

РЕГЛАМЕНТ «YOUTH PHYSICS BATTLES 2026»

Статья 1. Общие положения

1. Настоящий Регламент определяет сроки и порядок проведения Турнира «Youth Physics Battles 2026» (далее — Турнир).
2. Организатором Турнира является объединение «Aurelion Youth Alliance».
3. К участию в Турнире допускаются учащиеся образовательных учреждений основного общего и среднего общего образования Республики Казахстан и других государств, а также лица, осваивающие образовательные программы в форме самообразования или семейного образования.
4. Для связи с Оргкомитетом по любым вопросам используется почта aurelion.alliance@gmail.com (далее — Почта).
5. В рамках Турнира вводится терминология, определённая в Приложении № 1 к настоящему Регламенту.
6. Право окончательного толкования Регламента принадлежит Оргкомитету.
7. Оргкомитет при необходимости вправе вносить коррективы в порядок проведения Турнира вплоть до его окончания.

Статья 2. Регистрация и отбор

1. Регистрация Команд на Турнир осуществляется посредством заполнения формы, размещённой на Сайте Турнира.
2. В каждой Лиге Турнира участвует не менее 7 (семи) Команд, состоящих из 3–4 учащихся, осваивающих образовательные программы среднего образования.
3. Турнир проводится для двух Лиг: Старшей и Младшей.
 - 1) в Лигах используются разные комплекты заданий, при этом одна или несколько задач на Тур могут входить в комплекты заданий обеих Лиг;
 - 2) результаты в каждой из Лиг подводятся независимо от другой Лиги;

- 3) поскольку Турнир проводится в период летних каникул, далее под «учеником i -го класса» подразумевается лицо, завершившее i -ый класс в год проведения Турнира;
 - 4) Команды, в составе которых имеется хотя бы один ученик 10–12 класса, участвуют в Старшей Лиге;
 - 5) Команды, состоящие из учеников 9 класса и младше, вправе перед отборочным этапом выбрать между участием в Младшей и Старшей Лиге.
4. В каждой Команде один из её членов должен являться Капитаном. Капитан может быть свободно изменён не позднее чем за одну неделю до начала финального этапа. Смена Капитана после указанного срока допускается только с одобрения Оргкомитета в исключительных ситуациях.
5. У каждой Команды должен быть Руководитель — лицо, ответственное за Команду.
- 1) каждый несовершеннолетний член Команды должен иметь нотариальную доверенность, оформленную на Руководителя, если последний не является родителем участника;
 - 2) Руководителем может быть любое совершеннолетнее лицо, в том числе совершеннолетние Участники Турнира;
 - 3) на одну Команду допускается несколько Руководителей.
6. Порядок проведения отборочного этапа регламентируется отдельным документом.
7. На финальный этап допускается установленное количество Команд в каждой Лиге.
- 1) до четырёх Команд в каждой Лиге могут получить квоты на участие в финальном этапе без прохождения отборочного этапа. Для этого все члены Команды должны являться учениками школ, находящихся за пределами Республики Казахстан, а Капитан Команды должен направить обращение на электронную почту aurelion.alliance@gmail.com. С одной школы допускается не более двух Команд, получивших квоты;
 - 2) сначала приглашаются первые N Команд по результатам отборочного этапа. Капитаны Команд в течение определённого срока должны подтвердить участие в финале либо отказаться от него. В случае отсутствия подтверждения в установленный срок Команда считается отказавшейся;
 - 3) при отказе Команды от участия в финале приглашается следующая ещё не приглашённая Команда. Например, если к определённому моменту из первых N Команд три отказались, приглашаются $(N+1)$ -я, $(N+2)$ -я и $(N+3)$ -я Команды;

- 4) приглашения направляются на электронную почту или иные контактные данные Капитана, указанные при регистрации.

