

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Краевого государственного
бюджетного учреждения культуры
Красноярской краевой
молодежной библиотеки

О.С. Григорьева

«02» октября 2026 г.



ПОЛОЖЕНИЕ О СИБИРСКОМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМ ЧЕМПИОНАТЕ «СЫЧ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Сибирский интеллектуальный чемпионат «СЫЧ» (далее – Чемпионат) проводится в г. Красноярске 7-8 ноября 2026 г.
- 1.2. Организатор Чемпионата: Краевое государственное бюджетное учреждение культуры Красноярская краевая молодежная библиотека (КГБУК ККМБ), соорганизаторы – Красноярская региональная общественная организация «Ассоциация содействия интеллектуальным и развивающим играм» (КРОО «АСИРИ»), Муниципальное автономное учреждение молодежной политики «Центр поддержки талантливой молодежи «Новые имена» (МАУМП «Новые имена»).
- 1.3. Чемпионат проводится при поддержке министерства культуры Красноярского края, агентства молодежной политики и программ общественного развития 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 «СЫЧ» 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 молодежной 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 основной дисциплине. Основное мероприятие Чемпионата (5 туров по 15 вопросов, участвуют все зарегистрированные команды).
- Турнир по командной «Своей игре». Дополнительное мероприятие (отбор на «Свою игру» и «Эрудит-квартет»).
- Турнир по «Спортивному брейну» без фальстартов. Дополнительное мероприятие (участвуют все зарегистрированные команды).
- Турнир по «Эрудит-квартету». Дополнительное мероприятие (среди 16 команд).
- Турнир по индивидуальной «Своей игре». Дополнительное мероприятие (среди 32 игроков).

5.2. Основное мероприятие – турнир по основной дисциплине проводится в соответствии с нижеприведенным регламентом.

5.3. Турниры по командной и индивидуальной «Своей игре», «Спортивному брейну» без фальстартов 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 сертификаты участников.

5.5. Результаты игр Чемпионата, список награжденных публикуется Оргкомитетом на сайте КРОО АСИРИ www.asiri.ru, сайте Красноярской краевой молодежной библиотеки www.yarsklib.ru, группе «ВКонтакте» https://vk.ru/sich_krsk

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. Все команды участвуют в одной возрастной категории, она включает команды, всем игрокам которых не исполнилось 23 лет на момент 1 сентября 2026 года включительно.

6.3. Для участия в Чемпионате команда обязана отправить в Оргкомитет заявку. Форма, способ подачи и сроки подачи заявки определяются Оргкомитетом.

6.4. Заявка заполняется в электронном виде по адресу – <https://forms.yandex.ru/u/6a86a986068ff08ce00f81f>

6.5. Заявки принимаются до 2 ноября 2026 года включительно. Оргкомитет в виде исключения имеет право допустить к участию в Чемпионате команды, подавшие заявку позднее установленного срока. Для участия в Чемпионате будут приглашены 24 команды. Места распределяются в порядке подачи заявок на участие.

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. Руководители команд несут персональную ответственность за обеспечение соблюдения норм по охране здоровья и безопасности жизни участников в период проведения чемпионата; отвечают за дисциплину и порядок в командах; обеспечивают своевременную и организованную явку членов команды на чемпионат, в соответствии с программой его проведения; сопровождают членов команды на всех мероприятиях, предусмотренных программой.

7. ФИНАНСИРОВАНИЕ

7.1. Финансирование Чемпионата осуществляется за счет средств субсидии, предоставленных из бюджета города на выполнение муниципального задания в рамках реализации краевого инфраструктурного проекта «Территория Красноярский край».

7.2. Для финансирования чемпионата могут быть использованы иные источники, не запрещенные законодательством Российской Федерации.

8. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ОСНОВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

8.1. Турнир по основной дисциплине пройдет 7-8 ноября 2026 года.

8.2. Турнир по основной дисциплине проводится в соответствии с настоящим Регламентом и Правилами командных викторин с раундами по минуте (<https://rating.chgk.gg/rules>).

8.3. Турнир по основной дисциплине состоит из 75 вопросов (5 туров по 15 вопросов).

8.4. В турнире имеет право принять участие любая команда, участвующая в Чемпионате.

8.5. В рамках турнира по основной дисциплине предусмотрены зачет, выводящий на Чемпионат России по интеллектуальным играм среди студентов 2027 года (далее - СтудЧР).

