**Технический Регламент игр**

**Регламент турнира по игре «Брейн-ринг»**

Внимание!

Отборочные этапы игр проходят в четырех группах

* в двух разных помещениях одновременно
* в два временных потока

Будьте внимательны!!

1. Из команд, подавших заявки на Турнир, выделяются два пула:
   1. первый пул состоит из 2 команд, занимающих наивысшие места в официальном рейтинге МАК по игре «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» на день жеребьевки команд.
   2. второй пул состоит из 2 команд, занимающих следующие места в официальном рейтинге МАК по игре «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» на день жеребьевки команд.
2. Команды, не попавшие в первые два пула, автоматически попадают в третий пул.
3. Все команды-участники «общего» зачета распределяются на две группы по принципу: в каждой группе должно быть по одной команде из первого и второго пула.
4. Бои в группах начинаются одновременно по сигналу «секундантов», назначенных Оргкомитетом:
   1. после сигнала о начале боя опоздавшие игроки за игровые столы не допускаются; также не допускается и выход игрока из-за стола с последующим возвращением;
   2. если замечена подсказка из зала, Ведущий заменяет вопрос другим, а игрок, допустивший подсказку, не допускается более в игровой зал, кроме как на бои его команды. При повторном проникновении в зал игрока он дисквалифицируется на Турнире;
   3. также решением Оргкомитета может быть дисквалифицирована команда, игроки которой мешают проведению турнира.
5. К турниру «Брейн-ринг» допускаются все команды, подавшие заявку на участие в Турнире. При опоздании на бой или отказе команды играть в «Брейн-ринг» техническая победа со счетом 3:0 присуждается ее сопернику.
6. Турнир «Брейн-ринг» проводится в два дня и состоит из 4-х этапов.
7. В первом временном потоке играют команды «общего» зачета (2 группы). Во втором временном потоке в одной группе играют команды «студенческого» зачета, в другой группе - команды «школьного» зачёта.
8. 1-й этап:
   1. Первый этап состоит из одного предварительного и нескольких основных кругов, которые проводятся до тех пор, пока количество команд, переходящих на следующий круг, не станет равным (или меньше) восьми.
      1. На предварительном круге все команды делятся на пары с помощью жребия (первая группа боев).
      2. Команды, проигравшие свои бои, в свою очередь делятся на пары с помощью жребия (вторая группа боев).
      3. Все команды, победившие в своих финальных боях в первой и второй группах боев предварительного круга, выходят на первый основной круг.
      4. Все команды на каждом из основных кругов делятся на пары с помощью жребия.
      5. Все команды, победившие в своих финальных боях на каждом основном круге, проходят на следующий основной круг.
   2. В случае, если количество команд в группе боев предварительного круга или на основном круге нечетное, команда, в ходе жеребьевки не получившая себе соперника, проведет свой бой с первой командой, победившей в соответствующей группе боев предварительного круга или на соответствующем основном круге. Бой проводится после отыгрыша половины (с округлением в большую сторону) боев соответствующей группы боев предварительного круга или соответствующего основного круга.
      1. При нечетном количестве команд «общего» зачета в первой группе боев предварительного круга или на основном круге команда первого пула (а при отсутствии команды первого пула - команда второго пула) выходит на следующий круг автоматически.
   3. Жеребьевка проводится сеяная, цель которой - исключить на данном этапе бои между командами из первого и второго пула.
   4. Каждый бой проходит на пяти вопросах, в случае равного счета задаются дополнительные вопросы до победы одной из команд.
   5. При наличии вакантных мест во второй этап выходят команды, показавшие лучшие результаты на последнем круге (разница забитых и пропущенных всего, разница забитых и пропущенных в «основное» время, количество забитых). При равных показателях команд учитываются лучшие результаты на предыдущем круге. Если на всех кругах показатели одинаковые, то проводится одновременный бой для всех претендующих на выход в следующих этап команд с одинаковыми показателями.
9. 2-й этап:
   1. Проводится сеяная жеребьевка, цель которой - исключить на данном этапе бой между командами из первого и второго пула.
   2. Каждый бой проходит на пяти вопросах, в случае равного счета задаются дополнительные вопросы до лидерства одной из команд. Победившие четыре команды проходят в 3-й этап.
   3. При наличии вакантных мест в 3-й этап выходят команды, показавшие лучшие результаты (разница забитых и пропущенных всего, разница забитых и пропущенных в «основное» время, количество забитых). При равных показателях команд проводится одновременный бой для всех претендующих на выход в 3-й этап команд с одинаковыми показателями (если количество команд, прошедших во второй этап, нечетное, то команда, которая при жеребьевке осталась без пары, проводит одновременный бой со всеми претендующими на выход в 3-й этап командами с одинаковыми показателями).
10. 3-й этап:
    1. На третьем этапе «общего» зачета играют четыре команды, победившие на втором этапе. Бои проходят по круговой системе (каждый с каждым). Каждый бой состоит из 5 вопросов. За победу команда получает 3 очка, за ничью - 1 очко, за поражение - 0 очков.
    2. Победитель группы и команда, занявшая второе место, выходят в четвертый этап. При равенстве учитываются результаты личной встречи, разница забитых и пропущенных, количество забитых. При равенстве всех показателей проводится одновременный бой для всех претендующих на выход в следующих этап команд с одинаковыми показателями.
    3. В «школьном» и «студенческом» зачетах третий этап проходит следующим образом:
       1. 4 команды прошедшие в 3 этап при помощи жеребьевки составляют полуфинальные пары и играют на 7 вопросах.
       2. Победители полуфиналов играют в финале, проигравшие - в бое за третье место. Бои проводятся на 7 вопросах.
11. 4-й этап:
    1. На четвертом этапе «общего» зачета полуфинальные пары определяются следующим образом - первое место группы А играет со вторым местом группы Б, а первое место группы Б со вторым местом группы А. Победители полуфиналов борются за «золото», аутсайдеры - за «бронзу». Полуфиналы и бой за третье место проводятся на 7 вопросах, финал - на 9 вопросах.
    2. Бои проводятся в перерыве между 3-м и 4-м турами турнира по «Что? Где? Когда?».

