

# Регламент проведения Заочного чемпионата мира по спортивному варианту интеллектуальной игры «Своя игра»

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. В тексте настоящего Регламента используются следующие понятия и аббревиатуры:

ЧМСИ – Заочный чемпионат мира по спортивному варианту интеллектуальной игры «Своя игра»;

СИ – спортивный вариант интеллектуальной игры «Своя игра»;

Игрок – участник ЧМСИ;

«Тень» – условный участник ЧУСИ, определяемый в соответствии с п. 2.4 настоящего Регламента;

ИО – игровые очки, полученные игроком за ответы, засчитанные Ведущим или Арбитром;

ТО – турнирные очки, полученные игроком по результатам боя;

КС – коэффициент сложности;

Игровое место – специально оборудованное место для участия игрока в бою.

## 2. УЧАСТНИКИ ЧМСИ

2.1. Турнирная сетка каждой из площадок ЧМСИ рассчитана на 16 игроков.

2.2. Если количество участников ЧМСИ на площадке менее количества, указанного в п. 2.1 настоящего Регламента, недостающие места в турнирной сетке занимают «тени», которые нумеруются в порядке возрастания, начиная с 1.

2.3. Рекомендуемое количество реальных участников на одной площадке - не менее 12.

2.4. Тень считается игроком, который молчит. Это означает, что в любом бою тень набирает 0 ИО, но при этом вовсе не обязательно 0 ТО.

2.5. В бою, где теней больше одной, ТО между ними делятся, как между игроками, не разошедшимися по игровым показателям.

2.6. Моментом начала боя считаются слова ведущего «Бой номер [номер боя]». Моментом окончания боя считаются слова ведущего «Бой окончен».

2.7. Игрок, опоздавший к началу боя, определяемому в соответствии с требованиями п. 2.6 настоящего Регламента, имеет право занять игровое место только в перерыве между темами с разрешения ведущего.

2.8. Игрок имеет право в любой момент боя покинуть игровое место, но не имеет права вернуться на игровое место до окончания боя.

## 3. ПРАВИЛА ЧМСИ

3.1. ЧМСИ проходит в форме боев, в каждом из которых принимают участие четыре игрока.

3.2. В каждом бою задаются вопросы, объединенные в темы (по пять вопросов в каждой). Вопросы одной темы имеют стоимость в 10, 20, 30, 40 и 50 ИО. Вопросы одной темы задаются подряд, в порядке возрастания стоимости. Количество тем в бою указано в пункте 5.8.

3.3. В играх ЧМСИ используется кнопочная система, позволяющая определять порядок ответа игроков.

3.4. В случае отсутствия либо отказа всех имеющихся в наличии кнопочных систем игра проводится «на хлопок». Все спорные вопросы по определению порядка ответов решает Арбитр, при этом его решения считаются окончательными.

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.

- 3.6. Каждый игрок имеет право нажать на кнопку не более одного раза при розыгрыше каждого вопроса. Нажимать на кнопку можно до окончания чтения вопроса. При этом Ведущий прерывает чтение вопроса, и игрок отвечает на незаконченный вопрос.
- 3.7. После нажатия на кнопку игрок может отвечать лишь после того, как на него укажет Арбитр. При этом игрок не имеет права уточнять у Ведущего формулировку вопроса, а также затягивать свой ответ более, чем на 3 секунды. В случае, если вопрос требует длинного ответа, ведущий имеет право продлить время по своему усмотрению.
- 3.8. Если ответ первого игрока неверен, остальные игроки могут нажимать на кнопку только после произнесения ведущим слова «Минус».
- 3.9. За верный ответ на счет игрока добавляется количество ИО, равное стоимости вопроса. За неверный – то же количество ИО вычитается из его счета.
- 3.10. В случае если отвечающий дал более одного ответа, засчитывается неправильный ответ.
- 3.11. Если никто из игроков не нажал на кнопку в течение 5 (пяти) секунд после окончания чтения вопроса или после сообщения, что ответ неверен, ведущий оглашает правильный ответ и переходит к следующему вопросу. Нажатия на кнопки после окончания 5 секунд не учитываются.
- 3.12. Ведущий имеет право производить отсчет времени в 3 и 5 секунд без участия кнопочной системы.
- 3.13. Распределение мест по результатам боя осуществляется в соответствии с Приложением 3.

