

РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА БЕЛАРУСИ ПО ЭРУДИТ-КВАРТЕТУ 2012-2013

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Чемпионат Беларуси по Эрудит-квартету является официальным турниром БЛИК.

Целью чемпионата является определение сильнейших команд Беларуси и популяризация игры Эрудит-квартет.

По итогам чемпионата определяются чемпион, вице-чемпион и бронзовый призер Беларуси по Эрудит-квартету.

Для проведения чемпионата формируется Оргкомитет в составе:

- Евгений Миротин,
- Сергей Буян,
- Павел Забавский.

В обязанности Оргкомитета входит подготовка пакета вопросов и организация игрового процесса.

2. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

В турнире принимает участие 16 команд, определяемых по комбинированной схеме.

Часть команд-участниц определяется по региональным квотам:

- Минск – 4 команды,
- Витебск – 2 команды,
- Могилев – 2 команды,
- Гомель – 2 команды,
- Гродно – 1 команда,
- Брест – 1 команда.

Итого 12 команд.

Команды, получающие региональные квоты, определяются региональным представителем по соответствующему региону на основании региональных отборов. Схема проведения региональных отборов оставляется на усмотрение регионального представителя. Для квотированных мест действует система передачи мест (по результатам регионального отбора). Не выбранные по региональным квотам места передаются на дополнительный отбор.

Одна команда-участница определяется по представлению Оргкомитета.

Остальные команды-участницы (гарантированно 3, а также по количеству не выбранных квотированных мест) определяются по итогам дополнительного отбора, проводимого непосредственно перед чемпионатом.

3. СОСТАВЫ КОМАНД

К участию в турнире допускаются команды в составе не более 6 игроков. При этом в каждом бое команду могут представлять не более 4 игроков. Между боями разрешены любые замены в пределах заявленного состава.

4. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

4.1. К участию в турнире допускается команда, прошедшая регистрацию, заполнившая регистрационный бланк и уплатившая регистрационный взнос.

4.2. Регистрационный взнос для участия в турнире составляет \$ 5.

5. СХЕМА ТУРНИРА

Турнир состоит из следующих этапов:

- Дополнительный письменный отбор,
- Квалификация,
- Пред-финальный этап,
- Финальный этап.

6. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПИСЬМЕННЫЙ ОТБОР

6.1. В Письменном отборе разыгрываются 12 тем из 5 вопросов. Стоимость вопросов в каждой теме – от 10 до 50.

6.2. Команды отвечают на вопросы на специальном бланке. В обсуждении вопросов участвуют не более 4 игроков.

6.3. Вопросы зачитываются ведущим один раз. На обсуждение и запись ответов на каждый вопрос отводится 5 секунд, после чего ведущий зачитывает следующий вопрос. Темы вопросов объявляются ведущим непосредственно перед началом этапа.

6.4. На каждый вопрос команда имеет право дать ответ или оставить поле для ответа пустым (поставить прочерк). В случае правильного ответа команда получает плюс стоимость вопроса, в случае неверного – минус стоимость, в случае отсутствия ответа – ноль очков.

6.5. По окончании обсуждения последнего вопроса этапа команды получают дополнительные 30 секунд на проверку своих бланков, после чего по сигналу ведущего команды должны сдать ответы.

6.6. Основным показателем отбора является число набранных очков. Дополнительным – число правильных ответов за 50. В случае равенства основного и дополнительного показателей для претендующих на выход в Квалификацию команд назначается перестрелка.

7. КВАЛИФИКАЦИЯ

7.1. Перед началом Квалификации команды-участницы получают игровые номера, при этом следующие номера фиксируются:

Номер	Команда
1	Минск-1
6	Витебск-1
11	Могилев-1
16	Гомель-1

Таким образом, в первом этапе эти команды между собой не играют. Прочие команды получают свои номера по жребию.

7.2. В квалификации проводится 2 игры. Игры в Квалификации проводятся в соответствии со следующим расписанием:

Игра 1			
1-2-3-4	5-6-7-8	9-10-11-12	13-14-15-16
Игра 2			
1-5-9-13	2-6-10-14	3-7-11-15	4-8-12-16

7.3. По итогам игр Квалификации происходит суммирование набранных командами очков.

8. ПРЕД-ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

8.1. По итогам Квалификации в Пред-финальный этап выходят 12 команд с наилучшей суммой очков. Места команд в текущем списке определяют их игровые номера. В случае равенства очков у двух или более прошедших команд их игровые номера определяются жребием. В случае равенства очков у двух или более команд, спорящих за выход из Квалификации, для них проводится перестрелка.

8.2. В Пред-финальном этапе участвующие команды разбиваются по боям на четверки в соответствии с их текущим турнирным положением (по убыванию количества очков).

8.3. По итогам Пред-финальной игры набранные командами очки прибавляются к результатам команд после Квалификации.

9. ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

9.1. В Финальный этап выходят 8 команд с наилучшей суммой турнирных очков (после 3 игр). В случае равенства этого показателя определение участников этапа и их игровых номеров происходит аналогично п. 8.1.

9.2. В финальной части турнира бои проводятся по олимпийской системе, начиная с полуфиналов.

