

Регламент II Кубка Китая по интеллектуальным играм

1. Общие положения

- 1.1. Второй Кубок Китая по интеллектуальным играм (далее Кубок) проводится 8 июня 2019 года в Пекине с целью развития и популяризации ЧГК-движения в Китае.
- 1.2. Организаторами Кубка являются Пекинские и Шанхайские клубы интеллектуальных игр при поддержке Российского Культурного Центра в Пекине и Ассоциации Российских Студентов в Китае.
- 1.3. В рамках Кубка состоятся турниры по «Что? Где? Когда?» (далее ЧГК), Брейн-рингу и «Своей игре».

2. Оргкомитет

- 2.1. Для организации и проведения Кубка создан Оргкомитет, в который входят представители Пекинского и Шанхайского клубов интеллектуальных игр.
- 2.2. Оргкомитет имеет право принимать решения по любым спорным ситуациям в рамках Кубка, не попадающим под данный регламент и Кодекс спортивного ЧГК.
- 2.3. Оргкомитет оставляет за собой право вносить изменения в данный Регламент до начала Кубка без согласования с капитанами команд-участниц. Оргкомитет обязан уведомить команды об изменениях до начала Кубка. Изменения в регламент во время проведения Кубка проводятся с согласованием капитанов.

3. Участники Кубка

- 3.1. К участию в Кубке приглашаются все желающие команды различных городов Китая, а также отдельные игроки.

4. Турнир по «Что? Где? Когда?»

- 4.1. Проведение турнира по ЧГК осуществляется по правилам, описанным в Кодексе спортивного ЧГК.
- 4.2. Схема проведения турнира по ЧГК формируется оргкомитетом перед проведением игры исходя из количества участвующих команд. Схема турнира может использовать как суммарный сквозной зачёт, так и олимпийскую систему.
- 4.3. В случае проведения турнира по системе суммарного сквозного зачёта, команда, давшая наибольшее количество правильных ответов, становится обладателем II Кубка Китая по ЧГК.
- 4.4. Олимпийская система состоит из трёх этапов: отборочного этапа (четвертьфинала), полуфинала и финала. Каждый этап состоит из 15 вопросов.
 - 4.4.1. По итогам отборочного этапа в полуфинал проходят 4 команды с лучшим результатом. В полуфинале команды распределяются на 2 пары по схеме: 1 и 4 места, 2 и 3 места. В финал выходят две команды, победившие своих соперников

в полуфинале. Команды, проигравшие в полуфинале, продолжают борьбу за 3 место.

4.4.2. Команда, победившая на финальном этапе, становится обладателем II Кубка Китая по ЧГК.

4.5. В случае равенства результатов на том или ином этапе, может применяться дополнительный показатель или перестрелка. Перестрелка применяется только для определения призовых мест. Дополнительный показатель определяется по суммарному рейтингу взятых вопросов (рейтинг вопроса равен количеству команд, не ответивших на него, плюс 1).

4.6. Все команды также принимают участие в синхронном рейтинговом турнире «Зеркало мемориала Дмитрия Мотрича (2019)» по системе суммарного сквозного зачёта.

5. Турнир по Брейн-рингу

5.1. Общая схема проведения турнира формируется оргкомитетом перед проведением игр исходя из количества участвующих команд. Схема турнира может использовать как круговую, так и олимпийскую системы, так и обе системы одновременно.

5.2. Турнир состоит из матчевых встреч (далее — «бои»). В каждом бое участвуют 2 команды.

5.3. Для проведения боёв используется специальная игровая система, позволяющая однозначно установить, какая из команд первой сигнализировала о желании ответить на вопрос.

5.4. На каждый вопрос командам даётся одна минута на обсуждение. В случае, если одна из команд даст неверный ответ, другой команде даются дополнительные 20 секунд на обсуждение.

5.5. Круговая система:

5.5.1. За победу в бое команда получает 2 турнирных очка, за ничью – 1, за поражение – 0 турнирных очков.

5.5.2. Место команды при использовании круговой системы определяются следующими показателями (в порядке очередности):

- 1) Количество турнирных очков.
- 2) Количество турнирных очков, полученных в боях с командами, у которых показатель №1 такой же, как у рассматриваемой команды.
- 3) Разница "забитых" и "пропущенных" в боях с командами, у которых показатели №1 и №2 такие же, как у рассматриваемой команды.
- 4) Разница "забитых" и "пропущенных" во всех боях группового этапа.
- 5) Сумма правильных ответов во всех боях группового этапа.
- 6) Перестрелка из одного вопросного раунда.

5.6. Олимпийская система:

5.6.1. Команды играют бои на выбывание.

5.6.2. В случае ничьи играют дополнительные вопросы до первого изменения в счете в пользу одной из команд. Если победитель боя очевиден до его окончания, бой прекращается.