#### 4. ВЕДЕНИЕ ИГРЫ И СУДЕЙСТВО

- 4.1. Каждый бой обслуживают Ведущий и Арбитр. Арбитр может выбираться Ведущим на своё усмотрение из игроков, не принимающих участие в данном бое. В функции Ведущего входит зачитывание вопросов в установленном Регламентом порядке, отсчёт времени и определение правильности или неправильности ответа. В функции Арбитра входит определение последовательности ответов игроков и заполнение протокола боя в бумажном и/или электронном виде.
- 4.2. Если при ответе игрок сообщает верную дополнительную информацию, то она не влияет на зачет ответа. Но если эта дополнительная информация неверна или меняет смысл ответа, то ответ игрока считается неверным. Окончательное решение по зачету или незачету всех ответов игроков, а также по классификации оговорок и прочих мелких неточностей в ответах принимает Ведущий.
- 4.3. В критических и сложных ситуациях Ведущий вправе обращаться к консультантам по своему выбору, а также пользоваться любыми информационными ресурсами.

#### 5. СХЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ЧМСИ

- 5.1. ЧМСИ состоит из 3-х этапов.
- 5.2. Каждый этап проводится по круговой системе и состоит из двух кругов.
- 5.3. Жеребьёвка участников первого круга проводится в случайном порядке. Каждому игроку присваивается буква от «А» до «Р»
- 5.4. Каждый круг состоит из 5 раундов.
- 5.5. В перерывах между раундами игроки переходят в тот или иной куст согласно буквенному идентификатору, который они получили при жеребьёвке, в соответствии со схемой турнира (см. Приложение 1).
- 5.6. Каждый раунд состоит из двух боев.
- 5.7. Бои играют одновременно в двух кустах (для удобства названных «зеленый» и «красный») на одних и тех же темах.
- 5.8. Каждый бой состоит из четырёх тем.
- 5.9. Места в первом круге распределяются в соответствии с суммой ТО, полученных игроками по результатам боёв первого круга (от максимальной до минимальной). В случае равенства ТО, место, занятое в первом круге, определяется жребием.

5.10. По итогам первого круга игрокам присваивается новый буквенный идентификатор согласно занятому месту: 1-е место – А, 2-е место – Б и т.д. (см. Приложение 4).

5.11. Второй круг играется по той же схеме (см. Приложение 1).

#### 6. КОЭФФИЦИЕНТ ПЛОЩАДКИ.

6.1. По итогам каждого этапа будет рассчитываться КС площадки.

6.2. КС рассчитывается следующим образом. Общее количество набранных очков за все бои делится на количество боев (40). Итогом является среднее количество очков, разыгранных в каждом бое на площадке.

Если это количество менее 50, то КС равен 1.

Если 50–99,99, то КС равен 1,1.

Если 100–149,99, то КС равен 1,2.

Если 150–199,99, то КС равен 1,3.

Если 200–249,99, то КС равен 1,4.

Если 250–299,99, то КС равен 1,5.

Если 300–349,99, то КС равен 1,6.

Если 350 и более, то КС равен 1,7.

6.3. Турнирный результат каждого участника умножается на коэффициент сложности площадки, на которой он играл. Например, если сложность площадки составила 1,2, то игрок, набравший на ней 8,54 турнирных очков, получит  $8,54 \times 1,2 = 10,248$  в итоговую таблицу этапа.

#### 7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

7.1. При подведении итогов Чемпионата место игроков в турнирной таблице определяется по сумме турнирных очков, набранных ими во всех этапах. В случае равенства турнирных очков, соответствующие места делятся.

