



УТВЕРЖДАЮ

Директор КГБУК Красноярской
краевой молодёжной библиотеки

О.С. Григорьева
О.С. Григорьева
«*21*» августа 2021 г.

ПОЛОЖЕНИЕ О XV МЕЖРЕГИОНАЛЬНОМ ЧЕМПИОНАТЕ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ «ЕНИСЕЙСКАЯ ЗНАТЬ-2021»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. XV Межрегиональный чемпионат по интеллектуальным играм «Енисейская знать» (далее – Чемпионат) проводится 25-26 сентября 2021 г. в онлайн формате.
- 1.2. Организатор Чемпионата: КГБУК Красноярская краевая молодёжная библиотека, соорганизаторы – Красноярская региональная общественная организация «Ассоциация содействия интеллектуальным и развивающим играм», КГАУ Центр молодежных инициатив «Форум».
- 1.3. Чемпионат проводится при поддержке министерства культуры Красноярского края, агентства молодёжной политики и программ общественного развития Красноярского края, министерства образования Красноярского края.
- 1.4. Непосредственное руководство Чемпионатом осуществляет Оргкомитет Чемпионата.
- 1.5. Чемпионат проводится в соответствии с настоящим Положением, Регламентом и программой.
- 1.6. 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 районов 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;
- анализирует и обобщает итоги чемпионата, несет ответственность за представление результатов в рейтинге сообщества знатоков;
- 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 формируется из организаторов интеллектуальных игр. Количество членов игрового жюри определяется Оргкомитетом.

4.2. Состав апелляционного жюри определяется 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 (4 тура по 15 вопросов, командный зачет во всех категориях)

– Турнир по командной «Своей игре». Дополнительное мероприятие (командный зачет во всех категориях).

– Турнир по «Эрудит-квартету». Дополнительное мероприятие (среди 32 команд 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. Турниры по командной «Своей игре», интеллектуальному многоборью и «Эрудит-квартету» проводятся в соответствии с нижеприведенными регламентами.

5.4. Победители и призеры игр Чемпионата награждаются дипломами, благодарственными письмами и памятными призами с логотипом Чемпионата. По запросу участники Чемпионата могут получить сертификат участника.

5.5. 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 1998 года) возрастных категориях.

6.3. Для участия в Чемпионате команда обязана отправить в Оргкомитет заявку (Приложение 1). 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/1FAIpQLScs6fGQp0vNTJyUfcicTGBGsfowPu4XoU548Uk5tuxArfMguA/viewform>

6.5. Заявки принимаются до 24 сентября 2021 года включительно. Оргкомитет в виде исключения имеет право допустить к участию в Чемпионате команды, подавшие заявку позднее установленного срока.

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

6.8. 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.

6.9 Чемпионат получил предварительный статус онлайн-отбора на Чемпионат России по интеллектуальным играм среди студентов (далее СтудЧР). Положение о турнире - <https://drive.google.com/file/d/1IR2C7aNHXHWPObhUpCpwTlyPojrEDyMj/view>

6.10 Команда, уведомившая оргкомитет чемпионата об игре в зачёт онлайн-отбора на СтудЧР, не может изменить это решение после начала турнира.

7. ФИНАНСИРОВАНИЕ

7.1. Финансирование Чемпионата осуществляется Красноярской краевой молодежной библиотекой за счет средств краевого бюджета, предусмотренных в государственной субсидии на обеспечение выполнения государственного задания 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 25-26 сентября 2021 года.

8.2. Турнир по игре "Что? Где? Когда?" проводится в соответствии с настоящим Регламентом и правилами, сформулированными в Кодексе спортивного «Что? Где? Когда?» (<https://drive.google.com/file/d/11xvQwfmXG63CPOXRcUixeYrCWUHVHYRA/view>), за исключением той части п. 1.3.3.5, в которой говорится о запрете на использование «устройств связи любого вида», п. 1.3.3.6 о сборе ответов команд и п. 2.3.3. о техническом незачёте ответа, а также всех пунктов, где описывается сбор карточек с ответами команд и их хранение."