**Регламент турнира «Своя игра»**

1. Турнир «Своя игра» проводится в два игровых дня.
2. Турнир состоит из трех этапов:
   1. отборочный этап;
   2. четвертьфиналы;
   3. финал.
3. Игра проводится между отдельными игроками. Во всех боях, за исключением отборочного этапа, одновременно играют четыре игрока.
4. Название тем оглашают игрокам перед началом каждой игры.
5. Первоначально на счету каждого игрока по 0 очков. Если игрок даёт верный ответ, к сумме его очков добавляется стоимость вопроса, при неверном ответе стоимость вопроса вычитается из суммы очков игрока.
6. Право ответа на разыгрываемый вопрос получает игрок, который первым просигнализировал о готовности дать ответ.
   1. Если о готовности ответить сигнализируют несколько игроков, то право ответа получает игрок, раньше всех подавший сигнал. Право ответа остальных игроков гасится и в случае неправильного ответа игроков они имеют право заново подать сигнал.
   2. В случае если игрок дал сигнал во время чтения вопроса, чтение вопроса прекращается и этот игрок должен отвечать.
   3. По требованию игрока ведущий может дать лишь формулировку вопроса, т.е. сказать, что именно следует назвать (Что? Какой? Кто? и т.д.).
   4. Игрок может дать только один ответ на каждый вопрос.
   5. Ведущий имеет право попросить игрока уточнить свой ответ. Если после этого ответ так и не будет соответствовать критериям зачета, ответ признается неправильным и игрок получает минус в зачёт.
   6. В случае неверного ответа вопрос дочитывается для остальных участников игры.
   7. Игроки могут дать ответ в течение 5 секунд после окончания чтения вопроса.
   8. Заново подать сигнал после неправильного ответа можно только после того, как ведущий объявит о том, что предыдущий ответ неверен.
   9. Вопросы в каждой теме зачитываются в порядке возрастания их стоимости.
   10. В случае подсказки из зала ведущий делает замечание подсказчику и заменяет вопрос. После второго предупреждения подсказчик удаляется из зала и игры. При повторном проникновении в зал игрока он дисквалифицируется с турнира.
7. Отборочный этап:
   1. В отборочном этапе участвуют все желающие участники Турнира из числа игроков заявившихся команд. Отборочный этап является письменным и проводится на десяти темах по пять вопросов в каждой.
   2. Все зарегистрированные игроки получают бланки для ответов. Ведущий зачитывает вопросы каждой из тем, по окончании чтения все бланки сдаются ведущему для подсчета набранных очков. Шестнадцать игроков, набравших наибольшее количество очков, проходят в четвертьфиналы.
8. Четвертьфиналы:
   1. В четвертьфинале участвуют победители отборочного этапа. Игрок, занявший первое место по итогам письменного отбора, проходит в первый четвертьфинал, второе место - во второй четвертьфинал, третье место - в третий четвертьфинал, четвертое место - в четвертый четвертьфинал, пятое место - в первый четвертьфинал и т.д.
   2. Игра проводится на пяти темах.
   3. Победитель четвертьфинала выходит в финал.
9. Финальная игра проводится после 4-го тура турнира по «Что? Где? Когда?». Игра проводится на семи темах.

**Регламент турнира по игре «Что? Где? Когда?»**

1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» состоит из 60 вопросов, разыгрываемых в 4 турах по 15 вопросов.
2. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» проводится в соответствии с кодексом спортивного «Что? Где? Когда?».
3. Ответственными за хранение результатов туров и исправление технических ошибок являются Игровое Жюри (далее - ИЖ) и Оргкомитет турнира.
4. Место команды в Турнире определяется по числу правильных ответов во всех 4-х турах. В случае равенства этого показателя у нескольких команд учитывается рейтинг взятых вопросов. В случае равенства этого показателя учитывается сумма мест по всем 4-м турам.
5. Данные командами ответы рассматриваются Игровым Жюри (ИЖ).
6. Если команда намерена оспаривать незачтенный ответ или полагает, что вопрос некорректен, то она может подать апелляцию.
   1. Допускаются апелляции двух типов:
      1. на снятие вопроса (по причине существенной фактической ошибки);
      2. на зачет ответа, данного командой;
      3. на ошибку (оговорку) ведущего.
   2. Каждая команда может на каждый вопрос подавать апелляцию только одного типа.
   3. Апелляции на вопросы принимаются в перерывах между турами.
      1. Время на подачу апелляции на вопросы 4-го тура - 15 минут после оглашения последнего (шестидесятого) ответа.
      2. Апелляции рассматриваются Апелляционным Жюри (далее - АЖ). АЖ должно принять решение по всем поданным апелляциям не позднее двадцати минут после подачи последней апелляции.
   4. По результатам рассмотрения апелляции АЖ может вынести вердикты:
      1. удовлетворить апелляцию;
      2. отклонить апелляцию.
   5. АЖ принимает решения простым большинством голосов.
   6. Члены АЖ могут участвовать в его работе заочно, при помощи сети «Интернет» и других средств коммуникации.
7. Члены ИЖ, АЖ, ведущий турнира, секунданты назначаются Оргкомитетом Турнира по согласованию с Организатором Турнира.