**ПРАВИЛА ИГР**
**ФЕСТИВАЛЕЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ**

# «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.

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.

Ведущий читает вопрос, через 4-5 сек. перечитывает его заново. Через 5-7 секунд переходит к следующему вопросу. За это время команда приходит к пониманию ответа и записывает его в соответствующей строчке.

Если команда дала правильный ответ, например на вопрос «за 30», то получает +30 очков. Если она дала неверный в этом случае ответ, то -30 (минус 30). Если команда к ответу не пришла, то ответ можно не давать и оставить строчку пустой. В этом случае она никаких очков не получает.

По итогам номинации все команды выстраиваются в общий рейтинг от максимально до минимально набранных баллов. При равенстве баллов сравнивается: количество очков максимального достоинства за вопрос, 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»

Схема посева на «Эрудит-квартет производится по итогам суммированного, общего рейтинга двух предыдущих номинаций. При выходе в плей-офф 24 команд сетка будет выглядеть следующим образом:

1 группа: 1, 6, 7, 12, 13, 18, 19, 24 место
2 группа: 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23 место
3 группа: 3, 4, 9, 10, 15, 16, 21, 22 место

Игра проходит по правилам «Своей игры».

Все игроки команды делятся на 4 номера. Если в команде 4 человека, то тут проще всего, каждому из них присваивается номер и они выходят за игровые номера в порядке вызова номеров.

Если в команде 5 человек, то пятый игрок является вторы участником любого из номеров. Если 6 номеров, то два участника идут вторыми участниками к любым двум номерам. В этом случае команда будет играть два номера по одному человеку, а два номера по два человека.

Данная пара имеет право советоваться между собой, но право ответа у них одно. При этом, давать сигнал может любой из этих игроков, а отвечать только один. Если в то время, когда отвечает один из игроков, второй начнет дополнять или в принципе давать какую-либо информацию, ИЖ обязано отреагировать и вынести предупреждение или техническую дисквалификацию.

Представители – одни и те же номера от всех команд играют одновременно. Сначала играют первые номера команды, затем - вторые, третьи, четвёртые.

Очки, набранные каждым номером, суммируются в общий зачет команды. По данному показателю команды выстраиваются в единый рейтинг от 1 до 24 места.

## «Интеллектуальное шоу «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК»

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 правила игры можно ознакомиться в документах группы https://vk.com/vstrelok_federal

На фестивале команды играют по групповой и 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).

Сетка, при выходе в финальную часть 12 команд, выглядит следующим образом:

1 группа: 1, 8, 12, место
2 группа: 2, 7, 11, место
3 группа: 3, 6, 10, место
4 группа: 4, 5, 9, место