



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуальной игры «БИТВА УМОВ» среди работников ФГУП «Комбинат «Электрохимприбор»

1. Общие положения

1.1. Интеллектуальная игра «Битва умов» (далее – Игра) дает возможность проверить собственные знания, узнать что-то новое, а также в условиях ограниченного времени и конкуренции развивает логику, эрудицию.

1.2. Игра проводится Молодёжной общественной организацией ФГУП «Комбинат «Электрохимприбор» с 29 сентября по 27 ноября 2026 года.

2. Команды, участвующие в Игре

2.1. В Игре принимают участие команды, в состав которых входят работники ФГУП «Комбинат «Электрохимприбор» и команды ТИ НИЯУ МИФИ. В состав команды входит 6 основных игроков (половина команды должна быть в возрасте до 35 лет). Допускается участие в разные игровые дни разных сотрудников, но награждаться за участие будут всего 6 игроков, указанных в заявке.

2.2. Каждый игрок может выступать только за одну команду. Переход игроков в другую команду в течение Игры **запрещён**.

2.3. Количество команд для участия в Игре:

- каждое подразделение комбината и ТИ НИЯУ МИФИ могут выставить неограниченное количество команд,
- разрешается создание смешанных команд из подразделений, где количество молодёжи до 35 лет включительно не превышает 30 человек.

3. Порядок подачи заявок

3.1. Основанием для участия в Игре является заявка, оформленная в соответствии с формой, установленной настоящим положением (Приложение 1, страница 7).

3.2. Заявки на участие в Игре принимаются **ТОЛЬКО в электронном виде с расширением .DOC или .ODS по СЭД на адрес (МОО) Председатель МОО до 18.09.2026 г. включительно.**

3.3. Команды ТИ НИЯУ МИФИ подают заявку в социальной сети «Вконтакте».

4. Оргкомитет

4.1. В оргкомитет входят: Ведерников Николай (отд.074, р.т. 50-39), Басков Владимир (ССЛ 010), Додонова Анастасия (СГТ 037, р.т. 90-55), Зверева Ирина (СГТ 037, р.т. 54-45), Казакова Татьяна (СКБ 083).

4.2. В задачи оргкомитета входят подготовка и обеспечение проведения Игры, в том числе обеспечение помещением для проведения игр, контроль процедуры проведения всех туров Игры, подведение итогов Игры и проведение награждения всех участников.

5. Место и время проведения Игры

5.1. Открытие Игры и первый отборочный тур состоятся **29 сентября 2026 в 18:30 в выставочном павильоне комбината (ул. Ленина 546).**

5.2. Даты дальнейших игр будут опубликованы позднее.

5.3. Финальный турнир будет проходить **27 ноября 2024 в 17:30 в выставочном павильоне комбината (ул. Ленина 546).** Дата финального турнира может быть изменена, о чем будет сообщено заблаговременно.

6. Общие правила для всех этапов Игры

6.1. Игра включает в себя отборочные туры, полуфинальные и финальный турнир.

6.2. Команды к финальному этапу допускаются только в полном составе. В остальных этапах допускается участие команды в меньшем составе.

6.3. Если команда не является к началу своей игры, она исключается из дальнейшей борьбы.

6.4. Помимо борьбы за звание победителя «Битвы умов» для всех команд-участник интеллектуального турнира будет организована борьба за победу в номинациях «Разведчики» и «Эрудиты». Подробнее см. раздел 12 настоящего Положения.

6.5. Организаторы оставляют за собой право изменения правил состязания, о чем участникам будет сообщено заблаговременно.

7. Первый тур «ВИКТОРИНА»

7.1. Тур «Викторина» состоит из 100 вопросов.

7.2. Командам будет дано ровно 40 минут для того, чтобы письменно ответить на 100 вопросов.

7.3. Вопросы не связаны определенной темой.

7.4. Во второй тур проходят все команды, принявшие участие в первом туре.

8. Второй тур «МАТРИЦА»

8.1. Перед командами высвечивается табло с 6 темами. Каждая тема состоит из 5 вопросов разной степени сложности — от 10 до 50 баллов. 10 баллов «стоит» самый простой вопрос темы, 50 — самый сложный.

