

УТВЕРЖДАЮ  
И.о.ректора ФГБОУ ВО «Вятский  
государственный  
университет»

  
В.Н. Пугач

СОГЛАСОВАНО  
Председатель Общероссийской  
общественной молодежной организации  
«Студенты России»

\_\_\_\_\_ О.В. Зоря

## **ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА «КУБОК СТУДЕНЧЕСКОЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ЛИГИ «ИНТЕЛЛИАДА»**

### **1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи и порядок проведения Межрегионального чемпионата «Кубок студенческой интеллектуальной лиги «Интеллиада» (далее – Чемпионат);

1.2. Организаторами Чемпионата являются Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Вятский государственный университет» и Общероссийская общественная молодежная организация «Студенты России»;

1.3. Чемпионат проводится в рамках реализации Мероприятия 2.1. Программы развития деятельности студенческих объединений ВятГУ в 2016 году.

### **2. Цель, задачи, приоритетные направления и регламент проведения Чемпионата**

2.1. Цель Чемпионата - развитие интеллектуального потенциала студентов образовательных организаций высшего образования.

2.2. Основными задачами Чемпионата являются:

2.2.1. популяризация форм интеллектуального досуга среди студенческой молодежи Приволжского федерального округа;

2.2.2. создание единого поля общения и взаимодействия, обмена опытом между командами интеллектуальных клубов;

2.2.3. методическая поддержка реализации мероприятий интеллектуального досуга в образовательных организациях высшего образования в субъектах РФ;

2.2.4. проведение серии из 5 региональных этапов Чемпионата в 5 субъектах Приволжского федерального округа Российской Федерации и межрегионального этапа в Кировской области.

### **3. Сроки и место проведения Чемпионата**

3.1. Сроки проведения: апрель-май 2016 года;

3.2. География проведения: 5 субъектов РФ в Приволжском федеральном округе.

#### 4. Участники Чемпионата

4.1. Участниками Чемпионата могут быть:

4.1.1. Студенты очной формы обучения образовательных организаций высшего образования;

4.1.2. Сотрудники образовательных организаций, реализующие мероприятия в сфере воспитательной работы студенческой молодежи в образовательных организациях высшего образования;

4.1.3. В случае присутствия за игровым столом игрока, не указанного в заявке данной команды, такая команда дисквалифицируется с Чемпионата.

4.2. Все участники Чемпионата должны иметь при себе паспорт;

4.3. Трансфер участников межрегионального этапа Чемпионата оплачивает направляющая сторона;

4.4. Участники Чемпионата обеспечиваются символикой и атрибутикой, раздаточными и методическими материалами Чемпионата;

4.5. В межрегиональном этапе Чемпионата принимают участие победители каждого турнира региональных этапов Чемпионата. В случае отсутствия победителя регионального этапа участие принимает призер Турнира, занявший 2-е место, либо призер Турнира, занявший 3-е место.

#### 5. Механизм реализации и направления работы

5.1. В рамках Чемпионата проводятся региональные этапы в 5 субъектах Российской Федерации мобильными группами, формируемыми Организаторами Чемпионата из представителей всероссийских общественных молодежных организаций и экспертов.

5.2. В рамках региональных этапов Чемпионата проходят:

5.2.1. Образовательная программа по креативному мышлению;

5.2.2. Семинар-совещание «Модель организации интеллектуального досуга студентов» с участием руководителей студенческих объединений, председателей советов обучающихся, сотрудников образовательных организаций, представителей органов власти и общественных объединений;

5.2.3. Региональный этап турнира по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?»;

5.2.4. Региональный этап турнира по интеллектуальным играм «Брейн ринг».

