

Регламент Студенческого Чемпионата Беларуси

1. Студенческий Чемпионат Беларуси (далее - Чемпионат) является основным интеллектуальным соревнованием Молодёжного общественного объединения «Белорусская лига интеллектуальных команд» (далее - БЛИК) в студенческой возрастной категории. Целью Чемпионата является выявление сильнейших студенческих команд Беларуси, и определение представителей страны на Студенческом Кубке Европы.

2. Для проведения Чемпионата студенческой комиссией БЛИК создается оргкомитет Чемпионата (далее - Оргкомитет), состав которого утверждается Центральным Советом БЛИК (далее - ЦС БЛИК).

К участию в Чемпионате допускаются команды, удовлетворяющие следующим требованиям:

- соблюдение возрастного ценза, определяемого Приложением 1 к данному Регламенту,
- прохождение регистрации в БЛИК (заполнение базового состава в порядке, определяемом Оргкомитетом),
- уплата регистрационного взноса в размере, определенном в Приложении 1 к данному Регламенту.

3. Чемпионат является комплексом турниров, включающим в себя:

- 3.1. Выводящие на Финал Чемпионата студенческий турниры,
- 3.2. Региональные студенческий Чемпионаты,
- 3.3. Выводящий на Финал Чемпионата Синхронный Студенческий Кубок Беларуси (региональные и общереспубликанский зачеты),
- 3.4. Финал Чемпионата.

4. Выводящие на Финал Чемпионата студенческий турниры

Статус выводящего присваивается проводимым под эгидой БЛИК республиканским студенческим турнирам решением студенческой комиссии БЛИК. Список таких турниров приводится в Приложении 1 к настоящему Регламенту.

5. Региональные студенческие Чемпионаты

Региональные студенческие Чемпионаты (открытые чемпионаты города или области) могут быть включены в структуру выводящих турниров по согласованию со студенческой комиссией БЛИК в соответствии с п. 7.2.3.

6. Синхронный Студенческий Кубок Беларуси

6.1. Кубок проводится синхронно во всех областях Беларуси в городах, определенных Оргкомитетом. Время и форма проведения определяются Приложением 1 к данному Регламенту.

6.2. Кубок проводится в соответствии с Кодексом спортивного «Что? Где? Когда?».

6.3. Порядок зачета ответов и обработки апелляций определен в Приложении 1 к данному Регламенту.

6.4. Итоги Кубка (общереспубликанский зачет) подводятся в соответствии с количеством очков, набранных командой, и рейтинга как дополнительного показателя.

6.5. Итоги Кубка (региональный зачет) подводятся выделением из общереспубликанских итогов команд каждого региона (при этом дополнительным показателем является общереспубликанский рейтинг).

6.6. По итогам Кубка награждаются победители в общереспубликанском и каждом региональном зачете.

7. Финал Чемпионата Беларуси

7.1. Финал Чемпионата является очным турниром, который проводится назначаемым студенческой комиссией БЛИК Оргкомитетом.

7.2. Оргкомитет гарантирует участие в Финале следующим командам:

7.2.1. Призерам предыдущего Финала по ЧГК (командам, занявшим места с 1 по 3) или их

правопреемникам.

7.2.2. По итогам выводящих республиканских турниров, прошедших со времени прошлого Финала - лучшей команде каждого турнира (из числа зарегистрированных в БЛИК команд, выступавших составами, преемственными к базовому).

7.2.3. В случае проведения в регионе студенческого Чемпионата, по решению представителя БЛИК в регионе и по согласованию со студенческой комиссией БЛИК - победителю этого Чемпионата (без учета команд, прошедших по пп. 7.2.1-7.2.2).

В случае не проведения регионального Чемпионата или его не включения в структуру выводящих турниров - лучшей команде региона по итогам регионального зачета Синхронного Кубка Беларуси (без учета команд, прошедших в Финал по пп. 7.2.1-7.2.2; в случае равенства очков и рейтинга у нескольких команд из региона, по данному пункту проходят все они).

