

## **РЕГЛАМЕНТ ОТБОРОЧНОГО ТУРНИРА КУБКА МИРА ПО СПОРТИВНОЙ «СВОЕЙ ИГРЕ». ЛОНДОНСКАЯ ПЛОЩАДКА**

### **1. Общие положения**

**1.1.** Отборочный турнир на Кубок Мира по спортивной «Своей игре» (далее «Турнир») проводится ежегодно и является турниром, определяющим участников онлайн-этапа Кубка Мира по спортивной «Своей Игре» от Лондона.

**1.1а.** В онлайн-этап Кубка Мира по спортивной «Своей игре» проходят участники Турнира, занявшие в нём первое и второе места.

**1.2.** Оргкомитет Турнира: ОК Лондонского клуба «Что? Где? Когда?».

**1.3.** Функции игрового жюри (далее «ИЖ») турнира выполняет Ведущий. Функции Апелляционного Жюри (далее «АЖ») Турнира выполняет Арбитр.

**1.4.** В функции ИЖ входит решение по зачёту ответов участников Турнира. В функции АЖ входит рассмотрение протестов участников Турнира (подробнее см. пп. 6.1.-6.8).

**1.5.** Решения АЖ имеют приоритет над решениями ИЖ.

### **2. Участники турнира**

**2.1.** Участниками Турнира являются игроки, успевшие подать заявку до даты, установленной Оргкомитетом.

### **3. Общие правила проведения боёв**

**3.1.** Бой спортивной «Своей Игры» состоит из заранее определённого количества тем. Количество тем определяется Оргкомитетом и оглашается участникам Турнира до начала первого боя.

**3.2.** В бою Турнира (если речь не идёт о дополнительной теме для определения мест участников) имеют право играть не менее 3, и не более 4 участников.

**3.3.** Каждая тема состоит из 5 вопросов номинальной стоимостью от 10 до 50 с шагом в 10 очков.

**3.4.** Перед началом боя Ведущий объявляет список входящих в него тем. Затем Ведущий объявляет название темы перед её началом и – по желанию Ведущего – перед чтением каждого вопроса темы вместе с номинальной стоимостью вопроса.

**3.5.** Вопросы зачитываются в порядке возрастания их номинальной стоимости.

**3.6.** После каждой темы Ведущий либо ассистент Ведущего объявляет текущий счёт боя. В случае, если это кардинально влияет на турнирную ситуацию, Ведущий либо ассистент Ведущего также объявляет текущую ситуацию с дополнительными показателями.

**3.7.** После окончания чтения вопроса участникам боя даётся 5 секунд на обдумывание ответа. По окончании времени на обдумывание ответы участников не принимаются. Об окончании времени на обдумывание сообщает специальный звуковой сигнал игровой системы либо – в случае отсутствия такой опции в игровой системе – Ведущий.

**3.8.** Любой участник боя имеет право проинформировать о своём желании ответить на вопрос путём нажатия кнопки в любой момент с момента начала чтения вопроса до момента окончания времени на его обдумывание.

**3.9.** Началом чтения вопроса считается оглашение Ведущим его номинальной стоимости.

**3.10.** После нажатия участником боя кнопки во время чтения вопроса Ведущий немедленно останавливает чтение.

**3.11.** После нажатия кнопки у нажавшего участника есть 3 секунды, чтобы начать озвучивать ответ. Если по прошествии 3 секунд нажавший участник затрудняется начать отвечать на вопрос, считается, что он дал неверный ответ.

**3.12.** В случае верного ответа на вопрос ответивший участник получает количество игровых очков, соответствующее номинальной стоимости вопроса. В случае неверного ответа с отвечавшего участника снимается количество игровых очков, соответствующее номинальной стоимости вопроса.

**3.13.** После нажатия участником боя кнопки до решения Ведущего о зачёте либо незачёте ответа остальные участники боя не могут заявить о своём желании ответить на вопрос. В случае, если ответ был признан неверным, Ведущий сообщает об этом всем участникам боя, после чего оставшиеся участники имеют право заявить о желании ответить на вопрос.

**3.14.** В случае признания Ведущим ответа неверным, Ведущий дочитывает текст вопроса до конца, либо до момента, когда о своём желании ответить не сообщит кто-либо из неответивших участников.

**3.15.** Если к моменту первого нажатия на кнопку и последовавшего неверного ответа текст вопроса уже был дочитан, оставшиеся участники имеют в своём распоряжении

время, остававшееся на обдумывание на момент первого нажатия кнопки.

#### **4. Правила поведения участников и зрителей чемпионата**

**4.1.** Во время проведения боя строго запрещаются подсказки, выкрики из зала и любая деятельность, мешающая участникам боёв воспринимать речь Ведущего. Допустившим это нарушение в первый раз выносится устное предупреждение. За второе аналогичное нарушение, совершённое тем же участником или зрителем, Ведущий имеет право удалить нарушителя из игрового зала до конца боя. За третье нарушение Ведущий имеет право удалить нарушителя из зала до конца Турнира и дисквалифицировать нарушителя до конца Турнира, если тройное нарушение было допущено участником.

**4.2.** Во время проведения Турнира мобильные телефоны участников и зрителей должны быть отключены либо переведены в беззвучный режим. Система санкций за нарушение этого правила аналогична описанной в п.4.1.

**4.3.** Ведущий имеет право удалить из зала (и дисквалифицировать – в случае, если речь об участнике) до конца чемпионата участников и зрителей

- находящихся в состоянии сильного алкогольного или наркотического опьянения
- допускающих агрессивное поведение в отношении участников и зрителей Турнира, Ведущего, Арбитра
- нарушающих общепринятые нормы морали

**4.4.** Применение санкций, описанных в пп. 4.1.-4.3. оставляется на усмотрение Ведущего. Протесты на дисциплинарные действия Ведущего не рассматриваются.

## 5. Структура турнира

**5.1.** Игровая сетка Турнира составляется Оргкомитетом перед началом Турнира в зависимости от количества участников, явившихся на игру. Оргкомитет имеет право консультироваться с участниками Турнира и третьими лицами по поводу сетки. Игровая сетка утверждается Ведущим. Решение Ведущего в отношении формата игровой сетки является окончательным.

**5.2.** Пункты 5.3.-5.11. содержат сведения касательно **рекомендованной** игровой сетки Турнира и определения мест участников в ней. В случае, если будет принято решение использовать сетку, значительно отличающуюся от предложенной ниже, к определению мест игроков в боях и – при необходимости – в группе, тем не менее, применяется изложенный ниже подход.

**5.3.** Рекомендуется игровая сетка, состоящая из группового этапа и боёв плей-офф (далее «ПО»): полуфинала (опционально в зависимости от обстоятельств) и финала. Решение о необходимости проведения полуфиналов принимается Оргкомитетом и утверждается Ведущим ДО начала Турнира.

**5.4.** Бои группового этапа проводятся на 8 темах, бои полуфиналов – на 10 темах, финальный бой – на 12 темах.

**5.5.** В групповом этапе играется круговой турнир, каждый участник которого проводит минимум два боя. В ПО проходят участники, по итогам группового этапа занявшие места с первого по восьмое (при наличии полуфиналов) либо с первого по четвёртое (при отсутствии полуфиналов). Места в групповом этапе определяются по количеству набранных турнирных очков, а при их равенстве – по дополнительным показателям.

**5.6.** Для определения итоговых мест в групповом этапе применяются следующие дополнительные показатели (в порядке убывания приоритетности):

- 1) итог личной встречи (в случае равенства турнирных очков у трех и более участников – количество турнирных очков, набранное этими участниками в бою/боях между ними);
- 2) сумма игровых очков за все бои группового этапа;
- 3) количество чистых первых мест в боях;
- 4) количество разделенных первых мест в боях (1–2, 1–3 или 1-4);
- 5) количество чистых вторых мест в боях;
- 6) количество разделенных вторых мест в боях (2–3 или 2-4).

Дополнительные показатели участников сравниваются один за одним в порядке убывания приоритетности до тех пор, пока не будут чётко (т.е. без дележа мест) определены места участников группового этапа.

**5.7.** В случае равенства всех игровых показателей между участниками, оспаривающими места в ПО, проводится дополнительный бой на одной теме, по итогам которого в ПО проходит участник (проходят участники), набравший/набравшие наибольшее количество игровых очков. В случае, если дополнительный бой не определит участников ПО, проводится повторный дополнительный бой на одной теме. В случае, если и он не выявит участников ПО, участники ПО определяются жребием.

**5.8.** Жеребьёвка входит в исключительную компетенцию Ведущего и проводится любым доступным ему способом. Перед проведением жеребьёвки Ведущий обязан разъяснить участникам жеребьёвки средства её проведения и логику трактовки результатов.

**5.9.** Место в бою определяется количеством набранных игровых очков (без учета каких-либо дополнительных показателей). По итогам каждого боя участникам присваиваются турнирные очки в соответствии с местами – 0 за четвёртое, 1 – за третье, 2 за второе, 3 за первое. **Крайне рекомендуется проводить все бои группового этапа с одинаковым количеством участников.**

**5.10.** В случае дележа мест в бою, каждый участник получает количество очков, равное среднему арифметическому значению очков, начисляемых за поделённые места. Например, если двое участников боя разделили 2-3 места, каждый из них получает  $(2+3)/2=2.5$  очка. Если в бою поделены 1-2 места, каждый поделивший их участник получает  $(1+2)/2=1.5$  очка, если поделены 1-3 места, участники получают  $(3+2+1)/3=2$  очка и т.д.

**5.11.** В случае, если по итогам группового этапа принято решение играть полуфиналы, игроки в них распределяются в зависимости от мест, занятых в групповом этапе, следующим образом (далее цифрами указываются места, занятые в групповом этапе):  
Первый полуфинал: 1-4-5-8.  
Второй полуфинал: 2-3-6-7.

**5.12.** Игроки, занявшие первые два места в каждом из полуфиналов, выходят в финал.

**5.13.** Если в боях полуфинала к концу боя двое или более участников набрали одинаковое количество очков и делят места 2–3, 1–3, 1–4 или 2–4, то для них (и только

для них) читается одна дополнительная тема. Если и после нее счет остался равным, читаются следующая дополнительная тема. Если и после нее счёт остаётся равным, то в финал проходит участник, занявший более высокое место в групповом этапе . При этом ведущий обязан перед началом чтения дополнительной темы предупредить игроков, кто из них имеет преимущество.

**5.14.** Если в боях полуфинала к концу боя двое или более участников набрали одинаковое количество очков и делят места 2–3, 1–3, 1–4 или 2–4, то для них (и только для них) читается одна дополнительная тема. Если и после нее счет остался равным, читаются следующая дополнительная тема. Если и после нее счёт остаётся равным, то в финал проходит участник, занявший более высокое место в групповом этапе . При этом ведущий обязан перед началом чтения дополнительной темы предупредить игроков, кто из них имеет преимущество.

## **6. Принципы зачета ответов и порядок подачи протестов.**

**6.1.** Форма вопроса при ответе не уточняется.

**6.2.** Участник имеет право дать расширенный ответ, который содержит не более трех значимых реалий. В случае если хотя бы одна из реалий не соответствует действительности (является заведомо ложным утверждением), ответ считается неверным. Кроме того, если ответ содержит две однотипные реалии и одна из них является правильным ответом, в ответе участника должно быть явным образом указано то качество, которое отличает правильный ответ согласно тексту вопроса. Ведущий имеет право оборвать ответ, если отвечающий перешел вышеуказанные рамки.

**6.3.** Если ответ участника вызывает сомнение у Ведущего, то Ведущий объявляет ответ неверным и доигрывает вопрос до конца, дав возможность ответить другим участникам. После окончания отыгрыша вопроса Ведущий может проверить ответ, пользуясь информативными источниками и помощью по своему усмотрению. Если Ведущий придет к выводу, что ответ был верен, то участнику начисляются очки, а результаты других участников за данный вопрос аннулируются.

**6.4.** В случае если участник не согласен с решением Ведущего по поводу зачета ответа, корректности вопроса либо считает, что действия Ведущего воспрепятствовали взятию вопроса, он имеет право подать протест. Протесты принимаются только до начала следующего вопроса. Протест подаётся Арбитру Турнира, который обязан максимально оперативно принять решение (отклонить либо принять протест). Решение Арбитра является окончательным.

**6.5.** Допускаются протесты 3 типов:

а) на зачёт собственного ответа;

б) на снятие вопроса из-за его фактической некорректности. Вопрос считается фактически некорректным в случае, если информация, содержащаяся в его тексте (включая ответ) не соответствует действительности. Например, вопрос «Этот город – столица Великобритании» с прописанным в зачёте ответом «Париж» – фактически некорректен;

в) на снятие вопроса из-за технической ошибки Ведущего. Под технической ошибкой Ведущего понимается любое действие Ведущего, препятствующее взятию вопроса подающим протест – например, оговорка, препятствующая корректному восприятию текста вопроса; добавление при прочтении вопроса информации, не содержащейся в его тексте; ошибочный зачёт некорректного ответа с оглашением при этом корректного; оглашение правильного ответа до окончания обратного отсчёта и т.п.

**6.6.** В случае снятия вопроса в результате протеста, вместо снятого вопроса читается вопрос аналогичного номинала из другой темы. Ведущий выбирает тему, из которой будет взят вопрос для замены, на своё усмотрение.

**6.7.** В случае снятия вопроса, все очки (как в плюс, так и в минус), набранные участниками на снятом вопросе, аннулируются

**6.8.** Участник сопровождает каждый протест денежным залогом в размере 10 (десяти) фунтов стерлингов. В случае принятия протеста, денежный залог возвращается участнику. В случае отклонения протеста залог отходит Оргкомитету Турнира.

**6.9.** У каждого участника есть право на 1 (один) бесплатный протест. Участники, вышедшие из группового этапа в ПО, получают право на еще один бесплатный протест. Последующие протесты, не сопровождаемые подачей денежного залога, не рассматриваются.



## 7. Результаты Турнира

**7.1.** Участники Турнира, занявшие итоговые 1-е и 2-е места, получают право представлять Лондон в онлайн-этапе Кубка Мира по спортивной «Своей Игре», следующем за данным Турниром. Оргкомитет обязан проинформировать организаторов Кубка Мира об итогах Турнира **не позднее 15.01.2019.**