5.3. Программа межрегионального этапа Чемпионата включает в себя:

5.3.1 Финал турнира по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?»;

5.3.2. Финал турнира по интеллектуальным играм «Брейн ринг»;

5.3.3. Турнир по интеллектуальным мультииграм;

5.3.4. Встречи с общественными деятелями, журналистами, политиками, предпринимателями; мастер-классы, лекции, дискуссии, интеллектуальные игры, площадки по обмену опытом и практиками;

5.3.5. Методическое семинар-совещание с руководителями студенческих интеллектуальных клубов и сотрудниками образовательных организаций высшего образования Приволжского федерального округа, отвечающими за вопросы организации интеллектуального досуга студентов, по разработке системы



компетенций и методических рекомендаций для организаторов интеллектуального досуга студенческой молодежи;

5.4. Турниры по интеллектуальным играм Чемпионата проводятся в соответствии с регламентами (Приложения №1, №2, №3), утвержденными Организаторами Чемпионата;

5.5. В рамках каждого регионального этапа Чемпионата однозначным образом определяются победители (1-е место) и призеры (2-е и 3-е места) турниров региональных этапов Чемпионата. Победители и призеры турниров региональных этапов награждаются медалями и дипломами регионального этапа Чемпионата;

5.6. В рамках проведения межрегионального этапа Чемпионата однозначным образом определяются победители (1-е место) и призеры (2-е и 3-е места) турниров Чемпионата. Победители турниров Чемпионата награждаются дипломами и кубком победителей Чемпионата.

### 6. Контактная информация

Федеральная дирекция Чемпионата:

Адрес: 105120, г. Москва, 3-й Сыромятнический переулок, д.3/9  
(Общероссийская общественная молодежная организация «Студенты России»).

E-mail: [intellect@rustudents.ru](mailto:intellect@rustudents.ru), тел.: +7 (915) 441-51-44.

Официальный сайт: [www.студроссия.рф](http://www.студроссия.рф).

Координация ВятГУ: E-mail: [pressvgu@mail.ru](mailto:pressvgu@mail.ru), тел.+79127347122

Согласовано:

И.о. проректора  
по воспитательной и социальной  
работе

Ю.И.Кувалдин

Начальник управления ВСП,  
Куратор Мероприятия 2.1.  
ПРДСО ВятГУ 2016

Рыбаков Д.Н.

Председатель объединенного  
совета обучающихся ВятГУ

Абяпарова Р.А.

**РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ ПО БРЕЙН-РИНГУ  
МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО  
ЧЕМПИОНАТА «КУБОК СТУДЕНЧЕСКОЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ  
ЛИГИ «ИНТЕЛЛИАДА»**

1. Общие положения:

1.1. Победителем турнира по «Брейн-рингу» будет считаться команда, победившая в финале;

1.2. Турнир стартует с группового этапа. Количество групп определится по итогам регистрации. В групповом этапе команды играют по круговой системе, каждая команда с каждой по одному разу. В случае победы со счётом 3-0 или 3-1 команда получает три призовых очка, в случае победы со счётом 3-2 два очка, в случае поражения со счётом 2-3 одно очко. После окончания группового этапа следуют игры на вылет. Сетка турнира так же будет представлена в день окончания регистрации.

1.3. Участвуя в данном турнире, команда тем самым подтверждает своё согласие с правилами, установленными регламентом.

2. Структура чемпионата:

2.1. Команды разбиваются на группы по 4.

2.2. В случае равенства очков (побед) в групповом этапе преимуществом обладает та команда, у которой преимущество по разнице партий, в случае равенства этого показателя преимуществом обладает команда, победившая в личной встрече;

2.3. Переносы матчей возможны. С переносом должны быть согласны обе команды, перенесённый матч может быть сыгран только в один из резервных дней;

2.4. Переходы из команды в команду запрещены; в случае перехода, результаты игры аннулируются, команде, в которую перешел игрок, присуждается техническое поражение со счетом 0:3, а игрок дисквалифицируется до конца чемпионата;

2.5. Техническое поражение присуждается:

- при отсутствии минимального состава (4 человека) игроков на момент начала матча;

- если после удаления одного игрока в команде остается 3 или меньше человек;

- в случае присутствия на матче игрока, не вписанного в заявку или игравшего ранее за другую команду.

3. Проведение игр

3.1. Игру проводят ведущие, которые назначаются оргкомитетом. Ведущие обязаны подготовить пакет вопросов (по 70 (семьдесят) вопросов каждый);

3.2. Матч проводится в назначенный оргкомитетом день, если команды заранее (минимум за 3 дня) не заявили о переносе;



3.3 минимальное количество игроков в команде для участия в матче - 4 человека. Всего за команду за турнир могут играть не более 10 человек.

