

СВОЯ ИГРА

Каждый участник команды получает бланк для участия в номинации «Своя игра», подписывает его (Ф.И.О. и название команды). 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

ЭРУДИТ-КВАРТЕТ

1. Все игроки должны быть разбиты в команде по номерам: 1, 2, 3, 4.

2. По прибытию на площадку ИЖ приглашает первые номера занять места за игровыми модулями. Игроки разных команд одного номера, посеянных предварительно по корзинам, заходят в аудиторию.

3. С ними вместе могут зайти по одному представителю от команды (руководитель, родитель), кто пришёл с ними (кроме игроков 2,3,4 номера). При этом выход любого человека НЕ РАЗРЕШАЕТСЯ до того момента, пока не зайдут четвёртые номера игроков. Все вошедшие переводят сотовые телефоны и гаджеты в режим работы авиаперелёта или выключают совсем. Использование данных устройств, находясь на игровой площадке, категорически запрещено.

4. Каждый игрок играет 3 темы. Очки, набранные игроком, идут на определение его личного рейтинга и идут в зачет команде в целом.

5. После первых номеров играют вторые, затем третьи, потом четвертые.

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, 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).

- 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».

СПРИНТ (МУЖСКОЙ И ЖЕНСКИЙ) / СМ, СЖ

1. Система проведения игры – Олимпийская
2. Восемь игроков играют одновременно. При этом один играет против другого, то есть в виде дуэли против своего соперника напротив, до второй победы. Победивший игрок выходит в следующий тур и так до определения победителя и призёров.

МИКС

1. Система проведения игры - Олимпийская.
2. Восемь команд играют одновременно. При этом одна команда играет против другой, то есть в виде дуэли против своих соперников напротив. Игра идёт до второго потерянного балла. При первом потерянном балле игрок из команды не уходит, продолжают играть оба игрока команды, и только при втором потерянном балле команда покидает игру и выбывает из турнира. Команда напротив считается победителем и переходит в следующий круг соревнований.
3. Если, играя в паре, один из игроков дал неправильный ответ, то второй игрок имеет право дать сигнал и ответить на этот же вопрос, только если при этом сигналов от других команд не последовало. Если же первичные сигналы от других команд последовали, то ведущий должен опросить поочерёдно их и только потом игрока, подавшего второй сигнал.
4. Советоваться при игре с напарником разрешено.