

## Интеллектуальные игры для школьников, 22 октября – 30 ноября 2018 года

### РЕГЛАМЕНТ

Интеллектуальные игры для школьников — комбинированный игровой турнир, состоящий из командных, индивидуальных и командно-индивидуальных интеллектуальных соревнований и проходящий в несколько этапов, включая дистанционные. В играх могут принимать участие команды, состоящие из учащихся общеобразовательных учреждений и учреждений среднего профессионального образования.

Организует турнир Российский новый университет (РосНОУ) по заказу Федерального агентства по делам молодёжи («Росмолодёжь»).

Для участия в первой части Интеллектуальных игр для школьников — **Чемпионате Москвы и Московской области** — приглашаются команды школ и колледжей Москвы и Московской области. Отборочные (квалификационные) игры пройдут в дистанционном формате; по итогам квалификации будет сформирован состав очного этапа, который пройдёт в главном корпусе РосНОУ (Москва, улица Радио, 22).

Для участия во второй части Интеллектуальных игр для школьников — **Открытом чемпионате России** — приглашаются команды школ и колледжей всех регионов РФ, а также команды русскоязычных учащихся стран СНГ и других стран. Открытый чемпионат пройдёт в дистанционном формате. Принять участие в Открытом чемпионате России смогут все заявившиеся команды.

Команды Москвы и Московской области, принявшие участие в Чемпионате Москвы и Московской области, также смогут сыграть в Открытом чемпионате России.

### График проведения игр

#### Интеллектуальные игры для школьников (часть 1). Чемпионат Москвы и Московской области

22 октября – 12 ноября (до 12:00). Регистрация команд.

12–14 ноября (начало каждой — 15:00). Отборочный этап (три дистанционные квалификационные игры). 15 ноября — резервный день.

17, 21 и 24 ноября. Полуфиналы (три очные игры, главный корпус РосНОУ, Москва, Радио, 22). Начало — 13:00 (17 и 24 ноября) и 15:00 (21 ноября).

27 ноября. Финал Чемпионата Москвы и Московской области (одна очная игра, главный корпус РосНОУ, Москва, Радио, 22). Начало — 15:00.

#### Интеллектуальные игры для школьников (часть 2). Открытый чемпионат России

22 октября – 27 ноября. Регистрация команд.

29–30 ноября. **Открытый чемпионат России** (дистанционный экстра-этап, две игры).

### Порядок регистрации

При регистрации команды необходимо указать 1) название команды; 2) учебное заведение; 3) населённый пункт; 4) субъект РФ; 5) список участников команды — до 7 учащихся (имена, фамилии), включая капитана, 6) ФИО руководителя — учителя или представителя администрации учебного заведения (1-2 человека), 7) контакты капитана и руководителя.

Для участия команд в очных играх наличие руководителя и 7 участников обязательно: в дистанционных играх количество участников может быть меньше, руководитель необязателен.

Один и тот же участник не может быть заявлен в нескольких командах, участвующих в одном этапе; один и тот же руководитель — может. От одного учебного заведения может быть заявлено до 5 команд.

Название команды не должно повторять название, зарегистрированное участниками турнира ранее.

После регистрации заявка команды проходит модерацию, после чего капитан команды получает доступ в личный кабинет, куда будет выводиться список доступных команде игр и результаты команды. Капитан может вносить изменения только в состав команды и контакты; другие поля, включая название, могут быть изменены только модератором по запросу.

Регистрация открывается 22 октября; закрывается — 12 ноября (Чемпионат Москвы и Московской области) и 27 ноября (Открытый чемпионат России).

#### ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ (ЧАСТЬ 1) ЧЕМПИОНАТ МОСКВЫ И МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

#### Отборочный этап (три дистанционные квалификационные игры)

Продолжительность каждой отборочной (квалификационной) игры — не более 45 минут. Начало игры — одновременное для всех команд, получивших доступ к игре; все задания будут появляться в личных кабинетах команд одновременно. Количество заданий (вопросов) — от 20 до 40. Каждое задание будет представлять собой вопрос и варианты ответов. На каждый ответ отводится определённое время (время, оставшееся на ответ, показывает таймер). Дать ответ команда должна до того, как истечёт отведённое на данный вопрос время. За правильный ответ, данный вовремя, команда получает определённое для каждого типа вопросов количество баллов.

