

РЕГЛАМЕНТ
Первого открытого асинхронного чемпионата
по интеллектуальным играм среди ювеналов
«Проба Ума»
сезона 2009-2010 годов

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Первый открытый асинхронный чемпионат по интеллектуальным играм среди ювеналов (школьники, рожденные 01.01.1994 г. и позже) «Проба ума» (далее Чемпионат), проводится с целью:
 - популяризации знаний и интеллектуальных форм досуга среди школьников;
 - пропаганды инновационных технологий развития интеллекта;
 - раскрытия творческих способностей участников Чемпионата;
 - развития нестандартного типа созидательного мышления;
 - содействия расширению сферы знаний талантливых школьников.
- 1.2. Чемпионат проводится в соответствии с Положением о Первом открытом асинхронном чемпионате по интеллектуальным играм среди ювеналов «Проба Ума» сезона 2009-2010 годов и настоящим Регламентом.
- 1.3. Чемпионат является открытым турниром, в котором могут принимать участие команды любого учебного заведения (внешкольного учреждения, общественного объединения и т.п.), зарегистрированные оргкомитетом турнира в соответствующем порядке.
- 1.4. Игры Чемпионата проводятся в соответствии с Кодексом спортивной игры «Что? Где? Когда?».
- 1.5. Все спорные моменты, неговоренные данным регламентом рассматриваются Оргкомитетом Чемпионата. Решения оргкомитета чемпионата имеют обязательную силу и обжалованию не подлежат

2. УЧАСТНИКИ ЧЕМПИОНАТА

- 2.
- 2.1. В Чемпионате имеют право принимать участие школьники, рожденные 1 января 1994 года и позже.
- 2.2. Чемпионат проводится в трех возрастных категориях:
 - Группа 96: игроки родились 01.01.1996 и позже.
 - Группа 95: игроки родились 01.01.1995 и позже.
 - Группа 94: игроки родились 01.01.1994 и позже.
- 2.3. Группа команды определяется по самому старшему игроку, заявленному при первой игре команды. Технические ошибки, связанные с неверным определением группы в 1 и 2 турах, могут быть исправлены не позднее 3 тура
- 2.4. Все участники Чемпионата обязаны:

- не допускать обсуждения вопросов и тем Чемпионата в сети, в течении отрезка времени проведения Чемпионата или до разрешения оргкомитета.
- соблюдать все требования данного регламента;
- избегать оскорбительных для своих коллег публичных высказываний в устной или письменной форме, в том числе на различных форумах в интернете;
- воздерживаться от бездоказательных обвинений в нечестной игре других игроков;
- не допускать по отношению к другим игрокам или участникам соревнований действий, провоцирующих их на нарушение правил или этических норм;

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат проводится в двух зачетных играх:

спортивное «Что? Где? Когда?»

командная «Своя игра»

3.1. «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

- 3.1.1 Каждый тур Чемпионата на всех площадках проводится на одном и том же пакете вопросов, состоящем из 30 вопросов (два тура по 15 вопросов).
- 3.1.2 Пакет вопросов рассылается оргкомитетом Чемпионата по электронной почте руководителям или ведущим всех зарегистрированных площадок не позднее, чем за сутки до старта каждого тура Чемпионата.
- 3.1.3 Игра проводится по правилам спортивного «Что? Где? Когда?».
- 3.1.4 Ведущий должен зачитывать вопрос громко и чётко один раз.
- 3.1.5 Ведущий в процессе задания вопроса, и минуты обсуждения не имеет права комментировать вопрос и ход его обсуждения командами. Ведущий не имеет права менять формулировку вопроса, либо производить любые вербальные, либо мимические дополнения к тексту вопроса (только если это не предусмотрено редактором пакета).

ОБСУЖДЕНИЕ КОМАНДАМИ ВОПРОСА И СБОР ОТВЕТОВ:

- 3.1.6 После прочтения вопросов ведущим даётся команда «Время».
- 3.1.7 Во время минуты обсуждения игрокам запрещается:
 - мешать другим командам;
 - покидать свои места и возвращаться на свои места;
 - пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям;
 - пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре, и находящихся за игровым столом.
- 3.1.8 Через 50 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «осталось 10 секунд». Через 60 секунд после начала минуты

обсуждения дается сигнал «обсуждение закончено». На этом минута обсуждения заканчивается.

