Фестиваль «Эйлатиада 2013»

Регламент турнира по "Эрудит-Квартету"

1. Общие положения

1.1. Турнир по игре "Эрудит-Квартет" (далее – «турнир») проводится в рамках фестиваля "Эйлатиада – 2013" в Эйлате 9 ноября 2013 года.

1.2. Общее число команд должно быть кратно 3 или 4: 9, 12, 15, 16.

1.3. В составе каждой команды должно быть ровно четыре игрока, один из которых является капитаном.

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

1.5. Расписание игр будет определено Оргкомитетом перед началом турнира.

2. Формула турнира

2.1. В случае регистрации 15 и более команд формула турнира будет опубликована отдельно.

2.2. При участии 9 (12) команд игры начинаются с третьфиналов. Команды разбиваются на 3 группы по 3 (4) команды слепым жребием.

2.3. В финал выходит по одной команды из группы.

2.4. В случае дележа первого места в группе проводится перестрелка по правилам полузакрытого раунда (см. п. 3.4) на трех темах. В случае равенства очков после трех тем игра продолжается по одной теме в том же формате до выявления победителя.

3. Порядок проведения турнира

3.2. Игра состоит из трех раундов (открытый, полузакрытый, закрытый), в каждом из которых разыгрывается четыре темы (боя) по правилам «Своей игры» (см пп. 3.5 – 3.13).

3.3. Каждый игрок команды играет в каждом раунде играет одну тему.

3.4. Раунды играются в следующем порядке и по следующим правилам:

"Открытый раунд".

Перед началом раунда ведущий объявляет названия 4 тем. В течение минуты капитан команды сдает ведущему в письменном виде порядок, в котором игроки будут выходить на эти темы.

"Полузакрытый раунд".

Ведущий объявляет тему непосредственно перед началом боя. Через 20 секунд от команд одновременно выходят игроки, играющий этот бой.

"Закрытый раунд".

Перед началом раунда ведущий фиксирует последовательность тем, не объявляя их. В течение минуты капитан сдает ведущему в письменном виде порядок, в котором игроки будут выходить на эти темы. Ведущий зачитывает темы непосредственно перед началом каждого боя и вызывает игроков по списку.

3.5. В каждом бое разыгрываются 5 вопросов, объединенных общей игровой темой. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (10, 20, 30, 40 и 50 очков). Очки, набранные игроком в каждом бою, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды во всех раундах, суммируются.

3.6. Задача игроков - дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше соперника. При выполнении этих условий игрок получает количество очков, соответствующее номиналу вопроса. Если игрок отвечает неправильно, он получает отрицательное количество очков, соответствующее номиналу.

3.7. В турнире используется специальная игровая установка - кнопочная система, позволяющая определять порядок ответа игроков. Кнопочная система состоит из пульта ведущего и кнопок у каждого из игроков. Порядок нажатия на кнопку определяется игровой установкой.

3.8. В случае отказа всех имеющихся в наличии кнопочных систем игра проводится "на хлопки". При этом ведущий обязан назначить ассистента для определения порядка ответов. В спорных ситуациях решения ассистента считаются окончательными. Ведущий обязан четко определить, какие сигналы используются во время игры без кнопочной системы и объяснить их всем игрокам в зале.

3.9. Вопросы в каждой теме зачитываются Ведущим по нарастанию уровня сложности. Ведущий сообщает 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, принцип построения вопросов данной темы (например, что такое "матричная тема") и т. д. Ведущий должен удостовериться, что все игроки поняли эти пояснения.

3.10. Игрок сообщает Ведущему о своем желании ответить вопрос, нажимая на кнопку. Право отвечать предоставляется игроку, который первый нажал на кнопку. Игрок может сообщить о своем желании отвечать в любой момент после объявления темы и номинала вопроса. В случае неправильного ответа первого игрока правом ответа может воспользоваться второй, затем — третий, затем — четвёртый. Второй, третий и четвертый игроки имеют право сообщить о своем желании отвечать только после констатации Ведущим неправильного ответа предыдущего игрока. Игрок не имеет права давать более одного ответа на один вопрос - в этом случае его ответ расценивается как неправильный.

3.11. На обдумывание каждого вопроса Ведущий даёт не более 5 секунд.

3.12. В тот момент, когда игрок сообщает о своём желании ответить, Ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. При этом игрок не имеет права уточнять у Ведущего формулировку вопроса, а также затягивать свой ответ более чем на 3 секунды. Если игрок не ответил за отведенное на это время или ответил неверно, ведущий продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе прервать его.

3.13. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки Ведущего, подсказок из зала вопрос может быть снят и заменён другим.

4. Ведение игры и судейство

4.1. Для проведения турнира Оргкомитетом Эйлатиады назначаются ведущие, которые проводят игру во всех залах.

4.2. Для проведения турнира Оргкомитетом Эйлатиады назначается координатор турнира. Координатор осуществляет общее руководство проведением турнира, проводит предусмотренные данным регламентом процедуры (например, жеребьевки, выбор игровых тем и определение их порядка, отбор сеяных игроков), принимает решения по вопросам, не оговоренным в данном регламенте, и т. д. Возможно совмещение функций ведущего и координатора.

4.3. Каждый бой обслуживают ведущий и один ассистент. В функции ведущего входит зачитывание вопросов в установленном Регламентом порядке и определение правильности или неправильности ответа. Ведущий рассматривает любые спорные вопросы, которые возникают в ходе турнира.

Ведущий принимает решения, руководствуясь своими знаниями и опытом. Как правило, решения должны приниматься быстро, чтобы не замедлять ход турнира, но в критических и сложных ситуациях он вправе обращаться к консультантам по своему выбору, а также пользоваться любыми информационными ресурсами. В функции ассистента ведущего входит отсчёт и контроль времени, определение последовательности ответов игроков и заполнение протокола боя.

4.4. Ведущий вправе попросить других ассистентов проверить какую-либо информацию для него и продолжить ведение игры. В такой ситуации ведущий обязан получить от ассистентов ответ, принять решение и сообщить текущий счет до начала чтения последней темы игры.

4.5. 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 данной игры.

4.6. Некорректное поведение по отношению к ведущему может повлечь дисквалификацию игрока (команды) до конца игры, а в случае повторения — до конца турнира.

4.7 Ведущий имеет право удалять из зала игроков и зрителей, мешающих проведению игры.

5. Подведение итогов турнира

5.1. Команда-победитель финальной игры турнира получает звание "Чемпион "Эйлатиады - 2013" по "Эрудит-Квартету" и награждается кубком. Игроки команды награждаются медалями.

5.2. Команды, занявшие в финале 2-е и 3-е места, получают звания "Серебряный ... " и "Бронзовый Призер "Эйлатиады - 2013" по "Эрудит-Квартету", а игроки этих команд награждаются соответствующими медалями.