

Приложение к Положению
о проведении I открытого
Чемпионата Самары
по интеллектуальному шоу
«Ворошиловский стрелок»

ТЕХНИЧЕСКИЙ РЕГЛАМЕНТ I открытого Чемпионата Самары по интеллектуальному шоу «Ворошиловский стрелок»

1. УЧАСТНИКИ

1.1. В Чемпионате участвуют команды Самары и Самарской области.

1.2. Каждая команда включает в себя от 4 (четырех) до 6 (шести) человек и участвует в Чемпионате самостоятельно под собственным названием. Официальным представителем любой команды является её капитан либо иное уполномоченное командой лицо.

1.3. Команды, желающие принять участие в Чемпионате, подразделяются на 4 категории:

- Школьные команды (все игроки команды являются учащимися начальных и средних общеобразовательных учебных заведений);
- Учащиеся ССУЗов Самарской области (все игроки команды являются учащимися средних профессиональных учебных заведений);
- Учащиеся ВУЗов Самарской области (все игроки команды являются учащимися высших профессиональных учебных заведений);
- Команды вне категорий.

1.4. Команда подает в Оргкомитет Чемпионата заявку, содержащую следующие пункты:

- название команды и город, который она представляет;
- капитан команды;
- категория команды (школьная, вузовская, сузовская, вне категорий)
- фамилия и имя каждого игрока;
- электронный адрес или телефон официального представителя команды;

- (по желанию) краткая информация о команде: стаж игры, предыдущие достижения, командные предпочтения и хобби, и.т.п.

Заявка на участие в Чемпионате может быть направлена на электронную почту vssamara2012@yandex.ru с указанием вышеперечисленной информации или через электронную форму регистрации, расположенной по адресу: <http://vssamara2012.narod2.ru/>.

1.5. Отборы среди каждой категории проводятся на площадках г. Самара. По итогам отборочных игр определяются участники финальной части Чемпионата.

1.6. В финальной части Чемпионата принимают участие 12 команд – по 3 первых места из каждой категории.

1.7. Спортивная схема отборочных игр определяется по итогам заявочной кампании в зависимости от количества участников.

1.8. Сроки проведения отборочных и финальных игр определяются оргкомитетом и сообщаются зарегистрированным командам не позднее, чем за две недели до игр.

2. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

2.1. В каждом бою принимает участие две команды. Команды занимают места за игровыми столами, каждый из которых оборудован кнопками и фонарями четырех цветов (синий, красный, желтый, зеленый). Капитан занимает место за синим фонарем.

2.2. Ведущий задает вопросы, разбитые по темам, по одному вопросу из темы поочередно. В каждой теме, как правило, 4 вопроса без разброса по категории сложности.

2.3. Игрок, желая ответить на вопрос, нажимает на кнопку, после чего раздается звуковой и световой сигнал. Электронная система не пропускает два или более сигнала одновременно, но фиксирует очередность нажатия. В случае ее отсутствия, решение о том, кто раньше нажал на кнопку, принимает Ведущий. В случае возникновения спора Ведущий обязан поступить так, как решит Игровое жюри (Арбитр) или Апелляционное жюри.

2.4. Игрок, нажавший на кнопку, после предоставления ему Ведущим права, отвечает на вопрос. При правильном ответе на вопрос игрока, например, за зеленым игровым столом, игрок соперников за зеленым игровым столом покидает игру. При неправильном ответе, покидает игру игрок, давший неправильный ответ. Если игрок зеленого игрового стола

после первого правильного ответа на очередной вопрос дает еще один правильный ответ, он выбирает игрока из команды соперника, который покинет игру: желтый или красный. Синий игровой стол – капитанский, капитан покидает игру последним. Время между предоставленным правом ответа и началом ответа определяется усмотрением Ведущего и, как правило, не превышает 3 секунд.

2.5. Если на заданный вопрос поступило несколько сигналов от игроков, желающих ответить, Ведущий опрашивает их последовательно до первого правильного варианта.

