

## Регламент турнира по «Троечке» в рамках фестиваля «VI Octobearfest»

1. Общие положения
  - 1.1. Турнир по «Троечке» в рамках фестиваля «VI Octobearfest» (далее – Турнир) проводится 14-15 октября 2023 года в Ярославле.
  - 1.2. Оргкомитет Турнира: Арсений Глазовский.
2. Участники
  - 2.1. В каждой команде в Турнире от 3 до 6 человек.
  - 2.2. Каждая команда является преемственной к какой-либо команде Турнира «Вопросики» (все игроки на фестивале входят в состав команды Турнира «Вопросики») либо сборной.
3. Порядок проведения боёв
  - 3.1. В игре принимают участие команды в составе трех человек, каждый бой проводится с участием двух команд.
  - 3.2. Один игрок каждой команды выполняет функцию «коренного» – ему разрешается подача сигнала о готовности команды отвечать на вопрос. Два других игрока, располагающиеся за «коренным», называются «пристяжными».
  - 3.3. Каждая разыгрываемая тема состоит из трёх вопросов. После того как «коренной» даёт сигнал о готовности отвечать, ведущий начинает опрос команды. В первой половине каждого боя право ответа получает **правый** «пристяжной» относительно ведущего, во второй половине каждого боя - левый «пристяжной» относительно ведущего (при нечетном количестве тем в бою «средняя» тема относится к первой половине). Затем право ответа переходит ко второму «пристяжному», далее отвечает «коренной».
  - 3.4. «Коренной» может давать сигнал о готовности отвечать в любой момент чтения вопроса. В случае если вопрос не был дочитан до конца, его чтение прекращается и ведущий принимает ответы от команд.
  - 3.5. Формулировка вопроса не уточняется.
  - 3.6. На ответ игрокам отводится три секунды. Если ответ участника содержит в себе больше одной реалии, в качестве ответа принимается **первая** из названных. Допускается при ответе давать дополнительные комментарии для команды, которые не могут быть интерпретированы ведущим как часть ответа или другой ответ. Ответ, данный после истечения трёх секунд, считается неверным.
  - 3.7. В случае если первая команда даёт три неверных ответа, ведущий дочитывает вопрос, начинает пятисекундный обратный отсчет, во время которого команды могут подавать сигналы. В случае отсутствия сигнала вопрос считается разыгранным. В случае если вопрос дочитан, а право отвечать осталось у одной команды, ведущий сразу начинает опрос команды.
  - 3.8. За каждый правильный ответ на вопрос команда получает количество баллов, равное стоимости вопроса, а за каждый неправильный - 0 баллов.

- 3.9. Правильность ответа определяется ведущим исходя из критериев зачёта. В общем случае ответ считается правильным, если ответ игрока содержит все слова из графы «ответ» (или «зачёт») и при этом не содержит неверных уточнений.
- 3.10. Бой состоит из 6, 8 или 12 тем (в каждой теме вопросы одного номинала стоимостью 1 или 2 балла).
- 3.11. Темы боя объявляются по одной.
- 3.12. Замены внутри команды возможны только между боями.
- 3.13. В ходе боя запрещены любые сигналы, знаки и обсуждения в команде. Команда, уличённая в нарушении этого правила, теряет право ответа на разыгрываемый вопрос.
- 3.14. В случае несогласия с решением ведущего или корректностью вопроса команда имеет право подать протест (не более чем одного за бой). Если протест удовлетворён, то команда сохраняет право на протест.
- Протест подаётся капитаном команды в устной форме непосредственно после окончания розыгрыша вопроса. Игра при этом останавливается.
  - Решение по протесту принимается ведущим, который может привлечь редакторов пакета или прочих сторонних экспертов.
  - Если удовлетворен протест на снятие вопроса, то снятый вопрос не заменяется другим.
- 3.15. Решение и сам факт протеста распространяется только на тот бой, в котором была подана апелляция.

#### 4. Структура Турнира.

##### 4.1. Турнир проводится в двух зачётах: молодёжном и студенческом.

4.1.1. В студенческом зачете участвуют все команды, все игроки которых родились не ранее 1 сентября 2000 года.

