

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель

Центра молодежных инициатив

БФУ им. И. Канта

А.В. Климентьева

«13» 2025 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Руководитель

Клуба интеллектуальных игр

БФУ им. И. Канта

Я.П. Шаркова

«12» января 2026 г.

**РЕГЛАМЕНТ
СТУДЕНЧЕСКОГО ФЕСТИВАЛЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР
«VII ОТКРЫТЫЙ КУБОК БФУ ИМ. И. КАНТА ПО
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ»**

Оглавление

1. Общие положения	3
2. Требования к участникам Фестиваля	4
3. Нарушения и спорные ситуации.....	4
4. Заключительные положения.....	5
Приложение А. Регламент турнира по дисциплине «Основная дисциплина».....	6
Приложение Б. Регламент турнира по дисциплине «Спортивная Своя Игра».....	8

1. Общие положения.

1.1. Студенческий фестиваль интеллектуальных игр «VII Открытый Кубок БФУ им. И. Канта по интеллектуальным играм» (далее — Фестиваль) проводится в целях популяризации интеллектуально-игрового движения среди студенческих и молодежных команд, развития интеллектуальных способностей и эрудиции молодёжи, укрепления межрегиональных связей вузов и отдельных участников, а также в целях выявления наиболее сильных команд и игроков и их поощрения.

1.2. Фестиваль проводится в соответствии с настоящим Регламентом.

1.3. Организатором Фестиваля является Клуб интеллектуальных игр БФУ им. И. Канта далее — КИИ). Фестиваль проводится при поддержке Управления развития студенческого потенциала БФУ им. И. Канта.

1.4. Для организации Фестиваля создаются Организационный комитет (далее — Оргкомитет) и Игровое жюри Фестиваля. Главой Оргкомитета назначается Бережихин Федор.

1.5. В программу Фестиваля входит турнир по следующим дисциплинам: «Основная дисциплина» и «Спортивная Своя Игра».

1.6. Турнир по игре «Основная дисциплина» проводится в соответствии с настоящим Регламентом, Положением о проведении Чемпионата России по интеллектуальным играм среди студентов (далее — Положение о проведении СтудЧР) (<https://orgkomitet.org/studchr/polozhenie/>), Правилами игры, предлагаемыми Оргкомитетом Студенческого чемпионата России по интеллектуальным играм (далее — Правила игры) (<https://old-codices.neocities.org/rules-kvrm>), а также Регламентом турнира по игре «Основная дисциплина», находящимся в приложении А к настоящему Регламенту. Данное приложение является неотъемлемой частью настоящего Регламента.

1.7. Турнир по игре «Основная дисциплина» претендует на получение статуса турнира, выводящего на Чемпионат России по интеллектуальным играм среди студентов сезона 2025/ 2026 года (далее — СтудЧР).

1.8. Турнир по игре «Спортивная Своя Игра» проводится в соответствии с настоящим Регламентом, Положением о проведении Чемпионата России по «Своей игре» среди студентов сезона 2025/2026 (далее – Положение о проведении СЧРСИ) (<https://orgkomitet.org/studchr/polozhenie-si/>), а также Регламентом турнира по игре «Спортивная Своя Игра», находящимся в приложении Б к настоящему Регламенту. Данное приложение является неотъемлемой частью настоящего Регламента.

1.9. Турнир по игре «Спортивная Своя Игра» претендует на получение статуса турнира, выводящего на Чемпионат России по Своей игре среди студентов сезона 2025/2026 года (далее – СЧРСИ)

1.10. Фестиваль проводится 14 и 15 февраля 2026 года.

1.11. Игры Фестиваля проводятся в очном формате.

1.12. Игры Фестиваля проводятся в двух зачётах: студенческом, а также в зачёте команд, участвующих в отборе на СтудЧР (далее — зачёт СтудЧР). Кроме того, Оргкомитет имеет право по своему усмотрению ввести дополнительный зачёт для команд, не подходящих по возрасту для студенческого зачёта, в любой из дисциплин Фестиваля.

