"Что? Где?Когда?"

Регламент XXIX Открытого чемпионата США по "Что? Где? Когда?"

1. Общие положения

1.1 XXVIII Открытый Чемпионат США (далее — Чемпионат) является официальным соревнованием по спортивному "Что? Где? Когда?".

1.2 Чемпионат проводится в соответствии с данным регламентом и стандартными правилами КВРМ.

1.3 Чемпионат состоится 24-25 октября 2026 года, в соответствии с расписанием, утвержденным Оргкомитетом.

1.4 Игровой пакет Чемпионата состоит из 105 зачетных вопросов — 7 туров по 15 зачетных вопросов в каждом. Пакеты туров готовятся редакторскими группами, утвержденными Оргкомитетом.

2. Участники

2.1 В Чемпионате принимают участие команды, предварительно зарегистрировавшиеся в Оргкомитете и внесшие турнирный взнос. В Чемпионате имеет право принять участие любая команда вне зависимости от места жительства и гражданства ее игроков. Оргкомитет имеет право прекратить регистрацию, если число команд превышает вместимость игрового зала.

2.2 Максимальный состав команды (включая запасных) — 9 человек. Одновременно за столом во время обсуждения могут находиться не более 6 человек. Замены разрешены только между турами. Ни один человек не имеет права играть в Чемпионате за две разные команды.

3. Проведение игры

3.1 Непосредственным проведением игры занимается Ведущий, утвержденный Оргкомитетом.

3.2 Ведущий должен следить за тем, чтобы каждый вопросный раунд проводился в соответствии с правилами.

3.3 Ведущий может привлекать к работе ассистентов из числа запасных игроков команд и/или лиц, не принимающих участие в игре.

4. Игровое Жюри и зачет ответов

4.1 Игровое Жюри (далее — ИЖ) состоит из двух человек, не принимающих участие в Чемпионате. Состав ИЖ утверждается Оргкомитетом. Как минимум один член ИЖ должен присутствовать в игровом зале; второй член ИЖ может выполнять свои функции удаленно.

4.2 Задачей ИЖ является определение правильности ответов, данных командами. Зачет ответов осуществляется в соответствии с критериями, указанными Редакторами вопросного пакета, и Стандартными правилами КВРМ (п.1.7).

4.3 После окончания каждого тура капитаны команд имеют право обратиться в ИЖ для исправления технических ошибок. Однако всем игрокам, участвующим в Чемпионате, категорически запрещается мешать работе ИЖ или оказывать какое-либо давление на членов ИЖ.

5. Апелляции и Апелляционное Жюри

5.1 Каждая команда, участвующая в Чемпионате, имеет право подать апелляцию на любой зачетный вопрос, за исключением дополнительных вопросов. Команды имеют право подавать апелляции следующих видов:

5.1.1 Апелляция на зачет ответа может быть подана, если команда считает, что ее ответ достаточно близок или эквивалентен авторскому, или полностью соответствует всем условиям вопроса.

5.1.2 Апелляция на снятие некорректного вопроса может быть подана, если команда считает, что вопрос неверен фактически. Команда должна четко указать, апелляцию какого вида она подает.

5.2 Апелляции подаются командами в электронном виде Координатору Апелляционного Жюри (далее — Координатор АЖ). Срок подачи апелляций на вопросы каждого из игровых дней определяется расписанием Чемпионата. Команда имеет право ознакомиться с письменным текстом вопроса во время, отведенное на подачу апелляций.

5.3 Подача каждой апелляции сопровождается внесением денежного залога в размере 20 долларов США за апелляцию на зачет ответа и 30 долларов США за апелляцию на снятие вопроса. Залог возвращается подателям апелляции в случае ее принятия. Если апелляция отклонена, то залог передается в распоряжение Оргкомитета.

5.4 Апелляционное Жюри (далее — АЖ) состоит из трех знатоков, не участвующих в Чемпионате. Состав АЖ утверждается Оргкомитетом.