Статья 3. Правила и порядок проведения Турнира

1. Местом проведения финального этапа Турнира является «Международный университет информационных технологий».
2. Иностранцам участникам предоставляется бесплатное проживание в общежитии. Участникам из Казахстана, проживающим не в городе Алматы, общежитие может предоставляться при наличии свободных мест. Участники вправе от него отказаться.
3. Перед началом финального этапа все его Участники должны подписать согласия на фото- и видеосъёмку, а также согласие с правилами техники безопасности на территории проведения Турнира. Несовершеннолетние Участники должны предоставить форму с подписью законного представителя. Оргкомитет вправе запросить и иные документы, без предоставления которых Команде может быть отказано в участии в Турнире.
4. Каждый Участник должен носить индивидуальный бейдж, выданный ему до начала первого Тура. В случае его утери Участник обязан незамедлительно сообщить об этом представителю Оргкомитета.
5. На протяжении Турнира все Команды должны следовать принципам Академической Честности, изложенным в Приложении № 2 к настоящему Регламенту.
6. Калькуляторы, имеющие графические функции, возможность программирования, или доступ к интернету, не разрешены для использования на Турнире.
7. В случае нарушения любых правил Турнира (при этом имеется в виду не только настоящая статья, но и все правила, установленные Регламентом) по решению Оргкомитета могут применяться следующие виды наказаний: Штраф, Техническое Поражение, Дисквалификация.
 - 1) Жюри вправе накладывать Штрафы самостоятельно, при этом размер одного Штрафа не должен превышать 3 (трёх) Баллов. Штраф большего размера вправе накладывать только Оргкомитет;
 - 2) если нарушение является незначительным, Жюри вправе предупредить Команду, допустившую нарушение. При повторных нарушениях применяются перечисленные выше виды наказаний;
 - 3) Техническое Поражение и Дисквалификация сопровождаются составлением письменного протокола, подписанного председателем Оргкомитета либо не менее чем тремя членами Оргкомитета;

- 4) итоги одного или нескольких Туров в таких случаях могут быть пересмотрены.
8. В кабинеты проведения Турнира не допускаются лица, не являющиеся Участниками, Жюри, Волонтерами, представителями Оргкомитета либо иными лицами, получившими одобрение Оргкомитета.
9. По запросу Участника с ограниченными возможностями здоровья ему может быть выдан модифицированный вариант комплекта заданий (например, с крупным шрифтом) с одобрения Оргкомитета. Соответствующее обращение необходимо направить на Почту Турнира не позднее чем за 14 (четырнадцать) календарных дней до начала финального этапа.

Статья 4. Жюри

1. В одном Бое может участвовать один или несколько членов Жюри.
2. Жюри ведёт протокол Боя, в котором фиксируются номер задачи, имена Докладчика и Оппонента и их Баллы за каждый Раунд, количество взятых перерывов, а также итог Боя; в протокол может быть внесена и иная информация о ходе Боя.
- 1) по запросу Команды Жюри обязано озвучить любую информацию из протокола (не более двух раз за Бой на одну Команду);
- 2) по просьбе Жюри Волонтеры оказывают помощь в заполнении протокола.
3. В случаях, не предусмотренных Регламентом, Жюри вправе принимать решения самостоятельно. Жюри обязано обосновывать каждое такое решение.
4. Если одна из Команд не согласна с каким-либо действием Жюри, по запросу этой Команды Жюри обязано вызвать представителя Оргкомитета. Вызванный представитель Оргкомитета принимает окончательное решение.
5. Оргкомитет вправе отстранить любого члена Жюри в любой момент и без объяснения причин.

Статья 5. Ход Тура

1. Перед началом Тура Капитан должен назначить своего заместителя и сообщить об этом Жюри. Заместитель выполняет роль Капитана, когда Капитан выходит к доске или отсутствует в кабинете. Капитан вправе назначать разных заместителей на протяжении Турнира.

2. Во время Тура к Жюри могут обращаться только Капитан и Участник, находящийся у доски. С разрешения Жюри такое право может быть предоставлено и другим Участникам. Общение между Командами не допускается.
3. В начале Тура проводится Прорешка. В ходе Прорешки Участники обеих Команд решают комплект заданий, состоящий из чётного количества задач, при этом Команды не взаимодействуют между собой. Взаимодействие внутри Команды допускается.
4. За определённое время до конца Прорешки проводится Капитанский Бой (см. статью 6 настоящего Регламента).
5. После Прорешки начинается Бой (см. статью 7 настоящего Регламента).
6. По окончании Боя подводится его итог, основанный на суммарном количестве Баллов, набранных каждой Командой по всем Задачам за данный Бой (см. статью 13 настоящего Регламента).
7. Временные лимиты каждого Тура могут различаться. Данные лимиты доводятся до сведения Участников до начала Боя (этапа). Жюри вправе продлевать их, если, по мнению Жюри, в ближайшее время может произойти изменение Баллов Команд. В случае затягивания Тура по любым причинам эти лимиты могут быть уменьшены по решению Оргкомитета.
8. В процессе взаимодействия между Командами, а также между Участниками и Жюри Участники должны соблюдать взаимоуважительный тон.

