

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Краевого государственного
бюджетного учреждения культуры
Красноярской краевой
молодежной библиотеки

О.С. Григорьева

« 21 » августа 2024 г.



ПОЛОЖЕНИЕ О XVIII МЕЖРЕГИОНАЛЬНОМ ЧЕМПИОНАТЕ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ «ЕНИСЕЙСКАЯ ЗНАТЬ-2024»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. XVIII Межрегиональный чемпионат по интеллектуальным играм «Енисейская знать» (далее – Чемпионат) проводится в г. Красноярске 28-29 сентября 2024 г.
- 1.2. Организатор Чемпионата: Краевое государственное бюджетное учреждение культуры Красноярская краевая молодежная библиотека (КГБУК ККМБ), соорганизаторы – Красноярская региональная общественная организация «Ассоциация содействия интеллектуальным и развивающим играм» (КРОО «АСИРИ»).
- 1.3. Чемпионат проводится при поддержке министерства культуры Красноярского края, министерства образования Красноярского края.
- 1.4. Непосредственное руководство Чемпионатом осуществляет Оргкомитет Чемпионата.
- 1.5. Чемпионат проводится в соответствии с настоящим Положением, Регламентом и Программой.
- 1.6. Все изменения в Положение и Программу вносятся по решению Оргкомитета Чемпионата.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:

- 2.1 Основной целью Чемпионата «Енисейская знать» является создание комплексной системы по освоению и совершенствованию новых форм культурного и интеллектуального развития молодежи, содействие формированию социально активной, разносторонне развитой личности, владеющей знаниями, умениями и навыками, участвующей в процессе развития общества.
- 2.2 В рамках Чемпионата предполагается решение следующих задач:
 - предоставление равных возможностей для реализации интеллектуальных способностей молодежи Красноярского края;
 - укрепление связей между интеллектуальными клубами разных районов Красноярского края, Сибири, России;
 - привлечение внимания органов власти, средств массовой информации, общества к молодежной культуре;
 - пропаганда интеллектуальных игр как социально активной формы проведения досуга молодежи.

3. ОРГКОМИТЕТ

- 3.1 Для проведения Чемпионата создается Оргкомитет из представителей организаторов и партнеров.
- 3.2. Оргкомитет принимает окончательные решения по всем вопросам, связанным с проведением Чемпионата:

- доводит информацию о проведении чемпионата до сведения всех заинтересованных;
- определяет порядок проведения чемпионата;
- разрабатывает и утверждает программу проведения чемпионата;
- привлекает спонсоров к проведению чемпионата;
- формирует составы игрового и апелляционного жюри;
- определяет место и конкретные даты проведения чемпионата;
- принимает заявки на участие в чемпионате;
- регистрирует на основании поданных заявок составы участников чемпионата;
- анализирует и обобщает итоги чемпионата, несет ответственность за представление результатов в рейтинге сообщества знатоков;
- освещает ход подготовки, проведения и результаты чемпионата в средствах массовой информации.

3.3. Все решения организационного комитета чемпионата оформляются протоколом.

3.4. За нарушение требований Положения или неисполнение решений Оргкомитет имеет право применить к нарушителям следующие санкции: предупреждение, аннулирование результатов, дисквалификация. Решения Оргкомитета являются окончательными.

4. ИГРОВОЕ И АПЕЛЛЯЦИОННОЕ ЖЮРИ

4.1. Состав игрового жюри чемпионата формируется из организаторов интеллектуальных игр. Количество членов игрового жюри определяется Оргкомитетом.

4.2. Состав апелляционного жюри определяется Оргкомитетом.

4.3. Игровое жюри чемпионата:

- доводит до сведения участников (команд) чемпионата критерии оценки ответов;
- принимает и оценивает ответы участников (команд);
- информирует участников (команды) о результатах их участия в соответствующих этапах чемпионата;
- рассматривает во время проведения соответствующего этапа чемпионата обращения участников, руководителей команд по вопросам, возникшим у них по результатам оценивания ответов команд;
- оформляет протоколы решений.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА

5.1. Программа Чемпионата включает в себя соревнования по следующим играм:

– Турнир по игре «Что? Где? Когда?». Основное мероприятие Чемпионата (5 туров по 15 вопросов, участвуют все зарегистрированные команды)

– Турнир по командной «Своей игре». Дополнительное мероприятие (командный зачет в школьной категории).

