

Регламент турнира по Своей Игре «Первый Открытый Кубок Тбилиси»

Пятница, 2 сентября 2016

Гостиница Old Tbilisi, ул. Кетеван Цамебули №27

1. Участники турнира

1.1. В Турнире по "Своей игре" (далее СИ-турнир) могут участвовать 64 игрока, принявшие участие и набравшие наибольшее количество баллов в предварительном письменном отборе. В письменном отборе имеют право принять участие все желающие участники фестиваля.

2. Формула турнира

2.1. СИ-турнир состоит из 4 этапов: письменный отбор, предварительный этап, плей-офф и финал.

2.2. Письменный отбор

2.2.1. Письменный отбор состоит из 10 тем, на которые игроки отвечают письменно в индивидуальном порядке.

2.2.2. В соответствии с правилами СИ за все правильные ответы игроку добавляются игровые очки, за все неправильные (или недостаточно точные) ответы - вычитаются. Если игрок не дал ответа на вопрос (или дал, а впоследствии аккуратно зачеркнул), это не влияет на его количество очков. В любой момент игрок имеет возможность, опираясь на какие-либо сделанные им пометки, мысленно вернуться к прозвучавшим ранее вопросам и что-то исправить или дописать в соответствующих клеточках бланка.

2.2.3. 64 игрока, набравшие наибольшее количество очков в результате письменного отбора, проходят в предварительный этап СИ. В случае равного количества очков у нескольких игроков для определения их места будут использованы дополнительные показатели:

1) Одна из 10 тем будет общей (без узкой тематики) - выше в таблице среди игроков с равным количеством очков будет стоять игрок, набравший большее количество очков в этой теме.

2) Если у двух и более игроков первый дополнительный показатель также совпал, то выше в турнирной таблице будет стоять игрок, который правильно ответил на большее количество вопросов за 50; если и этот показатель равен, то выше в таблице будет стоять игрок, правильно ответивший на большее количество вопросов за 40, и т. д.

3) Если у двух и более игроков совпали все дополнительные показатели, между этими игроками проводится перестрелка на одной дополнительной теме.

2.3. Предварительный этап

2.3.1. Все участники предварительного этапа разбиваются на 4 группы по

16 человек. Игры будут проходить на четырёх площадках одновременно.

2.3.2. Распределение участников по группам проводится с помощью слепой жеребьёвки, которую производит компьютерная программа.

2.3.3. В каждой игре (как в предварительном этапе, так и во всех последующих) примут участие 4 игрока.

2.3.4. В предварительном этапе каждый игрок сыграет 3 игры по швейцарской системе.

2.3.5. Каждая игра состоит из 6 тем.

2.3.6. В каждой игре участники набирают баллы по следующей схеме:

Баллы за места: за 1-е место - 3 балла, за 2-е - 2, за 3-е - 1, за 4-е - 0.

Если несколько игроков делят места в игре, каждый из них получает среднее арифметическое от баллов, положенных за поделённые места.

2.3.7. Места в группе распределяются по следующим показателям:

1) Итоговый балл игрока.

2) Сумма баллов всех участников, с которыми играл данный игрок.

3) Сумма очков, набранных игроком во всех играх.

4) Сумма очков всех участников, с которыми играл данный игрок.

5) Если поделено последнее место, выводящее в четвертьфинал - жребий.

2.3.8. По результатам игр в четвертьфинал выходят 4 лучших игрока из каждой группы.

2.4. Четвертьфинал

2.4.1. В 1/4 финала принимают участие 16 игроков.

2.4.2. Игры этого этапа проводятся в четвёрках, каждая игра состоит из 8 тем. Игры будут проходить на четырёх площадках одновременно.

2.4.3. Из каждой игры в следующий круг (полуфинал) выходят по 2 участника, набравшие наибольшее количество очков.

2.4.4. Если вторые места в четвертьфинале будут поделены, проводится перестрелка на одной дополнительной теме.

2.5. Полуфинал

2.5.1. В полуфинале участвуют 8 игроков (две четвёрки).

2.5.2. Каждая игра состоит из 10 тем. Игры будут проходить на двух площадках одновременно.

2.5.3. Из каждой игры в финал выходит по два игрока, занявшие первое и второе место.

2.5.4. Если вторые места в полуфинале будут поделены, проводится перестрелка на одной дополнительной теме.

2.6. Финал

2.6.1. В финале участвуют 4 игрока.

2.6.2. Финальная игра состоит из 12 тем.

2.6.3. Если места в финале будут поделены, проводится перестрелка на одной дополнительной теме.

3. Порядок проведения игр

3.1. В каждой игре СИ-турнира участвуют 4 игрока. Задача игроков - давать правильные ответы на вопросы, задаваемые ведущим, ранее своих соперников.

3.2. Вопросы, задаваемые в играх СИ-турнира, разделены на "темы". В каждой теме по 5 вопросов, которые задаются подряд в порядке возрастания сложности. Стоимость вопросов во всех темах одинакова и составляет 10, 20, 30, 40 и 50 очков.

3.3. В играх СИ-турнира используется специальная игровая установка - кнопочная система, позволяющая определять порядок ответа игроков. Кнопочная система состоит из пульта ведущего и "кнопок" у каждого из игроков. Все спорные вопросы по определению порядка ответов решает ведущий. Ведущий имеет право пользоваться помощью ассистентов или консультантов.

3.4. В случае отказа всех имеющихся в наличии кнопочных систем игра проводится "на хлопок". При этом ведущий обязан назначить ассистента для определения порядка ответов. В спорных ситуациях решения ассистента считаются окончательными. Ведущий обязан чётко определить, какие сигналы используются во время игры без кнопочной системы, и объяснить их всем игрокам в зале.

3.5. Ведущий задаёт вопросы игры подряд, сообщая стоимость каждого вопроса до начала его чтения. Перед тем, как ведущий переходит к вопросам следующей темы, он сообщает игрокам название темы и, если необходимо, поясняет это название, принцип построения вопросов данной темы (например, что такое "матричная тема") и т. д. Ведущий должен удостовериться, что все игроки поняли эти пояснения.

3.6. Каждый игрок имеет право нажать на кнопку не более одного раза при розыгрыше каждого вопроса. Нажимать на кнопку можно до окончания чтения вопроса. При досрочном нажатии ведущий прерывает чтение вопроса, и игрок отвечает на незаконченный вопрос. Игрок не может уточнить формулировку заданного вопроса.

3.7. После нажатия на кнопку игрок, на пульте которого горит световой индикатор или на которого указывает Ведущий или ассистент Ведущего, обязан дать ответ в течение 3 (трёх) секунд. Если по истечении трёх секунд ответ дан не был, ведущий произносит слово "время", и ответ считается неверным. В случае если вопрос требует длинного ответа, ведущий имеет право продлить время по своему усмотрению. В случае если Ведущий считает ответ игрока близким, он вправе попросить уточнения, используя слово "Уточните".

3.8. За верный ответ на счёт игрока добавляется количество очков, равное стоимости вопроса. За неверный (или недостаточно точный) - то же количество очков вычитается из его счета.

3.9. Если игрок дал неверный ответ, то Ведущий произносит слово "неверно" и сбрасывает отсчёт времени на кнопочной системе, после чего ещё не отвечавшие на вопрос игроки могут нажимать на кнопку.

3.10. Если никто из игроков не нажал на кнопку в течение 5 (пяти) секунд

после окончания чтения вопроса или после сообщения, что ответ неверен, ведущий произносит слово "Время", оглашает правильный ответ и переходит к следующему вопросу. Нажатия на кнопки после произнесения слова "Время" не учитываются.

3.11. Ведущий имеет право производить отсчёт времени в 3 и 5 секунд без участия кнопочной системы.

4. Ведение игры и судейство

4.1. Для проведения СИ-турнира Оргкомитетом назначаются Ведущие, которые проводят игру во всех залах.

4.2. Для проведения СИ-турнира Оргкомитетом назначается Координатор СИ-турнира. Координатор осуществляет общее руководство проведением СИ-турнира, проводит предусмотренные данным регламентом процедуры (например, жеребьёвки, выбор игровых тем и определение их порядка), принимает решения по вопросам, не оговорённым в данном регламенте, и т. д. Возможно совмещение функций Ведущего и Координатора.

4.3. Ведущий каждой игры выполняет также и судейские функции. Ведущий рассматривает любые спорные вопросы, которые возникают в ходе СИ-турнира. Ведущий принимает решения, руководствуясь своими знаниями и опытом. Как правило, решения должны приниматься быстро, чтобы не замедлять ход СИ-турнира, но в критических и сложных ситуациях ведущий вправе обращаться к консультантам по своему выбору, а также пользоваться любыми информационными ресурсами.

4.4. Ведущий вправе попросить ассистентов проверить какую-либо информацию для него и продолжить ведение игры. В такой ситуации Ведущий обязан получить от ассистентов ответ, принять решение и сообщить текущий счёт до начала чтения последней темы игры.

4.5. Если при ответе игрок сообщает верную дополнительную информацию, то она не влияет на зачёт ответа. Но если эта дополнительная информация неверна или меняет смысл ответа, то ответ игрока считается неверным. Окончательное решение по зачёту или незачёту всех ответов игроков, а также по классификации оговорок и прочих мелких неточностей в ответах принимает Ведущий данной игры.

4.6. Ведущий имеет право употреблять иные слова в качестве команд, например, "ответ неправильный" вместо "неверно", но должен пользоваться одними и теми же командами на протяжении всех игр и избегать подсказок игрокам, например, тоном, комментариями и т. д.

5. Подведение итогов турнира

5.1. Победитель финальной игры СИ-турнира получает звание «Обладатель Открытого Кубка Тбилиси-2016» по "Своей Игре" и награждается кубком.

5.2. Игроки, занявшие в финале 2-е и 3-е места, получают дипломы и награждаются кубками.