7.2.4. По итогам общереспубликанского зачета Синхронного Кубка Беларуси - 20 лучшим командам (без учета команд, уже прошедших по пунктам 7.2.1-7.2.3), а также всем командам, набравшим такое же количество очков, что и 20-я.

7.2.5. Командам по представлению Оргкомитета - в количестве, определяемом студенческой комиссией и ЦС БЛИК.

7.2.6. В случае наличия возможностей принимающей стороны число участников может быть расширено за счет добавления команд по итогам общереспубликанского зачета Кубка Беларуси.

7.3. Условием участия в Финале является уплата организационного взноса, а также выполнение других формальностей, определяемых Оргкомитетом.

7.4. В составе команды должно быть не менее 4 игроков того состава, в котором она играла выводящий турнир (любой из выводящих, если команда прошла по нескольким турнирам). В ее составе должно быть не более 1 игрока, участвовавшего в составе других команд в Кубке Беларуси. При этом состав должен сохранять преемственность к базовому (не более 2 новых игроков). Кроме того, не допускается участие в составе команды игроков, участвовавших в выводящих зачетах или Студенческих Чемпионатах других стран. Наличие таких игроков в составе команды на выводящем турнире автоматически делает этот состав неприемственным, при этом не важно, какой из турниров (выводящий в РБ, или выводящий / чемпионат в другой стране) проходил раньше.

7.5. Финал включает в себя следующие командные игры: "Что? Где? Когда?", "Брейн-ринг", "Эрудит-квартет". Кроме того, в рамках Финала проводится чемпионат по индивидуальной спортивной "Своей игре".

7.6 "Что? Где? Когда?"

7.6.1. Турнир проводится в соответствии с Кодексом спортивного «Что? Где? Когда?».

7.6.2. Пакет турнира состоит из 4 туров по 15 вопросов в каждом. Подготовкой пакета занимается утверждаемая студенческой комиссией и ЦС БЛИК редакторская группа.

7.6.3. На турнире принимаются апелляции обоих типов. Апелляции подаются с денежным залогом в размере Br30000. Апелляции рассматривает АЖ в составе 3 человек. Решения по всем апелляциям принимаются простым большинством голосов, воздерживаться запрещено. Апелляция на снятие удовлетворяется в случае наличия в вопросе существенной ошибки. Апелляции должны быть рассмотрены не позднее часа после окончания срока подачи апелляций.

7.6.4. В случае равенства очков у команд, претендующих на места в призовой тройке, назначается перестрелка из 3 вопросов. В случае когда после этих вопросов места каких-то команд не определены, вопросы задаются далее по одному.

7.7. "Брейн-ринг"

7.7.1. Перед началом турнира команды распределяются в 8 групп (А, В, С, D, E, F, G, H) по 4-5 команд путем жеребьевки. Данная жеребьевка может быть проведена Оргкомитетом заочно, при этом Оргкомитет может по своему усмотрению пользоваться или не пользоваться принципами посева. Все бои турнира проводятся в соответствии с правилами, изложенными в Приложении 2 к настоящему Регламенту.

7.7.2. В первых трех этапах каждая группа играет по круговой системе. Каждый бой состоит из 5 вопросов. В каждом круге по итогам группового соревнования происходит начисление командам турнирных очков:

- за победу - 2 очка,
- за ненулевую ничью - 1 очко,
- за поражение или нулевую ничью - 0 очков.

Основным показателем места команды в группе является число турнирных очков. При равенстве основного показателя происходит сравнение дополнительных показателей команд:

- разницы числа вопросов, взятых командой, и числа вопросов, взятых ее противниками во всех боях круга,
 - результата личной встречи команд (для спорящих двух команд) либо суммы турнирных очков в боях между спорящими командами (для более чем двух спорящих команд).
- В случае равенства основного и обоих дополнительных показателей у команд, спорящих за выход из группы, между ними проводится перестрелка:
- для двух спорящих команд вопросы задаются по 1 до выявления победителя,
 - для нескольких спорящих команд проводится круговой микро-турнир, каждый бой которого состоит из 1 вопроса.