– Турнир по игре «Брейн-ринг». Дополнительное мероприятие (среди 24 лучших команд школьной и 24 команд взрослой и студенческой категорий).

– Турнир по «Эрудит-квартету». Дополнительное мероприятие (среди 16 команд взрослой и студенческой категорий).

– Турнир по индивидуальной «Своей игре». Дополнительное мероприятие (среди 32 игроков взрослой и студенческой категорий).

– Турнир по интеллектуальному многоборью. Дополнительное мероприятие (командный зачет в школьной и студенческой категориях).

5.2. Основное мероприятие – турнир по игре «Что? Где? Когда?» проводится в соответствии с нижеприведенным регламентом, разработанным на основе Кодекса спортивной игры «Что? Где? Когда?».

5.3. Турниры по командной и индивидуальной «Своей игре», «Брейн-рингу», интеллектуальному многоборью и «Эрудит-квартету» проводятся в соответствии с нижеприведенными регламентами.

5.4. Победители и призеры игр Чемпионата награждаются дипломами, благодарственными письмами и памятными призами с логотипом Чемпионата. По запросу участники Чемпионата могут получить сертификаты участников.

5.5. Результаты игр Чемпионата, список награжденных публикуется Оргкомитетом на сайте КРОО АСИРИ www.asiri.ru, сайте Красноярской краевой молодежной библиотеки www.yarsklib.ru, группе «ВКонтакте» https://vk.com/yeniseyskaya_znat

6. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

6.1. К участию в Чемпионате допускаются команды, в установленной форме подавшие заявку в Оргкомитет Чемпионата, зарегистрированные Оргкомитетом и получившие от него подтверждение о включении в список участников, соблюдающие Положение о Чемпионате.

6.2. Возраст участников не ограничен. Кроме общего зачета, определяются также победители в школьной (команды, состоящие из учеников средних общеобразовательных учебных заведений независимо от класса) и студенческой (команды, все игроки которых родились не ранее 1 сентября 2001 года) возрастных категориях.

6.3. Для участия в Чемпионате команда обязана отправить в Оргкомитет заявку (Приложение 1). Форма, способ подачи и сроки подачи заявки определяются Оргкомитетом.

6.4. Заявка заполняется в электронном виде по адресу – <https://forms.gle/K9hWgymrH5ri2Tcq7>

6.5. Заявки принимаются до 22 сентября 2024 года включительно. Оргкомитет в виде исключения имеет право допустить к участию в Чемпионате команды, подавшие заявку позднее установленного срока. Для участия в Чемпионате будут приглашены 90 команд. Приём заявок и распределение мест будут организованы по следующей схеме:

6.5.1. Первые 30 мест в списке участников получают команды Красноярска и Красноярского края в порядке подачи заявок.

6.5.2. Оставшиеся места распределяются в порядке подачи заявок на участие.

6.6. В состав каждой команды может входить не более 8 игроков. В составе команды могут играть только заявленные за нее игроки.

6.8. Участие игрока в Чемпионате возможно только в составе команды, внесшей его в свою заявку. Переходы между командами, а также заявка игрока одной команды за другую команду не допускаются.

6.9. Руководители команд несут персональную ответственность за обеспечение соблюдения норм по охране здоровья и безопасности жизни участников в период проведения Чемпионата: отвечают за дисциплину и порядок в командах; обеспечивают своевременную и организованную явку членов команды на чемпионат, в соответствии с программой его проведения; сопровождают членов команды на всех мероприятиях, предусмотренных программой.

7. ФИНАНСИРОВАНИЕ

7.1. Финансирование Чемпионата осуществляется Красноярской краевой молодежной библиотекой за счет средств краевого бюджета, предусмотренных в государственной субсидии на обеспечение выполнения государственного задания на проведение мероприятий.