- 3.1.9 Не более чем через 10 секунд после сигнала, означающего окончание обсуждения, дается сигнал «прошу собрать ответы».
- 3.1.10 До сигнала «прошу собрать ответы» капитан команды должен поднять вверх руку с карточкой для ответа. По сигналу «прошу собрать ответы» секундант начинает собирать карточки у тех команд, которые за ним закреплены, и передает их в игровое жюри (далее – ИЖ).
- 3.1.11 При сборе карточек секундант двигается таким образом, чтобы видеть те закрепленные за ним команды, у которых он еще не собрал карточки. Секундант не имеет права возвращаться к команде, уже имевшей возможность сдать ему ответ.
- 3.1.12 Команда обязана сдать секунданту карточку с ответом, когда секундант проходит мимо нее при сборе ответов. Если команда этого не делает, секундант сообщает в ИЖ о нарушении правил.
- 3.1.13 Если капитан команды не поднял руку с карточкой до сигнала «прошу собрать ответы», опустил ее после сигнала «прошу собрать ответы», если карточка была заменена или в ответ были внесены какие-либо изменения после сигнала «прошу собрать ответы», ответ считается сданным с опозданием. Секундант информирует команду и сообщает ИЖ, что ответ был сдан с опозданием. ИЖ имеет право пометить этот ответ как сданный с опозданием и не засчитать его.
- 3.1.14 Ведущий и ИЖ также имеют право без участия секунданта принять решение о том, что ответ был сдан с опозданием. В этом случае ИЖ также имеет право пометить ответ как сданный с опозданием и не засчитать его.
- 3.1.15 В перерыве после тура ИЖ может по просьбе капитана команды обсудить решение секунданта и признать его верным или неверным. Решение ИЖ является окончательным.
- 3.1.16 Результаты оргкомитет принимает в виде файлов формата .csg или файлов программы «JWizard», либо другим способом, согласованным с оргкомитетом. В оргкомитет отправляется файл с внесенными изменениями и дополнениями, после публикации вердиктов апелляционного жюри (далее – АЖ) по апелляциям и спорным ответам.

3.2 КОМАНДНАЯ «СВОЯ ИГРА»

- 3.2.1 Командам предлагается ответить на вопросы двенадцати тем. В каждой теме – 5 вопросов, расставленных по уровню сложности – 10, 20, 30, 40 и 50 очков. В случае правильного/неправильного ответа команде начисляется/вычитается это количество очков.
- 3.2.2 Ведущий зачитывает вопросы каждой темы один раз с промежутком от 5 до 15 секунд между ними, в зависимости от сложности вопроса.

3.2.3 Выслушав вопрос, команда имеет право:

записать ответ, который ей кажется верным.

поставить прочерк или чётко зачеркнуть свой ответ. В этом случае команде очки не начисляются и не вычитаются. В случае, если ИЖ не ясно - зачеркнут ответ или нет - ситуация трактуется не в пользу команды.

3.2.4 Ответы на все темы сдаются на одном бланке.

3.2.5 Все спорные моменты подаются в АЖ в письменном виде. (см. п. 3).

3.2.6 Результаты подаются в оргкомитет в виде файла Microsoft Excel, по следующему шаблону:

Столбец 1	Столбец 2	Столбец 3	Столбец 4
<Название команды>	<Город>	<Капитан > Имя, фамилия	<Результат>

Пример:

МИД-2	Минск	Николай Лёгенький	780
-------	-------	----------------------	-----

4. ПРАВИЛА ЗАЧЁТА ОТВЕТОВ:

4.1 Ответ команды считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:

совпадает с авторским ответом;

удовлетворяет критерию зачета, установленному составителем пакета;

отличается от авторского ответа только грамматически (падежами и числами имен существительных, спряжениями глаголов, расстановкой знаков препинания и т. д.), причем это отличие не меняет существенно смысл ответа;

является более точным, чем авторский ответ;

включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых ошибок;

менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа;

не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует всем фактам, содержащимся в вопросе, не в меньшей степени, чем авторский ответ (так называемые «дуали»). Степень соответствия определяет игровое жюри, опираясь на указания составителя пакета, если таковые имеются, и собственный здравый смысл.

ответ на блиц-вопрос признается правильным в том и только в том случае, когда правильными признаются ответы на все входящие в него мини-вопросы.

- 4.2 Ответ команды считается неверным, если выполняется хотя бы одно из следующих условий:
 не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса;
 ответ команды содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;
 ответ команды содержит такую дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен;
 ответ команды включает дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые ошибки или противоречащую указанным в вопросе фактам;
 ответ команды отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа;
 ответ команды является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана в вопросе;
 - ответ команды не соответствует форме вопроса.
- 4.3 Текст, написанный в скобках (круглых, квадратных, фигурных, косых или угловых) или отделенный знаком «%», считается комментарием, непосредственно к ответу не относящимся, и не может являться основанием для зачёта или незачёта ответов. Исключением из этого правила является случай, когда скобки или знак «%» являются существенной составной частью авторского ответа.