Типы вопросов дистанционных этапов:

1. **Одиночный выбор.** К каждому вопросу первого типа прилагается до 8 вариантов ответов, один из которых является правильным. Если команда выбирает правильный ответ, она получает 3 балла.
2. **Сопоставление.** К каждому вопросу второго типа прилагается две группы по пять слов (фраз, цифр, цитат и так далее). Команде необходимо расположить слова (фразы) из одной группы напротив соответствующих (в контексте заданного вопроса) слов (фраз) из другой группы. Команда, верно сопоставившая все слова (фразы) одной группы и слова (фразы) другой группы, получает 5 баллов. Частичный ответ (1, 2 или 3 верных сопоставления из 5) не засчитывается.
3. **История с пробелами.** Каждый вопрос третьего типа представляет собой связный текст, в котором пропущено пять слов (фраз, цифр, цитат и так далее). Для каждого пропуска предлагается по 5 вариантов слов (фраз), один из которых правильный. Команда, выбравшая правильные варианты для всех пяти пропусков, получает 7 баллов. Частичный ответ (4 и менее правильно заполненных пропусков) не засчитывается.

*В дистанционных играх для поиска ответа командам не запрещается пользоваться информационными ресурсами.*

В первой отборочной (квалификационной) игре могут принять участие все команды Москвы и Московской области, зарегистрировавшиеся до 12:00 12 ноября и отметившие в личном кабинете данную игру в списке доступных игр.

Набранные командами-участницами баллы отражаются в таблице актуальной игры на сайте интеллектуальных игр, а также заносятся в сводную таблицу квалификационных игр. По окончании игры команды, занявшие места с 1-го по 5-е, выходят в очный этап напрямую.

В таблице отдельной квалификационной игры команды ранжируются:

- 1) при отсутствии баллов и в прочих ситуациях равенства показателей — по алфавиту (если названия команд на русском и английском, выше становятся команды с названиями на русском языке);
- 2) по баллам, набираемым в актуальной игре;
- 3) при равенстве баллов актуальной игры — по сумме баллов, набранных во всех играх (указаны в сводной таблице);
- 4) при равенстве баллов актуальной игры и сумм баллов в сводной таблице — по меньшему суммарному времени, затраченному командами на ответы.

В сводной таблице квалификационных игр команды ранжируются:

- 1) при отсутствии баллов и в прочих ситуациях равенства показателей — по алфавиту (если названия команд на русском и английском, выше становятся команды с названиями на русском языке);
- 2) по сумме баллов, набранных во всех играх;
- 3) при равенстве сумм баллов — по меньшему суммарному времени, затраченному командами на вопросы.

Во второй и третьей квалификационных играх могут принять участие все команды Москвы и Московской области, отметившие данные игры в списке доступных игр в личном кабинете, за исключением команд, уже вышедших в очный этап. Команда, пропустившая одну или две игры, не теряет право принять участие в оставшихся играх (игре).

Если на результат игры повлияли перебои, произошедшие по техническим либо иным причинам со стороны команды (неисправность оборудования, медленный интернет и так далее), результат не пересматривается; в зачёт идёт последний зафиксированный игровой платформой результат.

По мере выхода команд в очный этап автоматически заполняется турнирная сетка очного турнира. Команда, занявшая 1 место первой отборочной игры, проходит в первый полуфинал, 2 место — во второй полуфинал,

3 место — в третий полуфинал, 4 место — в первый полуфинал, 5 место — во второй полуфинал; 1 место второй отборочной игры — в третий полуфинал и так далее.