7.2. Для финансирования чемпионата могут быть использованы иные источники, не запрещенные законодательством Российской Федерации.

8. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

8.1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» пройдет 28-29 сентября 2024 года.

8.2. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» проводится в соответствии с настоящим Регламентом и правилами, сформулированными в Кодексе спортивного «Что? Где? Когда?» (<https://drive.google.com/file/d/11xvQwfmXG63CPOXRcUixeYrCWUHVHYRA/view>)

8.3. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» состоит из 75 вопросов (5 туров по 15 вопросов).

8.4. В турнире имеет право принять участие любая команда, участвующая в Чемпионате.

8.5. В каждом туре в игре принимают участие не более 6 человек.

8.6. Порядок игры: ведущий объявляет номер вопроса, задает сам вопрос и произносит слово «Время», после чего начинается отсчет времени, равный 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения дается сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее окончании.

8.7. Командам дается дополнительно 10 секунд на фиксацию и сдачу ответа. Ответы сдаются в письменном виде на специальных бланках с указанием номера вопроса и регистрационного номера команды. Ответы, сданные несвоевременно, не рассматриваются.

8.8. Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов игры.

8.9. Ответ команды признается правильным, если для него выполняется одно из следующих условий:

- ответ команды совпадает с авторским или подпадает под указанные в вопросе критерии зачета;

- ответ команды содержит в себе авторский ответ и дополнительную информацию, не противоречащую содержанию вопроса.

8.10. Данные командами ответы рассматриваются Игровым жюри (ИЖ). Состав ИЖ назначается Оргкомитетом Чемпионата и доводится до сведения участников непосредственно перед началом игры.

8.11. Команда имеет право подать апелляцию на некорректность вопроса, на дуальность ответа и на техническую ошибку через специальную онлайн-форму в течение 15 минут после оглашения результатов тура. Некорректным может быть признан вопрос, содержащий существенную фактическую ошибку. Существенность ошибки определяет апелляционное жюри (АЖ). Апелляции бесплатны. Состав АЖ определяется Оргкомитетом Чемпионата и доводится до сведения участников непосредственно перед началом игры. Решения АЖ принимаются простым большинством голосов, являются окончательными и обжалованию не подлежат.

8.12. Во время игрового тура командам запрещено пользоваться для поиска информации какой-либо литературой, справочными пособиями, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами любого типа, общаться с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре.

8.13. Победитель турнира по игре «Что? Где? Когда?» будет определен по наибольшему количеству правильных ответов во всех 5 турах. Если число правильных ответов не позволяет определить команды, занявшие места с первого по третье в каком-либо из зачётов, для команд, претендующих на соответствующие места (и только для них), проводится перестрелка на трёх вопросах. Если после трёх вопросов счет команд равный, далее задаются вопросы по одному до выявления победителя, но не более двух. Если перестрелка не позволила определить места команд, то в зачете Чемпионата и только в нём они распределяются по рейтингу взятых вопросов. Рейтинг вопросов рассчитывается по формуле:

Рейтинг вопроса = Общее число команд – Число команд, взявших вопрос + 1.

9. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИГРЕ «БРЕЙН-РИНГ»

9.1. В турнире по «Брейн-рингу» принимают участие 48 лучших команд по итогам первого игрового дня турнира по «Что? Где? Когда?»:

- 24 команды школьной категории;
- 24 команды взрослой и студенческой категории

Команды, не набравшие очков по итогам первого игрового дня турнира по «Что? Где? Когда?», в турнире не участвуют. При равенстве основных и дополнительных показателей у команд, вошедших в состав 24 лучших в своей категории, их места для посева распределяются случайным образом.

9.2. Команды, занявшие места с 1-го по 24-е в каждой из категорий, делятся на шесть подгрупп. В каждой из подгрупп бои идут по круговой системе (каждая команда сыграет с каждой).