Статья 6. Капитанский Бой

1. Право выходить на Капитанский Бой имеет только Капитан Команды.
2. Капитан вправе отказаться от участия в Капитанском Бое. В таком случае победившим признаётся Капитан противоположной Команды.
3. Правила определения победителей объявляет Жюри перед началом Капитанского Боя, если это не установлено условием задания.
4. Жюри вправе вносить изменения в детали проведения Капитанского Боя, о чём обязано сообщить до его начала.
5. Если на основании установленных ранее правил определения победителей по истечении времени победитель не определился, Жюри вправе объявить победителем участника, имеющего наиболее близкое к верному решение, заменить задачу либо выявить победителя случайным образом.

Статья 7. Общий порядок проведения Боя

1. Бой состоит из Вызовов (см. статью 8 настоящего Регламента) и Раундов (см. статью 10 настоящего Регламента).
2. Каждый член Команды может выйти к доске не более 2 (двух) раз за Бой, если в Команде 4 (четыре) Участника, и не более 3 (трёх) раз, если в Команде 3 (три) Участника. Учитываются выходы как в роли Докладчика, так и в роли Оппонента.
 - 1) в случае Замены Докладчика или Оппонента выход засчитывается как изначальному Докладчику (Оппоненту), так и новому;
 - 2) при Перемене Ролей считается, что оба Участника у доски вышли только по одному разу.
3. Капитан вправе объявить до 3 (трёх) перерывов по 30 (тридцать) секунд за Бой.
 - 1) в течение перерыва как Докладчик, так и Оппонент могут общаться со своими Командами;
 - 2) Докладчик и Оппонент могут продолжить Раунд до истечения 30 (тридцати) секунд, при этом один или оба из них могут вернуться к доске и начать писать (если на данном этапе Раунда это разрешено), не дожидаясь другого; в таком случае перерыв для него считается завершённым;
 - 3) временные ограничения на Раунд и его этапы не учитывают перерывы. Например, если ограничение на Доклад составляет 5 (пять) минут и в это время был один перерыв, общее ограничение на Доклад, включая перерыв, составит 5 (пять) минут 30 (тридцать) секунд.
4. Капитан вправе объявить до 2 (двух) замен Докладчика или Оппонента своей Команды за Бой.
5. Перерыв и Замена Докладчика (Оппонента) могут быть объявлены в любой момент Раунда.
6. Участники вправе решать комплект заданий в том числе во время Капитанского Боя и после Прорешки.
7. Участники вправе задавать вопросы по условию задач. Для этого они должны записать вопрос на листке и предоставить его Жюри. Жюри направляет вопрос Оргкомитету. Оргкомитет вправе отказать в ответе на вопрос.

Статья 8. Вызов

1. Команда, победившая в Капитанском Бою, определяет, какая Команда делает первый Вызов (то есть победившая Команда вправе выбрать, чтобы Вызов ей делала вторая Команда, равно как и наоборот).
2. Во всём последующем Бою такая возможность ни одной из Команд не предоставляется. Команды обязаны делать Вызовы согласно порядку, установленному настоящей статьёй.
3. Каждый следующий Вызов делает Команда, которая в предыдущий раз его не делала, за исключением случая, когда предыдущий Вызов был признан некорректным (см. статью 9 настоящего Регламента); в этом случае следующий Вызов делает та же Команда, которая делала предыдущий Вызов.
4. В течение Вызова Команда, которая его делает, в срок до одной минуты определяет, на какую задачу вызвать вторую Команду и кто из вызывающей Команды выйдет к доске. Вторая Команда в срок до одной минуты определяет, принять ли Вызов и кто из неё выйдет к доске.
 - 1) в случае принятия Вызова начинается Раунд, для которого вызвавшая Команда выставляет Оппонента, а принявшая Вызов Команда — Докладчика;
 - 2) в случае отклонения Вызова проводится Проверка на Корректность (см. статью 9 настоящего Регламента).
5. Команда, когда наступает её очередь делать Вызов, вправе объявить Отказ от Докладов. В таком случае вторая Команда получает право выходить в качестве Докладчика на все оставшиеся задачи (при этом допускается выход только на несколько из них либо ни на одну). Каждый оставшийся Раунд эта Команда выбирает задачу самостоятельно. Первая Команда вправе выставлять Оппонентов, однако утрачивает право на Перемену Ролей (то есть получает Баллы только за нахождение и исправление Ошибок, см. пункт 4 статьи 11 настоящего Регламента).
6. Отказ от Докладов невозможен, если общее количество состоявшихся Вызовов (независимо от их корректности) не достигло половины от общего количества задач. Например, если в Туре шесть задач, Отказ от Докладов возможен только на четвёртом, пятом и шестом Вызовах.

