

РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА ПО «СВОЕЙ ИГРЕ»,
ПРОХОДЯЩЕГО В РАМКАХ VI ФЕСТИВАЛЯ ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ
«OCTOBEARFEST»

1. Основные понятия.
 - 1.1. Бой – совокупность тем, сыгранных одним набором игроков согласно правилам настоящего Регламента.
 - 1.2. Этап – набор боев, по итогам которого прошедшим в следующий этап игрокам остается одинаковое число боев до финала в рамках текущей сетки.
 - 1.3. Гранд-финал – бой, по результатам которого присуждаются медали.
 - 1.4. Форма – часть вопроса, в которой сообщается, что же должен ответить игрок. Форма в тексте вопроса написана заглавными буквами.
 - 1.5. Обратная перестрелка — розыгрыш темы по следующим правилам:
 - вопросы читаются в обратном порядке (сначала за 50, потом за 40 и т.д.)
 - розыгрыш прекращается при любом нажатии. Если игрок отвечает верно, то он признаётся победителем, если неверно, то побеждает его соперник.
2. Схема проведения турнира.
 - 2.1. Турнир состоит из письменного отбора, группового этапа, стадии Double elimination и гранд-финала.
3. Письменный отбор.
 - 3.1. В данном этапе участвуют все игроки, подавшие заявку на турнир. Участвовать могут как игроки команд студенческого зачёта, так и игроки команд молодёжного зачёта, если они родились не раньше 01.09.2000.
 - 3.2. Письменный отбор состоит из двух блоков по 6 тем.
 - 3.3. По итогам письменного отбора в групповой этап проходят 72 лучших участника.
 - 3.4. В случае, если по итогам письменного отбора не удалось однозначно определить места, то применяются дополнительные показатели в следующем порядке:
 - сумма очков без учёта неправильных ответов
 - количество правильных ответов на вопросы за 50 очков
 - количество правильных ответов на вопросы за 40 очков
 - количество правильных ответов на вопросы за 30 очков
 - количество правильных ответов на вопросы за 20 очков
 - количество правильных ответов на вопросы за 10 очков
 - жребий
4. Групповой этап.
 - 4.1. В данном этапе примут участие 72 человека, поделенные в соответствии с местами, занятыми в письменном отборе, на 12 групп. Схема разделения представлена в Приложении 1.
 - 4.2. В каждом бою группового этапа участвует 4 человека.
 - 4.3. Каждому участнику группового этапа гарантируется 4 сыгранных боя.
 - 4.4. Внутри группы игрок сыграет со всеми другими участниками группы игрок как минимум дважды. Трижды встретятся:
 - Игрок 1 с Игроком 5 и Игроком 6
 - Игрок 2 с Игроком 4 и Игроком 6

- Игрок 3 с Игроком 4 и Игроком 5
 - Игрок 4 с Игроком 2 и Игроком 3
 - Игрок 5 с Игроком 1 и Игроком 3
 - Игрок 6 с Игроком 1 и Игроком 2
- 4.5. Каждый бой группового этапа состоит из 5 тем.
- 4.6. В каждом бою участник получает количество турнирных очков (далее — ТО), определяемое формулой $(5-R) + S/100$, где R — место участника в бою, S — сумма набранных им очков.
- 4.7. В этап Double elimination (далее – DE) выходят 3 лучших игрока из каждой группы. Игрок, занявший первое место в группе, попадает в сетку победителей (далее – W), а игроки, занявшие второе и третье место, попадают в сетку проигравших (далее – L).
- 4.8. Место участника в группе определяется количеством набранных им ТО. При равенстве данного показателя используются следующие дополнительные показатели:
- личная встреча
 - перестрелка на одной теме (только в случае деления проходного места). Если она завершилась вничью, то назначается обратная перестрелка на одной теме.
 - жребий
- 4.9. Подробные схемы боёв в группе см. в Приложении 2.
5. Double elimination.
- 5.1. В данном этапе примут участие 36 человек, преодолевших групповой этап. Бои формируются в зависимости от показанных результатов в группе. Подробная схема сетки DE представлена в Приложении 3.
- 5.2. В каждом бою этапа участвуют 4 человека. Исключение составляют бои первого круга в сетке W, в каждом из них участвуют 3 человека.
- 5.3. Бои первого, второго и третьего кругов состоят из 6 тем. Бои полуфинала и финала нижней сетки состоят из 8 тем.
- 5.4. Для однозначного определения мест при дележе по итогам боя между двумя и более участниками используются следующие дополнительные показатели:
- сумма очков без учёта неправильных ответов
 - количество правильных ответов на вопросы за 50 очков
 - количество правильных ответов на вопросы за 40 очков
 - количество правильных ответов на вопросы за 30 очков
 - количество правильных ответов на вопросы за 20 очков
 - количество правильных ответов на вопросы за 10 очков
 - место в письменном отборе
 - жребий
6. Гранд-финал.
- 6.1. Участники гранд-финала определяются согласно схеме из Приложения 3.
- 6.2. Бой гранд-финала состоит из 12 тем.