8.6. Турнир претендует на получение статуса турнира, выводящего на СтудЧР и проводится в соответствии с Положением о проведении СтудЧР по интеллектуальным играм (<https://orgkomitet.org/studchr/polozhenie/>).

8.7. Все игроки и команды, играющие в зачете, выводятся на СтудЧР должны удовлетворять требованиям, предъявляемым соответствующим Положением.

8.8. Команды, желающие участвовать в зачете, выводятся на СтудЧР должны сообщить об этом Оргкомитету до начала турнира. После начала турнира изменить данное решение нельзя.

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

8.10. 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 минуты обсуждения дается сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее окончании.

8.11. 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.

8.12. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов игры.

8.13. 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.

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

8.15. 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 апелляционное жюри (АЖ). Апелляции бесплатны. Состав 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.

8.16. 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.

8.17. Победитель турнира по основной дисциплине будет определен по наибольшему количеству правильных ответов во всех 5 турах. Если число правильных ответов не позволяет определить команды, занявшие места с первого по третье в каком-либо из зачетов, для команд, претендующих на соответствующие места (и только для них), проводится перестрелка на трех вопросах. Если после трех 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 и только в нем они распределяются по рейтингу взятых вопросов. Рейтинг вопросов рассчитывается по формуле:

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

9. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «СПОРТИВНОМУ БРЕЙНУ» БЕЗ ФАЛЬСТАРТОВ

9.1. Допуск к участию в турнире получают все команды-участницы.

9.1.2. Турнир состоит из двух этапов:

А. Отборочный этап. Четыре группы по шесть команд в каждой.

Группы формируются на основе результатов первых двух туров турнира по основной дисциплине без учета апелляций согласно Приложению 1.

В. Финальный этап. Плей-офф с выбыванием после одного поражения.

Финальный этап формируется согласно Приложению 1.

9.2. Первый этап (отборочный)

9.2.1. Команды играют внутри четырех групп по 6 команд в каждой. Этап проводится параллельно на четырех игровых площадках. В рамках одной площадки каждая команда играет по 3 боя. Жеребьевка происходит случайным образом, но так, чтобы соперники не повторялись. Бой состоит из пяти вопросов. За победу в бою команда получает 2 балла, за ничью – 1 балл, за поражение – 0 баллов.

9.2.2. Из каждой группы выходят две команды, исходя из набранных ими очков. В случае равенства количества набранных очков первым дополнительным показателем является личная встреча. Вторым дополнительный показатель — разница «забито-пропущено» (разница между количеством вопросов, взятых командой, и количеством вопросов, взятых соперниками в тех боях, где эта команда участвовала), третий — количество взятых вопросов. В случае равенства всех показателей для команд, претендующих на место в финальном этапе, между этими командами проводится «перестрелка» — разыгрываются три дополнительных вопроса до первого взятого. Команда, взявшая вопрос, объявляется победительницей «перестрелки». В случае, если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, проводится розыгрыш «на кнопке».

9.3. Финальный этап (плей-офф)

9.3.1. Команды по итогам отборочного этапа формируют четыре боя (1/4 финала).

9.3.2. Бои 1/4 финала проводятся на 5 вопросах. Побеждает команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае ничьей разыгрывают три дополнительных вопроса до первого взятого.

9.3.3. Команда, взявшая вопрос, объявляется победительницей боя. В случае, если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, проводится розыгрыш «на кнопке».

9.3.4. В полуфинал проходят победители боев 1/4 финала. Полуфинальные бои проводятся на 7 вопросах. 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».

9.3.5. Команда, занявшая первое место в своем полуфинальном бое, проходит в финал турнира (бой за первое место). Команда, занявшая второе место, проходит в малый финал (бой за третье место).

9.3.6. Малый финал проходит на 9 вопросах. Команда, занявшая первое место в малом финале, занимает третье место в турнире по «Спортивному брейну» без фальстартов.

9.3.7. Большой финал проходит на 9 вопросах. Побеждает команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равенства очков команды разыгрывают «перестрелку» — три дополнительных вопроса до первого взятого. Команда, взявшая вопрос, объявляется победительницей. В случае, если все три вопроса не возьмет ни одна из команд, проводится розыгрыш «на кнопке». Победившая в большом финале команда объявляется победительницей турнира. Проигравшая в финале команда занимает второе место.