2.6. Фальстарта в игре не существует. Игрок может давать сигнал к ответу (нажимать на кнопку) в тот момент, когда он готов отвечать. Формулировка вопроса при этом не уточняется.

2.7. Ведущий, в зависимости от игровой обстановки, по своему усмотрению может давать играющим командам дополнительную информацию, способствующую приближению игроков к правильному ответу.

2.8. Каждый участник играет в команде самостоятельно, он не имеет права советоваться с другими участниками или зрителями, получать подсказки и пользоваться электронными средствами связи. Игрок, нарушивший это правило, дисквалифицируется Ведущим, Игровым жюри на данный бой.

2.9. Если в течение двух вопросов ни одна команда не предприняла попытки ответить (ни один игрок не нажимал на кнопку сигнала), обе команды дисквалифицируются на данный бой. Игра заканчивается поражением обеих команд.

2.10. Критерии зачета ответов:

2.10.1. Точный ответ засчитывается по факту.

2.10.2. Если ответ игрока команды не достаточно полон или не достаточно конкретизирован, Ведущий вправе попросить уточнение или дополнение. В зависимости от поправки Ведущий принимает окончательное решение по зачету ответа. Например, на вопрос: «Назовите автора романа «Война и мир», - игрок дал ответ: «Толстой». По сути, это верный ответ, но, учитывая, что широкой общественности известны как минимум два русских писателя по фамилии Толстой, Ведущий вправе убедиться в точности ответа

и уточнить имя и отчество. В этом случае ответ «Лев Николаевич Толстой» засчитывается как верный, а «Алексей Константинович Толстой» как не верный.

2.10.3. Не принимается ответ с иной формулировкой, отличной от первоначальной. Если отвечающий игрок дал первый ответ «А», а в следующую секунду понял, что правильный ответ «Б» и озвучил его, Ведущим принимается только первый ответ «А». При этом, второй ответ «Б» не считается подсказкой и может быть использован для ответа как игроками своей команды, так и игроками команды соперника.

2.11. Побеждает в бое команда, в которой хотя бы один игрок остался за столом до конца поединка.

2.12. Проигрывает в бое команда, которая в полном составе покидает игру.

3. СПОРТИВНАЯ СХЕМА ФИНАЛЬНОЙ ЧАСТИ ЧЕМПИОНАТА

3.1. Финальная часть Чемпионата разделена на два этапа: групповой и плей-офф. В плей-офф включаются полуфиналы, бой за третье место и Суперфинал для определения победителя Чемпионата.

3.2. Бои в каждой группе играют по круговой системе «каждый с каждым». Каждый бой группового этапа проходит до первой победы. За каждую победу команда получает одно очко и четыре балла - по баллу за каждого выбитого игрока команды соперников. Проигравшая команда получает ноль очков и один, два или три балла, в зависимости от того, сколько игроков команды соперника им удалось выбить.

Подведение итогов в группе осуществляется следующим образом:

- 1 место в группе занимает та команда, которая набирает наибольшее количество очков;

- если количество очков одинаково, побеждает команда, у которой больше всего баллов;

- если количество очков и баллов одинаково, то побеждает та команда, которая победила в личной встрече между этими двумя командами. Таким же образом распределяются остальные места в группе.

3.3. На групповом этапе 12 команд-участниц распределяются случайным образом на 2 группы по 6 команд в каждой.

3.4. Каждая команда проводит в своей группе 5 боев. Команды, занимающие 1 и 2 места в своих группах, выходят в плей-офф.

3.5. В плей-офф принимают участие 4 команды. Полуфинальные пары образуют соответственно 1 место одной группы и 2 место другой

3.6. Полуфинальные бои проходят до момента, пока одна из команд не одержит 2 победы.