9.3. Состав подгрупп и пар в боях на выбывание определяется по схеме, приведенной в Приложении 2.

9.4. За победу в бое в обоих групповых раундах команда получает 2 очка, за ничью – 1 очко.

9.5. Две команды, набравшие наибольшее количество очков в каждой из подгрупп первого группового раунда, проходят во второй групповой раунд.

9.6. Победители подгрупп второго группового раунда принимают участие в боях на выбывание.

9.7. Дополнительными показателями для определения лучших команд подгруппы служат (в порядке убывания значимости):

- результат личной встречи команд;
- разница между числом правильных ответов, данных командой, и числом правильных ответов, данных её соперниками;
- количество взятых командой вопросов.

9.8. При равенстве основного и дополнительных показателей между командами, претендующими на выход из подгруппы, проводится перестрелка до первого взятого.

9.9. Команда-победитель турнира определяется в каждой из категорий (взрослой и школьной).

9.10. Во всех боях групповых раундов турнира разыгрывается по 5 вопросов. Бои на выбывание играют на 7 вопросах, а финальный бой – на 9 вопросах.

9.11. В случае равенства очков по итогам обязательных вопросов боев на выбывание игра продолжается до первого взятого вопроса.

9.12. Все бои ведутся без накопления, т.е. каждый правильный ответ приносит команде один балл.

9.13. В каждом из боев участвует одновременно 2 команды.

9.14. За игровым столом не может находиться более 6 человек.

9.15. Бои «Брейн-ринга» ведутся при помощи специальной электронной системы (далее — система), которая определяет очередность нажатия на кнопку каждой из двух команд-участниц;

9.16. На обдумывание каждого вопроса командам дается 1 минута. Право ответа на вопрос получает команда, первой подавшая установленный сигнал. В случае если был дан неверный ответ, а также в случае фальстарта (подача сигнала до начала времени обдумывания) право ответа переходит к сопернику, и на обдумывание ему дается 20 секунд.

9.17. Ответ на вопрос дается командой один раз в устной форме. Озвучивает ответ только один игрок команды. Решение о правильности ответа принимает ведущий.

9.18. Решения по всем спорным ситуациям, возникающим в ходе боя, принимает ведущий. Его решение является окончательным и не подлежит обжалованию.

9.19. Победителем боя становится команда, давшая большее число правильных ответов. При равенстве этого показателя бой считается окончившимся вничью.

9.20. При неполном составе группы из-за неявки одной или нескольких команд бои проводятся по круговой системе для присутствующих команд.

10. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО КОМАНДНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

10.1 Турнир по «Своей игре» является командным соревнованием для команд всех категорий.

10.2 Турнир проводится на одних и тех же вопросах для всех команд одновременно.

10.3 За игровым столом не может находиться более 6 человек.

10.4 Ведущий зачитывает подряд 10 тем по 5 вопросов стоимостью 10, 20, 30, 40 и 50 очков. За правильный ответ начисляются очки, равные стоимости вопроса, за неправильный – вычитаются очки, равные стоимости вопроса. Если ответа нет, команда получает за вопрос 0 очков.

10.5 Места определяются суммой набранных командами очков, дележа мест не предусмотрено. В случае равенства набранных очков у двух или более команд более высокое место занимает команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета минусов за неверные). В случае равенства и этой суммы используется второй дополнительный показатель – число правильных ответов.

11. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИНДИВИДУАЛЬНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

11.1 Турнир по «Своей игре» является индивидуальным соревнованием между 32 игроками команд взрослой и студенческой категорий, заявленных на Чемпионат.

11.2 Квоты команд на участие в турнире определяются по итогам турнира по командной «Своей игре».

11.3 Команды взрослой и студенческой категорий, занявшие в турнире по командной «Своей игре» с 1 по 4 места, имеют право заявить для участия в индивидуальной «Своей игре» трех игроков, занявшие места с 5 по 8 – двух игроков, а занявшие места с 9 по 20 – одного игрока.