Пример:

1. Ручки	10	20	30	40	50
2. Росатом	10	20	30	40	50
3. Флаги	10	20	30	40	50
4. Деревня	10	20	30	40	50
5. Жирафы и бегемоты	10	20	30	40	50
6. Год экологии	10	20	30	40	50

8.2. Ведущий на свое усмотрение открывает вопросы и озвучивает их. Команды письменно отвечают на вопросы на карточках.

8.3. В случае правильного ответа команда зарабатывает то количество баллов, сколько «стоил» вопрос. При неправильном ответе команда ничего не зарабатывает. Ответ будет озвучен после сдачи карточек.

8.4. Тур «Матрица» заканчивается только тогда, когда все вопросы сыграны.

8.5. В третий тур проходят все команды, принявшие участие во втором туре.

9. Третий тур «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

9.1. Тур «Что? Где? Когда?» состоит из 24 вопросов (два подхода по 12 вопросов с перерывом между ними) на общие темы.

9.2. Ведущий зачитывает вопрос громко и чётко один раз и не имеет права комментировать вопрос ни в процессе задавания вопроса, ни в ходе его обсуждения командами. Ведущий не имеет права менять формулировку вопроса либо производить любые вербальные, либо мимические дополнения к тексту вопроса.

9.3. После прочтения вопроса ведущим даётся команда «Время».

9.4. Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре.

9.5. Через 50 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «осталось 10 секунд». Через 60 секунд после начала минуты обсуждения дается сигнал «обсуждение закончено». На этом минута обсуждения заканчивается.

9.6. Ответ на вопрос дается в письменном виде на карточке, на которой указаны номер вопроса и название команды.

9.7. Через 10 секунд после сигнала, означающего окончание обсуждения, дается сигнал «время приёма ответов закончено».

9.8. До сигнала «приём ответов закончен» один из участников команды поднимает вверх карточку с ответом, что приравнивается к сдаче ответа. Стюард отборочного тура «ЧГК» забирает карточку. Ответы, сданные с опозданием (после сигнала «приём ответов закончен»), не рассматриваются.

9.9. **Ответ команды считается правильным**, если он удовлетворяет, хотя бы одному из следующих требований: совпадает с авторским ответом; удовлетворяет критерию зачета, установленному составителем вопроса; отличается от авторского ответа только грамматически (падежами и числами имен существительных, спряжениями глаголов, расстановкой знаков препинания и т. д.), причем это отличие не меняет существенно смысл ответа; является более точным, чем авторский ответ; включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых ошибок; менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа; не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует всем фактам, содержащимся в вопросе, не в меньшей степени, чем авторский ответ (так называемые «дуали»). Степень соответствия определяет игровое жюри, опираясь на указания составителя вопроса, если таковые имеются, и собственный здравый смысл.

9.10. **Ответ команды считается неверным**, если выполняется, хотя бы одно из следующих условий: не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса; ответ команды содержит более одного ответа на вопрос, причем, хотя бы один из ответов неверен; ответ команды содержит такую дополнительную информацию, которую можно принять за другой ответ, причем этот ответ неверен; ответ команды включает дополнительную информацию, искажающую смысл ответа, содержащую грубые ошибки или противоречащую указанным в вопросе фактам; ответ команды отличается от авторского ответа грамматически, причем соблюдение грамматики требуется в вопросе явно или это отличие меняет смысл ответа; ответ команды является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана в вопросе; ответ команды не соответствует форме вопроса.

9.11. Текст, написанный в скобках (круглых, квадратных, фигурных, косых или угловых), считается комментарием, непосредственно к ответу не относящимся, и не может являться основанием для зачёта или незачёта ответов. Исключением из этого правила является случай, когда скобки являются существенной составной частью авторского ответа.

9.12. За каждый правильный ответ команда получает одно игровое очко.

9.13. Спорные ситуации и апелляции рассматриваются оргкомитетом после окончания игрового тура либо в перерывах между подходами.

9.14. По итогам суммы баллов за три тура в четвертый тур выходят **16 команд**, набравших наибольшее количество баллов. В случае, если несколько команд набирают одинаковое количество баллов, то для этих команд задаются дополнительные вопросы. Побеждает команда, первой давшая правильный ответ при условии ошибки соперников.

10. Четвертый тур (а-ля «Своя игра»)

10.1. Шестнадцать команд, отобранных в первых трех турах, делятся жеребьёвкой на 4 группы по 4 команды в каждой.

10.2. Каждая группа играет в свой определённый графиком день. График оглашается сразу после третьего тура.