В случае равенства основного и дополнительных показателей у двух команд, спорящих за 1 место, их места (влияющие на дальнейшее распределение в группы) определяются жребием. В случае равенства основного и дополнительных показателей у двух команд, спорящих за 3 место, они считаются разделившими это место.

7.7.3. По итогам каждого этапа из группы в следующий этап проходит 2 команды, занявшие 1 и 2 места соответственно.

7.7.4. Во втором этапе формируются 4 группы

I: A1, C2, E1, G2,

J: A2, C1, E2, G1,

K: B1, D2, F1, H2,

L: B2, D1, F2, H1.

7.7.5 В третьем этапе формируются две группы

M: I1, J2, K1, L2,

N: I2, J1, K2, L1.

7.7.6. В четвертом этапе в полуфиналах встречаются команды M1 с N2 и M2 с N1.

Полуфиналы состоят из 7 вопросов. Бой может быть остановлен раньше при явном преимуществе одной из команд (когда перевес в счете превышает количество оставшихся вопросов). Если бой оканчивается ничьей, вопросы задаются далее по 1 до выявления победителя.

7.7.7. В пятом этапе в бое за 3-4 место встречаются команды, проигравшие в полуфиналах. Бой проводится на 7 вопросах аналогично п. 7.7.6.

В финале встречаются команды, выигравшие полуфиналы. Финал состоит из 3 боев по 5 вопросов в каждом. В случае ничьи в каждом бое вопросы задаются по 1 до выявления победителя боя. Победителем объявляется команда, одержавшая победы в 2 боях из 3. Если первые два боя выиграла одна и та же команда, третий бой не проводится.

7.7.8. Для рассмотрения апелляций Оргкомитетом назначается апелляционное жюри. Апелляция подается капитаном играющей команды в устной форме непосредственно после окончания розыгрыша вопроса. Игра при этом продолжается, а решение по апелляции оглашается непосредственно после окончания боя. В случае признания вопроса некорректным он заменяется другим вопросом. Результат рассмотрения апелляции на одной площадке не влияет на результаты других площадок, уже отыгравших данный вопрос.

7.8. Эрудит-квартет

7.8.1. К участию в турнире допускаются все команды-участницы Чемпионата.

Турнир включает следующие этапы:

- Отбор
- Квалификация
- Пред-финальный
- Финальный

В Отборе может принимать участие до 6 человек из состава команды. В каждой очной игре, проводимой в соответствии с правилами, изложенными в Приложении 3 к настоящему Регламенту, также может принимать участие до 6 человек при условии, что в каждом раунде каждый игрок играет не более 1 темы.

7.8.2. В Отборе разыгрываются 12 тем из 5 вопросов. Стоимость вопросов в каждой теме – от 10 до 50. Команды отвечают на вопросы на специальном бланке. Вопросы зачитываются ведущим один раз. На обсуждение и запись ответов на каждый вопрос отводится 5 секунд, после чего ведущий зачитывает следующий вопрос. Темы вопросов объявляются ведущим непосредственно перед началом этапа. На каждый вопрос команда имеет право дать ответ или оставить поле для ответа пустым (поставить прочерк). В случае правильного ответа команда получает плюс стоимость вопроса, в случае неверного – минус стоимость, в случае отсутствия ответа – ноль очков. По окончании обсуждения последнего вопроса этапа команды получают дополнительные 30 секунд на проверку своих бланков, после чего по сигналу ведущего команды должны сдать свои ответы. Основным показателем отбора является число набранных очков. Дополнительным – число правильных ответов за 50. В случае равенства основного и дополнительного показателей для претендующих на выход в Квалификацию команд назначается перестрелка.

7.8.3. Перед началом Квалификации команды-участницы получают свои номера по жребию, кроме команд, занявших в Отборе места с 1 по 4. Этим командам присваиваются номера 1, 6, 11 и 16 соответственно. В случае дележа 4 места "сеяные" команды определяются жребием.