Статья 9. Проверка на Корректность

1. Принятый Вызов всегда считается корректным.
2. При Проверке на Корректность вызвавшая Команда выставляет Докладчика, а отклонившая Вызов Команда — Оппонента. При этом Перемена Ролей произойти уже не может.

3. Если Капитан вызывающей Команды при начале Проверки на Корректность сразу признаётся, что у его Команды нет решения, Вызов признаётся некорректным, а Команда Оппонента получает 6 (шесть) Баллов (в соответствии с пунктом 2 статьи 11 настоящего Регламента, поскольку вызывающая Команда таким образом набирает 0 Баллов). Докладчик и Оппонент в этом случае не назначаются, и выходы к доске не засчитываются.
4. Если у Докладчика по итогу Доклада (не считая исправления Ошибок и Оппонирования в случае Перемены Ролей) менее 6 (шести) Баллов за задачу, Вызов признаётся некорректным, и порядок Вызовов меняется (см. пункт 3 статьи 8 настоящего Регламента).
5. Использование Проверки на Корректность более одного раза за Бой влечёт уменьшение количества Очков, получаемых Командой по итогам Тура (см. пункт 3 статьи 13 настоящего Регламента).

Статья 10. Раунд

1. Участники обеих Команд, выходящие к доске, могут взять один или несколько листков с решением задачи. По запросу Жюри они обязаны предъявить их.
2. Участники в целях экономии времени вправе не записывать промежуточные вычисления, однако по запросу Оппонента или Жюри должны их озвучить или записать.
3. С разрешения Жюри Участник может использовать листки с решением для уточнения решения (к примеру, если он не записал промежуточные вычисления) либо, в исключительных случаях, как часть Доклада (к примеру, для рисунка или графика, построение которого занимает много времени), если это не влияет на ясность Доклада.
4. На первом этапе (Доклад) Раунда Докладчик записывает решение на доске и объясняет его, при этом Оппонент не может задавать вопросы. Докладчик должен объяснить каждый шаг своего решения. Он может не доказывать утверждения, которые Жюри признаёт общеизвестными или очевидными. Докладчик вправе завершить данный этап досрочно, явно заявив об этом Жюри и Оппоненту.
5. На втором этапе (Обсуждение) Оппонент может задавать уточняющие вопросы Докладчику и заявлять о замеченных Ошибках (см. статью 11 настоящего Регламента). Докладчик не может дописывать своё решение, но может исправлять Ошибки (см. пункт 4 статьи 11 настоящего Регламента) либо записывать что-либо для ответа на вопрос Оппонента или Жюри (с разрешения Жюри). Докладчик должен отвечать на вопросы Оппонента, в частности повторять часть своего объяснения, если эти вопросы не признаны затягиванием (см. пункт 8 настоящей статьи).

6. Если Докладчик объяснил решение (или его часть) недостаточно понятно (по оценке Жюри), Жюри может потребовать более подробное объяснение, а если и после этого решение (или его часть) не было достаточно прояснено, оно признаётся неверным.
7. Если в течение одной минуты Оппонент не задаёт вопросов и не заявляет об Ошибках, Раунд прекращается. Если в течение одной минуты Докладчик не начинает отвечать на вопрос, считается, что ответа у него нет.
8. Жюри может снять вопрос Оппонента, если вопрос нерелевантен. Докладчик может запросить у Жюри отмену вопроса, если считает его нерелевантным; окончательное решение принимает Жюри.
9. По окончании Обсуждения Жюри может задавать свои вопросы. При необходимости оно вправе вмешаться и ранее.
10. Представители Команд, находящиеся у доски, могут общаться между собой и с Жюри только по вопросам, относящимся к Вызову. К своим Командам они могут обращаться только для того, чтобы запросить перерыв или Замену Докладчика (Оппонента).
11. Третий этап (Перемена Ролей) происходит только в случае, предусмотренном пунктом 7 статьи 11 настоящего Регламента. В этом случае изначальный Докладчик становится Оппонентом, а изначальный Оппонент — Докладчиком.
12. По окончании Раунда Жюри должно озвучить Баллы, набранные обеими Командами. Если одна из Команд не согласна с выставленными Баллами, она должна сообщить об этом Жюри сразу после того, как Жюри их озвучит; после этого Баллы не могут быть пересмотрены.

