

України зі спортивної «Своєї гри» в Skype сезону 2017/18

1. Загальні положення

1.1. В тексті Регламенту використовуються такі поняття і аббревіатури:

СГ – спортивний варіант інтелектуальної гри «Своя гра»

РО ЛУК – місцева (регіональна) організація ЛУК

Правила СГ – Основні правила спортивного варіанту інтелектуальної гри «Своя гра» для офіційних турнірів ЛУК

СЧУСГ – Чемпіонат України зі спортивної «Своєї гри» в Skype

СЧУСГ2016/17 – СЧУСГ сезону 2016/17

ОТ – орг.комітет турніру

ІО – ігрові очки

ТО – турнірні очки

Бій – Окрема частина СЧУСГ, що відповідає правилам СГ

Тема – Окрема частина Бою, що відповідає правилам СГ

Гравець – учасник СЧУСГ

Схема – Схема проведення СЧУСГ

1.2. Турнір проходить у відповідності з правилами СГ, з урахуванням особливостей гри у Skype, які будуть викладені нижче.

1.3. Турнір проводиться протягом одного ігрового дня.

1.4. Турнір обслуговують Ведучі турніру, Арбітр, Адміністратор.

1.5. Гравці допускаються до участі в СЧУСГ 2017/18 за умови підтвердження участі у встановлений ОТ термін. Гравець, котрий підтвердив свою участь, має право відмовитись від участі не пізніше встановленого ОТ терміну.

1.5.1. Додатковим критерієм допуску гравця до участі в СЧУСГ 2017/18 є проходження процедури реєстрації.

1.5.2. Гравці мають сплатити турнірний та, в разі потреби, оргвнесок у встановлений ОТ термін та способом. В разі несплати внеску результати гравця будуть виключені з результатів СЧУСГ 2017/18, а до гравця можуть бути застосовані фінансові чи дисциплінарні санкції.

1.5. Гравці, котрі взяли участь у більш ніж одному відбірковому турнірі на СЧУСГ 2017/18, не допускаються до участі та можуть бути дискваліфіковані на СЧУСГ 2018/19.

1.6. Гравець, який підтвердив свою участь, але не з'явився на турнірі без поважних причин, сплачує штраф у розмірі, встановленому ОТ.

1.7. За порушення правил СГ, регламенту, некоректну поведінку до гравців можуть бути застосовані дисциплінарні санкції у вигляді дискваліфікації до кінця бою або до кінця СЧУСГ 2017/18. Рішення про дискваліфікацію приймає ОТ.

1.8. За використання без дозволу ведучого довідкових матеріалів під час бою до гравців застосовуються дисциплінарні санкції у вигляді дискваліфікації до кінця СЧУСГ 2017/18, а також можуть бути застосовані додаткові дисциплінарні санкції.

1.9. Дискваліфікація гравця не відмінює необхідності вносити оплату за участь у СЧУСГ 2017/18.

2. Учасники СЧУСГ 2017/18

2.1. Турнірна сітка СЧУСГ 2017/18 розрахована на кількість гравців, визначену у Схемі.

2.2. Право на участь у СЧУСГ 2017/18 отримують гравці у такому порядку:

2.2.1. Гравці за індивідуальними запрошеннями згідно рейтингу СЧУСГ.

2.2.2. Гравці за квотами регіонів.

2.2.3. Гравці, що заявили на участь за оргвнесок.

2.3. Гравець, котрий запізнився на початок бою і не прийняв виклик ведучого, може приєднатись до конференції самостійно. Якщо гравцеві потрібна допомога ведучого, за нею можна звернутись тільки між темами.

3. Схема проведення СЧУСГ 2017/18

3.1. Коло №1

3.1.1. В колі №1 грають 32 гравці, розділені на дві групи (А і Б) по 16 гравців.

3.1.2. Розділення по групах відбувається шляхом жеребкування, спосіб проведення котрого визначає ОТ. В межах однієї групи гравці отримують ігрові номери випадковим чином.

3.1.3. У кожній з груп гравці грають кожен з кожним у 5 турів. Порядок боїв надається у вигляді гугл-документу до початку турніру.

3.1.4 Місця в бою розподіляються згідно правил СГ.

3.1.5. За результатами бою гравці отримують ТО. Гравець, котрий посів перше місце, отримує 3 ТО, друге місце – 2 ТО, третє місце – 1 ТО, четверте місце – 0 ТО. Якщо гравці розділили місця в бою, їх ТО також діляться.

3.1.6. Місця в групі розподіляються за наступники показниками (в порядку черги):

- кількість ТО;
- сума ІО;
- сума ІО, набраних у плюс;
- особиста зустріч;
- жереб.

3.1.7. Бої кола №1 проходять на 5 темах.

3.2 Коло №2

3.2.1. В колі №2 грають усі учасники, котрі грали у колі №1.

3.2.2. В групу В потрапляють гравці, котрі посіли місця 1-8 у групах А і Б.

3.2.3. В групу Г потрапляють гравці, котрі посіли місця 9-16 у групах А і Б.