В квалификации проводится 2 игры в соответствии со следующей сеткой:

Игра 1			
1-2-3-4	5-6-7-8	9-10-11-12	13-14-15-16
Игра 2			
1-5-9-13	2-6-10-14	3-7-11-15	4-8-12-16

По итогам игр Квалификации очки, набранные командами, суммируются.

7.8.4. По итогам Квалификации в Пред-финальный этап выходят 12 команд с наилучшей суммой очков. Места команд в текущем списке определяют их игровые номера на этом этапе. В случае равенства очков у двух или более прошедших команд их игровые номера определяются жребием. В случае равенства очков у двух или более команд, спорящих за выход из Квалификации, для них проводится перестрелка.

7.8.5. В Пред-финальном этапе участвующие команды разбиваются по боям на четверки в соответствии с их текущим турнирным положением. По итогам Пред-финальной игры полученные командами очки прибавляются к результатам команд после Квалификации.

7.8.6. В Финальный этап выходят 8 команд с наилучшей суммой очков. В случае равенства этого показателя определение участников этапа и их игровых номеров происходит аналогично п. 7.8.4. Результаты команд определяют их игровые номера.

В финальной части турнира бои проводятся по олимпийской системе, начиная с полуфиналов. В полуфиналах встречаются:

1. команды 1, 4, 5 и 8,
2. команды 2, 3, 6 и 7.

Команды, занявшие 1 и 2 места в полуфиналах, встречаются в финальном бое. В случае равенства очков у команд, претендующих на выход из полуфиналов, для них назначается перестрелка.

7.8.6. Во всех случаях перестрелочные бои состоят из 2 тем единичной стоимости, разыгрываемых по правилам открытого раунда (после 1 темы происходит смена игрока). В случае ничьей после 2 тем происходит еще одна смена игрока. Вопросы затем задаются по одному с объявлением темы и номинала.

7.8.7. В ходе игры игрок, представляющий команду в данной теме, может подать устный протест. Протест подается после объявления ведущим решения по разыгрываемому вопросу, но до начала зачитывания следующего.

Игрок имеет право подать как апелляцию на снятие вопроса, так и на пересмотр критериев зачета. Вопрос снимется, если он содержит внутреннее противоречие. Таким противоречием не является наличие только противоречия между текстом вопроса и ответа, если существует другой, подходящий к вопросу ответ.

В случае подачи апелляции данные игроками ответы фиксируются, и игра продолжается. Решение по протесту принимается ведущим по окончании игры. При принятии решения ведущий может проконсультироваться с любыми лицами, включая других ведущих, ассистентов, либо игроков.

1-10-19	2-11-20	3-12-21	4-13-22	5-14-23	6-15-24	7-16-25	8-17-26	9-18-27
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

По итогам игр Квалификации очки, набранные игроками, суммируются.

7.9.4. По итогам Квалификации в Пред-финальный этап выходят 18 игроков с наилучшей суммой очков. Места игроков в текущем списке определяют их игровые номера. В случае равенства очков у двух или более прошедших игроков их игровые номера определяются жребием. В случае равенства очков у двух или более игроков, спорящих за выход из Квалификации, для них проводится перестрелка.

7.9.5. В Пред-финальном этапе участвующие игроки разбиваются по боям на тройки в соответствии с их текущим турнирным положением.

По итогам Пред-финальной игры полученные игроками очки прибавляются к результатам игроков после Квалификации.

7.9.6. В Финальный этап выходят 9 игроков с наилучшей суммой турнирных очков.

В случае равенства этого показателя определение участников этапа и их игровых номеров происходит аналогично п. 7.9.4. В финальной части турнира бои проводятся по олимпийской системе, начиная с третьфиналов.

В третьфиналах встречаются:

1. игроки 1, 5 и 9,
2. игроки 2, 6 и 7,
3. игроки 3, 4 и 8.

