



УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ ДО СО СДДЮТ

Т.Е.Бодрова

«07» октября 2024 года

## ПОЛОЖЕНИЕ

### **межрегионального фестиваля интеллектуальных игр среди учащихся образовательных учреждений «СФИнкс»**

Межрегиональный фестиваль интеллектуальных игр среди учащихся общеобразовательных учреждений «СФИнкс» проводится в соответствии с календарем мероприятий в сфере воспитания и дополнительного образования детей Самарской области на 2024-2025 год (распоряжение 800-р от 17.07.2024).

#### **1. Общие положения**

- 1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения межрегионального фестиваля интеллектуальных игр среди учащихся образовательных учреждений «СФИнкс» (далее- Фестиваль), его организационно-методическое обеспечение, порядок участия и определения победителей и призеров.
- 1.2. Учредитель Фестиваля - министерство образования Самарской области.
- 1.3. Организатор Фестиваля - государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Самарской области «Самарский Дворец детского и юношеского творчества», Самарская молодёжная общественная организация «Самарская Лига Знатоков», ГБНОУ СО Самарский региональный центр для одаренных детей.
- 1.4. Цель  
Фестиваль интеллектуальных игр среди учащихся общеобразовательных учреждений «СФИнкс» (далее – Фестиваль) проводится с целью популяризации форм молодёжного интеллектуального досуга, повышения престижа ума и образования, выявления и поощрения интеллектуально одаренных детей и молодёжи, привлечения новичков в движение интеллектуальных игр, налаживание и укрепление связей между клубами интеллектуальных игр из различных регионов России и Ближнего Зарубежья.

#### **2. Время и место проведения**

- 2.1. Фестиваль проводится 2-4 ноября 2024 года.
- 2.2. Место проведения: ЧОУ Лицей №1 «Спутник» (г. Самара, ул. 5-я просека, д.91)

#### **3. Участники Фестиваля**

- 3.1. В Фестивале могут принимать участие команды, все игроки которой являются обучающимися средних общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования (5-11 кл.).
- 3.2. Участникам Фестиваля необходимо подать заявку на участие не позднее 15 октября 2024 года через форму <https://forms.gle/jY34QHV5pSBvaVLJA>
- 3.3. Все участники Фестиваля должны пройти регистрацию на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Самарской области» <https://navigator.asurso.ru/additional-education/meetings/4673>

#### **4. Условия проведения.**

- 4.1. В программу Фестиваля включены интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», «Эрудит-квартет», «Брейн-ринг», «Медиа-азбука», «Травести».
- 4.2. Победителем фестиваля является команда – победитель основного турнира «Что? Где? Когда?».
- 4.3. Итоги также подводятся в детской (команда, все игроки которой не старше 7 класса) и младшей группах участников фестиваля (команда, все игроки которой не старше 9 класса).

#### **5. Награждение победителей и призёров.**

Победители и призёры игр Фестиваля награждаются дипломами, медалями, призами, сувенирами. Все команды получают диплом участника Фестиваля.

#### **6. Заключительные положения**

- 6.1. Настоящее Положение уточняется и дополняется Регламентом Фестиваля (Приложение 1). Положение и Регламент обязательны для выполнения всеми участниками.
- 6.2. Оргкомитет вправе прекратить приём заявок при достижении предельного количества участников.
- 6.3. Контакты оргкомитета Фестиваля:  
Координатор Фестиваля: Марьясова Мария Сергеевна, педагог дополнительного образования ГБОУ ДО СО СДДЮТ, координатор Школьной Лиги Самарской Лиги Знатоков  
Тел.: 89277687013; E-mail: [mashapsy@yandex.ru](mailto:mashapsy@yandex.ru)

Приложение 1.  
к положению Фестиваля

## РЕГЛАМЕНТ Фестиваля «СФИнкс»

### ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Во время Фестиваля проводятся Основной турнир и сопутствующие ему развлекательные интеллектуальные игры: «Эрудит-квартет», «Брейн-ринг», «Медиа-азбука» и «Травести».
2. Победитель Основного турнира является победителем Фестиваля «СФИнкс».
3. Для российских команд Основной турнир является выводящим на Чемпионат России по игре «Что? Где? Когда?» среди школьников при условии выполнения требований к выводящим турнирам.
4. Для участия в Фестивале каждая команда проходит регистрацию – подает в Оргкомитет Фестиваля заявку со списком команды по установленной Оргкомитетом форме.
5. К участию в Фестивале допускаются игроки, являющиеся учащимися средних общеобразовательных учреждений.
6. В Основном турнире помимо общего зачёта выделяется подзачёт младшей возрастной группы, в которую входят команды, все игроки которых не старше 9 класса, а также подзачёт детской возрастной группы, в которую входят команды, все игроки которых не старше 7 класса..
7. В играх Фестиваля запрещается участие в составе команды незаявленных игроков, а также игроков, заявленных в составе других команд.
8. Командам разрешается производить любые замены, не противоречащие п.5-7, только между вышеуказанными играми, а также во время перерыва в игре, если таковой предусмотрен.

