Регламент турнира по «Брейн-Рингу» на «Эйлатиаде 2013»

**1. Общие положения**

1.1. Турнир по "Брэйн-Рингу" (далее "Турнир") проводится в рамках фестиваля "Эйлатиада - 2013" в Эйлате.

Турнир пройдёт в зале "Океанус" в пятницу 8 ноября 2013 г. с 9:00 до 12:30.

1.2. Турнир состоит из отборочного этапа, матча за третье место и финала.

1.3. В турнире принимают участие команды, зарегистрировавшиеся до 7 ноября 2013 года.

1.4. Участие команды в Турнире подразумевает, что она ознакомлена с данным Регламентом и согласна со всеми его положениями.

**2. Организация и ведение игр**

2.1. Игры Турнира проводятся на одной игровой площадке.

2.2. Для отсчета времени и определения очередности ответа используется специальная электронная кнопочная система.

2.3. Для ведения игр Оргкомитет Турнира назначает Ведущего

2.4. В функции Ведущего входят:

\* Общая организация игрового процесса на игровой площадке;
\* Проверка работоспособности кнопочной системы;
\* Ведение игры;
\* Оценка ответов команд;
\* Принятие решений по всем спорным моментам;
\* Рассмотрение заявленных командами протестов и принятие решения по ним;
\* Объявление результатов игр сразу после их окончания;
\* Запись результатов игр и передача их в Оргкомитет Турнира.

2.5. Ведущий имеет право:

\* Привлекать к ведению игр заранее назначенных ассистентов, а также помощников из числа зрителей и игроков команд, не участвующих в игре;
\* Привлекать для консультации в качестве экспертов игроков и зрителей (но не должен прибегать к "голосованию");
\* Обращаться к Оргкомитету Турнира с предложением лишить права участия в турнире отдельных игроков или всю команду за некорректное поведение по отношению к Ведущему, соперникам или зрителям;
\* Удалять из зала зрителей за подсказки, пользование мобильными средствами связи во время боя и некорректное поведение;
\* Снимать вопросы и заменять их другими в случаях, описанных в п. 3.11;
\* Комментировать свои решения (не не обязан этого делать).

2.6. Ведущий обязан:

\* Объяснить командам до начала игр, какой именно момент или какой именно сигнал кнопочной системы считается началом минуты обсуждения, а также дать каждой команде возможность проверить нажатие на кнопку по сигналу, когда эта команда садится за стол в первый раз на данной игровой площадке;
\* За 10 секунд до истечения времени обсуждения объявлять об этом играющим командам;
\* Сообщая о неправильном ответе команды, отвечавшей первой, пользоваться словами "ответ неверный" или аналогичной фразой, но одной и той же для всех боев, не комментируя неверный ответ и не подсказывая второй команде иным способом, например, интонацией;
\* Дать ответить второй команде, если у него есть сомнения в правильности ответа команды, которая отвечала первой. Ведущий должен произнести фразу "ответ неверный", а после ответа второй команды обратиться к секундантам или зрителям в зале за консультацией и принять решение о правильности первого ответа.

2.7. Ведущий должен принимать решения по возможности быстро, не замедляя темпа игры. Все решения Ведущего считаются окончательными.

**3. Правила игры**

3.1. Отдельно взятая игра Турнира, в которой участвуют две команды, называется "боем". Бой состоит из нескольких раундов, в каждом из которых задается один вопрос и разыгрывается одно игровое очко.

3.2. В каждом раунде игровое очко получает:
\* команда нажавшая на кнопку раньше соперников и давшая после этого правильный ответ; или
\* команда, давшая правильный ответ после того, как соперники ответили неправильно или допустили фальстарт.

Если ни одна из команд не дала правильного ответа, игровое очко остается неразыгранным.

3.3. Победительницей боя считается команда, набравшая больше очков, чем команда-соперница.

3.4. Во время матча за 3 место и финала бой останавливается, если разрыв между командами составляет больше очков, чем осталось вопросов в бое. В случае ничейного результата задаются дополнительные вопросы до первого набранного игрового очка.

Во боях отборочного этапа допускается также ничейный результат. В каждой игре отыгрываются все вопросы и не задаются дополнительные вопросы.

3.5. После того, как ведущий произнес слова "Бой окончен" или аналогичную фразу, результаты боя не могут быть пересмотрены. Исключение составляет только исправление очевидных технических ошибок.

