

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НОМИНАЦИЙ

### «ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?»

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

- Если команда сдаёт ответ в первые 15 сек., то за правильный ответ она получает +3 очка, или -3 за неправильный ответ.
- 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.

Команда имеет право один раз за игру оставить двух игроков за столом и удвоить очки за правильный ответ, и оставить одного игрока, утроив очки за правильный ответ. Данное правило не всегда предусмотрено условиями соревнований.

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.

**Для категории 1-2 классов ЧГП заменена** сборником набора заданий на сравнение, распознавание, определение, включая практические работы на скорость и точность работы.

### «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.

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».

В каждом раунде за игровой модуль выходят по 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.

Представители всех команд играют одновременно. Сначала играет первая пара команды, затем-вторая. Все участники играют на один и тот же пакет вопросной базы, когда играет первая пара команды, второй паре категорически запрещено находиться на игровой площадке, они вместе с арбитром обязаны покинуть её, перейдя в безопасную зону.

## **«Интеллектуальное шоу «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК»**

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

Интеллектуальная игра, в которой одна команда играет против другой. Игроки играют за игровыми модулями. Участникам задаются вопросы. Давая правильные ответы, игроки выводят соперников из игры. Победу одерживает та команда, которая первая удалит всю команду соперников. Подробнее с правилами игры можно ознакомиться в документах группы [https://vk.com/vstrelok\\_federal](https://vk.com/vstrelok_federal) 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).