Статья 11. Начисление Баллов, Перемена Ролей, исправление Ошибок

1. Максимальное количество Баллов за каждую задачу составляет 12 (двенадцать) единиц.
2. Если у Докладчика по итогу Доклада (не считая исправления Ошибок и Оппонирования в случае Перемены Ролей) менее 6 (шести) Баллов, он оставляет себе набранные Баллы, однако Оппонент автоматически получает половину от ненабранных Баллов. При этом в случае исправления Ошибок применяются правила подпунктов 5 и 6 пункта 3 настоящей статьи, а в случае Перемены Ролей считается, что за каждый шаг решения (обозначим его стоимость N) изначальный Оппонент уже имеет $N/2$ (половину от N здесь и далее), а верно объяснив эти шаги, он может получить оставшиеся $N/2$.
 - 1) если одна Команда отказалась от Докладов, а вторая Команда по итогу Доклада набрала менее 6 (шести) Баллов, Докладчик оставляет себе набранные Баллы, а Оппонент может получить только до $N/2$ Баллов за исправление Ошибок;

- 2) в случае Проверки на Корректность, если одна Команда по итогу Доклада набрала менее 6 (шести) Баллов, ей начисляется 0 (ноль) Баллов за Раунд, а вторая Команда автоматически получает 6 (шесть) Баллов. Оппонирование не проводится.
3. Когда Оппонент заявляет об Ошибке, он и Докладчик должны обсудить её и попытаться прийти к общему выводу. При этом применяются следующие правила:
 - 1) Ошибка должна быть ограничена одним шагом в решении. Если вследствие Ошибки всё последующее решение или его часть оказались неверными, этот шаг считается Ошибкой, а к последующему решению применяются правила Перемены Ролей, если она происходит (см. пункт 6 настоящей статьи);
 - 2) конкретную стоимость Ошибки (количество Баллов, относящееся к этой Ошибке; обозначим её буквой N) и факт её наличия (является ли она Ложной) определяет Жюри. Если Ошибка не влияет на дальнейшее решение либо определение её стоимости затруднено, N может равняться нулю;
 - 3) если Оппонент в итоге признаёт, что Ошибка отсутствует, обсуждение данной Ошибки заканчивается и Раунд продолжается. Если при этом Докладчик заявляет, что Ошибка всё же есть, Докладчик лишается своих Баллов за эту Ошибку, а Оппонент их получает (у Докладчика отнимается N, Оппонент получает N);
 - 4) если Оппонент не отказывается от заявленной Ошибки и она действительно есть, он автоматически получает N/2. Если Ошибка Ложная, он не получает и не теряет Баллы;
 - 5) тот, кто исправляет Ошибку, получает N/2. Таким образом, если Ошибку исправляет Докладчик, то Докладчик и Оппонент оба получают по N/2, а если исправляет Оппонент, то Докладчик получает 0 (ноль), а Оппонент — N Баллов (за обнаружение Ошибки и за её исправление);
 - 6) если Докладчик признаёт Ошибку, он получает возможность исправить её первым. Если он отказался или не смог её исправить, такую возможность получает его Оппонент. Если Докладчик не признаёт Ошибку, Оппонент получает такую возможность сразу;
 - 7) Докладчик и Оппонент, прежде чем делать исправления, должны уведомить Жюри.
4. Если два раза за Раунд Оппонент заявляет об Ошибках, которые в итоге оказываются Ложными, он лишается возможности оппонирования в этом Раунде. При этом, если Оппонент признаёт отсутствие Ошибки (см. подпункт 3 пункта 3 настоящей статьи), это считается за половину от непризнанной (то есть, к примеру, лимит достигается, если заявить об одной Ложной Ошибке и не признать неправоту, а затем заявить ещё о двух Ложных Ошибках и признать их).

5. Если в решении Докладчика присутствует Ошибка, но её не заметил Оппонент, Докладчик получает половину Баллов от её стоимости (только за Ошибку, не за дальнейшее решение, см. подпункт 1 пункта 3 настоящей статьи), при этом Докладчик не может исправить Ошибку.
6. Оппонент, указав на существенную Ошибку или отсутствие части решения, получает право на Перемену Ролей. В случае её принятия применяются следующие правила:
 - 1) оставшиеся Баллы зачисляются новому Докладчику стандартным образом (без деления на два);
 - 2) новый Оппонент сохраняет за собой право на нахождение и исправление Ошибок (применяются стандартные правила Ошибок, см. пункт 4 настоящей статьи), но повторной Перемены Ролей произойти не может.