**ТУРНИРНАЯ СЕТКА ИГР**  
(пример заполнения после второй отборочной игры)

Отборочный этап (дистанционные квалификационные игры) 12–14 ноября 2018 (15 ноября — резервный день)		
первый полуфинал (17 ноября 2018)	второй полуфинал (21 ноября 2018)	третий полуфинал (24 ноября 2018)
1. команда 1 (отбор-1)*	1. команда 2 (отбор-1)	1. команда 3 (отбор-1)
2. команда 4 (отбор-1)	2. команда 5 (отбор-1)	2. команда 1 (отбор-2)
3. команда 2 (отбор-2)	3. команда 3 (отбор-2)	3. команда 4 (отбор-2)**
4. команда 5 (отбор-2)**	4. ВАКАНСИЯ 1 (отбор-3)	4. ВАКАНСИЯ 2 (отбор-3)
5. ВАКАНСИЯ 3 (отбор-3)	5. ВАКАНСИЯ 4 (отбор-3)	5. ВАКАНСИЯ 5 (отбор-3)
6. ВАКАНСИЯ 1 (СВОДНАЯ)***	6. ВАКАНСИЯ 2 (СВОДНАЯ)	6. ВАКАНСИЯ 3 (СВОДНАЯ)
7. ВАКАНСИЯ 5 (СВОДНАЯ)	7. ВАКАНСИЯ 6 (СВОДНАЯ)	7. ВАКАНСИЯ 4 (СВОДНАЯ)
8. ВАКАНСИЯ 9 (СВОДНАЯ)	8. ВАКАНСИЯ 7 (СВОДНАЯ)	8. ВАКАНСИЯ 8 (СВОДНАЯ)
<p><small>*команда 1 (отбор-1)* — команда, занявшая 1 место в первой отборочной (квалификационной) игре. **Если команды 4 и 5 (отбор-2) набрали одинаковое количество баллов во второй игре и имеют одинаковую сумму баллов по итогам двух игр, команда 4 (стоящая выше по алфавиту) будет распределена в третий полуфинал, команда 5 — в первый. ***ВАКАНСИЯ 1 (СВОДНАЯ) — команда, имеющая наибольшую сумму баллов в сводной таблице среди команд, не прошедших в очный этап напрямую.</small></p>		
<p><b>Финал Чемпионата Москвы и Московской области</b> (27 ноября)</p> <p>По четыре лучшие команды из каждого полуфинала</p>		

Напрямую из трёх отборочных игр в полуфиналы выходит 15 команд — по 5 из каждой отборочной игры.

По завершении третьей отборочной игры из сводной таблицы в очный этап добираются 9 команд, имеющих наибольшую сумму баллов по итогам всех игр, но не прошедших в очный этап напрямую. Эти команды добавляются в полуфиналы, распределяясь в зависимости от порядка их нахождения в сводной таблице: занявшие 1, 5 и 9 места в сводной таблице направляются в первый полуфинал, 2, 6 и 7 места — во второй, 3, 4 и 8 места — в третий. Порядок определяется по сумме баллов, при равенстве — по суммарному времени, затраченному командами на вопросы первого типа.

Апелляции на результаты дистанционных отборочных игр не принимаются.

**Чемпионат Москвы и Московской области. Полуфиналы (три очные игры)**

24 команды, вышедшие в очный этап, играют три полуфинальные игры. В каждом полуфинале играют 8 команд, из каждой игры в финал выходят по 4 лучшие команды.

Команды прибывают на очные игры в сопровождении своего руководителя (руководителей). С командами могут приехать группы поддержки (до 12 человек по заранее поданным спискам).

**ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ПОЛУФИНАЛОВ**

Каждый полуфинал состоит из трёх раундов: «Командный старт», «4 на 4» и «Собери семёрку!».

В каждом раунде решение по ответам команд, не совпадающим дословно с правильными ответами в формулировке организаторов, принимает ведущий раунда, который может классифицировать такой ответ как правильный по сути и засчитать его.

**КОПИЛКА.** В ходе игры ведётся подсчёт правильных ответов, данных командами в полуфинале. За каждый правильный ответ в любом из трёх раундов команда получает 1 балл (кроме ответов на дополнительные вопросы и нерезультативные ответы первого раунда). По окончании игры по большей сумме правильных ответов будет определена команда, которая получит четвертую путёвку в финал.

**Первый раунд. «Командный старт».**

До начала игры команды жеребьёвкой разделяются на две четвёрки в зависимости от порядка, в котором они выходили в очный этап:

А, В, С, D (первая четвёрка) — команды с нечётными номерами (1, 3, 5, 7) из турнирной сетки по итогам отборочных игр;

Е, F, G, H (вторая четвёрка) — команды с чётными номерами (2, 4, 6, 8) из турнирной сетки по итогам отборочных игр.

Команды первой четвёрки занимают места за четырьмя столиками, снабжёнными электронными устройствами ввода ответов (планшет + монитор).