10.3. Правила игры четвертого отборочного тура.

10.3.1. Перед командами высвечивается табло. Командам предлагается 6 тем. Каждая тема состоит из 5 вопросов разной степени сложности — от 10 до 50 баллов. 10 баллов «стоит» самый простой вопрос темы, 50 — самый сложный.

Пример:

1. Ручки	10	20	30	40	50
2. Росатом	10	20	30	40	50
3. Флаги	10	20	30	40	50
4. Деревня	10	20	30	40	50
5. Жирафы и бегемоты	10	20	30	40	50
6. Год экологии	10	20	30	40	50

Итого: 30 вопросов (ячеек)

10.3.2. У каждой команды на столе стоит своя кнопка со световым и звуковым сигналом (правила пользования объясняются на месте)

10.3.3 Командам предоставляется возможность выбора темы и стоимости вопроса.

10.3.4. Очередность выбора первого вопроса определяется жеребьёвкой. Дальнейшие вопросы выбираются командами по тому же кругу, который был определён жеребьёвкой.

10.3.7. Только после звукового сигнала команда, первая нажавшая на кнопку, получает право на ответ; при неправильном ответе происходит сброс кнопки и команды снова соревнуются за право ответить. Одна команда может отвечать только один раз.

10.3.8. В случае правильного ответа игрока команда зарабатывает то количество баллов, сколько «стоил» вопрос. При неправильном ответе команда ничего не зарабатывает.

10.4. Отборочный тур для каждой группы заканчивается только тогда, когда все 30 вопросов (ячеек) сыграны.

10.5. Более подробно правила четвертого тура будут оглашены в день проведения игры.

10.6. В пятый тур выходят восемь команд, набравших в сквозном зачете бОльшее количество баллов.

11. Пятый тур «КАЛЕЙДОСКОП»

11.1. Восемь команд, вышедшие в пятый тур, соревнуются в нескольких интеллектуальных конкурсах, среди которых обязательным является конкурс капитанов «Самый умный».

11.2. Правила конкурса капитанов «Самый умный»:

11.2.1. В этапе участвует один представитель команды.

11.2.2. В течение 90 секунд ведущий задаёт короткие вопросы на различные темы. Задача игрока дать правильный ответ на максимальное количество вопросов.

11.2.3. За каждый правильный ответ игрок зарабатывает для команды 1 балл.

11.3. Все другие конкурсные задания пятого тура будут разъясняться командам непосредственно в игровой день.

11.4. В полуфинальный турнир выходит четыре команды, заработавшие максимальное количество баллов.

12. Полуфинальный турнир Игры «БРЕЙН-РИНГ»

12.1. В полуфинальный турнир выходит 4 команды, которые играют по круговой схеме, т.е. каждый с каждым. В каждом матче разыгрывается 10 вопросов. В случае, если в полуфинальный турнир выходят 2 команды из одного подразделения, то они играют в первой игре.

12.2. Задача играющих – дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше, чем команда соперников. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Победителем объявляется команда, которая наберёт большее количество баллов, чем соперник, после розыгрыша всех 10 вопросов. В случае, если обе команды отвечают неправильно или не дают ответ на вопрос, то ведущий адресует вопрос залу. В случае спорной ситуации после розыгрыша 10 вопросов (при наборе одинакового количества баллов командами) будут заданы дополнительные вопросы до момента определения победителя.

12.3. Правильность ответа оценивает ведущий Игры. В случае необходимости, ведущий имеет право обратиться за консультацией к комиссии (Жюри) из трёх человек.

12.4. Ведущий начинает задавать вопрос со слов «ВНИМАНИЕ! ВОПРОС!». Окончание чтения вопроса ведущий сигнализирует словом «ВРЕМЯ». После произнесения слова «Время» помощник ведущего запускает отсчёт чистого времени (**60 секунд**).

12.5. После начала отсчёта чистого времени любая из команд имеет право нажатием кнопки остановить отсчёт и дать ответ.

12.6. Команда, нажавшая кнопку до начала отсчёта чистого времени, начиная со слов ведущего «Внимание! Вопрос!» и до произнесения слова «ВРЕМЯ», лишается права ответа (фальстарт). Фальстарт фиксируется только у команды, первой нажавшей на кнопку до сигнала. В случае фальстарта команда теряет право ответа на текущий вопрос.