9.3. В полуфиналах встречаются:

- 1 команды 1, 4, 5 и 8,
- 2 команды 2, 3, 6 и 7.

9.4. По две команды, занявшие 1 и 2 места в полуфиналах, встречаются в финальном бое. В случае равенства очков у команд, претендующих на выход из полуфиналов, для них назначается перестрелка.

10. ПРАВИЛА ОЧНЫХ БОЕВ

10.1. В очных этапах бои проводятся по правилам игры «Эрудит-квартет», изложенным в Приложении 1 к настоящему регламенту.

10.2. Все игры в очных этапах проводятся на 12 темах.

11. ПЕРЕСТРЕЛКИ

11.1. Во всех случаях перестрелочные бои состоят из 2 тем единичной стоимости, разыгрываемых по правилам открытого раунда (после 1 темы происходит смена игрока).

11.2. В случае ничьей после 2 тем происходит еще одна смена игрока. Вопросы затем задаются по одному с объявлением темы и номинала.

12. АПЕЛЛЯЦИИ

12.1. В ходе игры игрок, представляющий команду в данной теме, может подать устный протест. Протест подается после объявления ведущим решения по разыгрываемому вопросу, но до начала зачитывания следующего.

12.2. Игрок имеет право подать как апелляцию на снятие вопроса, так и на пересмотр критериев зачета. Вопрос снимется, если он содержит внутреннее противоречие. Таким противоречием не является наличие только противоречия между текстом вопроса и ответа, если существует другой, подходящий к вопросу ответ.

12.3. В случае подачи апелляции данные игроками ответы фиксируются, и игра продолжается.

12.4. Решение по протесту принимается ведущим по окончании игры. При принятии решения ведущий может проконсультироваться с любыми лицами, включая других ведущих, ассистентов, либо игроков.

13. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

По итогам турнира места распределяются между командами следующим образом:

Место	Команды
1-4	По итогам финального боя. Команда, занявшая 1 место, объявляется чемпионом Беларуси. Команда, занявшая 2 место, объявляется вице-чемпионом Беларуси. Команда, занявшая 3 место, объявляется бронзовым призером Беларуси.
5-6	Команды, занявшие в полуфиналах 3 места. Места распределяются по их положению после Пред-финального этапа.
7-8	Команды, занявшие в полуфиналах 4 места. Места распределяются по их положению после Пред-финального этапа.
9-12	Команды, выбывшие после Пред-финального этапа. Места распределяются по положению после этого этапа.
13-16	Команды, выбывшие после Квалификации. Места распределяются по положению после этого этапа.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ПРАВИЛА ИГРЫ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»

Автором игры «Эрудит-Квартет» является Дмитрий Башук, г. Харьков.

1. В каждой игре участвует четыре команды. В составе каждой команды - четыре игрока. В случае явки команды на игры в неполном составе, она отыгрывает в каждом раунде число тем, соответствующее числу игроков в команде на момент начала данного раунда (при этом пропускаемые темы определяются капитаном команды). Остальные игроки могут включиться в игру не раньше начала следующего раунда.
2. Игра состоит из трех раундов, в каждом из которых разыгрывается четыре темы. Каждый игрок команды обязан сыграть по одной теме в каждом раунде.
 - 2.1 "Открытый раунд". Перед началом раунда ведущий объявляет все темы раунда, и капитан команды в течение 20 секунд определяет, кто из игроков играет какую тему.
 - 2.2 "Полузакрытый раунд". Ведущий объявляет тему непосредственно перед началом ее розыгрыша, и капитан команды в течение 10 секунд определяет игрока, играющего эту тему.
 - 2.3 "Закрытый раунд". Перед началом раунда капитан в течение 20 секунд определяет, кто из игроков играет в каком порядке, после чего ведущий зачитывает темы непосредственно перед началом отыгрыша каждой из них после того, как игроки занимают свои игровые места.
3. В каждой теме разыгрываются 5 вопросов, имеющие номинал от 10 до 50 очков. Очки, набранные игроком в каждой теме, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды в темах боя, суммируются.
4. Задача игроков - дать правильный ответ на вопрос раньше соперника. При выполнении этих условий игрок получает количество очков, соответствующее номиналу вопроса. Если игрок отвечает неправильно, он получает отрицательное количество очков, соответствующее номиналу вопроса.
5. Перед своим ответом игрок имеет право уточнить у ведущего форму вопроса (вопросное слово).
6. Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности. Темы каждого раунда зачитываются ведущим в том порядке, в каком они расставлены редактором.
7. Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить на 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 - четвертый. 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.
8. На обдумывание каждого вопроса ведущий дает не более 5 секунд.
9. В тот момент, когда игрок сообщает о своем желании ответить, ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. При этом игрок не имеет права затягивать свой ответ более чем на 5 секунд. В случае затяжки времени, а также неправильного ответа, ведущий продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе прервать его. Игрок вправе дать развернутый ответ. Такой ответ признается верным, если содержит авторский ответ, а дополнительная приведенная в ответе информация верна.
10. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего, подсказок из зала вопрос по решению ведущего может быть снят и заменен другим.