3.2.4. Ігри у групах другого кола та розподіл місць відбуваються аналогічно колу №1.

3.2.5. Бої кола №2 проходять на 5 темах.

3.3. Фінал

3.3.1. У фіналі беруть участь гравці, котрі посіли місця 1-4 у групі В.

3.3.2. Фінал проходить на 10 темах.

3.3.3. Місця у фіналі розподіляються згідно з правилами СГ.

4. Розподіл місць у СЧУСГ 2017/18

4.1. Гравці, які посіли 5-16 місця в групі В, посідають відповідні місця у чемпіонаті.

4.2. Гравці, які посіли 1-16 місця у групі Г, посідають місця з 17 по 32 у чемпіонаті.

4.3. Гравець, який посів 4 місце у фіналі, посідає 4 місце у СЧУСГ 2017/18

4.4. Гравець, який посів 3 місце у фіналі, стає бронзовим призером СЧУСГ 2017/18, нагороджується дипломом та медаллю.

4.5. Гравець, який посів 2 місце у фіналі, стає срібним призером СЧУСГ 2016/17, нагороджується дипломом та медаллю.

4.6. Гравець, який посів 1 місце у фіналі, стає переможцем СЧУСГ 2016/17, нагороджується дипломом, медаллю та кубком.

5. Квоти регіонів

5.1. Спосіб, яким регіон заповнює свою квоту, визначає керівництво регіонального осередку ЛУК.

6. Протести

6.1. Порядок протестів регламентовано п.2.16-2.17 Правил СГ. Зв'язок з арбітром забезпечує ведучий. В разі необхідності арбітр приєднується до чата бою.

6.2. Грошова застава за протест встановлена у розмірі 40 гривень з гравця.

7. Відмінності від правил СГ, які виникають при проведенні турніру у Skype.

7.1. Назви тем ведучий не тільки оголошує голосом, але й дублює у чат бою.

7.2. На початку кожного запитання ведучий відправляє у чат бою сигнал про початок запитання – ціну запитання. Це є аналогом включення системи.

7.3. Гравець, який хоче відповісти, сигналізує про це в будь-який момент після сигналу про початок запитання, відправивши у чат бою будь-який символ. Будь-який текст, відправлений гравцем у чат бою після сигналу ведучого про початок запитання, інтерпретується як готовність дати відповідь. Це є аналогом натискання на кнопку.

7.4. Після отримання сигналу ведучий вказує на гравця, який має відповідати. Гравця, який має відповідати, визначає виключно ведучий згідно з тим, чий символ з'явився першим у чаті на комп'ютері ведучого. В разі близького по часу натискання або проблем з Інтернетом у когось з гравців цей порядок у гравців і у ведучого може відрізнятись.

7.5. Гравець відповідає усно. Якщо такої можливості немає з технічних причин або ведучий не може чітко почути відповідь гравця, ведучий може дозволити відповісти письмово.

7.6. В разі неправильної відповіді ведучий повторно відправляє в чат ціну запитання. Це є аналогом перезапуску системи при мінусі. Будь-які натискання гравців, які були до повторної відправки ціни запитання, не розглядаються.

7.7. Якщо через технічні проблеми гравець випав з конференції або потребує перерви, наприклад, для перезавантаження комп'ютера, ведучий очікує гравця не більше 2 хвилин одноразово і не більше 4 хвилин за бій.

8. Протоколи СЧУСГ 2017/18

8.1. Протоколи СЧУСГ2016/17 є офіційними документами ЛУК і містять:

- а) реєстраційний список гравців;
- б) текст пакету запитань СЧУСГ2016/17;
- в) таблиці результатів усіх боїв та підсумкові таблиці;
- д) протоколи рішень відповідних компетентних органів про застосування дисциплінарних санкцій.

8.2. Відповідальність за ведення протоколів лежить на ведучих та ОТ турніру.

8.3. Після оголошення остаточних результатів СЧУСГ 2017/18 внесення змін до протоколів заборонено.

8.4. Протоколи СЧУСГ 2017/18 куратор турніру має зберігати до СЧУСГ 2018/19.

9. Спеціальні положення

9.1. При вирішенні будь-яких спірних запитань відносно СЧУСГ 2017/18, неурегульованих регламентом, зацікавлені в вирішенні таких запитань сторони керуються діючим законодавством України та документами ЛУК.

9.2. Всі суперечки, які можуть виникнути відносно регламенту, вирішуються зверненням до куратора турніру.

10. Мова турніру

10.1. СЧУСГ 2017/18 проводиться українською мовою. Гравці можуть відповідати як українською мовою, так і будь-якою іншою мовою, якщо ведучий підтверджує, що ця мова для ведучого є зрозумілою.

10.2. Якщо побудова запитання явним чином передбачає якусь конструкцію з літер або кількості слів, відповідь гравця має вкладатись у цю конструкцію. Наприклад, якщо тема матрична, то гравець може відповідати іншою мовою тільки у тому разі, якщо іншомовна відповідь містить аналогічну матрицю.