Схема боев

| Первый Круг |        |              |              |
|-------------|--------|--------------|--------------|
|             |        | Зеленый куст | Красный куст |
| 1-й Раунд   | Бой 1  | И–К–Л–М      | А–В–Г–Д      |
|             | Бой 2  | Ж–З–О–Р      | Б–Е–Н–П      |
| 2-й Раунд   | Бой 3  | В–Л–П–Р      | Г–Е–Ж–И      |
|             | Бой 4  | Б–Д–К–О      | А–З–М–Н      |
| 3-й Раунд   | Бой 5  | А–Ж–К–П      | В–И–Н–О      |
|             | Бой 6  | Б–Г–З–Л      | Д–Е–М–Р      |
| 4-й Раунд   | Бой 7  | Д–З–И–П      | Б–В–Ж–М      |
|             | Бой 8  | А–Е–Л–О      | Г–К–Н–Р      |
| 5-й Раунд   | Бой 9  | Г–М–О–П      | Д–Ж–Л–Н      |
|             | Бой 10 | А–Б–И–Р      | В–Е–З–К      |

| Второй Круг |        |              |              |
|-------------|--------|--------------|--------------|
|             |        | Зеленый куст | Красный куст |
| 6-й Раунд   | Бой 11 | И–К–Л–М      | А–В–Г–Д      |
|             | Бой 12 | Ж–З–О–Р      | Б–Е–Н–П      |
| 7-й Раунд   | Бой 13 | В–Л–П–Р      | Г–Е–Ж–И      |
|             | Бой 14 | Б–Д–К–О      | А–З–М–Н      |
| 8-й Раунд   | Бой 15 | А–Ж–К–П      | В–И–Н–О      |
|             | Бой 16 | Б–Г–З–Л      | Д–Е–М–Р      |
| 9-й Раунд   | Бой 17 | Д–З–И–П      | Б–В–Ж–М      |
|             | Бой 18 | А–Е–Л–О      | Г–К–Н–Р      |
| 10-й Раунд  | Бой 19 | Г–М–О–П      | Д–Ж–Л–Н      |
|             | Бой 20 | А–Б–И–Р      | В–Е–З–К      |

### Начисление ТО по итогам боя.

#### 1-я стадия.

За первое место в бою игрок получает 3 ТО, за второе место – 2 ТО, за третье место – 1 ТО, за четвертое место – 0 ТО.

Место игрока по итогам боя определяется в соответствии со следующими показателями:

а) сумма ИО;

б) сумма ИО, полученных только за правильные ответы;

При равенстве всех этих показателей ТО делятся между соответствующими игроками.

#### 2-я стадия.

ИО делятся на 1000 и прибавляются к ТО.

При этом игрок, занявший 1-е место в бою, получает свои ИО и ИО соперников, которых он обыграл (т.е. 2-го, 3-го и 4-го).

Игрок, занявший 2-е место, получает свои ИО и ИО соперников, занявших 3-е и 4-е места.

Игрок, занявший 3-е место, получает свои ИО и ИО соперника, занявшего 4-е место.

Игрок, занявший 4-е место, получает только свои ИО.

Если игрок закончил игру с отрицательным количеством ИО, то они считаются в минус только ему самому, для всех его соперников его ИО приравниваются к нулю.

Если игроки делят какое-либо место, каждый из них получает сумму их ИО, а также ИО соперников, которых они обыграли.

Таким образом, если результат боя был таким:

Игрок А +120

Игрок В +80

Игрок Г +30

Игрок Д +20

то, в турнирной таблице итоговый результат будет выглядеть так:

Игрок А 3,25

Игрок В 2,13

Игрок Г 1,05

Игрок Д 0,02

Сумма ИО 250

Итоговый результат ТО у игрока **может быть** отрицательным.

### Начисление ТО по итогам боя с тенью

В любом бою тень набирает 0 ИО, но при этом вовсе не обязательно 0 ТО.

Таким образом, если бой заканчивается с результатом:

Петров +300

Иванов +100

Тень 0

Сидоров -10

игроки получают следующие ТО:

Петров 3,40

Иванов 2,10

Тень 1,00

Сидоров -0,01

Сумма ИО 390

В бою, где теней больше одной, ТО между ними делятся, как между игроками, не разошедшимися по игровым показателям.

Например:

Ребров +200

Тень\_1 0

Тень\_2 0

Блохин -50

Итог:

Ребров 3,20

Тень\_1 1,50

Тень\_2 1,50

Блохин -0,05

Сумма ИО 150