Победители третьфиналов встречаются в финальном бое. В случае равенства очков у игроков, претендующих на выход из полуфиналов, для них назначается перестрелка.

7.9.6. Во всех случаях перестрелочные бои состоят из 2 тем единичной стоимости. В случае ничьей после 2 тем вопросы задаются далее по одному с объявлением темы и номинала.

7.9.7. В ходе игры игрок может подать устный протест. Протест подается после объявления ведущим решения по разыгрываемому вопросу, но до начала зачитывания следующего.

Игрок имеет право подать как апелляцию на снятие вопроса, так и на пересмотр критериев зачета. Вопрос снимется, если он содержит внутреннее противоречие. Таким противоречием не является наличие только противоречия между текстом вопроса и ответа, если существует другой, подходящий к вопросу ответ.

В случае подачи апелляции данные игроками ответы фиксируются, и игра продолжается.

Решение по протесту принимается ведущим по окончании игры. При принятии решения ведущий может проконсультироваться с любыми лицами, включая других ведущих, ассистентов, либо игроков.

7.9.8. По итогам турнира места распределяются между игроками следующим образом:

Места	Игроки
1	По итогам финального боя; игрок объявляется чемпионом Беларуси.
2	По итогам финального боя; игрок объявляется вице-чемпионом Беларуси.
3	По итогам финального боя; игрок объявляется бронзовым призером Беларуси.
4-6	Игроки, занявшие в третьфиналах 2 места. Места распределяются по их положению после Пред-финального этапа.
7-9	Игроки, занявшие в третьфиналах 3 места. Места распределяются по их положению после Пред-финального этапа.
10-18	Игроки, выбывшие по итогам Пред-финальной игры. Места распределяются по их положению после Пред-финального этапа.
19-27	Игроки, выбывшие по итогам Квалификации. Места распределяются по их положению после этого этапа.

7.10. Команды и игроки, занявшие по итогам каждой игры первые три места, объявляются

чемпионом, вице-чемпионом и бронзовым призером Студенческого Чемпионата Беларуси соответственно и награждаются медалями.

Приложение 1.

Особенности проведения Чемпионата сезона 2011-2012.

1. В текущем сезоне к участию в студенческих турнирах допускаются:
 - игроки, родившиеся не ранее 1 сентября 1988 года,
 - игроки, родившиеся не ранее 1 сентября 1987 года и получающие в игровом сезоне первое высшее образование.
2. В текущем сезоне выводящими республиканскими турнирами являются "Зимний Лис - 2011" (Могилев) и "Щит и Меч - 2011" (Минск).
3. условия проведения Кубка
4. Зачет ответов Кубка производится в соответствии с решениями АЖ. АЖ Кубка назначается в составе 3 человек, его работа аналогична п. 7.6.3, за исключением того, что:
 - 4.1. Апелляции на Кубок подаются бесплатно.
 - 4.2. Срок рассмотрения апелляций - 2 дня с момента окончания их приема.Прием апелляций производится в соответствии с графиком, установленным Оргкомитетом Кубка. Спорные ответы технически приравниваются к апелляциям на зачет, поданным без аргументации.
5. Финал Чемпионата сезона 2011-2012 проводится совместно с Минским клубом команд интеллектуалов. Даты проведения Финала - 5-6 мая 2010 года.

Приложение 2.

Правила игры Брейн-ринг.

1. Каждый бой проводится на 5 (7) вопросах. Полное время обсуждения вопроса - 30 секунд.
2. Началом розыгрыша вопроса считается объявление номера вопроса, началом обсуждения - сигнал брейн-системы, поданный после команды "Время". Звуковые сигналы, поданные командами в промежутке между этими моментами, считаются фальстартами.
3. Право ответа на вопрос получает команда, первой подавшая звуковой сигнал после начала минуты обсуждения. В случае неправильного ответа или фальстарта команды, ее соперник получает 10 секунд на обсуждение вопроса.
4. Капитан отвечающей команды обязан объявить отвечающего. Не засчитываются ответы, данные с нарушением этого правила, а также ответы, данные более чем одним игроком команды.
5. Вопрос может быть снят и переигран по инициативе ведущего в случае помех, помешавших честной и равной игре команд, в том числе в случае ошибки, допущенной самим ведущим при чтении вопроса. Соответствующие претензии подаются командами в устной форме непосредственно после розыгрыша вопроса и оперативно рассматриваются ведущим и его ассистентом.

