



**РЕГЛАМЕНТ II МЕЖДУНАРОДНОГО ТУРНИРА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ
«СЛАВЯНКА – 2009»**

**Республика Беларусь, г. Витебск
29 – 30 августа 2009 года**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. II Международный турнир по интеллектуальным играм «Славянка – 2009» (далее турнир) проводится общественным объединением «Белорусская лига интеллектуальных команд» и интеллектуальным клубом Центра культуры «Витебск» при содействии Белорусского Республиканского Союза Молодежи.

2. Турнир проводится по правилам Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?», в соответствии с «Кодексом спортивного ЧГК». Настоящий регламент действует совместно с Кодексом и содержит положения, дополняющие и уточняющие требования Кодекса.

3. Для проведения турнира формируется Оргкомитет в составе:

- Белов Глеб (г. Витебск) – сопредседатель Оргкомитета;
- Миротин Евгений (г. Минск) – сопредседатель Оргкомитета;
- Лёгенький Николай (г. Минск);
- Климович Леонид (г. Гомель);
- Свердлов Павел (г. Минск) – пресс-секретарь турнира;
- Козлов Сергей (г. Минск);
- Старикович Дмитрий (г. Минск).

Оргкомитет формирует Редакционную Коллегию, Игровое и Апелляционное Жюри и публикует их состав на официальном информационном интернет-ресурсе турнира – <http://sl.blik.by>.

4. В турнире принимают участие команды, подавшие заявку установленной формы в установленные сроки, заполнившие заявочный лист и уплатившие регистрационный взнос в размере 25 (двадцати пяти) долларов США. Оргкомитет гарантирует участие в турнире следующим командам:

- 4.1. Командам ТОП-20 Рейтинга МАК, в соответствии с последним официальным релизом на дату проведения соревнования;
- 4.2. Команды государств, не представленных п. 4.1 (по одной команде от каждого государства, в случае наличия нескольких команд из одного государства по данному пункту принимается команда с более высоким рейтингом МАК);
- 4.3. Пяти лучшим (по результатам национального чемпионата) белорусским командам из числа подавших заявку;
- 4.4. Первым 10 иностранным командам (из числа еще не принятых в соответствии с п.п. 4.1–4.2), подавшим заявку на участие в турнире;
- 4.5. Первым трём белорусским командам (из числа еще не принятых в соответствии с п. 4.3), подавшим заявку на участие в турнире.

5. В рамках турнира проводятся следующие игры:

- чемпионат по игре «Что? Где? Когда?»;
- чемпионат по игре «Эрудит-квартет»;
- Шоу-игра «Последний герой».

Все мероприятия турнира являются независимыми.

2. ЧЕМПИОНАТ ПО ИГРЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1. Вопросная дистанция чемпионата составляет 75 вопросов, разбитых на 5 туров по 15 вопросов в каждом; нумерация вопросов сквозная. По истечении каждого тура проводится сверка, в ходе которой игрокам сообщается количество засчитанных им ответов. После проведения сверки капитаны команд могут подойти к ИЖ для уточнения критериев зачета и исправления возможных технических ошибок при зачете ответов команд.
2. Основным показателем при определении итогового места команды является количество правильных ответов. В случае, когда несколько команд, не претендующих на призовое место (места с 1 по 3), имеют равный основной показатель, для определения их мест применяется дополнительный показатель — суммарный рейтинг вопросов, на которые команда дала правильный ответ.
3. В случае, когда несколько команд, претендующих на призовое место, имеют равный основной показатель, для них (для одной или нескольких групп команд параллельно) проводится перестрелка из трёх вопросов. Если после трёх вопросов перестрелки призовые места (либо призовое место) остаются не определенными, вопросы задаются далее по одному. После каждого вопроса, начиная с третьего, из участия в перестрелке выбывают команды, чьё непопадание в призовую тройку, либо место в тройке определены после этого вопроса.

3. ЧЕМПИОНАТ ПО ИГРЕ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

1. Правила игры «Эрудит-квартет» изложены в Приложении 1 к настоящему регламенту. В каждом бое имеют право принимать участие все игроки команды из ее заявочного состава. Ограничение: в одном раунде каждый игрок может сыграть не более одной темы.

2. В турнире принимают участие 16 команд, показавших наилучшие результаты по итогам 3 туров чемпионата по игре «Что? Где? Когда?» без учета апелляций, при этом при определении места команды используется дополнительный показатель — суммарный рейтинг взятых командой вопросов.

3. В случае, когда две или более команд претендуют на попадание в число участников турнира и имеют равный основной и дополнительный показатели, между ними проводится блиц-турнир, регламент которого объявляется Оргкомитетом в зависимости от числа претендентов и числа разыгрываемых мест. Каждый бой блиц-турнира при этом проводится на двух темах, разыгрываемых по правилам открытого раунда игры «Эрудит-квартет».