Вопросы задают ведущие; одновременно вопросы выводятся на экран. После произнесения каждого вопроса звучит сигнал, отмечающий включение секундомера. Для подготовки ответа на каждый вопрос (подготовка включает внесение ответа в планшет) командам предоставляется 50 секунд. Через 40 секунд звучит сигнал о начале последних 10 секунд. Команда может вносить и исправлять ответ в течение всех 50 секунд, по их истечении возможность изменений блокируется.

На каждый вопрос каждая команда может дать не более одного ответа.

После истечения времени вопроса ведущий раунд объявляет правильный ответ и называет команды, чьи ответы признаны правильными. Из каждой команды, давшей правильный ответ, один игрок (по выбору команды) делегируется во второй раунд. В первом раунде этот игрок больше не участвует.

Ситуация «Простой вопрос». Если команды прекращают вносить изменения в свои ответы до истечения времени, ведущий раунд может уточнить, заявляют ли команды досрочный ответ и, при подтверждении, остановить время досрочно.

Первый раунд для первой четвёрки команд завершается после того, как во второй раунд перейдёт в общей сложности 10 участников.

Если количество команд, давших правильный ответ на очередной вопрос, превысило количество оставшихся вакантных мест для этой четвёрки, делегирования не происходит, баллы за правильные ответы, не приведшие к делегированию (нерезультативные ответы) не начисляются. Команды, не давшие правильный ответ на данный вопрос, завершают участие в раунде; командам, давшим правильный ответ, задаются дополнительные вопросы (дополнительные вопросы на экран не выводятся).

1. Если на дополнительный вопрос правильно ответило столько же команд, сколько осталось вакантных мест, они делегируют по одному игроку во второй раунд; для этой четвёрки раунд заканчивается.
2. Если на дополнительный вопрос правильно ответило большее число команд, чем осталось вакантных мест, делегирования не происходит, задаётся следующий дополнительный вопрос; команда, ответившая на вопрос неправильно, завершает участие в раунде.
3. Если на дополнительный вопрос правильно ответило меньшее число команд, чем осталось вакантных мест, правильно ответившие команды делегируют во второй раунд по одному игроку и остаются разыгрывать оставшиеся вакансии наравне с командами, ответившими на данный вопрос неправильно.

Если 3 дополнительных вопроса подряд не изменяют количество команд, претендующих на делегирование игроков во второй раунд, оргкомитет определяет результаты игры четвёрки по жребию.

Первый раунд для второй четвёрки команд (Е, F, G, H) организуется по таким же правилам.

Всего во второй раунд проходят 20 участников.

1 раунд. Первая четвёрка команд (А, В, С, D), 4 x 7 игроков = 28 игроков		1 раунд. Вторая четвёрка команд (Е, F, G, H), 4 x 7 игроков = 28 игроков = 28 игроков	
	10 игроков, делегированных из первой группы	10 игроков, делегированных из второй группы	
	20 игроков 2 раунда		

По мере делегирования командами игроков заполняется турнирная сетка второго раунда.

#### ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ ТУРНИРНОЙ СЕТКИ ВТОРОГО РАУНДА

1 гейм	2 гейм	3 гейм	4 гейм	5 гейм
A-1*	C-1	D-1	A-2	B-1
A-3	B-2	C-2	D-2	D-3
<p><i>В начале первого раунда в первой четвёрке правильно ответили команды А, С и D, который делегируют во второй раунд по одному игроку. Первый делегат команды А (А-1) отправляется в 1 гейм второго раунда; первый делегат команды С (С-1) — во 2 гейм;</i></p>				

первый делегат команды D (D-1) — в 3 гейм. На следующий вопрос правильно ответили команды A и B. Второй делегированный командой A игрок (A-2) отправляется в 4 гейм; первый игрок, делегированный командой B (B-1) — в 5 гейм. Аналогично заполняются остальные 5 вакансий.

1 гейм	2 гейм	3 гейм	4 гейм	5 гейм
E-1	F-1	H-1	E-2	E-3
H-2	E-4	F-2	E-5	F-3

Аналогично следующие 10 вакансий второго раунда (по 2 оставшихся места в 5 геймах) заполняют игроки, делегированные командами второй группы — E (например, 5 игроков), F (3 игрока), G (0 игроков), H (2 игрока).