11.4 Турнир проводится в четыре раунда (1/8 финала, 1/4 финала, 1/2 финала и финал). Бои 1/8 и 1/4 финала проводятся на 6 темах, 1/2 финала – на 8 темах, финальный бой – на 10 темах. Схема формирования групп 1/8 финала приведена в Приложении 3.

11.5 В каждый следующий раунд выходят два лучших игрока из четырех.

11.6 Началом вопроса считается начало первого слова вопроса. Подача игроком сигнала после этого момента считается игровой и обязывает участника отвечать на вопрос. Подача сигнала до начала чтения вопроса, в т.ч. после объявления номинальной стоимости вопроса, не считается игровой.

11.7 В любой момент чтения вопроса игрок может подать сигнал о своей готовности ответить на вопрос. Ведущий прекращает чтение и либо сразу принимает ответ игрока, либо по его просьбе озвучивает форму вопроса (т.е. кратко называет требуемую в ответе реалию), после чего игрок дает ответ. Если ответ неправильный, ведущий констатирует это и продолжает читать вопрос. Оставшиеся игроки имеют право, в свою очередь, подать сигнал в любой момент после констатации неверного ответа.

11.8 На формулирование ответа после нажатия кнопки дается не более 5 секунд. Если в течение 5 секунд ответа не поступило, считается, что игрок дал неправильный ответ.

11.9 Правильность ответа игрока определяет ведущий, руководствуясь едиными нормами зачета, выработанными редакторами.

11.10 В случае правильного ответа номинальная стоимость вопроса (10, 20, 30, 40 или 50 очков) прибавляется к сумме очков игрока, а в случае неверного – вычитается из суммы очков.

11.11 Если ведущий констатирует неправильность данного игроком ответа, дальнейшие уточнения от игрока не принимаются.

11.12 В случае неполного ответа ведущий в течение 3 секунд ожидает от игрока уточнений. Явные сообщения о необходимости уточнения со стороны ведущего не

рекомендуются, но допускаются. Если уточнений не последовало, ответ считается неверным. Первоначальный ответ игрока вместе с уточнениями считается одним ответом, который ведущий может считать правильным или неправильным.

11.13 Если никто из игроков не сигнализирует о готовности ответить в течение 5 секунд, ведущий останавливает отсчет времени и объявляет правильный ответ.

11.14 Решения по всем спорным ситуациям, возникающим в ходе боя, принимает ведущий. Его решение является окончательным и не подлежит обжалованию.

11.15 Если победителей боя выявить не удастся, то между претендентами на выход в следующий раунд или на призовое место проводится перестрелка. В случае равенства очков у игроков, занявших 1 и 2 места в отборочных боях, победителем признается игрок, набравший больше очков «в плюсе».

11.16 Перестрелка проводится на одной дополнительной теме. Победителем признается игрок, набравший наибольшее количество баллов в перестрелке. Если перестрелка завершается вничью, то победителем признается игрок, набравший больше очков «в плюсе». Вторым дополнительным показателем является число правильных ответов.

12. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «ЭРУДИТ-КВАРТЕТУ»

12.1 В турнире по «Эрудит-квартету» принимают участие 16 лучших команд взрослой и студенческой категорий по итогам турнира по командной «Своей игре».

12.2 Состав подгрупп определяется по схеме, приведенной в Приложении 4.

12.3 В игре принимают участие все заявленные на турнир игроки команд.

12.4 Игра состоит из трёх раундов, в каждом из которых разыгрываются 4 темы. Розыгрыш каждой темы проходит по правилам «Своей игры».

12.5 Каждый игрок имеет право сыграть не более одной темы в каждом раунде.

12.6 Первым играется «Открытый раунд». Перед началом боя ведущий объявляет 4 темы. Команда в течение минуты определяет, кто из игроков какую тему играет.

12.7 Вторым играется «Полуоткрытый раунд». Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее отыгрышем; команда в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему.

12.8 Третьим играется «Закрытый раунд». Команда в течение минуты определяет, в каком порядке её игроки отыгрывают темы. Ведущий объявляет темы после выхода игроков всех команд.