4.1.2. В молодёжном зачете участвуют все команды, все игроки которых родились не ранее 1 сентября 1995 года, но минимум один игрок родился ранее 1 сентября 2000 года.

4.2. Каждый зачёт представляет собой отдельную турнирную сетку.

4.3. Турнирная сетка в каждом зачёте состоит группового этапа, плей-офф и финала.

4.4. Бои группового этапа проводятся на 6 темах (4 темы за 1, 2 темы за 2), бои плей-офф – на 8 (5 темы за 1, 3 темы за 2), финал – на 12 (5 тем за 1, 4 темы за 2, 3 темы за 3).

4.5. Распределение команд по группам осуществляется оргкомитетом с учётом результатов первых двух туров фестивальной дисциплины «вопросики».

4.6. Групповой этап состоит из 6 боев, если в группе 4 команды, или из 10 боёв, если в группе 5 команд. Место в бою определяется количеством набранных игровых очков (без учета каких-либо дополнительных показателей). По итогам каждого боя участникам присваиваются рейтинговые баллы 1 за победу, 0 - за поражение, 0.5 - за ничью. По итогам формируются турнирные таблицы для каждой группы. При формировании учитываются следующие показатели:

- 4.6.1. Сумма рейтинговых баллов за все бои;
- 4.6.2. Итог личной встречи (в случае равенства рейтинговых баллов у трех и более участников – количество рейтинговых баллов, набранное в боях между этими участниками);
- 4.6.3. Сумма игровых очков за все бои;
- 4.6.4. При равенстве всех вышеуказанных показателей вопрос о дальнейших действиях решает Оргкомитет Турнира.
- 4.7. В плей-офф, матче за третье место и финале в случае если к концу боя команды имеют одинаковые игровые баллы назначается «перестрелка». В ходе перестрелки участникам зачитываются по одной дополнительные темы. Если по итогам отыгрыша очередной темы несколько команд имеют одинаковые игровые баллы, то «перестрелка» продолжается дальше.
- 5. Схема турнира в студенческом зачёте.
  - 5.1. Схема турнира рассчитана на 48 команд.
  - 5.2. В групповом этапе команды разделены в 12 групп по 4 команды.
  - 5.3. Команды, занявшие первые два места в каждой из групп, выходят в плей-офф, где при помощи жеребьёвки будут сформированы 12 боёв М (каждая команда, занявшая первое место в группе, сыграет с командой, занявшей второе место в другой группе).
  - 5.4. Команды-победители образуют следующие пары, победители которых выходят в следующую стадию:
    - N1) M1 - M7
    - N2) M2 - M8
    - N3) M3 - M9
    - N4) M4 - M10
    - N5) M5 - M11
    - N6) M6 - M12
  - 5.5. Команды-победители образуют следующие пары, победители которых выходят в следующую стадию:
    - O1) N1 - N4
    - O2) N2 - N3
    - O3) N5 - N6
  - 5.6. Команды-победители выходят в финал.
- 6. Схема турнира в молодёжном зачёте.
  - 6.1. Схема турнира рассчитана на 16 команд.
  - 6.2. В групповом этапе команды разделены в 4 группы по 4 команды.

- 6.3. Команды, занявшие первые два места в каждой из групп, выходят в плей-офф, где при помощи жеребьёвки будут сформированы 4 боя Е (каждая команда, занявшая первое место в группе, сыграет с командой, занявшей второе место в другой группе).
  - 6.4. Команды-победители образуют следующие пары, победители которых выходят в следующую стадию:
    - F1) E1 - E3
    - F2) E2 - E4
  - 6.5. Команды-победители выходят в финал, команды-проигравшие в матч за третье место.
7. Результаты Турнира
- 7.1. Команды, занявшие 1-е, 2-е и 3-е места в каждом из зачётов, объявляются победителем, серебряным и бронзовым призерами соответственно, а также награждаются призами и медалями.
8. Дополнительно
- 8.1. Оргкомитет фестиваля оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в настоящий Регламент.
  - 8.2. Все спорные ситуации решаются Оргкомитетом.