1.13. Все игры Фестиваля проводятся на русском языке.

2. Требования к участникам Фестиваля

2.1. Для участия в Фестивале необходимо заполнить регистрационную форму, размещённую по адресу: <https://forms.yandex.ru/u/696509e51f1eb505742fd182>. Заполнение регистрационной формы является актом подачи заявки на участие в Фестивале.

2.2. Заявки на участие в Фестивале должны быть поданы до 23:59 (МСК) 8 февраля 2025 года. Заявки, поданные позже этого времени, считаются поданными несвоевременно. Оргкомитет имеет право приравнять несвоевременно поданную заявку к поданной своевременно по итогам рассмотрения соответствующего обращения команды.

2.3. Участниками Фестиваля являются команды, своевременно подавшие заявку на участие в Фестивале и сдавшие по крайней мере один ответ в ходе турнира по игре «Основная дисциплина».

2.4. Участниками студенческого зачёта являются команды, соответствующие требованиям, описанным в п. 2.3, если ни один из их игроков на 1 сентября 2025 года не достиг 23 лет, а также при условии, что в ходе заполнения Регистрационной формы команда выразила желание играть в студенческом зачёте.

2.5. Участниками зачёта СтудЧР, т. е. командами, участвующими в отборе на СтудЧР, являются команды, соответствующие требованиям, описанным в п. 2.3, и требованиям, установленным для участников отбора на СтудЧР Положением о проведении СтудЧР, а также выразившие желание участвовать в отборе на СтудЧР при заполнении Регистрационной формы.

2.6. Участники Фестиваля могут изменить выбранный зачёт или зачёты, сделав соответствующее обращение в Оргкомитет до начала Фестиваля, т. е. до 11:00 15 февраля 2025 года. После начала отыгрыша «Основной дисциплины» изменить решения об игре в зачёт СтудЧР нельзя.

2.7. Команды, выразившие желание принимать участие в студенческом зачёте и/или в зачёте СтудЧР, обязаны предоставлять Оргкомитету достоверную информацию, касающуюся соответствия её игроков критериям, установленным пп. 2.4 и 2.5.

2.8. За все время Фестиваля в турнире по Основной Дисциплине во время тура за столом допускается не более 6-ти игроков, замены разрешены между турами, суммарно принять участие может не более 8 человек от команды.

2.9. Вводится ограничение по количеству играющих на площадке команд – 16 штук. В случае, если зарегистрированных команд окажется больше, чем 16, в-первую очередь предпочтения будут отданы 10 командам зачёта СтудЧР, которые зарегистрировались раньше остальных. Оставшиеся 6 мест Оргкомитет предоставит в качестве Уайлд-кард, среди оставшихся зарегистрированных команд.

2.10. Участие команд, играющих в студенческом зачёте и зачёте СтудЧР, является бесплатным.

3. Нарушения и спорные ситуации

3.1. В случае нарушения Регламента участником Фестиваля Оргкомитет имеет право принять решение об исключении команды из состава участников или об аннулировании всех или части ответов, данных командой.

3.2. Решение об исключении команды из состава участников или аннулировании всех, или части данных ею ответов может быть принято постфактум в случае, если нарушение настоящего Регламента было выявлено после окончания Фестиваля.

3.3. В случае невыполнения участником правомерных требований Оргкомитета без уважительной причины он может быть дисквалифицирован.

3.4. Оргкомитет оставляет за собой право отказать в участии командам либо отдельным игрокам без объяснения причин.

3.5. Все жалобы и претензии подаются по ходу Фестиваля. Решения по жалобам и претензиям принимаются Оргкомитетом.

3.6. По завершении Фестиваля его итоги признаются окончательными и не могут быть оспорены, за исключением случаев выявления фактов нарушения командами настоящего Регламента после окончания Фестиваля.

4. Заключительные положения

4.1. Информационное обеспечение Фестиваля осуществляется через официальную группу Фестиваля в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/okbfu>. Контактный почтовый адрес: KIIBFU@yandex.ru.

4.2. Оргкомитет оставляет за собой право вносить изменения в настоящий Регламент. После внесения изменений Оргкомитет обязан в явной форме известить об этом участвующие команды.

4.3. Оргкомитет оставляет за собой право принимать окончательные решения по любым вопросам, оставшимся за рамками настоящего Регламента.

Приложение А. Регламент турнира по дисциплине «Основная дисциплина»

1. Общие положения

1. Турнир по игре «Основная дисциплина» (далее — Турнир) проводится в соответствии с настоящим Регламентом, Положением о проведении Чемпионата России по интеллектуальным играм среди студентов (далее — Положение о проведении СтудЧР), Правилами игры, предлагаемыми Оргкомитетом Студенческого чемпионата России по интеллектуальным играм, а также Регламентом Фестиваля.

2. Турнир проводится на 48 вопросах, разделенных на четыре тура.

2. Проведение турнира

2.1. Вопросы читаются ведущим вслух для всех участников турнира. Ответы сдаются на бумажных бланках и в дальнейшем вносятся в соответствующую таблицу представителем Оргкомитета на площадке.

2.2. Оргкомитет назначает ведущего.

2.3. Члены оргкомитета ведут игровые таблицы.

2.4. Ведущий имеет право обезличено оглашать ответы команд.

3. Игровое и апелляционное жюри

3.1. Оргкомитет назначает членов игрового жюри (далее — ИЖ) и апелляционного жюри (далее — АЖ). Составы ИЖ и АЖ будут опубликованы в группе Турнира перед его началом. Членами АЖ не могут быть игроки команд, участвующих в Турнире, члены ИЖ, редакторы Турнира, члены Оргкомитета.

3.2. ИЖ рассматривает данные командами ответы на предмет соответствия критериям зачёта, ведёт учёт результатов.

3.3. В случае несогласия с решением ИЖ участник имеет право подать апелляцию.

3.4. Апелляции могут быть поданы на зачёт ответа, не зачтённого ИЖ, а также на снятие некорректного вопроса. Вопрос признаётся некорректным при наличии существенной фактической ошибки.

3.5. Апелляции на вопросы подаются в течение получаса после отыгрыша 48-го вопроса Турнира.

3.6. Решения АЖ принимаются простым большинством голосов, при этом член АЖ может воздержаться от принятия решения. При равенстве голосов окончательное решение принимает председатель АЖ. Если голоса членов АЖ распределились поровну, а председатель АЖ воздержался от принятия решения, апелляция считается отклонённой.

3.7. В случае любых спорных моментов, не предусмотренных данным Регламентом и Правилами игры, окончательное решение принимает глава Оргкомитета.

4 Определение результатов Турнира

4.1. Позиции команд по завершении Турнира определяются по сумме результатов команд в пяти турах. Перестрелка назначается в случае, если любое число команд набрало одинаковое количество баллов, и они претендуют на одно из призовых мест в студенческом зачёте или зачёте СтудЧР.

4.2. В случаях равенства набранных баллов, не указанных в п. 4.1, команды считаются поделившими места.

4.3. Перестрелка проходит следующим образом: команды, поделившие места (и только они) играют три вопроса, сущностно подобным вопросам Турнира. Если по итогам трёх вопросов перестрелки места команд не распределились однозначно, то команды играют по одному вопросу, сущностно подобному вопросам Турнира, по правилам «внезапной смерти», когда места могут быть окончательно распределены после каждого заданного вопроса. Перестрелка играется до окончательного распределения команд по местам.

4.4. По окончании Фестиваля результаты Турнира и составы команд вносятся в рейтинг сообщества знатоков, а также передаются в оргкомитеты Студенческого чемпионата России.