8.3. Турнир по игре "Что? Где? Когда?" состоит из 60 вопросов (4 тура по 15 вопросов). Редакторы туров: Эдуард Голуб (Киев), Анвар Мухаметкалиев (Алматы), Константин

Сахаров (Москва), Игорь Демьянцев (Гомель), Олег Кожедуб (Гомель) и Виктор Чепой (Кишинёв).

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

8.5. В каждом туре в игре принимают участие не более 6 человек.

8.6. Игра проходит в онлайн формате на выбранной оргкомитетом площадке.

8.7. Обязательным условием участия в турнире по «Что? Где? Когда?», является ведение аудио - или видеозаписи обсуждения вопросов. Срок предоставления записи в оргкомитет до 29.09.2021г.

8.8. Участники турнира, которые выразили в заявке желание участвовать в зачёте, выводящем на СтудЧР и прослушали на турнире хотя бы один вопрос, дают таким образом согласие на последующую передачу аудио - или видеозаписей их обсуждений (изображений граждан) в Оргкомитет СтудЧР и/или их обнародование.

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

8.10. Командам дается дополнительно 10 секунд на фиксацию и сдачу ответа. Ответы сдаются в электронном виде с помощью специальной формы.

8.11. 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.

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

8.13. Команда имеет право подать апелляцию на некорректность вопроса, на дуальность ответа и на техническую ошибку через специальную онлайн-форму в течение 15 минут после оглашения результатов тура. Некорректным может быть признан вопрос, содержащий существенную фактическую ошибку. Существенность ошибки определяет АЖ. Апелляции бесплатны. Состав апелляционного жюри (АЖ) определяется Оргкомитетом Чемпионата и доводится до сведения участников непосредственно перед началом игры. Решения АЖ принимаются простым большинством голосов, являются окончательными и обжалованию не подлежат.

8.14. 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.

8.15. Победитель турнира по игре «Что? Где? Когда?» будет определен по наибольшему количеству правильных ответов во всех 4 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, то в зачете Чемпионата они распределяются по рейтингу взятых вопросов. Рейтинг вопросов рассчитывается по формуле:

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

Если перестрелка не позволила определить места команд в зачёте, выводящем на СтудЧР, то места считаются разделёнными.

9. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО СПОРТИВНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

9.1 Турнир по «Своей игре» является командным соревнованием для команд всех категорий. Турнир проходит в онлайн формате.

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

9.3 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.

9.4 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.

10. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «ЭРУДИТ-КВАРТЕТУ»

10.1 В турнире по «Эрудит-квартету» принимают участие 32 лучших команд по итогам турнира по командной «Своей игре». Турнир проходит в онлайн формате.

10.2 Состав подгрупп определяется по схеме, приведенной в Приложении 2.

10.3 В игре принимают участие все заявленные на турнир игроки команд.

10.4 Игра состоит из трёх раундов, в каждом из которых разыгрываются 4 темы. Розыгрыш каждой темы проходит по правилам «Своей игры».

10.5 Каждый игрок имеет право сыграть не более одной темы в каждом раунде.

10.6 Первым играется «Открытый раунд». Перед началом боя ведущий объявляет 4 темы. Команда в течение минуты определяет, кто из игроков какую тему играет.

10.7 Вторым играется «Полуоткрытый раунд». Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее отыгрышем; команда в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему.

10.8 Третьим играется «Закрытый раунд». Команда в течение минуты определяет, в каком порядке её игроки отыгрывают темы. Ведущий объявляет темы после выбора игроков всеми командами.

10.9 В каждый следующий раунд выходят две лучшие команды из четырех.

10.10 Результатом команды в игре является сумма очков, набранных её игроками во всех темах всех раундов. Подсчёт очков, набранных при розыгрыше одной темы, производится по правилам «Своей игры».

10.11 В случае равенства набранных очков у команд, занявших первое и второе место, более высокое место занимает команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета минусов за неверные). В случае равенства и этой сумм, используется третий показатель – число правильных ответов.