Приложение 3.

Правила игры Эрудит-квартет.

Автором игры «Эрудит-Квартет» является Дмитрий Башук, г. Харьков.

1. В каждой игре участвует четыре команды. В составе каждой команды - четыре игрока. 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 начала данного раунда (при этом пропускаемые темы определяется капитаном команды). Остальные игроки могут включиться в игру не раньше начала следующего раунда.
2. Игра состоит из трех раундов, в каждом из которых разыгрывается четыре темы. Каждый игрок команды обязан сыграть по одной теме в каждом раунде.

- 2.1 "Открытый раунд". Перед началом раунда ведущий объявляет все темы раунда, и капитан команды в течение 20 секунд определяет, кто из игроков играет какую тему.
- 2.2 "Полузакрытый раунд". Ведущий объявляет тему непосредственно перед началом ее розыгрыша, и капитан команды в течение 10 секунд определяет игрока, играющего эту тему.
- 2.3 "Закрытый раунд". Перед началом раунда капитан в течение 20 секунд определяет, кто из игроков играет в каком порядке, после чего ведущий зачитывает темы непосредственно перед началом отыгрыша каждой из них после того, как игроки занимают свои игровые места.
3. В каждой теме разыгрываются 5 вопросов, имеющие номинал от 10 до 50 очков. Очки, набранные игроком в каждой теме, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды в темах боя, 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.
5. Перед своим ответом игрок имеет право уточнить у ведущего форму вопроса (вопросное слово).
6. Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности.
7. Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить на 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. Игрок не имеет права давать более одного ответа на один вопрос - в этом случае его ответ расценивается как неправильный.
8. На обдумывание каждого вопроса ведущий дает не более 5 секунд.
9. В тот момент, когда игрок сообщает о своем желании ответить, ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. При этом игрок не имеет права затягивать свой ответ более чем на 5 секунд. В случае затяжки времени, а также неправильного ответа, ведущий продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе прервать его. Игрок вправе дать развернутый ответ. Такой ответ признается верным, если содержит авторский ответ, а дополнительная приведенная в ответе информация верна.
10. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего, подсказок из зала вопрос по решению ведущего может быть снят и заменен другим.

Приложение 4.

Правила спортивной Своей игры.

1. В каждой игре участвует три игрока.
2. Игра состоит из тем, которые могут быть разбиты на несколько раундов.
3. В каждой теме разыгрываются 5 вопросов, имеющие номинал от 10 до 50 очков. Каждый раунд может иметь дополнительный коэффициент стоимости вопросов. Очки, набранные игроком в каждой теме, 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.
5. Перед своим ответом игрок имеет право уточнить у ведущего форму вопроса (вопросное слово).
6. Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности.
7. Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить на 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. Второй и третий игроки имеют право сообщить о своем желании отвечать только после констатации ведущим неправильного ответа предыдущего игрока. Игрок не имеет права давать более одного ответа на один вопрос - в

этом случае его ответ расценивается как неправильный.

8. На обдумывание каждого вопроса ведущий дает не более 5 секунд.

9. В тот момент, когда игрок сообщает о своем желании ответить, ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. При этом игрок не имеет права затягивать свой ответ более чем на 5 секунд. В случае затяжки времени, а также неправильного ответа, ведущий продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе прервать его. Игрок вправе дать развернутый ответ. Такой ответ признается верным, если содержит авторский ответ, а дополнительная приведенная в ответе информация верна.

10. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего, подсказок из зала вопрос по решению ведущего может быть снят и заменен другим.