4.5. В ходе Фестиваля команды обязаны придерживаться принципов честной игры и не пользоваться сторонними источниками и помощью третьих лиц при ответах на вопросы.

Приложение Б. Регламент турнира по дисциплине «Спортивная Своя Игра»

1 Общие положения

1.1. Турнир по дисциплине «Спортивная Своя Игра» (далее — Турнир) проводится в рамках VII Открытого Кубка БФУ им. И. Канта по интеллектуальным играм» (далее — Фестиваль).

1.2. Принять участие в Турнире может любой участник основного Фестиваля, а также любой внешний участник, удовлетворяющий возрастному ограничению (родившийся не ранее 01.09.2002).

1.3. Подача заявки на участие осуществляется через электронную регистрационную форму, размещенную по адресу: <https://forms.yandex.ru/u/69650d4bd046880540ada8d>.

1.4. Турнир состоит из письменного отбора и основного турнира

1.5. Все игроки обязаны предоставить Оргкомитету достоверную информацию об именах и датах рождения через форму регистрации. Оргкомитет оставляет за собой право запросить дополнительные сведения, подтверждающие предоставленную информацию.

1.6. Все участники обязаны соблюдать бессрочный мораторий на публикацию и обсуждение вопросов Турнира в открытых источниках, информацию о котором Оргкомитет доводит до внимания всех участников.

2. Схема проведения турнира

2.1. Письменный отбор

2.1.1. Письменный отбор проходит на 8 темах Спортивной Своей Игры. Вопросы читаются дважды. На размышление даётся: после каждого вопроса — 7 секунд, после окончания темы — 15 секунд, после окончания всех тем — 1 минута. Ответы сдаются на одном бланке после окончания чтения всех вопросов.

2.1.2. При равенстве очков, набранных на письменном отборе, используются дополнительные показатели в порядке приоритета: сумма очков без учёта неправильных ответов; количество верных ответов на вопросы за 50; количество верных ответов на вопросы за 40; количество верных ответов на вопросы за 30; количество верных ответов на вопросы за 20; количество верных ответов на вопросы за 10, жребий.

2.1.3. В основной турнир проходят 32 участника, набравших наибольшее количество баллов в письменном отборе.

2.1.4. В случае, если количество регистраций на турнир составит 32 места, письменный отбор проводится для посева игроков на основной турнир. Количество регистраций не ограничено.

2.1.5. В случае выявления нечестной игры Оргкомитет вправе дисквалифицировать участника письменного отбора.

2.2. Основной турнир

2.2.1. Посев на первый этап турнира производится согласно занятому, по итогам письменного отбора, месту.

2.2.2. Все бои Double Elimination до Гранд- финала играют на не более 6 темах, гранд-финал – на не более 8 темах. На усмотрение оргкомитета количество отыгранных тем на каждом из этапов может быть пропорционально увеличен.

2.2.3. По итогам Турнира определяется победитель, серебряный и бронзовый призёры.

2.2.4. Остальные места игроков определяются следующими показателями (в порядке убывания значимости): последним сыгранным этапом, местом игрока в бою на последнем этапе, суммой очков игрока в бою последнего для него этапа, суммой очков игрока без учёта неправильных ответов (без минусов) в бою последнего для него этапа. В случае равенства всех вышеперечисленных показателей игроки считаются разделившими более высокое место.

3. Правила игры

3.1. Структура боя

3.1.1. Каждый бой играется на определённом схемой Турнира количестве тем. Каждая тема состоит из 5 вопросов. За каждый правильный ответ игрок получает количество очков, равное номиналу вопроса, а за неправильный теряет такое количество очков.

3.1.2. Вопросы задаёт ведущий. Он же оценивает правильность ответов игроков.

3.1.3. У ведущего может быть ассистент. Его функции — вести учёт ответов игроков, при необходимости — следить за запуском специализированной электронной системы для ведения игры (далее — системы) и за тем, чтобы игроки соблюдали Регламент Фестиваля и Регламент Турнира.

