АПЕЛЛЯЦИОННОЕ ЖЮРИ КУБКА

1. Состав Апелляционного жюри определяет оргкомитет.

2. Апелляционное жюри рассматривает апелляционные жалобы. Жалобы принимаются только в отношении вопросов турнира по «Что? Где? Когда?».

3. После подведения итогов каждого тура турнира по игре «Что? Где? Когда?», команды, в течение 10 минут, могут подать апелляцию в Апелляционное жюри в письменном виде.

4. На один и тот же вопрос команда имеет право подать только один вид апелляции: на снятие некорректного вопроса или на зачет двойственного ответа.

5. Члены Апелляционного жюри имеют право пользоваться информационно-справочными изданиями и другими вспомогательными материалами.

6. Решение Апелляционного жюри принимается большинством голосом: количество проголосовавших за принятие предложения должно быть строго больше, чем количество проголосовавших против него. В случае равенства голосов решающим является голос председателя жюри.

7. Снятие вопроса возможно в случае ошибки, существенно мешающей команде дать правильный ответ.

8. Решение Апелляционного жюри по апелляции окончательное и обжалованию не подлежит.

VI. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

1. К участию в Кубке приглашаются команды студентов всех вузов города Красноярска.

2. В Кубке принимают участие 18 команд, получивших от оргкомитета подтверждение о включении в список участников.

3. Состав каждой команды — не менее 4 и не более 6 человек, а также 2 запасных игрока. Список состава команды включает всех игроков, в том числе и запасных.

4. Явка на игры основных игроков обязательна. Явка на игры запасных игроков не обязательна (если участвуют все основные игроки).

5. Если выяснится, что в составе команды в играх Кубка участвовали незаявленные игроки или игроки, не отвечающие требованиям Положения, результаты команды в играх аннулируются (с пересчетом результатов остальных команд).

VII. СХЕМА КУБКА

1. Схема проведения мероприятия включает в себя соревнование по следующим играм: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Интеллектуальное многоборье» и «Интеллектуальное казино».

2. В рамках турнира «Что? Где? Когда?», участники играют по правилам одновременной игры для всех команд, отвечая на одни и те же вопросы. Турнир проходит по правилам, соответствующим Кодексу спортивного «Что? Где? Когда?». Пакет игры для команд состоит из 36 вопросов (3 тура по 12 вопросов). Регламент турнира по «Что? Где? Когда?» приведен в приложении 1.

3. В турнире по «Своей игре» примут участие все заявленные игроки команд, участвующих в Кубке. Регламент турнира по «Своей игре» приведен в приложении 2.

4. В турнире по «Индивидуальному многоборью» примут участие все заявленные игроки команд, участвующих в Кубке. Регламент проведения «Интеллектуального многоборья» приведен в приложении 3.

5. В турнире по «Интеллектуальному казино» примут участие по одному игроку от каждой команды, участвующей в Кубке. Регламент проведения «Интеллектуального казино» приведен в приложении 4.

VIII. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

1. Победители и призеры всех турниров, проводимых в рамках Кубка, определяются Игровым жюри, в соответствии с регламентами игр, представленными в Приложениях 1-4, и награждаются дипломами и памятным подарками.

2. Каждая команда-участник получает сертификат, подтверждающий участие в Кубке.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» состоит из 36 вопросов (3 тура по 12 вопросов).
2. 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 обсуждения, дается сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о прекращении обсуждения.
3. 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.
4. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов игры.
5. Ответ команды признается правильным, если для него выполняется одно из следующих условий:
 - ответ команды совпадает с авторским или попадает под указанный в вопросе критерий зачета;
 - ответ команды содержит в себе авторский ответ и дополнительную информацию, не противоречащую содержанию вопроса.
6. 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.
7. Победитель турнира по игре «Что? Где? Когда?» будет определен по наибольшему количеству правильных ответов во всех 3 турах. При равном количестве этого показателя у нескольких команд, рассчитывается дополнительное 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: $\text{Рейтинг вопроса} = \frac{\text{Общее число команд} - \text{Число команд, взявших вопрос}}{1}$.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «СВОЕЙ ИГРЕ»

1. В турнире «Своя игра» разыгрывается восемь тем. В каждой теме по пять вопросов – за 10, 20, 30, 40 и 50 очков.
2. Ведущий последовательно зачитывает вопросы всех тем. Время на запись ответа на каждый вопрос – 15 секунд. Ответы игроков сдаются на специальных бланках.
3. За правильные ответы, к баллам игрока добавляется стоимость вопроса. За неправильный ответ соответствующая сумма вычитается.
4. Во время выполнения заданий, игрокам запрещено покидать свои места, мешать другим игрокам, пользоваться какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами любого типа, общаться с кем-либо.
5. В турнире по «Своей игре» участвует каждый член команды.
6. Победителем признаются команда и игроки набравшие наибольшее количество баллов.

Дополнительными показателями являются:

- сумма баллов без учета минусов за неправильные ответы;
- количество взятых вопросов самой высокой ценовой категории.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ МНОГОБОРЬЮ»

1. Каждой команде выдается пакет заданий.
2. Турнир проводится в течение 60 минут.
3. Во время выполнения заданий, игрокам запрещено покидать свои места, мешать другим игрокам, пользоваться какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами любого типа, общаться с кем-либо, кроме членов своей команды.
4. Победителем и призерами являются команды, набравшие наибольшее количество баллов.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИГРЕ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ КАЗИНО»

1. В турнире принимают участие по одному игроку от каждой команды, участвующей в Кубке.
2. Турнир состоит из трех туров. Перед началом тура каждый игрок получает специальные бланк и жетоны для ставок. Для проведения первых двух туров игроки распределяются поровну на две площадки.
3. Каждый тур состоит из 10 вопросов с вариантами ответов. Ведущий последовательно зачитывает вопросы, после каждого вопроса игрокам дается 15 секунд для того, чтобы сделать ставку жетонами на выбранные варианты ответов.
4. По истечению времени ведущий озвучивает правильный ответ и поясняет его. При этом все жетоны, не поставленные игроками на ячейки специальных бланков, соответствующие верным вариантам ответов, сгорают.
5. По окончании тура из площадки выбывает тройка игроков с наименьшим количеством жетонов. Если по окончании тура невозможно выделить трех игроков с наименьшим количеством жетонов, то игроки с одинаковым количеством жетонов играют дополнительный вопрос по специальным правилам.
6. Победителями и призерами признаются три игрока, которые имеют наибольшее количество жетонов после третьего тура.