5.5 Апелляции передаются в АЖ в анонимном виде (т.е. без указания подавшей апелляцию команды).

5.6 Апелляции рассматриваются в соответствии со Стандартными правилами КВРМ (п. 1.6). При разборе апелляций на снятие вопрос признается некорректным только в случае наличия существенной фактической ошибки. Апелляция считается принятой, если число голосов, поданных за принятие, больше числа голосов, поданных против. Вердикт АЖ должен включать поименную информацию о поданных голосах. Решения АЖ являются окончательными и обжалованию не подлежат.

5.7 В случае принятия апелляции на зачет ответа, засчитываются все идентичные принятому ответы на этот вопрос. В случае принятия апелляции на снятие некорректного вопроса, этот вопрос исключается из числа зачетных.

6. Подведение итогов

6.1 Результаты Чемпионата подводятся на основании решений ИЖ по зачету ответов и решений АЖ по апелляциям.

6.2 Результаты Чемпионата подводятся сначала в общем зачете.

6.3 Основным показателем для распределения мест в Чемпионате является количество правильных ответов, данных командой на зачетные вопросы. В случае, если основной показатель совпадает у двух или более команд, не претендующих на призовые места Чемпионата, соответствующие места делятся.

6.4 В случае, если основной показатель совпадает у двух или более команд, претендующих на призовые места Чемпионата, между этими командами проводится перестрелка, т.е. им задаются дополнительные вопросы по одному до тех пор, пока после очередного вопроса счет не перестанет быть равным. Вопросов в перестрелке не более пяти. Апелляции на вопросы перестрелки не принимаются, окончательное решение о зачете ответа принимает ИЖ.

6.5 Если 5 вопросов перестрелки не выявили победителя, дополнительным показателем является суммарный рейтинг всех вопросов пакета, на которые команда дала верный ответ. Рейтинг каждого вопроса равен количеству команд-участниц Чемпионата, не ответивших на данный вопрос, плюс 1. Если рейтинг взятых вопросов совпадает у двух или более команд, претендующих на одно и то же призовое место, то для этих команд используется второй дополнительный показатель — сумма мест по турам. Если сумма мест по турам совпадает у двух или более команд, претендующих на одно и то же призовое место, то для этих команд используется третий и последний дополнительный показатель — жеребьевка.

6.6 Команда, занявшая 1-е место в Чемпионате, получает звание Чемпион США по игре "Что? Где? Когда?" 2026 года. Команды, занявшие 2-е и 3-е места в Чемпионате, получают звания Серебряный Призер и Бронзовый Призер Чемпионата США по игре "Что? Где? Когда?" 2026 года. Чемпион и призеры награждаются соответствующими медалями.

Своя Игра

Регламент Открытого чемпионата США по "Своей игре"

1. Участники

1.1 Принять участие в Открытом чемпионате США по спортивной "Своей игре" (далее — СИ) могут все желающие. Для этого необходимо явиться на отборочный этап в соответствии с расписанием.

2. Формула соревнований

2.1 Соревнования состоят из письменного отбора, четвертьфиналов, полуфиналов и финала.

2.2 Участники финала чемпионата США по СИ 2025 года проходят в четвертьфинал без отбора.

2.3 Участники письменного отбора рассаживаются в игровом зале таким образом, чтобы члены одной команды по ЧГК не сидели за одним столом. Отбор состоит из 12 раундов, каждый раунд состоит из 5 вопросов одной темы различной сложности и стоимости, от 10 до 50 очков. Ведущий объявляет темы всех раундов, затем последовательно читает вопросы каждой темы в порядке возрастания стоимости. Участники записывают свои ответы на специальном бланке. На запись каждого ответа дается 10 секунд. После окончания чтения последней темы участникам дается еще 2 минуты на возможные исправления.

