

## РЕГЛАМЕНТ

1. Турнир по интеллектуальным играм «Чёрный Куб» (далее турнир) проводится общественным объединением «Белорусская лига интеллектуальных команд».

2. Для проведения турнира формируется Оргкомитет в составе:

- Янукович Сергей (г. Витебск),
- Миротин Евгений (г. Минск),
- Лёгенький Николай (г. Минск),
- Новик Максим (г. Гомель).

3. В турнире принимают участие команды, подавшие заявку установленной формы в установленные сроки, заполнившие заявочный лист и уплатившие регистрационный взнос в размере Br 20000.

4. В рамках турнира проводятся следующие игры:

- «Что? Где? Когда?»,
- «Эрудит-квартет»,
- авторская игра «Децибаллы».

5. «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

5.1. Игра проводится в соответствии с Кодексом спортивного «Что? Где? Когда?».

5.2. Вопросная дистанция составляет 36 вопросов, разбитых на 3 тура по 12 вопросов в каждом; нумерация вопросов сквозная. По истечении каждого тура проводится сверка, в ходе которой игрокам сообщается количество засчитанных им ответов. После проведения сверки капитаны команд могут подойти к ИЖ для уточнения критериев зачета и исправления возможных технических ошибок при зачете ответов команд.

5.3. Основным показателем при определении итогового места команды является количество правильных ответов. В случае, когда несколько команд, не претендующих на призовое место (места с 1 по 3), имеют равный основной показатель, для определения их мест применяется дополнительный показатель — суммарный рейтинг вопросов, на которые команда дала правильный ответ.

5.4. В случае, когда несколько команд, претендующих на призовое место, имеют равный основной показатель, для них (для одной или нескольких групп команд параллельно) проводится перестрелка из трёх вопросов. Если после трёх вопросов перестрелки призовые места (либо призовое место) остаются не определенными, вопросы задаются далее по одному. После каждого вопроса, начиная с третьего, из участия в перестрелке выбывают команды, чьё непопадание в призовую тройку, либо место в тройке определены после этого вопроса.

6. ЭРУДИТ-КВАРТЕТ

6.1. Правила игры «Эрудит-квартет» изложены в Приложении к настоящему регламенту. В каждом бое имеют право принимать участие все игроки команды из ее заявочного состава. Ограничение: в одном раунде каждый игрок может сыграть не более одной темы.

6.2. В турнире принимают участие 16 команд, показавших наилучшие результаты по итогам «Что? Где? Когда?» без учета апелляций, при этом при определении места команды используется дополнительный показатель — суммарный рейтинг взятых командой вопросов.

6.3. В случае, когда две или более команд претендуют на попадание в число участников турнира и имеют равный основной и дополнительный показатели, между ними проводится блиц-турнир, регламент которого объявляется Оргкомитетом в зависимости от числа претендентов и числа разыгрываемых мест. Каждый бой блиц-турнира при этом проводится на двух темах, разыгрываемых по правилам открытого раунда игры «Эрудит-квартет».

6.4. Перед началом турнира командам присваиваются игровые номера. Для команд, чье место по итогам ЧГК определено однозначно, игровой номер соответствует занимаемому ими месту. Для команд, которые делят место, проводится жеребьевка для определения их номеров в диапазоне делимых мест. В случае проведения блиц-турнира игровые номера команд-участниц присваиваются им в соответствии с их местом по итогам блиц-турнира.

6.5. Турнир проводится по олимпийской системе, начиная с четвертьфинала. По итогам каждого боя в следующий этап проходят команды, занимающие 1 и 2 места. В случае равенства очков у этих команд после четвертьфинального этапа их номер (влияющий на их полуфинальную группу) определяется жребием. В случае, когда несколько команд претендуют на выход из группы и имеют равное количество очков, между ними проводится блиц-турнир, регламент которого объявляется Оргкомитетом. При этом каждый бой блиц-турнира проводится на двух темах, разыгрываемых по правилам открытого раунда игры «Эрудит-квартет».

6.6. В четвертьфинальном этапе команды делятся на 4 группы в соответствии с их игровыми номерами:

- группа 1 - команды 1, 8, 9, 16;
- группа 2 - команды 2, 7, 10, 15;
- группа 3 - команды 3, 6, 11, 14;
- группа 4 - команды 4, 5, 12, 13.

6.7. В полуфинале команды делятся на две группы:

- команды, занявшие первые места в четвертьфинальных группах 1 и 3, и команды, занявшие вторые места в четвертьфинальных группах 2 и 4;
- команды, занявшие вторые места в четвертьфинальных группах 1 и 3, и команды, занявшие первые места в четвертьфинальных группах 2 и 4.

6.8. Призовые места (с 1 по 3) определяются по итогам финального боя. В случае, когда какое-либо из призовых мест по итогам боя не определено, между претендующими на это место командами проводится блиц-турнир, регламент которого объявляется Оргкомитетом. При этом каждый бой блиц-турнира проводится на двух темах, разыгрываемых по правилам открытого раунда игры «Эрудит-квартет».

## 7. АВТОРСКАЯ ИГРА «ДЕЦИБАЛЛЫ»

7.1. Автор игры «Децибаллы» Сергей Янукович.

7.2. Игра состоит из 10 раундов, разыгрываемых по правилам спортивного ЧГК.

7.3. Перед началом игры команды получают бланки для ответов, с проставленными на бланках номиналами от 1 до 10 соответственно.

7.4. При ответе на очередной вопрос команда сама выбирает, на бланке какого номинала сдавать его. В случае правильного ответа к счету команды прибавляется номинал сданного ей бланка.