Таким образом, в данном примере во второй раунд были отправлены 5 игроков команды E, по 3 игрока команд A, D и F, по 2 игрока из команд B, C и H — всего 20 игроков. Команде G не удалось делегировать во второй раунд ни одного игрока, тем не менее, она сможет продолжить игру в третьем раунде (смотри ниже).

**КОПИЛКА.** В копилки команд добавляются баллы, равные количеству правильных ответов (ответы на дополнительные вопросы и нерезультативные ответы не учитываются).

## 2 раунд. «4 на 4».

Во втором раунде проходят индивидуальные состязания по игре «4 на 4» игроков, делегированных командами из первого раунда.

Всего во втором раунде проходят 5 геймов «4 на 4». В каждом гейме участвуют по 4 игрока за индивидуальными столиками. Столики снабжены электронными устройствами («кнопками»), с помощью которых игроки сигнализируют о готовности ответить, и микрофонами.

На экран перед игроками выводится игровое поле в 16 клеток с вопросами — 4 линии клеток по 4 вопроса в каждой, каждый вопрос в одной линии имеет определённый цвет (синий, жёлтый, зелёный, красный); для каждого вопроса указана стоимость.

### ПРИМЕР

Кто бы мог подумать!	10 (+)	10 (+)	10 (+)	20 (+/-)
В интернете кто-то неправ!	10 (+)	10 (+)	10 (+)	20 (+/-)
Surely You're Joking, Mr. Feynman!	10 (+)	10 (+)	10 (+)	20 (+/-)
Грустные факты о животных	10 (+)	10 (+)	10 (+)	20 (+/-)

Игроки по очереди выбирают линию и цвет клетки с вопросом. Очередь определяется порядком выхода игроков во второй раунд и не зависит от того, кто давал ответ на предыдущий вопрос и правильный ли был дан ответ.

Пример. Следуя приведённой выше примерной турнирной сетке второго этапа, в первом раунде первый вопрос выбирает игрок A-1, второй — игрок A-3, третий — E-1, четвёртый — H-2, пятый — вновь A-1 и так далее.

Выбранный вопрос выводится на экран, одновременно вопрос зачитывает ведущий раунда. После того как вопрос произнесён, активируется система кнопок, и у игроков появляется возможность подать сигнал о своей готовности ответить.

Если в течение 3 секунд после произнесения вопроса и активации кнопок никто из игроков не подал сигнал о готовности ответить, вопрос снимается, ведущий читает следующий вопрос.

Если игрок дал неправильный ответ, вопрос вновь вводится в игру (вопрос не исчезает с экрана, а кнопки вновь активируются).

На каждый вопрос каждый игрок может дать не более одного ответа.

Вопросы «4 на 4» делятся на два типа.

- ✓ Простой вопрос — за правильный ответ игроку засчитывает 10 баллов, за неправильный ответ штраф не предусмотрен. Право первым ответить на простой вопрос получает игрок, первым нажавший кнопку. Если ответ неверный, кнопки активируются, и на тот же вопрос могут ответить остальные игроки (право ответить первым получает тот, кто первым нажмёт кнопку).

Если неверные ответы дали все игроки, либо в течение 3 секунд после произнесения вопроса и активации кнопок, ни один из игроков не нажал на кнопку, вопрос снимается с игры.

- ✓ Двойной вопрос — за правильный ответ игроку засчитывается 20 баллов, за неправильный ответ (либо отсутствие ответа) — отнимается 20 баллов. Игрок, выбравший двойной вопрос, обязан ответить на него первым. Если ответ неверный (либо игрок не даёт ответ), кнопки активируются, и на тот же вопрос могут ответить остальные игроки.

Гейм считается завершённым в двух случаях:

- 1) Один из игроков набирает 70 (либо 80) баллов. Гейм завершается, победитель проходит в третий раунд. Победителями также признаются и в третий раунд проходят игроки, который на момент остановки раунда имели 50 или 60 баллов.
- 2) Игроки выбрали 16 вопросов (включая вопросы, на которые не было дано правильных ответов), но никто не набрал 70 баллов. Гейм завершается, в третий раунд проходит только один игрок с наибольшим количеством баллов. Если к окончанию гейма два (или более) игрока набрали одинаковое наибольшее количество баллов, для них задаётся дополнительный вопрос (с активацией системы кнопок). Первый участник, давший правильный ответ, выходит в третий раунд. Если правильно не ответил никто, задаётся следующий вопрос. Если три вопроса не принесли правильного ответа, победитель выявляется жеребьёвкой.