### ИГРЫ ФЕСТИВАЛЯ.

#### **Основной турнир.**

1. В составе команды за столом не может находиться больше 6 человек одновременно. Между турами можно производить замены. Игроки не могут перемещаться из одной команды в другую в ходе турнира.
2. Основной турнир проводится в три тура: два предварительных и один финальный.
3. В каждом предварительном туре отыгрывается по 12 вопросов. В финальном туре отыгрывается 24 вопросов.
4. Правила розыгрыша вопросов соответствуют Кодексу спортивного ЧГК.
5. В каждом предварительном туре команды набирают стартовые очки для финала по системе «отсечённого среднего»: считается среднее количество вопросов, взятых командами в туре, округляется до целого. Команды, у которых разница между их очками и этим средним положительна, получают её как зачётные очки. Остальные получают ноль зачётных очков за тур.
6. Финал команды начинают со стартовыми очками, равными полусумме зачётных очков по двум отборочным турам.

7. Основным показателем для распределения мест по итогам турнира является количество очков, набранных командой в финальном туре (с учётом стартовых). Чем она больше, тем выше место команды.
8. Если этот показатель у нескольких команд совпадает, то они считаются поделившими наивысшее соответствующее место, за исключением команд, претендующих на призовые места. В этом случае для таких команд проводится «перестрелка»: победителя в борьбе за то или иное призовое место выявляют дополнительные вопросы.
9. Перестрелка проводится следующим образом. Дополнительные вопросы задаются по одному. Число претендентов на победу в «перестрелке» после каждого дополнительного вопроса либо остается прежним (если все команды ответили верно или все ответили неверно), либо уменьшается (при наличии хотя бы одного верного ответа выбывают все команды, ответившие неверно, при этом для последних возможно продолжение отдельной «перестрелки», если она необходима для определения другого призового места). Победителем в борьбе за то или иное призовое место объявляется последняя оставшаяся в соответствующей перестрелке команда.

#### **«Эрудит-квартет».**

1. Турнир в формате «Своей игры». Проходит в 2 этапа: письменный отбор и очное участие.
2. Письменный отбор проходит одновременно для всех команд. В очный этап проходят по 4 команды от каждой возрастной категории: Дети (5-7 класс), Младшие (8-9 класс), Старшие (10-11 класс).
3. Оба этапа проходят в 3 раунда: светлый (темы оглашаются заранее, игроки распределяют выход на темы между собой), тёмный (тема оглашается после посадки игроков за стол), полутёмный (оглашается название темы, даётся 5 секунд на выбор участника от команды и посадку за стол). В каждом раунде разыгрываются 4 темы. На каждую тему команда может выставить 1 игрока. В ходе раунда игроки в команде повторяться не могут. В случае проигрыша команды её игроки не имеют права выступать за другие команды.
4. За правильный ответ команда получает стоимость вопроса, в случае неправильного ответа стоимость вопроса вычитается. Результаты подводятся после всех 3 раундов. В случае равенства очков проводится перестрелка в дополнительном раунде.
5. В каждой возрастной категории выводятся 3 команды-призёра. Команды, занявшие 1е места в своих возрастных категориях, участвуют в суперфинале.

### **«Брейн-ринг».**

1. Чемпионат по игре «Брейн-ринг» проходит в возрастных категориях: Дети (5-7 класс), Младшие (8-9 класс) и Старшие (10-11 класс).
2. Заявки на участие в Чемпионате необходимо подавать вместе с заявкой на участие в основном турнире. Зачёт по «Брейн-рингу» не идёт в общий зачёт фестиваля. Во время боя за столом сидят не более 6 игроков команды. Замены в составе можно производить между боями. Игроки не имеют права играть более чем за 1 команду в ходе Чемпионата.
3. В каждой возрастной группе игры проходят в несколько этапов: отборочный этап (все команды группы делятся на корзины по 4 команды, каждая команда проводит 3 боя, в следующий этап 2 команды проходят по сумме очков и разнице забитых-пропущенных), 1/8 и 1/4 финала (бои идут по олимпийской системе, далее проходят только победители боёв), 1/2 финала (бои идут по олимпийской системе, в финал выходят победители боёв), финал и бой за 3 место (разыгрывают между собой проигравшие в 1/2 финала).
4. Отборочные игры, игры 1/8, 1/4 финала проводятся на 5 вопросах; 1/2 финала играется на 7 вопросах, финал играется на 9 вопросах. В случае равенства очков разыгрываются дополнительные вопросы до первого взятого.
5. За победу в бою команда получает 3 очка, за ничью – 1 очко. В случае равенства очков для вывода команды с отборочного этапа учитывается количество взятых и пропущенных вопросов.
6. Победители возрастных групп Младшие и Старшие участвуют в суперфинале.