3.6. В каждом раунде

\* Ведущий сообщает номер вопроса, зачитывает вопрос и запускает отсчет времени.
\* После начала отсчета чистого времени (звуковой и/или световой сигнал) любая из команд имеет право нажатием кнопки остановить отсчет и дать ответ.
\* Если команда нажала на кнопку после первого слова текста вопроса и до начала отсчета времени, то она лишается права ответа ("фальстарт"). Право ответа переходит ко второй команде, при этом у неё остается 60 секунд на обсуждение.
\* Если команда нажала на кнопку после начала отсчета времени, но ответила неверно или нарушила правила, то право ответа переходит ко второй команде. При этом ей дается 20 секунд на обсуждение.
\* Ведущий оценивает ответы команд и сообщает счет после раунда.

3.7. Ответ считается неправильным, если:

\* Ответ не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (степень необходимой конкретизации определяется Ведущим);
\* Форма ответа не соответствует форме вопроса;
\* Команда дала два или более вариантов ответа, при этом хотя бы один из них неверен;
\* В ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа.

3.8. Ответ команды также считается неверным если нарушено любое из следующих технических условий:

\* Ответ команды даёт либо капитан команды, либо игрок, на которого укажет капитан.
\* После нажатия на кнопку за столом у нажавшей кнопку команды обсуждение прекращается.
\* Команда должна отвечать только после сигнала Ведущего. Сигналом считаются слова "Отвечает команда такая-то" или аналогичная фраза. (даже если команда уверена в том, что нажала на кнопку раньше)
\* Ответ команды должен быть дан в течение 5 секунд после сигнала Ведущего.

3.9. Если команда не согласна с решением Ведущего о незачете её ответа, а также если команда считает, что вопрос должен быть снят по одной из причин, перечисленных в п. 3.11., то до начала следующего раунда капитан команды вправе обратиться к Ведущему с просьбой приостановить игру, после чего капитан или назначенный им игрок кратко излагает суть протеста.

3.10. Ведущий рассматривает протест и принимает решение. Если в результате этого решения ответ засчитывается команде, отвечавшей первой, а команда, отвечавшая второй, тоже дала правильный ответ, то игровое очко, полученное второй командой, аннулируется.

3.11. Вопрос может быть снят и заменен другим в следующих случаях:

\* Заявленная командой и доказанная (командой или с помощью экспертов) некорректность вопроса;
\* Техническая ошибка Ведущего;
\* Сбой игровой аппаратуры;
\* Подсказка из зала, зафиксированная Ведущим или секундантами;
\* Спорная игровая ситуация, не описанная в данном регламенте и которую невозможно разрешить иным способом.

3.12. Команда допускается к участию в бое, если в ее составе насчитывается не менее трех человек, включая капитана, (или не менее четырех человек без капитана), и не более шести человек. Если команда не допущена к бою, то ей засчитывается поражение с максимально возможным счетом.

3.13 В случае неявки команды на бой (неявкой считается опоздание не меньше чем на 3 минуты к объявленному Ведущим началу боя), ей засчитывается поражение с максимально возможным счетом.

**4. Отборочный этап**

4.1. На первом этапе команды играют между собой по круговой системе (всего 10 боев в случае 5 команд и 15 боев в случае 6 команд). На этом этапе в каждом бою задается по 5 вопросов.

4.2. За победу в бою команда получает три турнирных очка, за ничью - одно, за поражение - ноль турнирных очков.

4.3. Места в группе определяются по следующим показателям:

\* Количество турнирных очков.
\* Результат личной встречи (если место поделили больше двух команд - количество турнирных очков в боях между этими командами).
\* Если место делят больше 2 команд - разница "забитых" и "пропущенных" в боях между этими командами.
\* Количество правильных ответов, которые дала команда во всех боях этапа.
\* Разница "забитых" и "пропущенных" во всех боях.

Если поделено выводящее место – играется дополнительный бой.

**5. Финальный этап**

5.1. Финальный этап состоит из утешительного финала (бой за третье место) из 9 вопросов. В этом бое играют команды, занявшие третье и четвёртое места в отборочной группе;

Финал из 9 вопросов, в котором играют команды, занявшие первое и второе места в отборочной группе;

**6. Результаты турнира**

6.1. Команда, победившая в финале, занимает первое место и объявляется Чемпионом "Эйлатиады - 2013" по игре "Брэйн-Ринг". Команда, проигравшая в финале, занимает второе место и объявляется вице-чемпионом " Эйлатиады - 2013". Команда, победившая в утешительном финале, занимает 3-е место, а проигравшая - 4-е место.

6.2. Команды, занявшие первые три места, награждаются кубками и медалями " Эйлатиады - 2013".