

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 (или более, на усмотрение ведущего) переходит к следующему вопросу. Ответ команда может записывать в любой момент времени до сдачи бланка.

Если команда дала правильный ответ, например, на вопрос «за 30», то получает +30 очков. Если этот ответ неверный, то команда получает -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.

При равенстве очков принимаются во внимание дополнительные показатели максимально высоких результатов за взятый вопрос. При равенстве показателей +50, рассматриваются показатели +40 и т.д.

«ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

Схема посева на «Эрудит-квартет», как правило, проводится по итогам суммированного, общего рейтинга предыдущих номинаций.

Игра проходит по правилам «Своей игры».

Схема игрового процесса зависит от количества команд и условий проведения, доводится до сведения участников Игровым жюри непосредственно перед номинацией.

Один из распространённых вариантов, при выводе в плей-офф 16 или 8 команд игра на 6 номеров в трёх парах на три темы.

Все игроки команды распределяются на 6 номеров. Если в команде 5 человек, то один любой номер не присваивается. Если в команде 4 человека, то не присваиваются любые два номера.

Сначала приглашается первая пара номеров: 1-2, выходят два игрока команды, берут с собою табличку. Затем вызовут вторую пару, то есть 3-4 номера, затем 5-6 номера. Пары имеет право советоваться между собой, но право ответа у них на один вопрос 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.

Одни и те же номера от всех команд играют одновременно.

Очки, набранные каждым номером, суммируются в общий зачет команды. По данному показателю команды выстраиваются в единый рейтинг. Установленное число команд продолжает играть дальше, остальные выбывают.

При равенстве очков принимаются во внимание дополнительные показатели максимально высоких результатов за взятый вопрос. При равенстве показателей +50, рассматриваются показатели +40 и т.д.

Ориентировочное правило посева по ЧГП или ЧГП+СИ на 16 команд:

1Г = 1, 16, 8, 9 // 2Г = 5, 12, 4, 13 // 3Г = 3, 14, 6, 11 // 4Г = 7, 10, 2, 15

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

На фестивале команды играют по групповой и/или 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).

Ориентировочное правило посева по ЭК:

1Г1М – 4Г2М / 2Г2М – 3Г1М = 1Г2М – 4Г1М / 2Г1М – 3Г2М