4. Перед началом турнира командам присваиваются игровые номера. Для команд, чье место по итогам 45 вопросов ЧГК определено однозначно игровой номер соответствует занимаемому ими месту. Для команд, которые делят место, проводится жеребьевка для определения их номеров в диапазоне делимых мест. В случае проведения блиц-турнира игровые номера команд-участниц присваиваются им в соответствии с их местом по итогам блиц-турнира.

5. Турнир проводится по олимпийской системе, начиная с четвертьфинала. По итогам каждого боя в следующий этап проходят команды, занимающие 1 и 2 места. В случае равенства очков у этих команд после четвертьфинального этапа их номер (влияющий на их полуфинальную группу) определяется жребием. В случае, когда несколько команд претендуют на выход из группы и имеют равное количество очков, между ними проводится блиц-турнир, регламент которого объявляется Оргкомитетом. При этом каждый бой блиц-турнира проводится на двух темах, разыгрываемых по правилам открытого раунда игры «Эрудит-квартет».

6. В четвертьфинальном этапе команды делятся на 4 группы в соответствии с их игровыми номерами:

- группа 1 - команды 1, 8, 9, 16;
- группа 2 - команды 2, 7, 10, 15;
- группа 3 - команды 3, 6, 11, 14;
- группа 4 - команды 4, 5, 12, 13.

7. В полуфинале команды делятся на две группы:

- команды, занявшие первые места в четвертьфинальных группах 1 и 3, и команды, занявшие вторые места в четвертьфинальных группах 2 и 4;
- команды, занявшие вторые места в четвертьфинальных группах 1 и 3, и команды, занявшие первые места в четвертьфинальных группах 2 и 4.

8. Призовые места (с 1 по 3) определяются по итогам финального боя. В случае, когда какое-либо из призовых мест по итогам боя не определено, между претендующими на это место командами проводится блиц-турнир, регламент которого объявляется Оргкомитетом. При этом каждый бой блиц-турнира проводится на двух темах, разыгрываемых по правилам открытого раунда игры «Эрудит-квартет».

4. ШОУ-ИГРА «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ»

1. В игре принимают участие следующие команды:

- сборная Москвы;
- сборная Санкт-Петербурга;
- сборная остальной Российской Федерации;
- сборная Витебской области;
- сборная остальной Беларуси;
- сборная остального мира.

Оргкомитет оставляет за собой право расширения числа участников игры.

Каждая команда состоит из 6 или менее человек. Запасные игроки в состав не включаются, замены во время игры не разрешены. Команды, чей состав меньше 6 игроков, считаются имеющими в составе «формальных игроков», дополняющих состав до 6.

2. Формированием территориальных сборных занимаются капитаны команд-представительниц данного региона (при этом международные сборные считаются представителями региона «Остальной мир»), показавших наилучшие результаты по итогам 45 вопросов ЧГК (без учета апелляций, с учетом рейтинга как дополнительного показателя). Формирующие сборные капитаны имеют право по своему желанию включать или не включать себя в состав сборной. В территориальную сборную включаются игроки команд, представляющих на турнире соответствующий регион, а также игроки других команд, постоянно играющие в данном регионе.

3. Игра состоит из вопросных раундов, разыгрываемых в соответствии с правилами «Кодекса спортивного ЧГК». Количество разыгрываемых раундов определяется п.п. 4–7.

4. На протяжении первых 20 вопросов команда обязана исключить из своего состава одного игрока за каждые 2 неправильных ответа. Покидающего команду игрока определяет капитан команды. В случае если в составе команды имеются «формальные игроки», именно они покидают команду. Если капитан сам покидает команду, он передает свои полномочия одному из остающихся игроков.

5. Начиная с вопроса № 21, команда лишается одного игрока за каждый неправильный ответ.

6. Если после очередного вопроса все команды состоят из 1 человека и должны в соответствии с п. 4 исключить одного игрока, игра продолжается.

7. Если после очередного раунда остается только одна команда, она объявляется победителем, и игра заканчивается.

5. АПЕЛЛЯЦИИ

1. Чемпионат по игре «Что? Где? Когда?»:

- 1.1. При проведении чемпионат по игре «Что? Где? Когда?» предусмотрена возможность подачи апелляций любого из двух типов — на зачет ответа команды, либо на некорректность вопроса.
- 1.2. Апелляции подаются с денежным залогом в размере 30 000 белорусских рублей. Залог за удовлетворенную апелляцию возвращается команде в полном объеме.
- 1.3. Команда может подать апелляцию на любой вопрос в специально отведенное для этого время: в перерывах между турами, а также в течение часа после завершения 3 тура, и 30 минут после завершения 5 тура.
- 1.4. Для рассмотрения апелляций формируется АЖ в составе 3 человек. Решения по апелляциям принимается простым большинством голосов путем прямого голосования членов АЖ и фиксируются секретарем АЖ. Членам АЖ при голосовании воздерживаться запрещено.
- 1.5. При рассмотрении апелляций на некорректность АЖ должно исходить из наличия в тексте вопроса существенной ошибки, мешающей нахождению правильного ответа на вопрос.
- 1.6. В случае удовлетворения апелляции на зачет ответа команды АЖ проводит дополнительное голосование на признание ответов других команд эквивалентными засчитанному. Процедура этого голосования аналогична процедуре рассмотрения апелляции на зачет ответа.