9.4. Правила «Спортивного брейна» без фальстартов

9.4.1. В каждом бою одновременно участвуют две команды.

9.4.2. В каждом бою в составе одной команды может играть не более 6 человек. Замены в течение боя запрещены.

9.4.3. Началом вопросного раунда служат слова ведущего «вопрос номер», после которых ведущий объявляет номер вопроса в текущем бою.

9.4.4. После объявления номера вопроса ведущий зачитывает сам вопрос. При этом в начале ведущий зачитывает указанную редактором форму вопроса – ключевые вопросительные или указательные слова – «кто?», «этот человек» и т. п.

9.4.5. Когда чтение вопроса окончено, ведущий произносит слово «время», после чего ведущий или его ассистент запускает систему.

9.4.6. После запуска системы начинается отсчет отведенного на ответы времени. Это время равно 60 секундам.

9.4.7. Подавать сигнал о готовности отвечать с помощью системы (далее – «нажимать») команды могут сразу после объявления номера вопроса, не дожидаясь того, что ведущий дочитает вопрос. Если команда нажала на кнопку до того, как ведущий объявил номер вопроса, она не лишается права отвечать на текущий вопрос.

9.4.8. Команда, которая в установленное время нажала первой, получает исключительное право дать ответ на вопрос. Если команда нажала до того, как вопрос дочитан, ведущий останавливает чтение. Далее ведущий указывает команду, получившую право дать ответ. В случае, если к моменту нажатия вопрос дочитан, ведущий и ассистент производят те же действия, кроме остановки чтения вопроса.

9.4.9. Команда, получившая право дать ответ, должна немедленно определить одного игрока, дающего ответ (далее – отвечающего). Капитан команды обязан назвать ведущему фамилию отвечающего. Отвечающий должен немедленно дать ответ. Остальные игроки команды должны молчать до окончания ответа и не имеют права каким-либо образом подсказывать отвечающему игроку.

9.4.10. Если команда нарушает какое-либо из правил пункта 9.4.9, то ее ответ автоматически признается неправильным. Факт нарушения правил устанавливается ведущим.

9.4.11. При этом ведущий не повторяет форму вопроса по просьбе играющих команд, если подобное указание не содержится непосредственно в тексте вопроса.

9.4.12. Если команда дает правильный ответ, вопросный раунд заканчивается.

9.4.13. Если команда дает неправильный ответ, она лишается права ответа в текущем раунде. Если обе команды лишились права ответа, вопросный раунд заканчивается.

9.4.14. Если после неправильного ответа одна из команд-участниц боя сохраняет право ответа, ведущий действует одним из двух способов. Если вопрос не был дочитан, ведущий его дочитывает – с того места, на котором чтение прервали, – а затем ведущий или ассистент запускает систему на 60 секунд. Если же неверный ответ прозвучал после того, как вопрос был полностью дочитан, систему запускают на 20 секунд.

9.4.15. По истечении времени, отведенного на ответ, вопросный раунд заканчивается.

9.4.16. Если ни одна команда не дала правильный ответ, ведущий объявляет его сразу же после окончания вопросного раунда.

9.4.17. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

10. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО КОМАНДНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

10.1. Турнир проводится на одних и тех же вопросах для всех команд одновременно.

10.2. За игровым столом не может находиться более 6 человек.

10.3. 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.

10.4. 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.

11. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИНДИВИДУАЛЬНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

11.1. Турнир по «Своей игре» является индивидуальным соревнованием между 32 игроками команд, заявленных на Чемпионат.

11.2. В рамках турнира по основной дисциплине предусмотрены зачет, выводящий на Чемпионат России по спортивной «Своей игре» среди студентов 2027 года (далее - СЧРСИ).

11.3. Турнир претендует на получение статуса турнира, выводящего на СЧРСИ и проводится в соответствии с Положением о проведении СЧРСИ (<https://orgkomitet.org/studchr/polozhenie-si/>).

11.4. Все игроки, играющие в зачете, выводящем на СЧРСИ, должны удовлетворять требованиям, предъявляемым соответствующим Положением.

11.5. Квоты команд на участие в турнире определяются по итогам турнира по командной «Своей игре».