Статья 12. Бой с Жюри

1. Бой с Жюри — это Тур, который может быть проведён для одной Команды в Лиге, если общее количество участвующих Команд в Лиге является нечётным, а также в случае, предусмотренном пунктом 3 статьи 16 настоящего Регламента.
2. Бой с Жюри проходит без Оппонирования. Команда выставляет только Докладчиков, а их решения оценивает Жюри.
3. Вызовы происходят в порядке, в котором задачи расположены в комплекте заданий.
4. Команда может отклонять Вызовы неограниченное количество раз. На количество Очков за Тур (см. пункт 3 статьи 13 настоящего Регламента) это не влияет. В таком случае сразу происходит Вызов на следующую задачу.
5. Итог Боя с Жюри определяется на основе Итогов Боёв других Команд в данном Туре.
 - 1) в расчёт берутся Бои, в которых хотя бы у одной Команды количество Очков к началу Тура отличается не более чем на 0,5 (ноль целых пять десятых) единиц от Команды, с которой проводится Бой с Жюри. Если количество таких Боёв не достигает трёх, допустимая разница Очков повышается ещё на 0,5 (ноль целых пять десятых), и это повторяется, пока количество Боёв не станет 3 (три) или больше;
 - 2) для каждого Боя подсчитывается сумма Баллов обеих Команд только за Доклады по задачам. За Оппонирование и Перемену Ролей Баллы не учитываются;
 - 3) итог Боя определяется на основе сравнения Баллов Команды, участвующей в Бое с Жюри, и Баллов, подсчитанных в предыдущем подпункте, по стандартным правилам (см. пункт 2 статьи 13 настоящего Регламента).

6. Команда, участвовавшая в Бое с Жюри, должна быть проинформирована об итоге Боя с Жюри через некоторое время после окончания Тура, но не позднее чем до начала следующего Тура. Подпись на протоколе ставится после объявления итогов Тура.

Статья 13. Окончание и подведение итогов Тура

1. Тур заканчивается в следующих случаях:

- 1) все задачи были обсуждены;
- 2) одна из Команд заявила об Отказе от Докладов, а вторая Команда отказалась делать Доклады по оставшимся задачам (при этом возможно, что она сделала Доклады только по части из оставшихся на момент Отказа задач);
- 3) по решению Оргкомитета, если Бой затянулся и мешает проведению следующих событий Турнира по расписанию. В таком случае Итог подводится по обсуждённым на момент завершения Тура задачам. Если задач нечётное число, последний Вызов в расчёт не берётся;
- 4) по желанию обеих Команд;
- 5) по желанию одной из Команд.

2. Итогом могут быть (полученные Очки без учёта пункта 3 настоящей статьи) в зависимости от величины, обозначим её q , равной модулю разности Баллов Команд, разделённой на сумму Баллов обеих Команд:

- 1) полная победа одной Команды и полное поражение другой. Победившей Команде достаётся 1 (одно) Очко, а проигравшей — 0 (ноль). Условие: $q > 0,2$ (q больше нуля целых двух десятых);
- 2) неполная победа одной Команды и неполное поражение другой. Команде, набравшей больше Баллов, достаётся 0,75 (ноль целых семьдесят пять сотых) Очка, а второй Команде — 0,25 (ноль целых двадцать пять сотых). Условие: $0,1 < q \leq 0,2$ (q больше нуля целых одной десятой, но меньше или равно нулю целых двум десятым);
- 3) ничья. Обеим Командам достаётся по 0,5 (ноль целых пять десятых) Очка. Условие: $q \leq 0,1$ (q меньше или равно нулю целых одной десятой);
- 4) в случае, предусмотренном подпунктом 4 пункта 1 настоящей статьи, обе Команды получают по 0 (ноль) Очков за Тур;

- 5) в случае, предусмотренном подпунктом 5 пункта 1 настоящей статьи, Команда, выразившая желание завершить Тур, признаётся проигравшей, а вторая Команда — победившей (см. подпункт 1 пункта 2 настоящей статьи).
3. Если Командой было использовано более одной Проверки на Корректность за Бой, количество заработанных ею Очков (указанных в предыдущем пункте) по итогу Тура делится на два за каждую дополнительную Проверку на Корректность. Например, если Команда победила, использовав две Проверки на Корректность за Бой, она получает только 0,5 (ноль целых пять десятых) Очка за Тур; или, если произошло неполное поражение определённой Команды, а она использовала три Проверки на Корректность, эта Команда получает 0,125 (ноль целых сто двадцать пять тысячных) Очка, а вторая Команда, использовавшая только одну Проверку на Корректность, получает все 0,75 (ноль целых семьдесят пять сотых) Очка.
4. Специфика подведения итогов Тура при проведении Боя с Жюри предусмотрена статьёй 12 настоящего Регламента.
5. В конце Боя Жюри и Капитаны Команд должны проверить протокол и, если они согласны с итогом Тура, подписать его.
- 1) в случае несогласия с результатом Боя одной из Команд причина должна быть незамедлительно сообщена Жюри.
- 1.1) Капитаны обеих Команд не должны покидать кабинет до прибытия представителя Оргкомитета. В ином случае Команда, покинувшая кабинет, считается признавшей любое решение, вынесенное по итогу пересмотра итогов.
- 1.2) После того как ситуация будет разобрана с представителем Оргкомитета и он вынесет решение, оно не может быть пересмотрено;
- 2) если один или оба Капитана не поставили подпись, её ставит один из представителей Оргкомитета, что означает подтверждение итога Тура;
- 3) если подписи уже поставлены, итоги Тура не могут быть пересмотрены, даже если ошибка произошла при подсчёте Баллов или Очков. Исключение составляет случай, когда одна из Команд была впоследствии дисквалифицирована.

