

## «ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?»

Правила игры близки спортивному варианту игры «Что? Где? Когда?».

Все команды садятся за столы и играют одновременно. Ведущий задаёт каждый вопрос для всех команд, команды в течение установленного времени находятся в поиске ответа, пишут ответ на бланке и сдают бланк в игровое жюри или его представителям.

На размышление и поиск ответа даётся 60 секунд и 10 секунд на запись ответа. То есть всего 70 секунд. По готовности, но не позднее 70 секунд, команда сдаёт свой ответ.

Запись ответа на листочке может вести любой игрок, как правило, это делает капитан, либо лицо, им уполномоченное. Бланк считается сданным, если он в допустимое время персонально доставлен в игровое жюри, либо находился в поднятой выше плеча руке.

Если команда сдала ответ с нарушением времени, бланки ответов будут приняты, но правильные ответы не засчитываются.

Условия получения баллов:

- Если команда сдаёт ответ в первые 15 сек., то за правильный ответ она получает +3 очка, если ответ неправильный, то команда получает –3 (минус три) очка.
- Если команда сдаёт ответ во вторые 15 сек. (с 16-й по 30-ю секунду), то получает +2 очка за правильный ответ или –2 очка за неправильный.
- Если команда сдаёт ответ в пределах временного интервала с 31-ой по 70-ю секунду, то отрицательных баллов не получает, а за правильный ответ получает +1 балл.

Раздатка – специальный дополнительный материал, который необходим для взятия вопроса. При объявлении вопроса с раздаткой капитану необходимо поднять руку вверх и держать, пока специалисты игрового жюри (либо «ласточки») не принесут раздатку для вашей команды.

По итогам номинации все команды выстраиваются в общий рейтинг от максимально до минимально набранных баллов. При равенстве баллов сравнивается количество очков максимального достоинства, то есть за +3, если этот показатель одинаков, то за +2 и так далее.

Если все эти показатели одинаковы, принимается решение о присвоении данным командам одинакового места, более выгодного обеим командам с пропуском последующего (то есть, если команды претендуют на 7-8 место, то обеим командам присваивается 7 место, а 8 место в таблице просто пропускается, таблица будет выглядеть так: ... 5,6,7,7, 9,10...). При этом команды, набравшие одинаковое количество очков, записываются по алфавиту.

## «КОМАНДНАЯ СВОЯ ИГРА» (СИ)

Игра, в которую играет вся команда в общем зачете. Командам раздаются бланки для ответов. Называются темы. Вопросы тем разбиты по категориям сложности от 10 до 50. Правила игры традиционны для спортивного варианта игры.

Главная задача – набрать как можно больше очков. Одно из существенных отличий игры – потеря очков при неправильном ответе.

По итогам номинации все команды выстраиваются в общий рейтинг от максимально до минимально набранных баллов. При равенстве баллов сравнивается: количество очков максимального достоинства, то есть за +50, если этот показатель одинаков, то за +40... и так далее. Если все эти показатели одинаковы, принимается решение о присвоении данным командам одинакового места.

## «ДАУГАВПИЛС»

Интеллектуальная игра, состоящая из разных конкурсных заданий: ребусов, шарад, головоломок, загадок, логических задач, сканвордов, кроссвордов, sudoku и пр. Итог подводится суммированием баллов, полученных за каждое правильно выполненное задание.

По итогам номинации все команды выстраиваются в общий рейтинг от максимально до минимально набранных баллов. При равенстве баллов сравнивается: количество очков максимального достоинства. Если все эти показатели одинаковы, принимается решение о присвоении данным командам одинакового места.

## «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

Схема посева на «Эрудит-квартет» производится по итогам суммированного, общего рейтинга трёх предыдущих номинаций.

1 группа: 1, 16, 8, 9 место

2 группа: 5, 12, 4, 13 место

3 группа: 3, 14, 6, 11 место

4 группа: 7, 10, 2, 15 место

Игра проходит по правилам «Своей игры»

Игра проходит за игровыми модулями. Игроки команды распределяются по номерам от 1 до 4. Как правило, одновременно играет 4 команды. Сначала играют первые номера, затем вторые, потом третьи, и затем четвёртые. Если в команде более 4 игроков, например, 5 или 6, то 5–6 игроки по одному человеку добавляются в имеющиеся номера, которые играют соответственно вдвоём.

В каждом раунде за игровой модуль выходят по 1-2 игрока от команды. Они имеют право советоваться, у них есть право второй попытки ответа, но подавать сигнал второго нажатия можно только после того, когда первый их ответ не был засчитан.

Все участники играют на один и тот же пакет вопросной базы, когда играют первые номера команды, остальным запрещено находиться на игровой площадке, они вместе с арбитром обязаны покинуть её, перейдя в безопасную зону.

Существенное различие между «Своей игрой» и «Эрудит-квартетом» должно заключаться в философии подготовки вопросной базы. В «Своей игре» вопрос за «10» должны знать все, а взять его – тот, кто быстрее сообразил; за «30» вопрос должны знать не все, а за «50» должны либо не брать, либо брать особенные знатоки, углублённо разбирающиеся в данной области. В «Эрудит-квартете» все вопросы должны быть взяты, несмотря на повышение уровня сложности от вопроса к вопросу.

## «Интеллектуальное шоу «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК»

Интеллектуальная игра, в которой одна команда играет против другой. Игроки играют за игровыми модулями. В составе каждой команды 4 человека, у каждого игрока игровой модуль синего, зелёного, жёлтого или красного цвета, оборудованный звуковым и световым сигналом. Участникам задаются вопросы на общую эрудицию. Давая правильные ответы, игроки выводят соперников из игры. Победу одерживает та команда, которая первая удалит всех соперников из игры.

Подробнее с правилами можно ознакомиться на сайте правообладателя: <http://moskvasirius.ru/>, а также в группе социальной сети «ВКонтакте»: [vk.com/vstrelok\\_federal](https://vk.com/vstrelok_federal), тег #встрелок, сокращённое наименование: ВС, сленговые: «Ворошилка», «Ворош».

На фестивале команды играют по олимпийской системе, по системе Прямых поединков из двух игр. При равенстве побед играется тай-брейк (по 2 игрока от команды, при этом можно удалять любого соперника не зависимо от того является ли он капитаном).

Посев:

1 место 1 группы играет со 2 местом 4 группы

2 место 1 группы играет с 1 местом 4 группы

1 место 3 группы играет со 2 местом 2 группы

2 место 3 группы играет с 1 местом 2 группы

- Единственным правообладателем игры является Московский центр интеллектуальных игр «Сириус» (индивидуальный предприниматель Задорожный Владимир Анатольевич, автор игры).
- Права проведения официальных некоммерческих турниров переданы активно занимающимся развитием интеллектуальной субкультуры в РФ Российской ассоциации интеллектуальных клубов (АНО «РАИК») и московскому университету «Синергия».
- Любые образовательные учреждения имеют право проведения игры без согласования с правообладателем, если они не носят коммерческого характера и проводятся по официальным правилам игры и в строгом соответствии с Правилами организации и проведения игрового процесса игры «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок».