

Чемпионат Великобритании по ЧГК

Регламент "Чемпионата Великобритании по игре "Что? Где? Когда?"

1. Общие Положения

1.1. Чемпионат Великобритании по игре "Что? Где? Когда?" проводится ежегодно.

1.2. Клубы-организаторы решают простым голосованием ключевые вопросы, связанные с проведением турнира.

1.3. Во всех вопросах турнира действует регламент "Что? Где? Когда?"

2. Участники турнира

2.1. Чемпионат Великобритании проводится ежегодно в нескольких этапах.

2.2. В Основном Зачете учитываются результаты команд Великобритании. Результаты турнира учитываются в рейтинге команд.

2.3. В Студенческом зачете учитываются результаты студенческих команд Великобритании, участвующих в турнире.

2.4. В Открытом зачете учитываются результаты абсолютно всех команд, участвующих в турнире.

2.5. Команда имеет право участия в турнире, если в ее составе (более одного игрока) и всех игроков ее состава:

а. игрок легально проживает на территории Великобритании в качестве временного или постоянного жителя;

б. игрок участвует или участвовал в течение года, предшествующего данному турниру, в регулярных турнирах;

в. игрок приглашен командой на данный турнир (в качестве "легионера").

Во всех спорных случаях мнение ОК турнира является решающим.

2.6. Команда теряет право участвовать в основном зачете, если любой игрок ее состава, не под

2.7. На команду [Клуба Бывших Студентов](#) действуют все ограничения команд

2.8. Любая команда также имеет право в любой момент до начала первого тура отказаться от участия

2.9. Для регистрации необходимо указать организаторами адресу. В письме

- название команды
- город и страну, которые представляет команда (optional)
- имя и фамилию капитана команды
- e-майл и телефон капитана или другого игрока для оперативной связи
- список игроков
- если среди игроков есть жители других городов и стран, то следует указать это.

2.10. Максимальное число игроков в заявочном составе команды - 8.

2.11. Максимальное число команд-участниц турнира определяется вместимостью игрового зала.

3. Формула турнира и игровой материал (вопросы)

3.1. Турнир состоит из 4-х туров по 12 вопросов в каждом.

3.2. В Турнире участвуют все команды одновременно. Задача команд - давать правильные ответы

3.3. Вопросы представляются

4. Порядок проведения игр

4.1. Во время игры за игровым столом находятся не более шести игроков. Замены разрешены в п

4.2. В каждой игре по 12 вопросов. По заданию Игрового Жюри возможно сокращение количества вопросов

4.3. Команды сдают свои ответы в письменном виде. При этом на бланке следует написать ответ

4.4. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Правильность

4.5. На обсуждение каждого ответа дается 10 секунд для записи и сдачи ответа. До

4.6. Игра проводится Ведущим и Жюри. Хронометраж времени обсуждения производится одним

4.7. Для каждого игрового вопроса :

- Если необходимо по содержанию вопроса, Ассистенты ведущего раздают на столы матери
- Ведущий объявляет номер вопроса, зачитывает его текст и произносит слово "время". Во в
- Через 50 секунд после начала времени Ведущий и через одну минуту подаются звуковые опов
- Команда обязана передать листок с ответом Ассистенту или поднять его вверх на вытянут
- Ведущий зачитывает авторский ответ на вопрос, и авторский комментарий, если он присут

4.8. После каждого тура объявляются предварительные итоги тура и текущее положение коман

5. Ведение игры и судейство

5.1. Для проведения турнира Жюри (или Чемпион Игрового Жюри) и Исполнительный Председатель Жюри

5.2. Все Члены Жюри имеют равные права голоса. В случае разногласий жюри принимает окончательное решение.

5.3. Жюри имеет право:

- обращаться за консультативной помощью к избранным им помощникам с целью принятия решения;
- засчитать ответ команды, если Жюри обнаружило доводы безусловно доказывающие правильность ответа;
- после тура исправить очевидные, подтвержденные документально технические ошибки при составлении вопросов;
- лишать права присутствия на игре (в зале) лиц, допустивших вмешательство в процесс игры;
- лишать права участия в соревнованиях команду или членов команды, допустивших некорректное поведение.

5.4. Жюри НЕ имеет права:

- Менять собственное решение по зачету и определять некорректность вопросов без обращения к членам жюри;
- Учитывать ответы других команд при определении правильности ответа (иными словами, подслушивать).

5.5. Решения Жюри (кроме игровых протестов) являются окончательными и обжалованию не подлежат.

5.6. Для разрешения игровых протестов Жюри (АПЖ) Оргкомитетом назначается Председатель АПЖ Ведущий и члены АПЖ.

5.7. При ведении игры Ведущий обязан строго соблюдать порядок игры, четко и разборчиво задавать вопросы.

5.8. В случае, если команда не может ответить на вопрос, команда имеет право на подсказку. Подсказка предоставляется только в том случае, если команда не может ответить на вопрос в течение 30 секунд.

6. Критерии оценки ответов

6.1. Ответ считается правильным, если выполняются следующие условия:

- раскрывается суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (степень необходимой для понимания вопроса);
- форма ответа соответствует форме вопроса;
- в ответе команды присутствуют ВСЕ ключевые слова, требуемые критериями зачета.

6.2. Ответ считается неправильным если выполняется хотя бы одно из следующих условий:

- он содержит более одного ответа на вопрос, причем хотя бы один из ответов неверен;
- ответ дан с недостаточной конкретизацией;
- в ответе совершены грубые ошибки (неправильно названы имена и названия, даты, способы и т.д.);
- форма ответа не соответствует форме вопроса.

6.3. При наличии в ответе дополнительной информации собственно ответом считается фраза или предложение, начинающееся с «ответом является».

7. Игровые протесты (Апелляции)

7.1. Команда ~~Игровой протест~~ (Апелляцию) в Апелляционное жюри (АЖ) в следующих и т.д. случаях:

- команда считает, что игровой вопрос является некорректным (вопрос содержит фактически неверную информацию);
- команда считает, что данный ею ответ верен и должен быть засчитан (в ответе использованы фактически неверные данные).

7.2. Апелляция ~~при подается в~~ Жюри в ~~определённом~~ виде на бланке, в котором название команды напечатано крупным шрифтом.

7.3. Протест ~~сопровождается~~ ~~сторной~~ ~~возмездной~~ ~~податочной~~ ~~размере~~ в случае его принятия. Если протест принят, то команда имеет право на пересмотр вопроса.

7.4. Если процедура ~~первоначальной~~ ~~АЖ~~ ~~и~~ признанный некорректным игровой вопрос снимается с рассмотрения.

7.5. Если протест ~~Апелляция~~ ~~принят~~ ~~АЖ~~ ~~д~~ ~~заставляет~~ ~~на~~ ~~определяет~~ ~~Игровое~~ ~~Жюри~~ ~~подавшей~~ протест.

7.6. Решения АЖ считаются окончательными и обжалованию не подлежат.

8. Подведение итогов турнира

8.1. Команды ранжируются в турнирной таблице по общему количеству набранных ими очков (пр

8.2. Если количество набранных очков, с учетом возможных дополнительных вопросов для призе

8.3. Команда **Основном зачете** получает звание **"Чемпион Великобритании? Когда?"** медалями.

8.4. Команда **Основном зачете** получает звание **"Серебряный ... "** **"Бронзовый Призер" Чего бы это б**

8.5. Лучшая команда **Основном зачете** получает звание **"Чемпиона Великобритании? Когда?"**

8.6. По текущему положению **Основном зачете** **брав наред** **Великобритания** **В случае** **каз**

8.7 Капитан **Команды** **завуейте** **правос** **формировать** **сборную** **Великобритании** **для** **участия** **в**

Благодарим Канадскую Ассоциацию Клубов ЧГК за предоставленные материалы.