

Технический Регламент игр

Регламент турнира «Что? Где? Когда?»

1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» в общем зачете состоит из 72 вопросов, разыгрываемых в 6 турах по 12 вопросов.
2. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» в школьном и студенческом зачетах состоит из 45 вопросов, разыгрываемых в 3 турах по 15 вопросов.
3. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» проводится в соответствии с Кодексом спортивного «Что? Где? Когда?».
4. Ответственными за хранение результатов туров и исправление технических ошибок являются Игровое Жюри (далее - ИЖ) и Оргкомитет турнира.
5. Место команды в Турнире определяется по числу правильных ответов во всех турах.
6. Если на одно место претендует несколько команд, их места считаются разделенными на равных, за исключением определения команд, занявших первое, второе и третье места, а также определения мест команд, претендующих на участие в Турнире «Брейн-ринг». В этих случаях проводится перестрелка: Ведущий задает таким командам три дополнительных вопроса «Что? Где? Когда?», при этом вопросы задаются по одному до изменения ситуации. В случае, если перестрелка не распределила команды, учитывается рейтинг взятых вопросов. В случае равенства этого показателя учитывается сумма мест по всем сыгранным турам. В случае равенства и этого показателя, решение принимает Оргкомитет.
7. Данные командами ответы рассматриваются Игровым Жюри (ИЖ).
8. Если команда намерена оспаривать незачтенный ответ или полагает, что вопрос некорректен, то она может подать апелляцию.
 - 8.1. Допускаются апелляции двух типов:
 - 8.1.1. на снятие вопроса (по причине существенной фактической ошибки);
 - 8.1.2. на зачет ответа, данного командой.
 - 8.2. Каждая команда может на каждый вопрос подавать апелляцию только одного типа.
 - 8.3. Апелляции на вопросы принимаются в перерывах между турами.
 - 8.3.1. Время на подачу апелляции на вопросы последнего тура - 15 минут после оглашения последнего ответа.
 - 8.3.2. Апелляции рассматриваются Апелляционным Жюри (далее - АЖ). АЖ должно принять решение по всем поданным апелляциям не позднее двадцати минут после подачи последней апелляции.
 - 8.4. По результатам рассмотрения апелляции АЖ может вынести вердикты:
 - 8.4.1. удовлетворить апелляцию;
 - 8.4.2. отклонить апелляцию.
 - 8.5. АЖ принимает решения простым большинством голосов.
 - 8.6. Члены АЖ могут участвовать в его работе заочно, при помощи сети «Интернет» и других средств коммуникации.
9. Члены ИЖ, АЖ, ведущий турнира, секунданты назначаются Оргкомитетом Турнира по согласованию с Организатором Турнира.

Регламент турнира «Брейн-ринг»

1. По 8 лучших команд общего, школьного и студенческого зачетов по итогам первых трех туров «Что? Где? Когда?» в общем, школьном и студенческом зачетах соответственно распределяются в каждом зачете на две группы по 4 команды в каждой. В первую группу попадают команды, занявшие 1, 4, 5 и 8 места по итогам первых трех туров «Что? Где? Когда?», во вторую группу попадают команды, занявшие 2, 3, 6 и 7 места по итогам первых трех туров «Что? Где? Когда?».
2. Каждый бой в группе начинается по сигналу Ведущего:
 - 2.1. после сигнала о начале боя опоздавшие игроки за игровые столы не допускаются; также не допускается и выход игрока из-за стола с последующим возвращением;
 - 2.2. если замечена подсказка из зала, Ведущий заменяет вопрос другим, а игрок, допустивший подсказку, не допускается более в игровой зал, кроме как на бой его команды. При повторном проникновении в зал игрока он дисквалифицируется на Турнире;
 - 2.3. также решением Оргкомитета может быть дисквалифицирована команда, игроки которой мешают проведению турнира.
3. При опоздании на бой или отказе команды играть свой бой техническая победа со счетом 3:0 присуждается ее сопернику.
4. Каждый бой в группе состоит из 5 вопросов. За победу команда получает 3 очка, за ничью - 1 очко, за поражение - 0 очков.
5. При распределении мест в группе учитываются очки, набранные командами по итогам боев в группе. При равенстве очков у нескольких команд основным критерием, влияющим на определение места команды в итоговой таблице, является результат личной встречи между командами с одинаковым количеством очков, далее - разница между количеством правильных и неправильных ответов, данных командой. Если после этого подсчета не удастся определить места команд в группе, более высокое место занимает команда, давшая большее количество правильных ответов. При равенстве всех показателей назначается дополнительный бой на 5 вопросах с возможными пенальти.
6. Победитель группы в общем зачете проходит в полуфинал. Команды, занявшие 2 и 3 места в группе в общем зачете, проходят в четвертьфинал: команда, занявшая 2 место в одной группе, встречается с командой, занявшей 3 место в другой группе. Четвертьфиналы проводятся на 5 вопросах. В случае равного счета задаются дополнительные вопросы до лидерства одной из команд.
7. В школьном и студенческом зачетах команды, занявшие 1 и 2 места в группе, выходят в полуфинал: команда, занявшая 1 место в одной группе, встречается с командой, занявшей 2 место в другой группе.
8. Полуфиналы и бой за третье место проводятся на 7 вопросах, финал - на 9 вопросах. В случае равного счета задаются дополнительные вопросы до лидерства одной из команд.