5.7. Команда, занявшая первое место, становится обладателем II Кубка Китая по Брейн-рингу.

- 5.8. Все спорные моменты решает ведущий. Ведущий имеет право воспользоваться помощью ассистентов, консультантов и оргкомитета.

6. Турнир по «Своей игре»

- 6.1. В турнире по «Своей игре» могут принять участие до 16 человек. Если желающих будет больше, то будет проведён письменный отбор на 8 темах.
- 6.2. Дополнительным показателем на письменном отборе является большее количество правильно отвеченных вопросов за 50; если и этот показатель равен, то выше в таблице будет стоять игрок, правильно ответивший на большее количество вопросов за 40, и т. д.
- 6.3. Игроки основного этапа турнира делятся жеребьёвкой на четвёрки или тройки. Окончательное формирование схемы проведения основной части турнира осуществляется оргкомитетом перед началом игры исходя из количества участников.
- 6.4. Для проведения турнира используется специальная игровая система, позволяющая однозначно установить, какой игрок первым сигнализировал о желании ответить на вопрос.
- 6.5. Ведущий задает вопросы 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.
- 6.6. Каждый игрок имеет право нажать на кнопку не более одного раза при розыгрыше каждого вопроса. Нажимать на кнопку можно до окончания чтения вопроса. При досрочном нажатии ведущий прерывает чтение вопроса, и игрок отвечает на незаконченный вопрос. Игрок не может уточнить формулировку заданного вопроса.
- 6.7. После нажатия на кнопку игрок обязан дать ответ в течение 5 секунд. Если по истечении 5 секунд ответ дан не был, ведущий произносит слово "время", и ответ считается неверным. В случае если вопрос требует длинного ответа, ведущий имеет право продлить время по своему усмотрению. В случае если Ведущий считает ответ игрока близким, он вправе попросить уточнения, используя слово "Уточните".
- 6.8. Если игрок дал неверный ответ, то Ведущий произносит слово "неверно" и делает сброс на кнопочной системе, после чего еще не отвечавшие на вопрос игроки могут нажать на кнопку.
- 6.9. Если никто из игроков не нажал на кнопку в течение 7 секунд после окончания чтения вопроса или после сообщения, что ответ неверен, ведущий произносит слово "Время", оглашает правильный ответ и переходит к следующему вопросу. Нажатия на кнопки после произнесения слова "Время" не учитываются.
- 6.10. В случае возникновения спорных ситуаций, когда два и более игрока набирают одинаковое количество баллов, то проводится перестрелка на одной дополнительной теме до первого изменения в счёте. Вопросы зачитываются в обратном порядке: от 50 до 10.
- 6.11. Игрок, занявший первое место в финале, становится обладателем II Кубка Китая по «Своей игре».
- 6.12. Все прочие спорные моменты решает ведущий. Ведущий имеет право воспользоваться помощью ассистентов, консультантов и оргкомитета.

7. Судейство, подача и рассмотрение апелляций

- 7.1. Судейство, подача и рассмотрение апелляций на зачет ответа осуществляется по правилам, описанным в Кодексе спортивного ЧГК.
- 7.2. Апелляции принимаются после оглашения результатов каждого тура. Апелляции на снятие вопроса не принимаются.
- 7.3. Для рассмотрения апелляций от команд Оргкомитет создает виртуальное Апелляционное жюри в составе трех человек.
- 7.4. Апелляция на вопрос, прозвучавший в туре, подается после оглашения результатов тура до начала следующего. Для написания апелляции командам предоставляется время.
- 7.5. Апелляционное жюри рассматривает апелляцию сразу после ее подачи и принимает решение простым большинством голосов. Решение АЖ является окончательным и не подлежит обжалованию.

8. Дисциплинарная ответственность

- 8.1. В случае нарушений настоящего регламента, правил спортивного ЧГК, а также некорректного поведения во время игры Оргкомитетом могут быть наложены дисциплинарные санкции по отношению к командам, отдельным игрокам или зрителям согласно кодексу МАК.
- 8.2. В качестве дисциплинарных санкций предусматривается:
 - устное замечание;
 - предупреждение отдельному игроку и/или команде;
 - удаление из зала;
 - отстранение игрока или команды от игры на один матч с присуждением технического поражения;
 - дисквалификация отдельного игрока и/или всей команды на определенное количество матчей.
 - дисквалификация отдельного игрока и/или всей команды до конца турнира.
- 8.3. Решение о применении или неприменении дисциплинарных санкций, а также их степень тяжести принимается либо ведущим единолично, либо игровым жюри в результате голосования простым большинством голосов, незамедлительно при отмечании факта некорректного поведения. Орган, принимающий это решение, обязан выслушать и учесть объяснения провинившейся стороны.