5. СПОРНЫЕ ОТВЕТЫ И АПЕЛЛЯЦИИ

- 5.1 Спорные ответы и апелляции рассматривает АЖ, состоящие из сертифицированных арбитров МАК «Что? Где? Когда?:
 Павел Забавский (Минск) – председатель
 Евгений Миротин (Минск)
 Сергей Шишко (Минск)
- 5.2 Спорные ответы и апелляции подаются в оргкомитет в виде файла Microsoft Excel по следующим шаблонам:

«Что? Где? Когда?»:

Столбец 1	Столбец 2	Столбец 3	Столбец 4
Номер вопроса	Авторский ответ	Ответ команды Список спорных ответов	текст апелляции

Пример:

8	Пушкин	А Пушни Пушкен Пушкан	
8	Пушкин	Грибоедов	Просим зачесть наш ответ, так как Грибоедов тоже А.С.

8	Пушкин	!Снятие	Просим снять вопрос, так как как такое можно спрашивать!
---	--------	---------	--

Командная «Своя игра»:

Столбец 1	Столбец2	Столбец 3	Столбец 4	Столбец 5
Номер темы	Стоимость	Авторский ответ	Ответ команды	текст апелляции
			Список спорных ответов	

Пример:

7	30	Врайтер	Вриттер Вратер	
10	50	Пушкин	Грибоедов	Просим зачесть наш ответ, так как Грибоедов тоже А.С.
12	30	Потроха	!Снятие	Просим снять вопрос, так как как такое можно спрашивать!

- 5.3 Члены АЖ обязаны рассмотреть апелляции и спорные ответы и дать вердикт (принять либо отклонить, воздерживаться запрещено).
- 5.4 Апелляционное жюри (АЖ) в процессе рассмотрения апелляций на снятие обязано исходить из наличия в тексте вопроса существенной ошибки, мешающей дать правильный ответ на данный вопрос. АЖ не имеет права снимать вопросы и засчитывать ответы по своему почину (без рассмотрения соответствующих апелляций).
- 5.5 Если вопрос «снят», то он не переигрывается.
- 5.6 Все решения АЖ являются окончательными и обжалованию не подлежат.

6. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ИЖ.

- 6.1 ИЖ обязано:
- 6.2 своевременно и точно производить разбор ответов, аргументировано разъяснять командам и их руководителям принятые решения по зачету (незачету) ответов;
- 6.3 организовать компьютерную обработку протокола Чемпионата;
- 6.4 сохранять до объявления итогов комплекты карточек с ответами;
- 6.5 своевременно производить сверки и объявление результатов;
- 6.6 по требованию команд предоставлять им тексты вопросов и оказывать содействие в пользовании справочной литературой при написании апелляций;
- 6.7 обеспечить в установленный Регламентом срок прием, обработку и отправку апелляций членам АЖ, а после получения вердиктов – приведение итогов Чемпионата в соответствие с этими вердиктами;

- 6.8 обеспечить оперативное решение других проблем, возникающих по ходу игры, для чего ИЖ имеет право привлекать в качестве консультантов членов Оргкомитета и присутствующих в зале руководителей команд.
- 6.9 ИЖ и ведущий обязаны поддерживать порядок на играх Чемпионата и имеют право объявлять командам и их руководителям (тренерам) персональные предупреждения в следующих случаях:
- за неспортивное поведение (любые выкрики с места, публичные высказывания или действия, наносящие ущерб чести и достоинству игроков, тренеров, ведущего, членов ИЖ, представителей Оргкомитета, спонсоров или организаторов турнира);
 - за внесение беспорядка в работу ИЖ (неправильное оформление бланков для ответов, несанкционированный подход к месту работы ИЖ, споры с членами ИЖ или ведущим);
 - за невыполнение командой, отдельными игроками или тренером требований ведущего или ИЖ;
 - за использование ненормативной лексики;
 - за внесение помех в работу секундантов и обсуждение вопросов другими командами;
 - за нанесение ущерба имуществу организаторов (организаторов) турнира;
 - за нарушение других положений данного Регламента.
- 6.10 Предупреждения объявляются большинством голосов ИЖ и вносятся в протокол. К командам (игрокам, руководителям), получившим более одного предупреждения, по согласованию с представителями Оргкомитета могут быть применены и другие санкции.

7. САНКЦИИ

Нарушение требований данного Регламента влечёт за собой следующие санкции:

- предупреждение команде;
- незачтение ответа команды на вопрос;
- снятие команды или отдельного игрока с турнира;

Приложение № 1. Регистрационный лист

«Проба Ума» сезон 2009-2010 годов

Группа _____

РЕГИСТРАЦИОННЫЙ ЛИСТ № _____

КОМАНДА _____ ГОРОД _____

УЧРЕЖДЕНИЕ _____

ТРЕНЕР _____ e-mail _____

СОСТАВ:

№	Фамилия Имя	Дата рождения	Класс
1 кап			
2			
3			
4			
5			
6			
7 зап			