Регламент турнира «Своя игра»

1. Турнир «Своя игра» проводится совместно для всех возрастных зачетов.
2. Турнир «Своя игра» состоит из трех этапов:
 - 2.1. отборочный этап;
 - 2.2. полуфиналы (четвертьфиналы);
 - 2.3. финал.
3. Игра проводится между отдельными игроками. Во всех боях, за исключением отборочного этапа, одновременно играют четыре игрока.
4. Название тем оглашают игрокам перед началом каждой игры.
5. Первоначально на счету каждого игрока по 0 очков. Если игрок даёт верный ответ, к сумме его очков добавляется стоимость вопроса, при неверном ответе стоимость вопроса вычитается из суммы очков игрока.
6. Право ответа на разыгрываемый вопрос получает игрок, который первым просигнализировал о готовности дать ответ.
 - 6.1. Если о готовности ответить сигнализируют несколько игроков, то право ответа получает игрок, раньше всех подавший сигнал. Право ответа остальных игроков гасится и в случае неправильного ответа игроков они имеют право заново подать сигнал.
 - 6.2. В случае если игрок дал сигнал во время чтения вопроса, чтение вопроса прекращается и этот игрок должен отвечать.
 - 6.3. По требованию игрока ведущий может дать лишь формулировку вопроса, т.е. сказать, что именно следует назвать (Что? Какой? Кто? и т.д.).
 - 6.4. Игрок может дать только один ответ на каждый вопрос.
 - 6.5. Ведущий имеет право попросить игрока уточнить свой ответ. Если после этого ответ так и не будет соответствовать критериям зачета, ответ признается неправильным и игрок получает минус в зачёт.
 - 6.6. В случае неверного ответа вопрос дочитывается для остальных участников игры.
 - 6.7. Игроки могут дать ответ в течение 5 секунд после окончания чтения вопроса.
 - 6.8. Заново подать сигнал после неправильного ответа можно только после того, как ведущий объявит о том, что предыдущий ответ неверен.
 - 6.9. Вопросы в каждой теме зачитываются в порядке возрастания их стоимости.
 - 6.10. В случае подсказки из зала ведущий делает замечание подсказчику и заменяет вопрос. После второго предупреждения подсказчик удаляется из зала и игры. При повторном проникновении в зал игрока он дисквалифицируется с турнира.
7. Отборочный этап:
 - 7.1. В отборочном этапе участвуют все желающие участники Турнира из числа игроков заявившихся команд. Отборочный этап является письменным и проводится на десяти темах по пять вопросов в каждой.
 - 7.2. Все зарегистрированные игроки получают бланки для ответов. Ведущий зачитывает вопросы каждой из тем, по окончании чтения все бланки сдаются ведущему для подсчета набранных очков. Шестнадцать игроков, набравших наибольшее количество очков, проходят в четвертьфиналы.
8. Полуфиналы (четвертьфиналы):
 - 8.1. В четвертьфинале участвуют победители отборочного этапа. Игроки, занявшие 1, 8, 9 и 16 места, проходят в первый четвертьфинал; игроки, занявшие 2, 7, 10 и 15 места, - во второй четвертьфинал; игроки, занявшие 3, 6, 11 и 14 места, - в третий четвертьфинал; игроки, занявшие 4, 5, 12 и 13 места, - в четвертый четвертьфинал.
 - 8.2. Полуфиналы (четвертьфиналы) проводятся на пяти темах.
 - 8.3. В первом полуфинале встречаются игроки, занявшие первое место в 1 и 4 четвертьфиналах, и игроки, занявшие второе место во 2 и 3 четвертьфиналах. Во втором полуфинале встречаются игроки, занявшие первое место во 2 и 3 четвертьфиналах, и игроки, занявшие второе место в 1 и 4 четвертьфиналах.
 - 8.4. По два лучших игрока каждого полуфинала проходят в финал.
9. Финальная игра проводится на семи темах.