Статья 14. Швейцарская Система

1. Основные Туры проходят по Швейцарской Системе. По итогам Туров Команды приобретают определённое количество Очков. Рейтинговая таблица составляется на основании сумм Очков Команд за все прошедшие Туры.
- 1) Команды, чья сумма Очков больше, получают более высокое место в рейтинговой таблице;

- 2) если сумма Очков у нескольких Команд одинакова, применяется коэффициент Бухгольца, который определяется как сумма Очков Команд, с которыми сыграла определённая Команда, за все прошедшие Туры;
 - 3) если сумма Очков и коэффициент Бухгольца одинаковы у нескольких Команд, применяется коэффициент Соннерборна-Бергера, который для определённой Команды определяется как сумма взвешенных Очков Команд, с которыми сыграла эта Команда, где взвешенные Очки — это количество Очков Команды за все прошедшие Туры, умноженное на количество Очков первой Команды в Бое с данной Командой. Например, если в Бое с Командой Б, у которой в итоге 1,75 Очка, Команда А получила 1,0 Очко, а в Бое с Командой В, у которой в итоге 3,0 Очка, Команда А получила 0,25 Очка, то вклад Команд Б и В в коэффициент Соннерборна-Бергера для Команды А составляет $(1,75 * 1,0 + 3,0 * 0,25) = 2,5$ единиц;
 - 4) если все три показателя, указанные выше, оказываются одинаковыми для нескольких Команд, применяется усечённый коэффициент Бухгольца. Из суммы Очков каждой Команды последовательно вычитаются суммы Очков за все Туры, набранные их соперниками, начиная с тех соперников, которые набрали наименьшее количество Очков. Эта процедура повторяется до тех пор, пока равенство не будет нарушено;
 - 5) если в одном или нескольких Турах у Команды был Бой с Жюри, то для расчёта коэффициентов, предусмотренных подпунктами 2, 3 и 4 настоящего пункта, вместо суммы Очков Команды-соперника в этом Бое используется среднее арифметическое сумм Очков Команд, которые были выбраны для определения итога Боя с Жюри, за все прошедшие Туры.
2. Разбивка Команд на пары для первого Основного Тура происходит с помощью генератора псевдослучайных чисел.
 3. Разбивка для последующих Основных Туров происходит так, что в каждой паре находятся Команды с одинаковым или близким количеством Очков, при этом две Команды не могут быть в одной паре более одного раза за Турнир.
 4. Минимальное количество Основных Туров определяется через округлённый вверх логарифм по основанию два от количества Команд, участвующих в определённой Лиге. Таким образом получается следующая зависимость:
 - 1) при 7–8 Командах — минимум 3 Тура;
 - 2) при 9–16 Командах — минимум 4 Тура;
 - 3) при 17–32 Командах — минимум 5 Туров.