3.1.4. Игроки в конце боя распределяются по местам, соответственно количеству набранных очков, причем первое место занимает игрок с наибольшим количеством очков. В случае, если два или больше игроков набрали после всех тем боя одинаковое количество очков и поделенные игроками места выводят в разные сетки (верхнюю/нижнюю) или определяют, кто из игроков выбывает, то играется перестрелка на дополнительной теме (кроме боев в групповых раундах). В гранд-финале дополнительные темы разыгрываются, пока не определятся обладатели первых трех мест.

3.1.5. Если после перестрелки не удалось однозначно расставить места, проводится «обратная перестрелка» на одной теме. Вопросы темы зачитываются в обратном порядке, от вопроса за 50 до вопроса за 10, до первой подачи сигнала о готовности отвечать. При верном ответе победителем перестрелки признается ответивший игрок, при неверном — его соперник. В случае, если обратную перестрелку играет более двух игроков, бой продолжается до однозначного распределения игроков по местам. Если бой не позволяет расставить места, аналогично играется еще одна тема по правилам обратной перестрелки, и так до тех пор, пока места не будут однозначно распределены.

3.1.6. Во всех иных случаях места в бою распределяются по дополнительным показателям: сумма очков без учета неправильных ответов; количество верных ответов на вопросы за 50; количество верных ответов на вопросы за 40; количество верных ответов на вопросы за 30; количество верных ответов на вопросы за 20; количество верных ответов на вопросы за 10.

3.1.7. В течение всего боя участники и зрители, находящиеся на игровых площадках, не имеют права пользоваться смартфонами или иной техникой, позволяющей получить доступ в Интернет. Если ведущий уличит кого-либо в нарушении этих правил, то он имеет право: не засчитывать ответ на вопрос, на котором было нарушение; снять со счёта игрока сумму, эквивалентную стоимости этого вопроса; аннулировать результаты игрока в теме, взятые «в плюс»; дисквалифицировать игрока.

3.2. Общий ход игры

3.2.1. Ведущий объявляет стоимость вопроса и читает вопрос.

3.2.2. После прочтения вопроса ведущий отсчитывает 7 секунд.

3.2.3. Начиная от момента объявления стоимости, участники могут подавать сигнал о готовности отвечать (далее — «нажимать») с помощью системы до истечения 7 секунд после прочтения вопроса.

3.2.4. Если ни один из игроков не нажал на кнопку, ведущий читает правильный ответ и затем начинает читать следующий вопрос.

3.2.5. Игрок, нажавший на кнопку, получает право дать ответ. В случае, если это произошло во время чтения вопроса, чтение приостанавливается до ответа игрока.

3.2.6. После нажатия на кнопку у игрока есть 3 секунды, чтобы начать давать ответ. В случае, если ведущий считает, что игрок тянет время, он объявляет, что у игрока нет ответа.

3.2.7. Игрок, получивший право дать ответ, имеет право незамедлительно попросить

огласить форму вопроса. В этом случае 3 секунды отсчитываются с момента окончания оглашения формы.

3.2.8. Игрок, давший неправильный ответ или нажавший кнопку и не давший ответа, лишается права на ответ до следующего вопроса. При этом другие игроки имеют право отвечать на данный вопрос, а отсчёт времени начинается заново.

3.2.9. В случае, если к моменту нажатия на кнопку вопрос не был дочитан до конца, чтение вопроса возобновляется с того момента, на котором было остановлено.

3.2.10. Игрок обязан дать ответ, соответствующий форме вопроса. Если ответ содержит более одной сущности, подходящей под форму вопроса, такой ответ считается неверным.

3.2.11. Ведущий вправе потребовать у игрока уточнения ответа. Если ведущий сочтет уточнение недостаточным или неверным, считается, что игрок дал неверный ответ

3.2.12. Если игрок дает правильный ответ, розыгрыш вопроса заканчивается.