2.4 После окончания записи ответов участники обмениваются заполненными бланками с игроками других команд, сидящими с ними за одним столом. Ведущий объявляет правильные ответы, каждый игрок отмечает правильные и неправильные ответы, данные тем игроком, с которым он обменялся бланками, и подсчитывает количество набранных им очков. За каждый правильный ответ к результату прибавляется количество очков от 10 до 50, равное стоимости вопроса. За каждый неправильный ответ такое же количество очков вычитается. За незаполненную графу на бланке или вычеркнутый ответ очки не добавляются и не вычитаются. Игрок, заполнивший бланк, контролирует правильность подсчета. В спорных случаях решение о зачете того или иного ответа принимает ведущий.

2.5 По результатам письменного отбора 16 участников, набравшие наибольшее количество очков, проходят в четвертьфинал. В случае равенства суммы баллов дополнительным показателем является количество набранных положительных очков без

учета отрицательных, при равенстве и этого показателя – количество правильных ответов “за 50”, затем “за 40” и т.д.

2.6. 16 победителей письменного отбора и 4 участника финала 2025 года делятся на 4 четвертьфинальные группы по 5 человек следующим образом:

A. Победитель СИ-2025 и 4, 5, 12, 13 места письменного отбора.
B. Второе место СИ-2025 и 3, 6, 11, 14 места письменного отбора.
C. Третье место СИ-2025 и 2, 7, 10, 15 места письменного отбора.
D. Четвертое место СИ-2025 и 1, 8, 9, 16 места письменного отбора.

Если кто-то из финалистов СИ-2025 не принимает участия в СИ-2026, его место занимает победитель письменного отбора, и все участники сдвигаются на одно место вверх. Четвертьфиналы проводятся одновременно в двух или четырех помещениях на одном и том же пакете вопросов.

2.7 В первом полуфинале встречаются победители четвертьфиналов A и D и игроки, занявшие вторые места в четвертьфиналах B и C. Во втором полуфинале встречаются победители четвертьфиналов B и C и игроки, занявшие вторые места в четвертьфиналах A и D. Полуфиналы проводятся одновременно в двух помещениях на одном и том же пакете вопросов.

2.7 В финале СИ участвуют четыре игрока, занявшие первые и вторые места в полуфиналах.

3. Порядок проведения боев СИ

3.1 Бои проводятся в группах, включающих от 4 или 5 игроков. Задача игроков — давать правильные ответы на вопросы, задаваемые ведущим, раньше своих соперников.

3.2 Вопросы, задаваемые в боях СИ, разделены на "темы". В каждой теме по 5 вопросов разной сложности, которые задаются подряд в порядке возрастания сложности. Стоимость вопросов во всех темах составляет 10, 20, 30, 40 и 50 очков. Количество тем в боях определяется следующим образом:

Четвертьфиналы: 10 тем в каждом бою;
Полуфиналы: 10 тем;
Финал: 12 тем.

3.3 В случае, если в одном из четвертьфинальных или полуфинальных боев два или более игрока разделили места таким образом, что это влияет на их выход в следующий этап, этим игрокам задаются по одному дополнительные вопросы из одной темы (в порядке уменьшения сложности) до тех пор, пока не будет дан первый верный или неверный ответ. В случае, если в финале два или более игрока разделили призовые места, этим игрокам задаются (в обычном порядке) вопросы одной или нескольких

дополнительных тем до тех пор, пока в конце хотя бы одной из дополнительных тем счет не перестанет быть равным.

3.4 В игре используется специальная установка — кнопочная система, позволяющая определять порядок ответа игроков.

3.5 Ведущий задает 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.

3.6 Каждый игрок может получить право ответа 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. Перед ответом на незаконченный вопрос игрок может уточнить у ведущего форму вопроса, т.е. какая реалия (обычно выделенная в вопросе заглавными буквами), спрашивается (например, “она”, “этот город” и т.п.)