Статья 15. Суперфинал и подведение итогов Турнира

1. Суперфинал — два заключительных Тура, проводимые после Основных. В них участвуют только первые четыре Команды рейтинговой таблицы, составленной по Основным Турам (см. статью 14 настоящего Регламента), в каждой из Лиг.
2. Определение пар для первого Тура Суперфинала происходит следующим образом: в первой паре — Команды, находящиеся на первой и третьей позициях рейтинговой таблицы, а во второй — находящиеся на второй и четвёртой позициях. Во втором Туре Суперфинала победители первого Тура Суперфинала находятся в одной паре, а проигравшие — в другой.
3. При подведении итогов Туров Суперфинала не может произойти неполная победа (поражение) или ничья. В случае точного равенства Баллов победителем считается та Команда, которая занимала более высокую позицию в рейтинговой таблице после Основных Туров.
4. Призёры Турнира определяются следующим образом:
 - 1) Команда, победившая в обоих Турах Суперфинала, получает «Гран-При»;
 - 2) Команда, победившая в первом Туре Суперфинала, но проигравшая во втором, получает «Золото»;
 - 3) Команда, проигравшая в первом Туре Суперфинала, но выигравшая во втором, получает «Серебро»;
 - 4) Команда, проигравшая в обоих Турах Суперфинала, получает «Бронзу»;
 - 5) Команды, находившиеся на пятом и шестом местах рейтинговой таблицы после Основных Туров, получают «Почётные Грамоты».
5. Результаты финального этапа оглашаются на месте во время проведения Турнира и публикуются на интернет-ресурсах Турнира.
6. Команды-призёры награждаются памятными призами от Организатора и спонсоров Турнира.

Статья 16. Опоздание на Тур

1. Если один или несколько Участников опоздали на Прорешку, время не компенсируется. Никаких наказаний в этом случае не применяется.
2. Если Капитан одной из Команд не пришёл к началу Капитанского Боя, победа в Капитанском Бое засчитывается второй Команде.

3. Если к началу Боя количество пришедших Участников в Команде не достигает трёх человек, этой Команде засчитывается техническое поражение, а у второй Команды проводится Бой с Жюри.
4. Если Участник опоздал на Бой по неуважительной причине (по признанию Оргкомитета), он не может участвовать в данном Туре.
5. Опоздавший на Бой Участник должен предоставить объяснительную записку Оргкомитету в тот же день. В противном случае он может быть дисквалифицирован с Турнира.
6. Если хотя бы один из членов Команды опаздывает на Бой более двух раз за Турнир, эта Команда может быть дисквалифицирована.

Председатель Оргкомитета _____
(подпись)

Б. Е. Зиманова

Проректор по цифровизации и инновациям АО «Международный
университет информационных технологий»

Н. Т. Дузбаев

(подпись)

«__» _____ 2026 г.

ТЕРМИНОЛОГИЯ ТУРНИРА

1. Турнир — то же, что «Youth Physics Battles 2026».
2. Участник — лицо, участвующее в Турнире.
3. Команда — 3–4 Участника, зарегистрированных на Турнир как единая группа и работающих на коллективный результат.
4. Оргкомитет (ОМК) — организационно-методическая комиссия, сформированная Организаторами и Соорганизатором.
5. Жюри (член Жюри) — лицо, которое следит за порядком во время Боя, оценивает Команды и подводит итоги Боя.
6. Волонтер — лицо, помогающее Жюри и Оргкомитету с различными задачами.
7. Баллы — единица измерения результативности Участников за Доклад (Оппонирование) по итогу Раунда. Баллы могут быть нецелыми.
8. Очки — единица измерения результативности Команды на протяжении всего Турнира; используются для определения рейтинга Команд.
9. Штраф — наказание за нарушение правил Турнира в виде снижения Баллов Команды за Тур.
10. Техническое Поражение — наказание за нарушение правил Турнира в виде автоматического поражения в Туре.
11. Дисквалификация — наказание за нарушение правил Турнира в виде лишения Команды права участвовать в Турнире.

ПРИНЦИПЫ АКАДЕМИЧЕСКОЙ ЧЕСТНОСТИ

1. Академическая честность — это совокупность принципов и ценностей, определяющих поведение Участников, членов Жюри и Оргкомитета и направленных на то, чтобы продемонстрированные Участниками результаты являлись следствием исключительно их собственных интеллектуальных усилий, способностей и знаний.
2. Нарушениями принципов академической честности являются:
 - 1) выполнение заданий с посторонней помощью (людей, искусственного интеллекта, с использованием посторонних онлайн- и офлайн-ресурсов);
 - 2) наличие электронных устройств во время Тура;
 - 3) попытки обхода правил или систем (прокторинга), призванных обеспечить академическую честность;
 - 4) взятки или подарки членам Жюри и (или) Оргкомитета;
 - 5) распространение заданий Турнира членами Жюри и (или) Оргкомитета до начала Прорешки соответствующего Тура;
 - 6) иные действия, которые противоречат принципам академической честности.
3. Лица, замеченные в нарушении принципов академической честности, навсегда лишаются права на участие в Турнире в любой роли.
4. Любое лицо, в отношении которого рассматривается вопрос о нарушении академической честности, имеет право оспаривать свою причастность к нарушению.
5. Участники, члены Жюри и Оргкомитета должны препятствовать нарушениям принципов академической честности.