

## РЕГЛАМЕНТ

### ПРОВЕДЕНИЯ ИГР «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

#### 1. Общие сведения

1.1. Игры «Что? Где? Когда?» проводятся с целью популяризации интеллектуальных игр среди обучающихся общеобразовательных учреждений Санкт-Петербурга.

1.2. Настоящий Регламент определяет порядок организации, проведения Игры «Что? Где? Когда?» и участия в нем. Участие команды подразумевает, что она ознакомлена с Регламентом и согласна с ним.

1.3. В игре «Что? Где? Когда?» принимают участие команды, сформированные из учащихся общеобразовательных учреждений с 9 по 11 класс, численностью от 4 до 6 человек по одной на все направления. Максимальное число команд, принимающих участие, 20.

#### 2. Порядок проведения

2.1. Игра «Что? Где? Когда?» проходит в очном формате на площадке СПбПУ.

2.2. Первый этап состоит из двух туров по 12 вопросов для каждой десятки команд-участниц в каждом и проводится по правилам спортивного варианта игр, отраженных в положениях [Кодекса](#).

2.3. Все команды-участницы имеют право подать апелляцию по вопросам после первого и после второго туров в письменной форме. В течение перерыва между этапами производится рассмотрение апелляций членами Жюри. Вердикты апелляций зачитываются после второго тура. Вердикты обжалованию не подлежат.

2.4. Второй этап (заключительный) проводится в формате брейн-ринга.

2.5. Участники заключительного этапа определяются согласно порядку, указанному в п.3 настоящего Регламента.

#### 3. Подведение итогов первого этапа

3.1. Участниками заключительного этапа игры «Что? Где? Когда?» становятся команды, набравшие наибольшее количество баллов среди всех команд-участниц и занявшие первые шесть мест в турнирной таблице в по итогам двух туров.

3.2. В случае равного количество баллов у команд, претендующих на место с первого по шестое, для этих команд проводится перестрелка из трех вопросов.

3.3. В случае, если Перестрелка однозначно не определила победителей и призеров, то первым дополнительным показателем является количество правильных ответов команд во втором туре.

#### 4. Заключительный этап игры «Что? Где? Когда?»

4.1. Заключительный этап проводится для команд, занявших в первом этапе с первого по шестое место в формате брейн-ринга (далее – бой).

4.2. Во время боя в составе команды может находиться не более 6 человек. Замены по ходу боя запрещены.

4.3. Второй этап состоит из трёх стыковых боев на 5 вопросах (бой между 1 и 6 местом, бой между 2 и 5 местом, бой между 3 и 4 местом) и финальном бое на 10 вопросах.

4.4. Проведение боя:

4.4.1. Каждый бой состоит из нескольких вопросных раундов.

4.4.2. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведенное время. Команды могут давать ответы по очереди. В течение вопросного раунда команда может дать не более одного ответа.

4.4.3. Вопросы задаются ведущим. Он и оценивает правильность ответов команд.

4.4.4. Апелляции на вопросы боя не подаются.

4.4.5. Бой считается завершенным, когда ведущий объявляет его результат.

4.5. Определение результатов боя:

4.5.1. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

4.5.2. Победительницей боя считается команда, набравшая по сумме всех вопросных раундов наибольшее количество баллов.

4.5.3. В случае равенства по сумме баллов командам назначается перестрелка до первого взятого правильно вопроса.

4.6. Проведение вопросного раунда

4.6.1. Перед началом вопросного раунда ведущий или его ассистент приводит брейн-систему в исходное состояние, при котором отсчет времени не производится, но нажатия кнопок регистрируются.

4.6.2. Началом вопросного раунда являются слова ведущего «вопрос №», после которых ведущий объявляет номер вопроса в текущем бою.

4.6.3. После объявления номера вопроса ведущий зачитывает сам вопрос. Когда чтение вопроса окончено, ведущий произносит слова «время», после которого он или его ассистент запускает брейн-систему. Промежуток между словом «время» и запуском брейн-системы не должен превышать 3 секунды.

4.6.4. В начале вопросного раунда обе (или все) команды имеют право ответа на вопрос текущего раунда.

4.6.5. Если команда нажала на кнопку после того, как ведущий объявил номер вопроса, но до запуска брейн-системы (далее – фальстарт), то команда лишается права отвечать на текущий вопрос.

4.6.6. После запуска брейн-системы начинается отсчет отведенного на ответы времени. Это время равно 60 секундам.

4.6.7. Если команда по ходу отведенного для ответов времени нажала на кнопку, она получает исключительное право дать ответ на вопрос. Далее ведущий указывает команду, получившую право дать ответ.

4.6.8. Команда, получившая право дать ответ, должна немедленно определить одного игрока, дающего ответ (далее – отвечающий игрок). Капитан команды может назвать ведущему отвечающего игрока, но не обязан это делать. Отвечающий игрок должен немедленно дать ответ. Остальные

игроки команды должны хранить молчание до окончания ответа и не имеют права каким-либо образом подсказывать отвечающему игроку.

4.6.9. Если команда нарушает какое-либо из правил из п.4.6.8. настоящего регламента, то ее ответ автоматически признается неправильным. Факт нарушения правил устанавливается ведущим.

4.6.10. Если команда дает правильный ответ, вопросный раунд заканчивается.

4.6.11. Если команда дает неправильный ответ, она лишается права ответа в текущем раунде. Если обе (или все) команды лишились права ответа, вопросный раунд заканчивается.

4.6.12. Если после неправильного ответа одна команда (или несколько) сохраняют право ответа, ведущий или его ассистент возобновляет отсчет времени на брейн-системе (далее – перезапуск брейн-системы).

4.6.13. Если после неправильного ответа одной из команд право на ответ сохранило несколько команд и одна из них нажала кнопку до перезапуска брейн-системы, фиксируется фальстарт, а данная команда теряет право ответа. Если право ответа сохранила только одна команда, то фальстарт не фиксируется.

4.6.14. После перезапуска брейн-системы устанавливается новое задание – 20 секунд.

4.6.15. Если отведенное на ответы время истекло, вопросный раунд заканчивается.

4.6.16. Если ни одна команда не дала правильный ответ, ведущий объявляет его сразу же после окончания вопросного раунда.

## **5. Подведение итогов игры «Что? Где? Когда?»**

5.1. Подведение итогов игры «Что? Где? Когда?» проводится по результатам второго (заключительного) этапа.

5.2. Подведение итогов первого этапа производится в день проведения соревнований для выявления участников второго этапа.

5.3. После проведения второго (заключительного) этапа Оргкомитет Фестиваля составляет окончательные списки победителей и призеров. В течение 7 рабочих дней после церемонии награждения Оргкомитет публикует в официальной группе Фестиваля списки баллов всех команд-участниц

*Приложение № 5*