Команда, количество игроков в которой не превышает трех, не допускается к участию в матче. В течение игры команда имеет право на неограниченное количество замен игроков, в том числе в случае удаления одного из игроков ведущим. Ведущий имеет право удалить игрока, либо не принимать ответ той или иной команды за:

- использование телефона или иного устройства связи во время игры;
- отсутствие игрока, сидящего за столом, в заявке на матч;
- споры с ведущим;
- если во время ответа игрока в команде говорит кто-то ещё.

3.4. В случае, если игрок опаздывает на матч, то присоединиться к своей команде он может только с разрешения ведущего и только после окончания текущей партии. Игрок, вышедший из помещения во время игры, также может присоединиться к команде только с разрешения ведущего и между партиями;

3.5. Перерыв между партиями составляет не более 5 минут;

3.6. В случае наличия минимального количества игроков в обеих командах ведущий обязан начать матч;

3.7. Опаздывающую команду ждут не более 5 минут;

3.8. Не явившейся на матч команде засчитывается техническое поражение;

3.9. Перед началом матча ведущий обязан заполнить протокол. После матча капитаны и ведущий обязаны в нем расписаться, в противном случае результат матча будет считаться действительным.

4. Проведение боя.

4.1. Каждый бой нескольких вопросных раундов. В каждом вопросном раунде задается один вопрос;

4.2. Вопросы "Брейн-ринга" должны соответствовать Кодексу спортивного "Что? Где? Когда?";

4.3. Бой считается завершенным, если:

- одна из команд набрала 6 очков, а вторая - меньше 5-и;
- обе команды набрали более 5-и очков, при этом разница составляет 2 очка;
- играется решающий раунд, и одна из команд набрала 3 очка, а вторая - меньше 2-ух;
- играется решающий раунд, и обе команды набрали более 2-ух очков, при этом разница составляет 2 очка.

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

4.5. Вопросы задаются ведущим. Он же оценивает правильность ответов команд;

4.6. Определение правильности ответов производится в соответствии с Кодексом спортивного «Что? Где? Когда»;

4.7. Регламент не разрешает подачу апелляций на решения ведущего;

4.8. Бой считается завершённым, когда ведущий объявляет его результат;

5. Брейн-система.

5.1. Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется специальное устройство (далее – «брейн-система»). Функции брейн-системы описаны в последующих пунктах;

5.2 Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий начало времени вопросного раунда, отведённого для ответов (далее начало отведённого для ответов времени называется «запуском брейн-системы»);

5.3 Брейн-система должна подавать световой и/или звуковой сигнал, означающий окончание времени вопросного раунда, отведённого для ответов. Желательно, чтобы брейн-система издавала звуковой сигнал раз в секунду в последние 5 секунд отведённого для ответов времени. В ином случае отсчёт последних 5 секунд должен производить ведущий или его ассистент;

5.4. Брейн-система должна давать командам возможность сигнализировать ведущему о готовности дать ответ. Как правило, эта функция реализуется в виде периферийных устройств брейн-системы, располагающихся по одному у каждой команды (далее – «кнопок»);

5.5. В случае когда одна из команд просигнализировала о готовности дать ответ (далее – «нажала на кнопку»), брейн-система должна блокировать сигналы от другой команды (или от всех других команд) до соответствующего действия ведущего или его ассистента;

5.6. Брейн-система должна отсчитывать время, отведённое для ответов на вопрос. Когда одна из команд нажимает на кнопку, брейн-система должна останавливать отсчёт времени до соответствующего действия ведущего или его ассистента;

5.7. Брейн-система должна давать ведущему или его ассистенту чёткую возможность определить, была ли кнопка нажата в отведённое для ответов время, до его начала или после его окончания.

## 6. Проведение вопросного раунда

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

6.2. Началом вопросного раунда являются слова ведущего «вопрос номер», после которых ведущий объявляет номер вопроса в текущем бою;

6.3. После объявления номера вопроса ведущий зачитывает сам вопрос. Когда чтение вопроса окончено, ведущий произносит слово «время», после чего ведущий или его ассистент запускает брейн-систему. Промежуток между словом «время» и запуском брейн-системы не должен превышать 3 секунд;



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

6.5. Если команда нажала на кнопку после того, как ведущий объявил номер вопроса, но до запуска брейн-системы (далее такая ситуация называется «фальстарт»), то команда лишается права отвечать на текущий вопрос;