- 6.3. В случае дележа призовых мест производится перестрелка на одной теме между претендентами. Если делится первое место, то перестрелка проводится на двух темах.
- 6.4. В случае, если основная часть перестрелки не позволила однозначно распределить места, то назначается обратная перестрелка до однозначного распределения мест.
7. Правила «Своей игры».
- 7.1. Участником турнира по «Своей игре» может стать любой участник фестиваля «Octobearfest».
- 7.2. Количество тем в бою зависит от этапа проведения турнира.
- 7.3. Ведущий зачитывает темы игрокам строго в том порядке, в котором они расположены в пакете.
- 7.4. Опоздавший к началу боя участник имеет право присоединиться к игре строго между темами. При этом считается, что за предыдущие темы он получил 0 очков.
- 7.5. В ходе игры контакт игроков со зрителями, тренерами либо другими участниками не допускается. В случае нарушения этого правила игрок теряет право ответа на вопрос, во время розыгрыша которого произошло нарушение, а зрители удаляются из помещения до конца боя.
- 7.6. Подсчёт очков, набранных при розыгрыше одной темы, производится по следующим правилам:
- За правильный ответ игрок получает количество очков, равное стоимости вопроса.
 - За неправильный ответ из текущего счёта игрока вычитается количество очков, равное стоимости вопроса
 - За отсутствие ответа игрок получает 0 баллов
- 7.7. Фальстарты отсутствуют, т.е. в любой момент чтения вопроса игрок имеет право нажать на кнопку, выразив тем самым желание отвечать. По факту нажатия кнопки ведущий останавливает чтение. Игрок имеет право уточнить у ведущего форму вопроса, после чего обязан дать ответ. Если ответ игрока недостаточно точен, ведущий может попросить участника уточнить ответ.
- 7.8. Более высокое место по итогам боя занимает игрок, набравший большую сумму очков. При равенстве очков в случае необходимости применяются дополнительные показатели, иначе места считаются разделёнными.
- 7.9. В случае несогласия с решением ведущего игрок имеет право 2 раза за бой подать протест как на зачёт дуального ответа, так и на некорректность вопроса. Протест подаётся ведущему сразу после розыгрыша вопроса. Ведущий в случае сомнений может привлечь редактора пакета вопросов. Решение редактора пакета является окончательным и обжалованию не подлежит. Решение спорного вопроса распространяется только на ту площадку, на которой был подан протест. В случае, если удовлетворяется апелляция на зачёт дуального ответа, то у игрока, подавшего протест, снимается минус и добавляется плюс цена вопроса. Все ответы, данные после верного, аннулируются. Если удовлетворяется апелляция на снятие некорректного вопроса, то аннулируются все очки всем игрокам за этот вопрос, вопрос при этом заменяется запасным того же номинала.
- 7.10. Вопрос также может быть снят из-за существенной ошибки ведущего. В таком случае он заменяется запасным того же номинала.

8. Дополнительно

- 8.1. Оргкомитет фестиваля оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в настоящий Регламент.
- 8.2. Все спорные ситуации решаются Оргкомитетом.

Приложение 1.

Разбиение участников на группы

Номер участника соответствует месту, которое он занял в письменном отборе.

Группа	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 5	Игрок 6
A	1	24	25	48	49	72
B	2	23	26	47	50	71
C	3	22	27	46	51	70
D	4	21	28	45	52	69
E	5	20	29	44	53	68
F	6	19	30	43	54	67
G	7	18	31	42	55	66
H	8	17	32	41	56	65
I	9	16	33	40	57	64
J	10	15	34	39	58	63
K	11	14	35	38	59	62
L	12	13	36	37	60	61

Приложение 2.

Схема боёв группового этапа

Все участники пронумерованы от 1 до 6.

	Участник 1	Участник 2	Участник 3	Участник 4
Первый тур	Игрок 1	Игрок 3	Игрок 5	Игрок 6
Второй тур	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 4	Игрок 6
Третий тур	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 5
Четвёртый тур	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 5	Игрок 6
Пятый тур	Игрок 1	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 5
Шестой тур	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 6

Приложение 3.

Схема этапа Double elimination

Все участники пронумерованы двумя или тремя символами, где буквы обозначают номер группы/боя, в которой/котором играл участник, а цифра – место, занятое игроком в этой группе/бою.

Схема первых трёх кругов

Первый круг		Второй круг		Третий круг	
Бой	Участники	Бой	Участники	Бой	Участники
WA	A1-H1-L1	WE	WA1-WB2-WC2-WD1	WG	WE1-WF1-WE2-WF2
WB	B1-G1-K1	WF	WA2-WB1-WC1-WD2	LK	WE4-WF4-LG2-LH2
WC	C1-F1-J1	LG	WA3-LA1-LE2-LD2	LL	WE3-LJ1-LG1-LI2
WD	D1-E1-I1	LH	WB3-LB1-LF2-LC2	LM	WF3-LI1-LH1-LJ2
LA	A2-F3-G3-L2	LI	WC3-LC1-LF1-LB2		
LB	B2-E3-H3-K2	LJ	WD3-LD1-LE1-LA2		
LC	C2-D3-I3-J2				
LD	D2-C3-I2-J3				
LE	E2-B3-H2-K3				
LF	F2-A3-G2-L3				

Схема финальной стадии

Полуфинал L		Финал L		Гранд-финал	
Бой	Участники	Бой	Участники	Бой	Участники
LO	WG3-LL1-LK1-LM2	LQ	LO1-LO2-LP1-LP2	WH	WG1-WG2-LQ1-LQ2
LP	WG4-LM1-LK2-LL2				