11.6. Команды, занявшие в турнире по командной «Своей игре» с 1 по 4 места, имеют право заявить для участия в индивидуальной «Своей игре» трех игроков, занявшие места с 5 по 8 – двух игроков, а занявшие места с 9 по 20 – одного игрока.

11.7. Турнир проводится в четыре раунда (1/8 финала, 1/4 финала, 1/2 финала и финал). Бои 1/8 и 1/4 финала проводятся на 6 темах, 1/2 финала – на 8 темах, финальный бой – на 10 темах. Схема формирования групп 1/8 финала приведена в Приложении 2.

11.8. В каждый следующий раунд выходят два лучших игрока из четырех.

11.9. Началом вопроса считается начало первого слова вопроса. Подача игроком сигнала после этого момента считается игровой и обязывает участника отвечать на вопрос. Подача сигнала до начала чтения вопроса, в т.ч. после объявления номинальной стоимости вопроса, не считается игровой.

11.10. В любой момент чтения вопроса игрок может подать сигнал о своей готовности ответить на вопрос. Ведущий прекращает чтение и либо сразу принимает ответ игрока, либо по его просьбе озвучивает форму вопроса (т.е. кратко называет требуемую в ответе реалию), после чего игрок дает ответ. Если ответ неправильный, ведущий констатирует это и продолжает читать вопрос. Оставшиеся игроки имеют право, в свою очередь, подать сигнал в любой момент после констатации неверного ответа.

11.11. На формулирование ответа после нажатия кнопки дается не более 5 секунд. Если в течение 5 секунд ответа не поступило, считается, что игрок дал неправильный ответ.

11.12. Правильность ответа игрока определяет ведущий, руководствуясь едиными нормами зачета, выработанными редакторами.

11.13. В случае правильного ответа номинальная стоимость вопроса (10, 20, 30, 40 или 50 очков) прибавляется к сумме очков игрока, а в случае неверного – вычитается из суммы очков.

11.14. Если ведущий констатирует неправильность данного игроком ответа, дальнейшие уточнения от игрока не принимаются.

11.15. В случае неполного ответа ведущий в течение 5 секунд ожидает от игрока уточнений. Явные сообщения о необходимости уточнения со стороны ведущего не рекомендуются, но допускаются. Если уточнений не последовало, ответ считается неверным. Первоначальный ответ игрока вместе с уточнениями считается одним ответом, который ведущий может счесть правильным или неправильным.

11.16. Если никто из игроков не сигнализирует о готовности ответить в течение 5 секунд, ведущий останавливает отсчет времени и объявляет правильный ответ.

11.17. Решения по всем спорным ситуациям, возникающим в ходе боя, принимает ведущий. Его решение является окончательным и не подлежит обжалованию.

11.18. Если победителей боя выявить не удастся, то между претендентами на выход в следующий раунд или на призовое место проводится перестрелка. В случае равенства очков у игроков, занявших 1 и 2 места в отборочных боях, победителем признается игрок, набравший больше очков «в плюсе».

11.19. Перестрелка проводится на одной дополнительной теме. Победителем признается игрок, набравший наибольшее количество баллов в перестрелке. Если перестрелка завершается вничью, то победителем признается игрок, набравший больше очков «в плюсе». Вторым дополнительным показателем является число правильных ответов.

12. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «ЭРУДИТ-КВАРТЕТУ»

12.1. В турнире по «Эрудит-квартету» принимают участие 16 лучших команд по итогам турнира по командной «Своей игре».

12.2. Состав подгрупп определяется по схеме, приведенной в Приложении 3.

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

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

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

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

12.7. Вторым играется «Полуоткрытый раунд». Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее отыгрышем; команда в течение 30 секунд определяет игрока, играющего эту тему.

12.8. Третьим играется «Закрытый раунд». Команда в течение минуты определяет, в каком порядке ее игроки отыгрывают темы. Ведущий объявляет темы после выхода игроков всех команд.

12.9. Во время игры командам запрещено пользоваться для поиска информации какой-либо литературой, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами любого типа, общаться с кем-либо, кроме игроков своей команды.

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

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

12.12. 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 суммы, используется третий показатель – число правильных ответов.

12.13. В случае равенства очков у команд, претендующих на призовое место или 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.

13. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

13.1. Контакты:

Краевое государственное бюджетное учреждение культуры Красноярская краевая молодежная библиотека

660094, г. Красноярск, ул. Пионерской Правды 3а, факс 8 (391) 213-46-23, e-mail: kkub@mail.ru.

Слепенко Анастасия Ивановна, тел. (391) 213-56-00, e-mail: a.slepenko@yarsklib.ru

Булавчук Александр Михайлович, тел. +79831493171, e-mail: bulavchuk@gmail.com

13.2 Адрес сайта и социальные сети:

Сайт: <https://yarsklib.ru/> , <http://asiri.ru/>

Группы ВКонтакте:

Сибирский интеллектуальный чемпионат | СИЧ: https://vk.ru/sich_krsk

Библиотека: <https://vk.com/yarsklib>

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

СХЕМА БОВЕ ТУРНИРА ПО «СПОРТИВНОМУ БРЕЙНУ» БЕЗ ФАЛЬСТАРТОВ

В скобках указано место команды по итогам первого дня турнира по основной дисциплине без учета апелляций.

Отборочный этап

Площадка 1: (1) (8) (9) (16) (17) (24)

Площадка 2: (2) (7) (10) (15) (18) (23)

Площадка 3: (3) (6) (11) (14) (19) (22)

Площадка 4: (4) (5) (12) (13) (20) (21)

¼ финала

Площадка 1: 1 место площадки 1, 2 место площадки 4

Площадка 2: 1 место площадки 2, 2 место площадки 3

Площадка 3: 1 место площадки 3, 2 место площадки 2

Площадка 4: 1 место площадки 4, 2 место площадки 1

½ финала

Площадка 1: 1 место площадки 1, 1 место площадки 3

Площадка 2: 1 место площадки 2, 1 место площадки 4

Бой за третье место

Площадка 2: 2 место площадки 1, 2 место площадки 2

Бой за первое место

Площадка 1: 1 место площадки 1, 1 место площадки 2

СХЕМА БОЕВ ТУРНИРА ПО ИНДИВИДУАЛЬНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

В скобках указано место команды, которую представляет игрок, в турнире по командной «Своей игре».

1/8 финала

Площадка 1:

Игра 1.1: (1) (5) (7) (13)

Игра 1.2: (3) (4) (9) (14)

Площадка 2:

Игра 2.1: (1) (5) (7) (15)

Игра 2.2: (2) (4) (10) (16)

Площадка 3:

Игра 3.1: (1) (6) (8) (17)

Игра 3.2: (2) (3) (11) (18)

Площадка 4:

Игра 4.1: (2) (6) (8) (19)

Игра 4.2: (3) (4) (12) (20)

1/4 финала

Площадка 1:

Игра 1.3: 1 место игры 1.1, 1 место игры 1.2, 2 место игры 4.1, 2 место игры 4.2

Площадка 2:

Игра 2.3: 1 место игры 2.1, 1 место игры 2.2, 2 место игры 3.1, 2 место игры 3.2

Площадка 3:

Игра 3.3: 1 место игры 3.1, 1 место игры 3.2, 2 место игры 2.1, 2 место игры 2.2

Площадка 4:

Игра 4.3: 1 место игры 4.1, 1 место игры 4.2, 2 место игры 1.1, 2 место игры 1.2

1/2 финала

Площадка 1:

Игра 1.4: 1 место игры 1.3, 1 место игры 3.3, 2 место игры 2.3, 2 место игры 4.3

Площадка 2:

Игра 2.4: 1 место игры 2.3, 1 место игры 4.3, 2 место игры 1.3, 2 место игры 3.3

СХЕМА БОЕВ ТУРНИРА ПО «ЭРУДИТ-КВАРТЕТУ»

В скобках указано место команды в турнире по командной «Своей игре».

1/4 финала

Площадка 1

Игра 1.1: (1) (8) (12) (16)

Площадка 2

Игра 2.1: (2) (7) (11) (15)

Площадка 3

Игра 3.1: (3) (6) (10) (14)

Площадка 4

Игра 4.1: (4) (5) (9) (13)

1/2 финала

Площадка 1

Игра 1.3: 1 место игры 1.1, 1 место игры 3.1, 2 место игры 2.1, 2 место игры 4.1

Площадка 2

Игра 2.3: 1 место игры 2.1, 1 место игры 4.1, 2 место игры 1.1, 2 место игры 3.1