3.7 После нажатия на кнопку игрок, на которого указывает ведущий или ассистент ведущего, обязан дать ответ в течение 3 секунд. Если по истечении 3 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 счет игрока добавляется количество очков, равное стоимости вопроса. За неверный — то же количество очков вычитается из его счета.

3.9 Если игрок дал неверный ответ, то ведущий произносит слово "неверно" и сбрасывает отсчет времени на кнопочной системе, после чего еще не отвечавшие на вопрос игроки могут нажимать на кнопку. Если на момент неверного ответа вопрос еще не был дочитан, ведущий продолжает чтение вопроса.

3.10 Если никто из игроков не нажал на кнопку в течение 5 секунд после окончания чтения вопроса или после сообщения, что ответ неверен, ведущий произносит слово "время", зачитывает ответ и переходит к следующему вопросу. Нажатия на кнопки после произнесения слова "время" не учитываются.

4. Ведение игры и судейство

4.1 Четвертьфинальные и полуфинальные бои в каждом помещении проводит отдельный ведущий, возможно, с помощью ассистента. Финал также проводит ведущий с ассистентом. Ведущие назначаются Оргкомитетом.

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

4.3 Если при ответе игрок сообщает дополнительную информацию, то она не влияет на зачет ответа. Однако, если эта дополнительная информация неверна или меняет смысл ответа, то ответ считается неверным. В случае, если дан двойной ответ, хотя бы одна часть которого неверна, ответ считается неверным.

4.4 Окончательное решение по зачету или незачету всех ответов игроков, а также по классификации оговорок и прочих мелких неточностей в ответах принимает ведущий данной игры.

4.5 Ведущий должен избегать подсказок игрокам, например, тоном, комментариями, и т.д.

4.6 Два раза в течение турнира (четвертьфиналы, полуфиналы и финал) игрок, ответ которого не был засчитан, имеет право остановить бой на 3 минуты и предоставить ссылку, подтверждающую правильность его ответа. Если ведущий согласился с представленной ссылкой и засчитал ответ, игрок может пользоваться этим правом повторно.

5. Подведение итогов турнира

Игрок, занявший первое место в финале СИ, получает звание Чемпиона США по "Своей игре". Игроки, занявшие второе и третье места в финале СИ, получают звания Серебряного и Бронзового Призеров Открытого Чемпионата США по "Своей игре", соответственно. Чемпион и призеры награждаются медалями.

Командная Своя Игра/Эрудит-Квартет

Регламент Открытого чемпионата США по "Командной Своей Игре"

1. Участники

1.1 Принять участие в Открытом чемпионате США по спортивной "Командной Своей Игре" (далее — КСИ) могут все желающие команды. Для этого необходимо явиться на отборочный этап в соответствии с расписанием.

2. Формула соревнований

2.1 Соревнования состоят из письменного отбора и финала в форме Эрудит-Квартета

2.2 Письменный отбор состоит из 12 раундов, каждый раунд состоит из 5 вопросов одной темы различной сложности и стоимости, от 10 до 50 очков. Ведущий объявляет темы всех раундов, затем последовательно читает вопросы каждой темы в порядке возрастания стоимости. Команды записывают свои ответы на специальном бланке. На запись каждого ответа дается 10 секунд. После окончания чтения последней темы участникам дается еще 2 минуты на возможные исправления.

2.3 После окончания записи ответов команды сдают заполненные бланки. Ведущий объявляет правильные ответы. За каждый правильный ответ к результату прибавляется количество очков от 10 до 50, равное стоимости вопроса. За каждый неправильный ответ такое же количество очков вычитается. За незаполненную графу на бланке или вычеркнутый ответ очки не добавляются и не вычитаются. В спорных случаях решение о зачете того или иного ответа принимает ведущий.

2.4 По результатам письменного отбора 4 команды, набравшие наибольшее количество очков, проходят в финал. В случае равенства суммы баллов дополнительным показателем является количество набранных положительных очков без учета отрицательных, при равенстве и этого показателя – количество правильных ответов “за 50”, затем “за 40” и т.д.