12.7. Команда, нажавшая на кнопку, прекращает обсуждение, и капитан сообщает имя и фамилию игрока, который произнесет ответ.

12.8. В случае неправильного ответа одной из команд (на момент ответа отсчёт времени останавливается), команда-соперник может продолжать обсуждение до окончания чистого времени.

12.9. За 10 секунд до истечения чистого времени свето-звуковая установка начинает излучать свет (всего 5 миганий). В случае, если команды не нажимают на кнопку до окончания чистого времени, обе команды теряют право ответа.

12.10. **Правило первой секунды:** если команда нажимает на кнопку на первой секунде, то в случае неправильного ответа отвечавший игрок обязан покинуть игровой стол до правильного ответа любой команды при последующих вопросах. Данное правило не применяется для единственного оставшегося за столом участника.

12.11. **Правило одного игрока:** команда имеет право оставить за столом одного игрока. В случае правильного ответа она получает удвоенное количество очков, причем «правило первой секунды» для этого игрока не будет действовать. Игрок, оставшийся один, получает приоритет при ответе на вопрос: даже если первыми на кнопку нажмут соперники, то ему предоставляется право ответить на вопрос. Но он может этим правом не воспользоваться и передать ответ соперникам. Ведущий может не разрешить воспользоваться правилом одного игрока, если в команде за столом из-за дисквалификаций уже три или меньше игроков. Если обе команды решают одновременно воспользоваться «правилом одного игрока», то первым будет отвечать уже тот игрок, кто первый нажал на кнопку, а количество заработанных баллов также будет стоять на 1 очко больше.

12.12. В случае возникновения спорной ситуации – технической ошибки ведущего, использование командой дополнительного материала или подсказок из зала – по решению ведущего вопрос может быть снят и заменён другим.

12.13. За дисциплинарные нарушения (шум, неуважительное отношение к членам команды, соперникам, Жюри) команда получает штрафные очки. Три штрафных очка, заработанных командой, дают право Жюри снять команду с игры.

13. Финальный турнир Игры «Чеширский кот»

13.1. Игра идет по правилам «Брейн-ринг» с тем отличием, что из команды, давшей правильный ответ, уходит один игрок. Кто это будет – решает случайный зритель из зала.

13.2. Побеждает команда, полностью покинувшая игровой стол. Именно она и становится победителем «Битвы умов».

14. Дополнительные интеллектуальные состязания

14.1. «Разведчики». В каждый игровой день всем командам-участницам будет предложено сразиться в серии визуальных вопросов (вопросы, в которых что-то зашифровано, будут появляться на экране). Баллы каждого игрового дня будут суммироваться.

14.2. «Эрудиты». В каждый игровой день всем командам-участницам будет предложено ответить на короткие вопросы из разных областей знаний. Баллы каждого игрового дня будут суммироваться.

14.3. Более подробные правила борьбы за «Разведчиков» и «Эрудитов» будут оглашены в первый игровой день «Битвы умов».

14.4. Организаторы оставляют за собой право изменения правил состязания, о чем участникам будет сообщено заблаговременно.

15. Награждение

15.1. Команде, занявшей 1 место в Игре, присваивается звание «Победитель интеллектуальной игры «Битва умов», вручаются подарки и диплом.

15.2. Команде, занявшей 2 место в Игре, присваивается звание «Серебряный призёр интеллектуальной игры «Битва умов», вручаются подарки и диплом.

15.3. Команде, занявшей 3 место в Игре, присваивается звание «Бронзовый призёр интеллектуальной игры «Битва умов», вручаются подарки и диплом.

15.4. Командам, одержавшим победу в номинациях «Разведчики» и «Эрудиты» вручаются подарки и дипломы.

15.5. Всем командам, принявшим участие в интеллектуальной игре «Битва умов» вручаются дипломы.

15.6. Организаторами также предусмотрены промежуточные призы, которые будут вручаться на играх командам по заранее оговоренным условиям.

ЗАЯВКА
на участие в интеллектуальной игре «БИТВА УМОВ»

от подразделения _____

№ п/п	№ подразделе ния	Таб. №	ФАМИЛИЯ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО (полностью)	дата рождения	примечание
1.					капитан
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					зап.
8.					зап.
9.					зап.

контактный телефон (сотовый) капитана ОБЯЗАТЕЛЬНО!!!