

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Чемпионат Беларуси по Спортивной Своей Игре является официальным турниром БЛИК.

Целью чемпионата является определение сильнейших игроков Беларуси и популяризация Спортивной Своей Игры.

По итогам чемпионата определяются чемпион, вице-чемпион и бронзовый призер Беларуси по Спортивной Своей Игре.

Для проведения чемпионата формируется Оргкомитет в составе:

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

В обязанности Оргкомитета входит подготовка и организация игрового процесса.

## 2. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

В турнире принимает участие 27 игроков, определяемых по комбинированной схеме.

Часть участников определяется по региональным квотам:

- Минск – 9 человек,
- Витебск – 3 человека,
- Могилев – 2 человека,
- Гомель – 2 человека,
- Гродно – 1 человек,
- Брест – 1 человек.

Итого 18 человек.

Игроки, 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.

Остальные участники (гарантированно 9, а также по количеству не выбранных квотированных мест) определяются по итогам дополнительного отбора, проводимого непосредственно перед чемпионатом.

## 3. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

3.1. К участию в турнире допускается игрок, прошедший регистрацию и уплативший регистрационный взнос.

3.2. Регистрационный взнос для участия в турнире составляет \$ 2.5.

#### 4. СХЕМА ТУРНИРА

Турнир состоит из следующих этапов:

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

#### 5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПИСЬМЕННЫЙ ОТБОР

5.1. В Письменном этапе разыгрываются 15 тем из 5 вопросов. Стоимость вопросов в каждой теме – от 10 до 50 очков.

5.2. Игроки отвечают на вопросы на специальном бланке.

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

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

5.5. По окончании зачитания последнего вопроса этапа, игроки получают дополнительные 30 секунд на проверку своих бланков, после чего по сигналу ведущего должны сдать свои ответы.

5.6. 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 игроков назначается перестрелка.

#### 6. КВАЛИФИКАЦИЯ

6.1. Перед началом Квалификации участники получают игровые номера, при этом следующие номера фиксируются:

Номер	Игрок
1	Минск-1
5	Минск-2
9	Минск-3
11	Витебск-1
15	Витебск-2
16	Могилев-1
21	Гомель-1
22	Отбор-1
26	Отбор-2

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

6.2. В квалификации проводится 3 игры. Игры в Квалификации проводятся в соответствии со следующим расписанием:

<b>Игра 1</b>								
1-2-3	4-5-6	7-8-9	10-11-12	13-14-15	16-17-18	19-20-21	22-23-24	25-26-27
<b>Игра 2</b>								
1-4-7	2-5-8	3-6-9	10-13-16	11-14-17	12-15-18	19-22-25	20-23-26	21-24-27
<b>Игра 3</b>								
1-10-19	2-11-20	3-12-21	4-13-22	5-14-23	6-15-24	7-16-25	8-17-26	9-18-27

6.3. По итогам игр Квалификации происходит суммирование набранных игроками очков.

## 7. ПРЕД-ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

7.1. По итогам Квалификации в Пред-финальный этап выходят 18 игроков с наилучшей суммой очков. Места игроков в текущем списке определяют их игровые номера. В случае равенства очков у двух или более прошедших игроков их игровые номера определяются жребием. В случае равенства очков у двух или более игроков, спорящих за выход из Квалификации, для них проводится перестрелка.

7.2. В игре Пред-финального этапа участвующие игроки разбиваются по боям на тройки в соответствии с их текущим турнирным положением (по игровым номерам).

7.3. По итогам Пред-финальной игры набранные участниками очки прибавляются к их результатам после Квалификации.

## 8. ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

8.1. В Финальный этап выходят 9 игроков с наилучшей суммой очков (после 4 игр). В случае равенства этого показателя определение участников этапа и их игровых номеров происходит аналогично п. 7.1.

8.2. В финальной части турнира бои проводятся по олимпийской системе, начиная с третьфиналов.

8.3. В третьфиналах встречаются:

1. игроки 1, 5 и 9,
2. игроки 2, 6 и 7,
3. игроки 3, 4 и 8.

8.4. Победители третьфиналов встречаются в финальном бое. В случае равенства очков у игроков, претендующих на выход из третьфиналов, для них назначается перестрелка.

## 9. ПРАВИЛА ОЧНЫХ БОЕВ

10.1. В очных этапах бои проводятся по правилам Спортивной Своей игры, изложенным в Приложении 1 к настоящему регламенту.

10.2. Игры в двух первых этапах состоят из 5 тем единичной стоимости. В третьфиналах игры состоят из 10 тем, разбитых на два раунда. Темы второго раунда имеют двойную стоимость. В финале игра состоит из 15 тем, разбитых на три раунда. Темы второго раунда имеют двойную стоимость. Темы третьего раунда имеют тройную стоимость.

## 10. ПЕРЕСТРЕЛКИ

11.1. Во всех случаях перестрелочные бои состоят из 2 тем единичной стоимости.

11.2. В случае ничьей после 2 тем вопросы задаются далее по одному с объявлением темы и номинала.

## 11. АПЕЛЛЯЦИИ

11.1. В ходе игры игрок может подать устный протест. Протест подается после объявления ведущим решения по разыгрываемому вопросу, но до начала зачитания следующего.

11.2. 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.

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

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

## 12. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

По итогам турнира места распределяются между игроками следующим образом:

Места	Игроки
1-3	По итогам финального боя. Игрок, занявший 1 место, объявляется чемпионом Беларуси. Игрок, занявший 2 место, объявляется вице-чемпионом Беларуси. Игрок, занявший 3 место, объявляется бронзовым призером Беларуси.
4-6	Игроки, занявшие в третьфиналах 2 места. Места распределяются по их положению после Пред-финального этапа.
7-9	Игроки, занявшие в третьфиналах 3 места. Места распределяются по их положению после Пред-финального этапа.
10-18	Игроки, выбывшие по итогам Пред-финальной игры. Места распределяются по их положению после Пред-финального этапа.
19-27	Игроки, выбывшие по итогам Квалификации. Места распределяются по их положению после этого этапа.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

### **ПРАВИЛА СПОРТИВНОЙ СВОЕЙ ИГРЫ**

1. В каждой игре участвует три игрока.
  2. Игра состоит из тем, которые могут быть разбиты на несколько раундов.
  3. В каждом теме разыгрываются 5 вопросов, имеющие номинал от 10 до 50 очков. Каждый раунд может иметь дополнительный коэффициент стоимости вопросов.
- Очки, набранные игроком в каждой теме, 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 игры зачитываются ведущим в том порядке, как они расположены 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. Второй и третий 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 после окончания его зачитания, либо после неверного ответа одного из игроков ведущий дает 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.