3.7. Бой за третье место играется, пока одна из команд не одерживает 3 победы. Команда-победитель объявляется Бронзовым Призером Чемпионата

3.8. Бой за первое место проходит, пока одна из команд не одержит 3 победы. Эта команда объявляется Победителем Чемпионата. Проигравшая команда становится Серебряным Призером Чемпионата

4. ИГРОВОЕ ЖЮРИ (ИЖ). АРБИТР.

4.1. Состав ИЖ определяется Оргкомитетом Чемпионата перед началом отборочных игр.

4.2. ИЖ работает под руководством председателя и осуществляет следующие функции:

- принимает предварительные заявки на участие в Чемпионате
- принимает заявки в игровой день по факту прибытия команды, ведет реестр команд;
- заносит команды на основании поданных заявок в турнирную таблицу;
- подготавливает и ведет турнирную таблицу;
- определяет дату и время участия команд в Чемпионате;
- следит за соблюдением настоящего Регламента, при его нарушении принимает меры для устранения несоответствия;
- организует работу ассистентов по наблюдению во время игры за очередностью подачи сигнала игроками, в случае их отсутствия выполняет их функции;
- принимает решение о дисквалификации, согласно настоящему Регламенту;

- по окончании Мероприятия формирует список игроков, получивших звание «Ворошиловского стрелка», заносит их в реестр клуба (организации), направляет список в ИЖ РАИК не позднее 3-х дней после окончания Мероприятия. Списки, переданные с нарушением сроков подачи, не принимаются;

- осуществляет иные функции по обеспечению проведения Мероприятия.

4.3. Председатель ИЖ назначается решением председателя Оргкомитета, согласовывается с председателем ИЖ РАИК и осуществляет следующие функции:

- руководит работой ИЖ, ставит задачу членам ИЖ;
- ставит задачи ассистентам;
- в случае подсказки принимает решение о дисквалификации игрока, если факт подсказки установлен ИЖ. В случае спорного момента решение принимается голосованием по большинству голосов. При равенстве голосов голос председателя ИЖ является решающим.

4.4. Любое решение ИЖ может быть обжаловано в Апелляционное жюри, кроме решения по дисквалификации.

4.5. Решение ИЖ по дисквалификации может быть обжаловано в ИЖ РАИК на имя председателя. При этом само решение отменено быть не может.

5. АПЕЛЛЯЦИОННОЕ ЖЮРИ (АЖ). АПЕЛЛЯЦИЯ.

5.1. Состав АЖ определяется Оргкомитетом Чемпионата не позднее чем за неделю до начала отборочных игр. В состав АЖ не могут входить члены ИЖ.

5.2. АЖ работает под руководством председателя и осуществляет следующие функции:

- принимает и рассматривает апелляции, выносит решения, обязательные для исполнения любыми лицами — организаторами и участниками Мероприятия;

- принимает решения по иным спорным вопросам.

5.3. Председатель АЖ назначается председателем Оргкомитета, согласовывается с председателем АЖ РАИК и осуществляет следующие функции:

- руководит работой АЖ, ставит задачу его членам;
- принимает апелляции, выносит их на рассмотрение, оглашает решения, вынесенные в установленные сроки по апелляциям.

5.4. Апелляция на фактическую ошибку в вопросе, на дуаль ответа (второй равновозможный вариант ответа) или на неверные действия Ведущего подается по факту до начала чтения очередного вопроса. При этом капитан должен попросить Ведущего остановить игру и в устной форме попытаться урегулировать проблему с Ведущим. Если положительный результат не достигнут, капитан немедленно, не приступая к игре, обращается по данному факту в АЖ. АЖ обязано рассмотреть данную апелляцию незамедлительно. При этом организаторы могут отложить данный бой и продолжить Чемпионат, но не более чем на 30 минут.

5.4.1. Если АЖ удовлетворяет апелляцию команды, Ведущий обязан поступить так, как требует АЖ.

5.4.2. Если АЖ не удовлетворяет данную апелляцию, капитан команды дисквалифицируется «на бой». В случае неоднократных апелляций, не удовлетворенных АЖ, капитан, по решению ИЖ, может быть дисквалифицирован «на игру» или на «определенный срок».