Аналогичным образом проводятся остальные четыре гейма второго раунда.

#### КОПИЛКА

В копилку каждой команды добавляются баллы, равные количеству правильных ответов, данных игроками команды (ответы на дополнительные вопросы, игровые минусы и удвоения баллов не учитываются).

По окончании второго раунда в третий раунд могут пройти от 5 до 15 игроков.

#### 3 раунд. «Собери семёрку!»

8 команд занимают места за 8 столиками, снабжёнными электронными устройствами («кнопками»), с помощью которых команды сигнализируют о готовности ответить.

За каждым столиком размещается по два игрока команды, которые не участвовали во втором раунде, и все игроки команды, вышедшие в третий раунд по итогам второго раунда.

Количество игроков одной команды, которые начинают третий раунд финала, **ограничено и не может превышать 5 человек**: 2 игрока команды, не участвовавших во втором раунде, и от 1 до 3 игроков команды, вышедших в третий раунд по итогам второго раунда.

Если победителями второго раунда стало более 3 игроков одной команды, в третий раунд всё равно выходят трое (на выбор команды), а за каждого следующего победителя команда получает по одному иммунитету на каждый пропуск хода.

Вопросы третьего раунда задают ведущие; одновременно вопросы выводятся на экран; после произнесения вопроса активируются системы кнопок и включается отсчёт игрового времени (50 секунд).

Право дать ответ получает команда, первой нажавшая кнопку (при этом отсчёт времени останавливается). Ведущие раунда определяют правильность ответа.

- ✓ Если команда дала правильный ответ, к игрокам, уже находящимся за столиком, присоединяется ещё один игрок команды. Ведущие задают следующий вопрос.
- ✓ Если команда дала неверный ответ, она «пропускает ход» (лишается права ответить на следующий вопрос). Заданный вопрос возвращается в игру, отсчёт времени возобновляется.

Если все команды ответили неправильно, пропуск хода отменяется.

Если по истечении времени правильный ответ не дан, вопрос снимается, ведущие задают следующий вопрос.

На каждый вопрос каждая команда может дать не более одного ответа.

## КОПИЛКА

В копилку каждой команды заносятся баллы, равные количеству правильных ответов в третьем раунде, которые складываются с баллами за правильные ответы, набранные командой в первых двух раундах.

Победителем полуфинальной игры становится команда, первой собравшая за столиком полный состав (7 игроков).

Остальные команды продолжают игру, пока по 7 игроков не соберут ещё две команды: команда, которая сделает это второй, займёт второе место, третьей — третье.

После того как определяется команда, занявшая третье место, игра останавливается. Четвёртую путёвку в финал получает команда, имеющая в копилке наибольшее количество баллов (правильных ответов за все туры очной игры) среди команд, занявших 4-8 места.

Если на четвёртом месте оказывается две или больше команд, имеющих в копилке одинаковую сумму баллов, для них задаётся дополнительный вопрос, который разыгрывается по правилам третьего тура, — проходное место занимает команда, первой давшая правильный ответ. Если три вопроса не приносят правильный ответ, победитель выявляется жеребьёвкой.

Из каждого полуфинала выходит по 4 команды, формируя тем самым состав финала в 12 команд.

## Очный этап. Финал

Финал проходит по тем же правилам, что и полуфиналы, за исключением перечисленных ниже отличий.

В финальной игре участвуют 12 команд.

## Первый раунд. «Командный старт»

3 четвёрки команд первого раунда финала формируются по итогам полуфиналов.

1 четвёрка команд	2 четвёрка команд	3 четвёрка команд
1 место 1 полуфинала	2 место 1 полуфинала	3 место 1 полуфинала
4 место 1 полуфинала	1 место 2 полуфинала	2 место 2 полуфинала
3 место 2 полуфинала	4 место 2 полуфинала	1 место 3 полуфинала
2 место 3 полуфинала	3 место 3 полуфинала	4 место 3 полуфинала

Из каждой четвёрки команды делегируют по 8 игроков. В общей сложности во второй раунд проходят 24 игрока.