2. Чемпионат по игре «Эрудит-квартет»:

Апелляции на вопросы игры «Эрудит-квартет» подаются ведущему в устной форме после оглашения им авторского ответа на вопрос. Ведущий принимает решение по апелляциям незамедлительно. При необходимости ведущий может привлечь к обсуждению сторонних лиц.

3. Шоу-игра «Последний герой»:

Апелляции на вопросы шоу-игры «Последний герой» не предусмотрены.

6. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

1. Медалями и дипломами награждаются команды, занявшие первые три места по результатам игр «Что? Где? Когда?» и «Эрудит-квартет», а также команда-победитель шоу-игры «Последний герой».

2. Обладателем кубка «Славянка – 2009» становится команда-победитель по результатам игры «Что? Где? Когда?».

7. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

1. При проведении турнира его участники могут быть наказаны предупреждением за курение в непредназначенных для этого местах.

2. Ответственность за умышленное, либо неумышленное повреждение имущества принимающего игры учреждения несёт лицо, непосредственно его совершившее.

3. По всем вопросам, не оговорённым в данном регламенте, участники турнира несут ответственность в соответствии с требованиями Кодекса спортивного «Что? Где? Когда?», здравым смыслом и действующим законодательством Республики Беларусь.

4. В случае нарушения командой требований Кодекса или настоящего регламента, либо правил или этики игры, команде может быть вынесено предупреждение, заносимое в протокол соревнования. При повторном вынесении предупреждения команде она решением Оргкомитета может быть отстранена от участия в соревновании с аннулированием ее результатов и пересчетом рейтингов сыгранных ею вопросов. Ответы от отстраненной от участия в соревновании команды не принимаются.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1. ПРАВИЛА ИГРЫ ЭРУДИТ-КВАРТЕТ

1. Команда допускается к играм при наличии как минимум двух игроков. В случае явки команды на игры в неполном составе, она отыгрывает в каждом раунде число тем, соответствующее числу игроков в команде на момент данного раунда (при этом пропускаемый раунд определяется капитаном команды).

Остальные игроки могут включиться в игру не раньше следующего раунда.

2. Игра состоит из трех раундов, в каждом из которых разыгрываются четыре темы:

- «Открытый раунд». Перед началом боя ведущий объявляет темы, и капитан команды в течение минуты определяет, кто из игроков играет какую тему.
- «Полуоткрытый раунд». Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее розыгрышем, и капитан команды в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему.
- «Закрытый раунд». Капитан в течение минуты определяет, кто из игроков играет в каком порядке, после чего ведущий зачитывает темы непосредственно перед началом их розыгрыша.

3. В каждой теме разыгрываются 5 вопросов. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (10, 20, 30, 40 и 50 очков). Очки, набранные игроком в каждой теме, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды в темах раундов, суммируются.

4. Задача игроков — дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше соперника. При выполнении этих условий игрок получает количество очков, соответствующее номиналу вопроса. Если игрок отвечает неправильно, он получает отрицательное количество очков, соответствующее стоимости вопроса.

Правильность ответа игрока определяет ведущий, руководствуясь нормами Регламента. Ответ считается правильным в том случае, если он точно соответствует формулировке вопроса, либо содержит ответ, соответствующий формулировке вопроса, и дополнительную верную информацию.

5. Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности.

Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить вопрос, нажимая на кнопку. Право отвечать предоставляется игроку, который первый нажал на кнопку. Игрок может сообщить о своем желании отвечать в любой момент после объявления темы и номинала вопроса. В случае неправильного ответа первого игрока, правом ответа может воспользоваться второй, затем — третий, затем — четвертый. Второй, третий и четвертый игроки имеют право сообщить о своем желании отвечать только после констатации ведущим неправильного ответа предыдущего игрока. Перед ответом игрок имеет право уточнить у ведущего форму ответа.

На обдумывание каждого вопроса ведущий даёт не более 10 секунд, на ответ игрока — не более 5 секунд.

6. В тот момент, когда игрок сообщает о своём желании ответить, ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. В случае затяжки времени (отсутствие ответа в течение 5 секунд), а также неправильного ответа, ведущий продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе прервать его.

7. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего, подсказок из зала вопрос может быть снят и заменён другим, разыгрываемым за ту же стоимость.