### **«Медиа-игры».**

1. В игре принимают участие все команды одновременно. В составе команды играет не более 6 человек.
2. Всего в конкурсе N заданий, которые объединены одной темой. Число заданий (N) и тема будут объявлены непосредственно перед игрой.
3. Победителем становится команда, ответившая правильно на большее число заданий. Отдельный подзачёт по возрастным категориям предусмотрен.

### **«Травести».**

1. Все команды играют одновременно.
2. В составе команды играют не более 6 человек.
3. Задача играющих команд после прослушивания отрывка из известного литературного произведения указать автора, название, заменённых персонажей. Всего в конкурсе 20 заданий. Для ответов команда использует специальный бланк, в котором указаны персонажи, которых нужно восстановить.

4. Победителем становится команда, ответившая правильно на большее число заданий. Отдельный подзачёт по возрастным категориям предусмотрен.

#### СЛУЖБЫ ОБЕСПЕЧЕНИЯ И УЧАСТНИКИ ИГР ФЕСТИВАЛЯ.

1. Фестиваль обслуживают: ведущий, игровое жюри (далее – ИЖ), апелляционное жюри (далее – АЖ), техническая группа и секунданты, которые назначаются Оргкомитетом фестиваля и руководствуются в своей деятельности Кодексом спортивного ЧГК.
2. Допускается совмещение функций ведущего, членов ИЖ и АЖ.
3. Ведущего, ИЖ, АЖ представляют командам перед началом игр Фестиваля.
4. Если после объявления предварительных результатов игры, команда считает, что ей не зачли ответ по технической ошибке ИЖ, то капитан команды (и только он) имеет право в течение 5 минут после объявления предварительных результатов подойти к столу ИЖ и попросить перепроверить результаты его команды. Вступать в дискуссию с ИЖ по поводу правильности зачёта-незачёта ответов команды запрещается.
5. Решения АЖ по всем вопросам, вынесенным на его рассмотрение, являются окончательными и обжалованию не подлежат.
6. АЖ принимает решения простым большинством голосов. Воздерживаться при голосовании запрещается.
7. Команды-участницы обязаны соблюдать положения настоящего Регламента.
8. В случае возникновения ситуаций, не предусмотренных настоящим Регламентом, решение по ним принимается представителями Оргкомитета фестиваля.

#### АПЕЛЛЯЦИИ

1. Апелляции подаются только на вопросы туров Основного турнира. На вопросы остальных игр Фестиваля апелляции не принимаются.
2. Апелляция может быть подана только на зачёт ответа. Апелляции на некорректность вопроса не принимаются и не рассматриваются.
3. Апелляция подаётся не позднее, чем через 15 минут после объявления предварительных результатов соответствующего тура.
4. Апелляция подаётся исключительно в письменном виде и только капитаном команды.
5. Вердикты АЖ по апелляциям первых двух туров Основного турнира (и соответственно игры «Авоська») должны быть оглашены не позднее, чем за 5 минут до начала финального тура Основного турнира.
6. Вердикты АЖ по апелляциям финального тура Основного турнира должны быть оглашены не позднее, чем через 1 час 30 минут после его окончания.

**СОГЛАСИЕ**  
**на обработку персональных данных и передачу третьим лицам**

г. Самара « \_\_\_\_ » \_\_\_\_ . 2024г.  
Я, \_\_\_\_\_  
(фамилия, имя, отчество)  
проживающий \_\_\_\_\_ (-ая) по \_\_\_\_\_ адресу

\_\_\_\_\_ (адрес регистрации)

в соответствии с ФЗ РФ от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» настоящим даю свое согласие ГБОУ ДО СО «Самарский Дворец детского и юношеского творчества» (директор – Т.Е.Бодрова, адрес: г.Самара, ул. Куйбышева, 151) на обработку моих персональных данных и подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую своей волей и в своих интересах.

Согласие дается мною в целях оформления документации по обеспечению участия в Межрегиональном фестивале интеллектуальных игр среди учащихся образовательных учреждений «СФИнкс» и распространяется на следующую информацию: фамилия, имя, отчество; дата рождения; телефон контакта, наименование образовательного учреждения; результат участия в мероприятии.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление любых действий в отношении моих персональных данных, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая (без ограничения) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передача), обезличивание, блокирование, уничтожение, трансграничную передачу персональных данных, а также осуществление любых иных действий с моими персональными данными с учетом федерального законодательства.

В случае неправомерного использования предоставленных мною персональных данных согласие отзывается моим письменным заявлением.

Настоящее согласие вступает со дня его подписания до достижения целей обработки или до дня отзыва в письменном виде.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_ 2024 г. \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )  
(подпись) (расшифровка)