12.9 Во время игры командам запрещено пользоваться для поиска информации какой-либо литературой, мобильными телефонами, прочими средствами связи и электронными устройствами любого типа, общаться с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре.

12.10 В каждый следующий раунд выходят две лучшие команды из четырех.

12.11 Результатом команды в игре является сумма очков, набранных её игроками во всех темах всех раундов. Подсчёт очков, набранных при розыгрыше одной темы, производится по правилам «Своей игры».

12.12 В случае равенства набранных очков у команд, занявших первое и второе место, более высокое место занимает команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета минусов за неверные). В случае равенства и этой суммы, используется третий показатель – число правильных ответов.

12.13 В случае равенства очков у команд, претендующих на призовое место или на выход в следующий этап, между ними проводится перестрелка на одной теме. Дополнительная тема объявляется перед началом розыгрыша. Команда в течение минуты определяет игрока, играющего эту тему. Победителем перестрелки становится команда, игрок которой набрал большую сумму после темы перестрелки. Если по итогам перестрелки счет равный, дальше проходит команда, набравшая больше очков только за правильные ответы (без учета минусов за неверные). В случае равенства и этой суммы используется третий показатель – число правильных ответов.

13. РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ МНОГОБОРЬЮ

13.1. Турнир по интеллектуальному многоборью является командным соревнованием для школьных и студенческих команд, заявленных на Чемпионат.

13.2. В составе команды в турнире может принимать участие не более 6 игроков.

13.3. Турнир состоит из письменных заданий, которые выдаются командам.

13.4. Каждое задание имеет соответствующую шкалу оценок в баллах. Информация о баллах, начисляемых за правильно выполненное задание, имеется в аннотации каждого задания.

13.5. Во время выполнения заданий командам запрещается использовать любые технические устройства или справочную информацию. Недопустимо общение команд с кем-либо, кроме ведущего и представителей оргкомитета турнира. Сигналом о желании задать вопрос представителю оргкомитета служит поднятая рука капитана команды.

13.6. Ответы сдаются на бланках с заданиями.

13.7. За временем, в течение которого участники выполняют задания, следит ведущий либо его помощник.

13.8. По сигналу ведущего команды сдают бланки с заданиями игровому жюри.

13.9. Ответ команды считается правильным, если не отличается от авторского, либо отличается несущественно (не более одной орфографической ошибки, указание фамилии без имени, если нет другого известного человека с этой же фамилией и т.д.)

13.10. Апелляции не предусмотрены.

13.11. Победителем объявляется команда, набравшая наибольшее число баллов.

13.12. В случае если в турнире несколько команд претендуют на место в призовой тройке (набрали равное число баллов), то более высокое место занимает команда с большей суммой баллов за вычетом худшего тура. При равенстве и этого показателя, из суммы баллов команды вычитаются результаты худшего среди оставшихся туров и т. д.

13.13. Решение о зачёте или незачёте спорных ответов принимается во время проверки редакторской коллегией турнира.

14. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

14.1. Контакты:

Краевое государственное бюджетное учреждение культуры Красноярская краевая молодежная библиотека

660094, г. Красноярск, ул. имени газеты «Пионерская правда» 3а, факс 8 (391) 213-46-23, e-mail: asiri_2@mail.ru.

Колобан Елена Валерьевна, тел. (391) 213-56-00, e-mail: elenakoloban999@gmail.com

Булавчук Александр Михайлович, тел. +79831493171, e-mail: bulavchuk@gmail.com

14.2 Адрес сайта и социальные сети:

Сайт: <http://yarsklib.ru/>

Группы ВКонтакте:

Библиотека <https://vk.com/yarsklib>

Клуб ЧГК в г. Красноярске: <https://vk.com/club756969>

Официальная группа «Енисейская знать-2024»: https://vk.com/yeniseyskaya_znat

ФОРМА ЗАЯВКИ

Название команды	
Населенный пункт, который представляет команда	
Категория команды	<input type="checkbox"/> Взрослая <input type="checkbox"/> Студенческая <input type="checkbox"/> Школьная
Дата, время и способ прибытия в Красноярск	
Телефон, e-mail и ФИО контактного лица	
ФИО капитана команды, д.р.	
ФИО остальных участников команды, д.р.	
ФИО, должность менеджера команды (если есть)	
Полное наименование учреждения, которое представляет команда	
Планирует ли команда участвовать в турнире по «Эрудит-квартету»? (для взрослых и студенческих команд)	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет
Дополнительная информация для Оргкомитета	

СХЕМА БОЕВ ТУРНИРА ПО «БРЕЙН-РИНГУ»

В скобках указано место команды, которую представляет игрок, по итогам первого дня турнира по «Что? Где? Когда?».

Первый групповой раунд

Площадка 1: (1) (12) (18) (24)

Площадка 2: (2) (11) (17) (23)

Площадка 3: (3) (10) (16) (22)

Площадка 4: (4) (9) (15) (21)

Площадка 5: (5) (8) (14) (20)

Площадка 6: (6) (7) (13) (19)

Второй групповой раунд

Площадка 1: 1 место площадки 1, 1 место площадки 5, 2 место площадки 3

Площадка 2: 1 место площадки 2, 1 место площадки 6, 2 место площадки 4

Площадка 3: 1 место площадки 3, 2 место площадки 1, 2 место площадки 5

Площадка 4: 1 место площадки 4, 2 место площадки 2, 2 место площадки 6

Бои на выбывание

Площадка 1: победитель площадки 1 – победитель площадки 2

Площадка 2: победитель площадки 3 – победитель площадки 4

СХЕМА БОЕВ ТУРНИРА ПО ИНДИВИДУАЛЬНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ»

В скобках указано место команды, которую представляет игрок, в турнире по командной «Своей игре».

1/8 финала

Площадка 1:

Игра 1.1: (1) (5) (7) (13)

Игра 1.2: (3) (4) (9) (14)

Площадка 2:

Игра 2.1: (1) (5) (7) (15)

Игра 2.2: (2) (4) (10) (16)

Площадка 3:

Игра 3.1: (1) (6) (8) (17)

Игра 3.2: (2) (3) (11) (18)

Площадка 4:

Игра 4.1: (2) (6) (8) (19)

Игра 4.2: (3) (4) (12) (20)

1/4 финала

Площадка 1:

Игра 1.3: 1 место игры 1.1, 1 место игры 1.2, 2 место игры 4.1, 2 место игры 4.2

Площадка 2:

Игра 2.3: 1 место игры 2.1, 1 место игры 2.2, 2 место игры 3.1, 2 место игры 3.2

Площадка 3:

Игра 3.3: 1 место игры 3.1, 1 место игры 3.2, 2 место игры 2.1, 2 место игры 2.2

Площадка 4:

Игра 4.3: 1 место игры 4.1, 1 место игры 4.2, 2 место игры 1.1, 2 место игры 1.2

1/2 финала

Площадка 1:

Игра 1.4: 1 место игры 1.3, 1 место игры 3.3, 2 место игры 2.3, 2 место игры 4.3

Площадка 2:

Игра 2.4: 1 место игры 2.3, 1 место игры 4.3, 2 место игры 1.3, 2 место игры 3.3

СХЕМА БОЕВ ТУРНИРА ПО «ЭРУДИТ-КВАРТЕТУ»

В скобках указано место команды в турнире по командной «Своей игре».

1/4 финала

Площадка 1

Игра 1.1: (1) (8) (12) (16)

Площадка 2

Игра 2.1: (2) (7) (11) (15)

Площадка 3

Игра 3.1: (3) (6) (10) (14)

Площадка 4

Игра 4.1: (4) (5) (9) (13)

1/2 финала

Площадка 1

Игра 1.3: 1 место игры 1.1, 1 место игры 3.1, 2 место игры 2.1, 2 место игры 4.1

Площадка 2

Игра 2.3: 1 место игры 2.1, 1 место игры 4.1, 2 место игры 1.1, 2 место игры 3.1