6.6. После запуска брейн-системы начинается отсчёт отведённого на ответы времени. Это время равно 60 секундам. Регламент может устанавливать, что в случае фальстарта отведённое на ответы время уменьшается;

6.7. Если команда по ходу отведённого для ответов времени нажала на кнопку, она получает исключительное право дать ответ на вопрос. При этом ведущий или его ассистент останавливает отсчёт отведённого времени на брейн-системе и переводит систему в состояние, при котором она лишь регистрирует нажатия на кнопку других команд. Далее ведущий указывает команду, получившую право дать ответ;

6.8. Команда, получившая право дать ответ, должна немедленно определить одного игрока, дающего ответ (далее - отвечающего игрока). Капитан команды может назвать ведущему отвечающего игрока, но не обязан это делать, если иное не установлено регламентом. 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;

6.9. Если команда нарушает какое-либо из правил пункта 6.8, то её ответ автоматически признаётся неправильным. Факт нарушения правил устанавливается ведущим;

6.10. Если команда даёт правильный ответ, вопросный раунд заканчивается;

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

6.12. Если после неправильного ответа одна команда (или несколько команд) сохраняет право ответа, ведущий или его ассистент возобновляет отсчёт времени на брейн-системе (далее такая команда называется «перезапуском брейн-системы»).

6.13. Если после неправильного ответа одной из команд другая команда нажала на кнопку до перезапуска брейн-системы, фиксируется фальстарт;

6.14. После неверного ответа или фальстарта одной из команд, команда, сохранившая право ответа, получает 20 секунд;

6.15. Если отведённое на ответы время истекло, вопросный раунд заканчивается;

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



**РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО ИГРЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»  
МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА «КУБОК СТУДЕНЧЕСКОЙ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ЛИГИ «ИНТЕЛЛИАДА»**

1. Регистрация команд осуществляется Организаторами Чемпионата. На каждую команду, участвующую в Турнире, оформляется учетная карточка установленного образца. Организаторы Чемпионата обеспечивают заполнение и хранение учетных карточек до завершения Чемпионата;

2. Состав команды может включать в себя до 6 человек. В ходе Турнира в составе команды одновременно может играть не более 6 игроков. Замены в составе возможны только между турами и в перерывах тура;

3. Участие игрока в Турнире возможно только в составе команды, внесшей его в свою заявку. Переходы между командами, а также заявка игрока одной команды за другую команду не допускаются. В ходе Чемпионата допускается дозаявка не заявленных ранее игроков, при условии, что общий состав команды не превышает 8 человек. В случае, если в составе команды в Турнире принимает участие игрок, ранее (в том же туре или в предыдущих турах Турнира) принимавший участие в Турнире в составе другой команды, результаты этой команды (той, в составе которой этот игрок принимал участие в Турнире позднее) в турах, в которых в ее составе принимал участие в Турнире этот игрок, аннулируются. По согласованию между указанными командами и Координаторами эти результаты могут не аннулироваться при условии, что аннулируются результаты команды, в составе которой игрок принимал участие в Турнире ранее, в соответствующих турах;

4. Если команда, начавшая выступать в Турнире, распалась, и на правопреемственность (переход к новой команде результатов прошедших туров) по отношению к ней претендует несколько команд, преимущественное право на правопреемственность имеет та команда, в которой больше игроков, входивших в списочный состав распавшейся команды, а в случае равенства - та, в которой играет капитан распавшейся команды. В спорных случаях решение о правопреемственности принимают Организаторы Чемпионата;

5. Если команда, начавшая выступать в Турнире, но принявшая участие только в первом туре, распалась и ни одна из продолжающих выступление в Турнире команд не является ее правопреемником, игроки этой команды могут продолжить участие в Турнире в составе других команд. В остальных случаях участие игроков распавшейся команды в составе других команд приравнивается к переходу между командами;

6. Каждый тур Турнира состоит из 36 вопросов. Результатом команды в туре является количество вопросов, на которые она ответила правильно (за исключением вопросов, которые жюри Турнира признало некорректными);

7. На решение каждого вопроса отводится время – 60 секунд. За это время команда должна успеть дать чёткий ответ (так как указано в задании), записать его в бланк ответов (каждой команде будет выдан бланк ответов) под



соответствующим номером вопроса и сдать его организаторам. По истечении 50 секунд, после прочтения вопроса, ведущий произносит фразу «осталось 10 секунд». По истечении 60 секунд, все ответы должны быть записаны на бланки. После 12 и 24 вопросов объявляется перерыв и подводится промежуточный итог. После 36 вопросов подводится итог игры и объявляется победитель;

8. В случае спорных ситуаций решение по зачету ответов, на входящих в критерии зачета принимает жюри Турнира.

## РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО МУЛЬТИИГРАМ МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА «КУБОК СТУДЕНЧЕСКОЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ЛИГИ «ИНТЕЛЛИАДА»

### 1. Технология проведения турнира по мультииграм

1.1. Мультиигры проходят согласно маршрутным листам по одиннадцати станциям: 2 крупных станции, 4 промежуточных станции;

1.2. Маршрутный лист:

Каждая команда получает свой маршрутный лист, в котором указывается порядок передвижения ее по станциям. В маршрутных листах указывается месторасположение станции, вид задания на ней и максимальное количество баллов, которое можно заработать. Нельзя менять порядок следования по станциям, он должен строго соответствовать порядку указанному в маршрутном листе. Команда имеет право не посещать станции на их усмотрение, но в данном случае обязана выдержать временной интервал перед посещением следующей;

1.3. Временной интервал:

Работа ведущих и экспертов начинается в строго определенное время. Время нахождения на каждой станции составляет 20 минут. Время на переходы от одной станции к другой составляет 5 минут;

1.4. Команды - участницы:

Команды прибывают на станцию в четко обозначенное время в полном составе. Опоздавшие команды или игроки не допускаются до участия в конкурсном задании. По окончании выполнения задания команды сдают бланки ответов и раздаточный материал, если таковой имеется, ведущему и совершают переход на следующую станцию;

1.5. Работа станций:

На данных станциях команды выполняют одно и то же задание. Задания на данных станциях распределены таким образом, что ведущий должен контролировать процесс выполнения задания или зачитывать задание вслух одновременно для команд-участниц, находящихся на данном этапе;

1.6. Ведущий:

Ведущий объясняет суть задания и раздает или зачитывает конкурсный материал в строго обозначенные сроки только для тех участников, которые находятся на этапе. По истечении срока выполнения он собирает раздаточный материал и проверяет правильность его выполнения;

1.7. Конкурсный материал:

На каждую станцию выдается одно задание.

1.8. По окончании мультиигр ведущие и эксперты собирают бланки ответов и отдают их на проверку и подведение итогов.

### 2. Описание мультиигр

2.1. Мультиигра «Покер». Покер по цитатам. Игрокам предлагается назвать автора. Сначала отвечает тот, кто первым поднимет руку, затем ему предлагается



продолжить игру или остановиться. Каждый правильный ответ – дополнительный балл, при неправильном – очки сгорают, «ход» получает тот, кто первым правильно назовет автора следующей цитаты. Очки по нескольким попыткам не суммируются;

2.2. Мультиигра «Бурда». Используется энциклопедия и загадываются слова из нее, дав вам их определения. И заодно первую букву каждого слова и количество букв в слове. Найти их — задача участников.

### 2.3. Мультиигра «Гласность»

Участникам предоставляются известные фразы. Но все согласные из них убраны. Задача участников - их вернуть.

### 2.4. Мультиигра «ГОРОДА»

Задача игры - проверка ассоциативного мышления. Автор конкурса решил, что его ассоциаций, связанных с тем или иным городом, вполне достаточно, чтобы назвать этот город. И так 15 раз.

### 2.5. Мультиигра «Хаос»

#### Хаос исторический

Перед участниками – фамилии знаменитых мореплавателей и названия кораблей, на которых они совершали путешествия или участвовали в боях. Правда, капитаны помещены в один столбик, а корабли – в другой, причём напротив каждой фамилии стоит чужой корабль. Участникам необходимо восстановить те пары, которые существовали в действительности.

#### Хаос литературный

Литературные (абсолютно не исторические) герои-капитаны и их корабли. В одном столбце названия кораблей из различных произведений, в другом – капитаны этих кораблей. Объедините их – задача участников.