7.5. Места в итоговой таблице определяются на основании итогового счета команд. В случае равенства этого показателя применяется дополнительный показатель – общее число правильных ответов. В случае равенства основного и дополнительного показателей команды считаются поделившими одинаковое более высокое место.

## 8. КУБКОВЫЙ ЗАЧЕТ

В кубковом зачете учитываются места команд во всех трех играх турнира. Команды получают очки в кубковый зачет по формуле  $3*x + 2*y + z$ , где  $x$  – место команды в ЧГК,  $y$  – место команды в ЭК,  $z$  – место команды в «Децибаллах». В случае не участия команды в ЧГК или «Децибаллах» ее место считается на 1 большим общего числа команд. Для команд, не попавших в число участников ЭК, их место в ЭК считается равным 17.

Абсолютным победителем турнира признается команда, имеющая меньшее число очков. В случае равенства этого показателя последовательно сравниваются места команды в ЧГК, ЭК и «Децибаллах». Победителем в кубковом зачете признается команда, занимающая более высокое место в очередной игре.

## 9. АПЕЛЛЯЦИИ

### 9.1. «Что? Где? Когда?»:

9.1.1. При проведении чемпионат по игре «Что? Где? Когда?» предусмотрена возможность подачи апелляций любого из двух типов — на зачет ответа команды, либо на некорректность вопроса.

9.1.2. Апелляции подаются с денежным залогом в размере Br 10000. Залог за удовлетворенную апелляцию возвращается команде в полном объеме.

9.1.3. Команда может подать апелляцию на любой вопрос в специально отведенное для этого время: в перерывах между турами, а также в течение 15 минут после завершения 3 тура.

9.1.4. Для рассмотрения апелляций Оргкомитетом формируется АЖ. Решения по апелляциям принимаются простым большинством голосов путем прямого голосования членов АЖ. Членам АЖ при голосовании воздерживаться запрещено.

9.1.5. При рассмотрении апелляций на некорректность АЖ должно исходить из наличия в тексте вопроса существенной ошибки, мешающей нахождению правильного ответа на вопрос.

9.1.6. В случае удовлетворения апелляции на зачет ответа команды АЖ проводит дополнительное голосование на признание ответов других команд эквивалентными засчитанному. Процедура этого голосования аналогична процедуре рассмотрения апелляции на зачет ответа.

### 9.2. «Эрудит-квартет»:

Апелляции на вопросы игры «ЭрудитКвартет» подаются ведущему в устной форме после оглашения им авторского ответа на вопрос. Ведущий принимает решение по апелляциям незамедлительно. При необходимости ведущий может привлечь к обсуждению сторонних лиц.

### 9.3. «Децибаллы»:

Апелляции на вопросы игры «Децибаллы» не предусмотрены.

## 10. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

10.1. Медальями и специальными призами награждаются команды, занявшие первые три места по результатам игры «Что? Где? Когда?».

10.2. Медальями награждаются команды, занявшие первые три места по итогам игры «ЭрудитКвартет».

10.3. Медальями награждается команда-победитель «Децибаллы».

10.4. Обладателем кубка становится команда-победитель в кубковом зачете.

## ПРИЛОЖЕНИЕ. ПРАВИЛА ИГРЫ ЭРУДИТ-КВАРТЕТ

1. Команда допускается к играм при наличии как минимум двух игроков. В случае явки команды на игры в неполном составе, она отыгрывает в каждом раунде число тем, соответствующее числу игроков в команде на момент данного раунда (при этом пропускаемый раунд определяется капитаном команды). Остальные игроки могут включиться в игру не раньше следующего раунда.

2. Игра состоит из трех раундов, в каждом из которых разыгрываются четыре темы:

- «Открытый раунд». Перед началом боя ведущий объявляет темы, и капитан команды в течение минуты определяет, кто из игроков играет какую тему.
- «Полуоткрытый раунд». Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее розыгрышем, и капитан команды в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему.
- «Закрытый раунд». Капитан в течение минуты определяет, кто из игроков играет в каком порядке, после чего ведущий зачитывает темы непосредственно перед началом их розыгрыша.

3. В каждой теме разыгрываются 5 вопросов. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (10, 20, 30, 40 и 50 очков). Очки, набранные игроком в каждой теме, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды в темах раундов, суммируются.

4. Задача игроков — дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше соперника. При выполнении этих условий игрок получает количество очков, соответствующее номиналу вопроса. Если игрок отвечает неправильно, он получает отрицательное количество очков, соответствующее стоимости вопроса.

Правильность ответа игрока определяет ведущий, руководствуясь нормами Регламента. Ответ считается правильным в том случае, если он точно соответствует формулировке вопроса, либо содержит ответ, соответствующий формулировке вопроса, и дополнительную верную информацию.

5. Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности. Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить вопрос, нажимая на кнопку. Право отвечать предоставляется игроку, который первый нажал на кнопку. Игрок может сообщить о своем желании отвечать в любой момент после объявления темы и номинала вопроса. В случае неправильного ответа первого игрока, правом ответа может воспользоваться второй, затем — третий, затем — четвертый. Второй, третий и четвертый игроки имеют право сообщить о своем желании отвечать только после констатации ведущим неправильного ответа предыдущего игрока. Перед ответом игрок имеет право уточнить у ведущего форму ответа. На обдумывание каждого вопроса ведущий даёт не более 10 секунд, на ответ игрока — не более 5 секунд.

6. В тот момент, когда игрок сообщает о своём желании ответить, ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. В случае затяжки времени (отсутствие ответа в течение 5 секунд), а также неправильного ответа, ведущий продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе прервать его.

7. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего, подсказок из зала вопрос может быть снят и заменён другим, разыгрываемым за ту же стоимость.