10.12 В случае равенства очков, у команд, претендующих на выход в следующий этап, между ними проводится перестрелка на одной теме. Дополнительная тема объявляется перед началом розыгрыша. Команда в течение минуты определяет игрока, играющего эту тему. Победителем перестрелки становится команда, игрок которой набрал большую сумму после темы перестрелки. Если по итогам перестрелки счет равный, дальше проходит команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета минусов за неверные). В случае равенства и этой суммы используется третий показатель – число правильных ответов.

11. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ МНОГОБОРЬЮ

11.1 Турнир по интеллектуальному многоборью является командным соревнованием между игроками школьных команд, заявленных на Чемпионат. Турнир проходит в онлайн-формате.

11.2 В игре принимают участие все заявленные на турнир игроки команд.

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

11.4 Во время выполнения заданий командам запрещено пользоваться для поиска информации какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами любого типа, если это не предусмотрено формулировкой задания. Недопустимо общение команд с кем-либо, кроме ведущего и представителей оргкомитета турнира.

11.5 Ответы сдаются с помощью специальной формы.

11.6 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.)

11.7 Апелляции не предусмотрены.

11.8 Победителем объявляется команда, набравшая наибольшее число баллов.

11.9 В случае если в турнире несколько команд претендует на место из призовой тройки (набрали равное число баллов), то более высокое место занимает 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.

11.10. Решение о зачёте или незачёте спорных ответов принимается во время проверки 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_2@mail.ru.

Котова Татьяна Сергеевна, тел. (391) 213-56-00, e-mail: t.kotova@yarsklib.ru

12.2 Адрес сайта и социальные сети:

Сайт: <http://asiri.ru/>

Группы ВКонтакте:

Библиотека <https://vk.com/yarsklib>

Клуб ЧГК в г. Красноярске: <https://vk.com/club756969>

Официальная группа «Енисейская знать-2021»: https://vk.com/yeniseyskaya_znat

Instagram: <https://www.instagram.com/yarsklib/>

ФОРМА ЗАЯВКИ

Название команды	
Населенный пункт, который представляет команда	
Категория команды	<input type="checkbox"/> Взрослая <input type="checkbox"/> Студенческая <input type="checkbox"/> Школьная
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 зачёт онлайн-отбора на Чемпионат России по интеллектуальным играм среди студентов	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет
Играет ли команда в турнире по эрудит-квартету? (для взрослых и студенческих команд)	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет
Требуется ли игрокам команды сертификат участника	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет
Дополнительная информация для Оргкомитета	

СХЕМА БОЕВ ТУРНИРА ПО «ЭРУДИТ-КВАРТЕТУ»

Группа 1: команды, занявшие 1-е, 16-е, 24-е, 32-е места по итогам письменного отбора.

Группа 2: команды, занявшие 2-е, 15-е, 23-е, 31-е места по итогам письменного отбора.

Группа 3: команды, занявшие 3-е, 14-е, 22-е, 30-е места по итогам письменного отбора.

Группа 4: команды, занявшие 4-е, 13-е, 21-е, 29-е места по итогам письменного отбора.

Группа 5: команды, занявшие 5-е, 12-е, 20-е, 28-е места по итогам письменного отбора.

Группа 6: команды, занявшие 6-е, 11-е, 19-е, 27-е места по итогам письменного отбора.

Группа 7: команды, занявшие 7-е, 10-е, 18-е, 26-е места по итогам письменного отбора.

Группа 8: команды, занявшие 8-е, 9-е, 17-е, 25-е места по итогам письменного отбора.

¼ финала

Группа 9: 1 место группы 1, 1 место группы 8, 2 место группы 4, 2 место группы 5

Группа 10: 1 место группы 2, 1 место группы 7, 2 место группы 3, 2 место группы 6

Группа 11: 1 место группы 3, 1 место группы 6, 2 место группы 2, 2 место группы 7

Группа 12: 1 место группы 4, 1 место группы 5, 2 место группы 1, 2 место группы 8

Полуфиналы

Бой 1: 1 место группы 9, 1 место группы 12, 2 место группы 10, 2 место группы 11

Бой 2: 1 место группы 10, 1 место группы 11, 2 место группы 9, 2 место группы 12