## Второй раунд. «4 на 4»

Игра «4 на 4» финала состоит из 6 геймов. По итогам «4 на 4» в третий раунд могут пройти от 6 до 18 игроков.

## 3 раунд. «Собери семёрку!»

12 команд занимают места за 12 столиками, снабжёнными электронными устройствами («кнопками»), с помощью которых команды сигнализируют о готовности ответить.

Количество игроков одной команды, которые начинают третий раунд финала, **ограничено и не может превышать 4 человек**: 1 игрок команды, не участвовавший во втором раунде, и от 1 до 3 игроков команды, вышедших в третий раунд по итогам второго раунда.

Как только одна из команд собирает за столиком полный состав (7 игроков), эта команда становится победителем, игра завершается.

Места со 2 по 12 распределяются: 1) по количеству игроков за столиками на момент завершения игры; 2) при равенстве показателя (1) — по общей сумме баллов в копилке; 3) при равенстве показателей (1) и (2) — команды считаются показавшими равный результат, места разделяются.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОЧНЫХ ИГР

Подсказки, использование коммуникационных устройств и других информационных ресурсов на играх очного этапа запрещены. Обсуждать вопросы между собой могут только игроки одной команды, в этот момент участвующие в игре. Руководителям, группам поддержки и игрокам, не участвующим в игре, необходимо сохранять тишину и не мешать игрокам других команд.

Решение о мерах воздействия за грубое нарушение правил (от снятия с команды баллов до удаления из зала болельщиков-нарушителей и дисквалификации команды) принимает оргкомитет.

## **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ (ЧАСТЬ 2) ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ**

Открытый чемпионат России — дистанционный экстра-этап Интеллектуальных игр для школьников — состоит из двух игр. В каждой из игр могут принять участие все команды, зарегистрировавшиеся до 18:00 27 ноября (по московскому времени) и отметившие в личном кабинете данную игру в списке доступных игр.

Продолжительность каждой игры — 45 минут. Начало игры — одновременное для всех команд, получивших доступ к игре; все задания будут появляться в личных кабинетах команд одновременно. Количество заданий (вопросов) — от 20 до 40. Каждое задание представляет собой вопрос и варианты ответов. На каждый ответ отводится определённое время (время, оставшееся на ответ, показывает таймер). Дать ответ команда должна до того, как истечёт отведённое на данный вопрос время. За правильный ответ, данный вовремя, команда получает определённое для каждого вопроса количество баллов.

*В дистанционных играх для поиска ответа командам не запрещается пользоваться информационными ресурсами.*

Набранные командами-участницами баллы отражаются в таблице игры на сайте интеллектуальных игр, а также заносятся в сводную таблицу Открытого чемпионата России.

При отсутствии баллов и в прочих ситуациях равенства показателей команды ранжируются по алфавиту.

Команда, пропустившая первую игру, не теряет право принять участие во второй.

Если на результат игры повлияли перебои, произошедшие по техническим либо иным причинам со стороны команды (неисправность оборудования, медленный интернет и так далее), результат не пересматривается; в зачёт идёт последний зафиксированный игровой платформой результат.

По итогам дистанционного экстра-этапа определяются:

- 1) Победитель, призёры и лауреаты первой игры — по количеству баллов, набранных в первой игре;
- 2) Победитель, призёры и лауреаты второй игры — по количеству баллов, набранных во второй игре;
- 3) Победитель, призёры и лауреаты Открытого чемпионата России — по сумме баллов, набранных в обеих играх.

Команды, набравшие одинаковое количество баллов, считаются занявшими одно и то же место.

Пример

По итогам игры первые восемь команд набрали следующее количество баллов	В итоговой таблице игры команды займут следующие места
А — 154 балла	<i>1 место</i>
В — 154	А, В.
С — 150	<i>2 место</i>
Д — 149	С.
Е — 149	<i>3 место</i>
F — 149	Д, Е, F.
G — 148	<i>4 место</i>
Н — 148 баллов	G, Н.

Апелляции на результаты дистанционных игр не принимаются.

Команды образовательных организаций, принявших участие в Интеллектуальных игр для школьников, а также участники и руководители команд-участниц игр получают дипломы победителей, призёров, лауреатов и участников игр (в зависимости от результатов команд).



Оргкомитет  
Интеллектуальных игр  
для школьников