

Справка о всероссийской интеллектуальной викторине «Лига Знаний»

«Лига Знаний» — всероссийская интеллектуальная викторина, организованная Российским обществом «Знание», проходит в формате годового чемпионата. Она стала продолжением первого Всероссийского квиз-марафона, который вошел в Книгу рекордов России как квиз-игра с наибольшим количеством команд, играющих одновременно в онлайн-формате.

«Лига Знаний» проводится бесплатно для всех желающих в возрасте от 12 лет в формате двухчасовой интеллектуальной викторины с вопросами и заданиями. Для участия нужно создать команду из 5 человек и зарегистрироваться на сайте <http://ligaznaniy.znanierrussia.ru/>. Игра выстроена по принципу мозгового штурма: у команды есть минута, чтобы ответить на вопрос ведущего. Тематика заданий: наука, история, космос, искусство, архитектура, литература, спорт, кинематограф и другие.

Первый сезон «Лиги Знаний» длится в течение года и завершится в сентябре 2022-го. В каждом сезоне проходит три тура, отборочные игры каждого тура организуются онлайн каждые две недели, победители отборочных игр участвуют в полуфинале и получают возможность попасть в финал, который организуется в очном формате в Москве. По итогам финала каждого тура 10 команд-победителей проходят в Гранд-финал. К ним присоединятся 15 команд — лидеров рейтинговой таблицы всего сезона. Еще три команды пройдут в Гранд-финал, минуя все отборочные игры и полуфиналы, по результатам проведения секретных игр — по одной в каждом туре. Таким образом, 48 команд встретятся в Москве на Гранд-финале осенью 2022 года, чтобы определить лучших из лучших.

На сегодняшний день два тура первого сезона «Лиги Знаний» объединили уже 7000 команд — 33 000 человек из 570 российских городов. Чтобы расширить географию викторины, разнообразить и усложнить задания, во втором туре добавились новые форматы.

Стали проводиться тематические раунды, приуроченные к памятным датам и отдельным мероприятиям. Уже прошли игры, посвященные Дню защитника Отечества, впереди состязания в честь Года фундаментальных наук, 350-летия Петра I и т. д. В День студента 25 января 2022 года прошел спецвыпуск викторины. В этой игре, которая также проходила в режиме онлайн, участвовали не только игроки «Лиги Знаний», но и команды из российских вузов.

Среди новшеств второго тура — вопросы-ловушки, которые являются своеобразной разновидностью контрольных вопросов. Они основаны на том, что игроков умышленно спрашивают о заведомо несуществующих вещах. Усложнилась и секретная игра «Лиги Знаний» — в ней появились вопросы, связанные с поиском в интернете. Однако это не такое простое задание: сначала участникам предстоит догадаться, что именно искать.

22 апреля пройдет заключительная игра второго тура первого сезона, на которой 50 команд-финалистов сразятся лицом к лицу в интеллектуальном поединке. По приглашению Общества «Знание» они приедут в Москву из самых разных регионов страны. На столичной площадке соберутся команды из 5 городов России: 25 команд из Санкт-Петербурга, 16 команд из Уфы, 5 — из Новосибирска, 3 — из Москвы и 1 — из Казани. Среди них — 15 финалистов первого тура, которые решили вновь испытать удачу: 7 команд из Санкт-

Петербурга («Крупская без Надежды», «Шевелись, Плотва!», «Солдатик лысенький...»), «Истина в censored, короче», «X8», «The Hateful Seven», «Broforce»), 2 — из Москвы («Кисё Басё», «Дукалис»), 2 — из Новосибирска («Прерогатива лисицы», «Альтернатива синице»), 4 — из Уфы («ИТОГИЕГЭ», «И ты, Боржоми?!», «Сульфат Радия», «Итерация»). Команды, вошедшие в десятку лучших, отправятся в большое путешествие по России: они смогут посетить одну из туристических жемчужин нашей страны — Камчатку, Байкал, Алтай, Сахалин или другие места по выбору победителей. Остальные 40 команд будут награждены турами по родным регионам. Победители финала, 3 лучшие команды, также получают ценные награды: мини-проекторы, умные колонки, фитнес-трекеры.

Не останутся без наград и зрители интеллектуальной викторины. На заключительной игре второго тура объявят юных победителей, задавших игрокам самые необычные, креативные и интересные вопросы. Ранее школьникам и студентам предложили принять участие в конкурсе и написать в сообществе Российского общества «Знание» в социальной сети ВКонтакте вопрос, который будет задан участникам финала. Из 175 вопросов было выбрано два лучших, на которые и ответят участники викторины. В качестве награды авторы лучших вопросов получают подарочный сертификат на путешествие выходного дня в своем регионе.

Еще одним сюрпризом финала 22 апреля станет новость о запуске «Школьной Лиги Знаний» и «Студенческой Лиги Знаний». Они придуманы для того, чтобы дать молодым людям возможность соревноваться с соперниками, равными по знаниям и жизненному опыту. При желании и школьники, и студенты смогут сыграть и во взрослой лиге, а вот взрослым играть в студенческой и школьной лигах будет нельзя. Обе лиги стартуют в сентябре. Школьники будут иметь возможность привлекать к себе в команду учителя в качестве наставника. Победители отборочных этапов «Школьной Лиги Знаний» отправятся в Международный детский центр «Артек», где будет организована финальная игра.

Отборочные этапы третьего тура викторины будут проводиться не только в онлайн-формате, но и в очном формате на площадках библиотек. Такое нововведение позволит привлечь внимание молодежи к этим пространствам, которые сейчас активно модернизируются, а также даст возможность еще большему количеству людей участвовать в игре.

В третьем туре «Лиги Знаний» появится индивидуальный зачет. Теперь необязательно будет искать команду, участнику можно будет играть и одному. Российское общество «Знание» предложит игрокам быстрые ежедневные задания на общие, актуальные знания и вопросы, связанные с видеоконтентом на сайте Общества. Кроме того, в планах также сделать финалы «Лиги Знаний» еще зрелищнее: адаптировать под формат телешоу.

Контакты для СМИ:

Елена Муханова, +7 (916) 803-32-40

Яна Овсянникова +7 (909) 903-90-63

pr@znanierussia.ru

Больше информации о деятельности Российского общества «Знание» — в социальных сетях проекта:

<https://vk.com/znanierussia>

https://t.me/Znanie_Russia