3. Финал в форме Эрудит-Квартета (далее - ЭК)

3.1. Игра состоит из боя/боёв между четырьмя командами-финалистами письменной КСИ.

3.2. В каждом бое за команду может выступать любой её игрок.

3.3. Бой состоит из трёх раундов, в каждом из которых разыгрываются 4 темы. Розыгрыш каждой темы проходит по правилам спортивной «Своей игры»
3.4. В каждом раунде должны сыграть 4 разных игрока команды. В каждой теме выступает один игрок.

3.5. Игрок, занявший место за игровым столом, не имеет права каким-либо образом общаться со своей командой до окончания розыгрыша темы. Нарушение этого правила командой влечёт за собой предупреждение, а грубое или повторное нарушение наказывается незачётом ответа на текущий вопрос либо снятием очков в количестве, равном номиналу текущего вопроса.
3.6. Раунды одного боя описаны в пунктах 3.6.1 - 3.6.3.

3.6.1. «Открытый раунд». Перед началом раунда ведущий объявляет названия 4 тем; команда в течение минуты определяет, кто из игроков какую тему играет, и сообщает эту информацию ведущему. В течение раунда запрещается изменять порядок выхода игроков.

3.6.2. «Полутёмный раунд». Ведущий объявляет тему непосредственно перед ее отыгрышем; команда в течение 20 секунд определяет игрока, играющего эту тему.

3.6.3. «Тёмный раунд». Команда в течение минуты определяет, в каком порядке её игроки отыгрывают темы и сообщает эту информацию ведущему. В течение раунда запрещается изменять порядок выхода игроков. Ведущий объявляет темы непосредственно перед началом каждого раунда.

3.7. Порядок розыгрыша тем определяется до начала боя, но сообщается командам в соответствии с правилами розыгрыша раунда.

3.8. Если к началу раунда команда присутствует на игре в составе менее 4 человек, она отыгрывает в этом раунде количество тем, равное количеству присутствующих игроков, и получает 0 очков в пропущенных темах.

3.9. Результатом команды в бое является сумма очков, набранных её игроками во всех темах всех раундов. Подсчёт очков, набранных при розыгрыше одной темы, производится по правилам спортивной Своей игры.

3.10. Более высокое место по итогам боя занимает команда, набравшая большую сумму очков. В случае, если равенство очков у команд не дает однозначно распределить их по местам, проводится перестрелка на одной теме по правилам полуоткрытого раунда. Дополнительные темы разыгрываются, пока однозначно не определятся победитель и призёры.

4. Спорные ситуации

4.1. Апелляции на зачет дуального ответа или некорректность вопроса могут быть поданы капитаном команды в устной форме непосредственно после окончания отыгрыша темы, в которой был задан спорный вопрос (до начала чтения следующей темы). В иных случаях спорные ответы не рассматриваются.

4.2. Поданные апелляции рассматриваются ведущим игровой площадки. Ведущий вправе привлекать с правом совещательного голоса любых специалистов, в том числе и из играющих команд.

4.3. Принятые решения по апелляциям не оспариваются и в дальнейшем не пересматриваются. Принятые решения влияют на тот бой, в рамках которого была подана апелляция и не влияют на результаты других боёв, как на остальных, так и на этой же площадке.

4.4. По всем спорным ситуациям, не описанным в этом регламенте, решения принимает оргкомитет.

4.5. Оргкомитет имеет право изменять регламент по ходу турнира в целях его оптимизации.

5. Подведение итогов турнира

Команда, занявшая первое место в финале ЭК, получает звание Чемпиона США по "Командной Своей игре". Игроки, занявшие второе и третье места в финале ЭК, получают звания Серебряного и Бронзового Призеров Открытого Чемпионата США по "Командной Своей игре", соответственно. Чемпион и призеры награждаются медалями.