5.5. Апелляция на любые неверные действия ИЖ подается в письменном виде по факту установления ошибки и не позднее окончания Чемпионата, за исключением решений о дисквалификации. Апелляции на действия ИЖ по дисквалификации не принимаются.

Если ошибка ИЖ существенна и меняет положение команды в турнирной таблице, по решению АЖ:

- команде присуждается максимально возможное место, которое она могла бы занять по итогам Мероприятия, не случись данная ошибка, или иное место, устраивающее команду;
- принимается решение о переигрывании турнирной таблицы с момента совершения ошибки.

По факту существенной ошибки Организатор обязан поставить в известность ИЖ РАИК.

Если ошибка ИЖ не существенна, АЖ принимает решение по своему усмотрению.

5.6. Иные апелляции, а так же апелляции, поданные с нарушением сроков подачи, АЖ не рассматриваются.

5.7. Поданная апелляция должна содержать название команды, фамилию, имя капитана, его контактные данные, информативную часть, конкретные пункты настоящего Регламента, которые были нарушены.

5.8. Порядок принятия решения АЖ – коллегиальный. Решения принимаются большинством голосов. В случае равенства голосов председатель АЖ имеет два голоса.

5.9. Решение по апелляции принимается в максимально короткие сроки и не может приниматься более 30 минут, если ситуация требует продолжения игры. Во всех остальных случаях решение может приниматься до 3-х суток. В своих решениях АЖ руководствуется принципом истинности, справедливости, сохранения традиций, а так же существенности влияния данной ошибки на дачу правильного ответа. При принятии решений приоритет источников устанавливается в порядке: 1. непосредственные независимые свидетели событий вопроса не менее двух человек; 2. печатные энциклопедические издания при наличии в редакционной коллегии специалистов, а при их наличии в обоих источниках – старшинства научного звания руководителя; 3. интернет источники (Википедия); 4. иные источники.

5.10. Решение АЖ окончательное. Действия или решения АЖ могут быть обжалованы в АЖ РАИК. При этом само решение отменено быть не может.

6. ИТОГИ ЧЕМПИОНАТА

6.1. Команда-победитель Чемпионата объявляется Чемпионом Самары по игре «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский Стрелок», получает диплом и переходящий Кубок.

6.2. Призеры Чемпионата получают дипломы.

6.3. Протоколы Чемпионата хранятся у председателя Оргкомитета Чемпионата до следующего Чемпионата. Внесение исправлений в протоколы по окончании Чемпионата не допускается.

7. ДИСЦИПЛИНАРНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

7.1. Перед началом турнира команда подает в техническую комиссию окончательную заявку, в которой может быть до 4 основных и до 2 запасных игроков. Участие в бое игроков, не включенных в заявку, не допускается.

7.2. Один и тот же игрок не может быть включен в окончательные заявки двух и более команд. В случае включения одного и того же игрока в окончательные заявки двух и более команд и отказа хотя бы двух команд исключить его из своей заявки, все эти команды дисквалифицируются и прекращают участие в Чемпионате.

7.3. По ходу чемпионата команда вправе проводить замены. По ходу боя замены не проводятся.

7.4. Команда, не имеющая к началу боя полного состава, начинает бой со штрафными баллами, как за выбывших игроков.

7.5. Команда обязана соблюдать корректность в отношениях между собой, с ведущим, Жюри, Судейской коллегией, соперниками.

7.6. Команде, не появившейся к началу боя или появившейся в некорректном составе, в бою засчитывается поражение со счетом 0-4.

8. ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА

8.1. Оргкомитет Чемпионата оставляет за собой право вносить изменения в данный Регламент.

8.2. В случае возникновения непредвиденных обстоятельств, угрожающих проведению Чемпионата или его спортивности, в течение самого Чемпионата Оргкомитет Чемпионата имеет право на принятие любых оперативных решений, вплоть до изменения данного Регламента.