3.2.13. Если игрок дает неправильный ответ, он лишается права ответа на текущий вопрос. Если все игроки лишились права ответа, розыгрыш вопроса заканчивается.

3.2.14. По истечении времени, отведенного на ответ, розыгрыш вопроса заканчивается.

3.2.15. Если ни один игрок не дал правильный ответ, ведущий объявляет его сразу же после окончания розыгрыша вопроса.

3.2.16. После оглашения ответа на последний вопрос боя ведущий оглашает его результат. После этого бой считается завершенным.

3.2.17. Ведущий или ассистент оглашают текущие результаты (сумму очков, набранных во всех разыгранных темах) после каждой темы, а также перед предпоследним и последним вопросами боя. Игрок, играющий тему, имеет право попросить огласить текущий счёт между любыми вопросами темы.

4. Спорные ситуации

4.1. Спорный ответ

4.1.1. Если у ведущего есть сомнения в правильности ответа игрока, ведущий должен действовать так, как если бы ответ был неправильным.

4.1.2. После произнесения правильного ответа (другим игроком или ведущим) игрок имеет право подать апелляцию и предложить ведущему повторно рассмотреть правильность ответа.

4.1.3. Вопрос о зачете ответа решается ведущим. Если у него возникают затруднения, он может принимать решение совместно со всеми ведущими или консультироваться с любыми компетентными лицами.

4.1.4. Если ответ зачтен, то игрок получает за этот вопрос положительные баллы вместо отрицательных. Все ответы (правильные и неправильные), данные после ответа игрока и баллы за них у остальных игроков аннулируются.

4.2. Апелляции

4.2.1. Каждый игрок за время плей-офф Турнира до финала имеет возможность подать апелляции. Апелляции принимаются только на зачёт ответа игрока или на некорректность в вопросе / в авторском ответе. В иных случаях спорные ситуации не рассматриваются.

4.2.2. Апелляция подается до окончания чтения соответствующей темы. После начала чтения следующей темы апелляции не принимаются.

4.2.3. Если апелляция удовлетворяется, то игрок сохраняет право подавать апелляции. После двух отклоненных апелляций игрок утрачивает право подавать апелляции.

4.2.4. Поданные апелляции рассматривает ведущий игровой площадки. Ведущий вправе привлекать с правом совещательного голоса любых специалистов, в том числе и из играющих игроков.

4.2.5. Принятые решения по апелляциям не оспариваются и в дальнейшем не пересматриваются. Принятые решения влияют на тот бой, в рамках которого была подана

апелляция и не влияют на результаты других боёв, как на остальных, так и на этой же площадке.

4.2.6. В случае существенной ошибки в вопросе или в авторском ответе данный вопрос снимается. Все начисленные за него очки, как положительные, так и отрицательные, аннулируются, а сам вопрос заменяется другим вопросом такого же номинала, взятым из запасных тем.

4.3. Подсказка из зала

4.3.1. В случае подсказки из зала вопрос снимается и заменяется на вопрос запаса.

4.3.2. В случае, если удалось однозначно установить подсказавшего, ведущий вправе применить к нему санкции (включая, но не ограничиваясь: предупреждение, удаление с площадки до конца боя, удаление с площадки до конца Турнира).

4.4. Ошибка ведущего

4.4.1. В случае, если ведущий прочитал правильный ответ на вопрос до окончания времени на обдумывание, не дав хотя бы одному игроку нажать на кнопку или исказил текст вопроса, вопрос заменяется вопросом того же номинала из запаса. Существенность оговорки определяет ведущий. Снятие происходит только на той площадке, на которой ведущий оговорился.

4.4.2. Если ведущий или игроки заметили оговорку после оглашения результатов темы и/или боя, то вопрос не снимается, переигровки не происходит и результаты остаются такими, какими были оглашены.

4.5. Прочие случаи

4.5.1. В любых иных спорных ситуациях, не описанных в данном Регламенте, решение принимает Оргкомитет Фестиваля.