**«УТВЕРЖДАЮ»**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«19» сентября 2022 г.

Президент КРМОО

«Клуб интеллектуальных игр»

Чайка Р.А.

**РЕГЛАМЕНТ**

**XIII открытого регулярного Чемпионата города Курска**

**по спортивной «Своей Игре» 2022/23 гг.**

**1. Общие положения.**

1.1. Открытый регулярный Чемпионат города Курска 2022-2023 гг. по спортивной «Своей Игре» (далее — Чемпионат) проводится с целями популяризации спортивной «Своей Игры» как формы интеллектуального досуга и выявления сильнейших игроков.

1.2. Организатором Чемпионата является Курская региональная молодежная общественная организация «Клуб интеллектуальных игр».

**2. Оргкомитет и его функции.**

2.1. Для проведения Чемпионата образован оргкомитет в следующем составе: Яков Бондарев, Максим Иванов, Алексей Плугатарёв, Карина Стародубцева, Роман Чайка.

2.2. Оргкомитет разрабатывает регламент Чемпионата, следит за его исполнением, организует сбор заявок на участие, формирует пакет игровых заданий, проводит игры, подводит итоги Чемпионата и производит награждение победителей.

2.3. Разрешение всех спорных вопросов, возникающих в период организации и проведения Чемпионата, производится оргкомитетом и/или его отдельными уполномоченными членами в рабочем порядке. Оргкомитет имеет право вносить изменения в настоящий регламент. Решения оргкомитета принимаются простым большинством голосов.

2.4. Члены оргкомитета могут участвовать в Чемпионате на общих основаниях, кроме тех случаев, когда они являются редакторами пакета и ведущими боев.

**3. Участники Чемпионата.**

3.1. Чемпионат является личным соревнованием.

3.2. В Чемпионате разыгрывается звание победителя XIII регулярного открытого Чемпионата города Курска 2022-23 годов по спортивной «Своей Игре».

3.3. В Чемпионате может принимать участие любой гражданин РФ, признающий и исполняющий требования и условия настоящего регламента. Турнир является бесплатным.

3.4. Место проведения Чемпионата – г. Курск, Курский государственный университет (КГУ).

3.5. Последний этап Чемпионата должен быть проведен не менее чем за неделю до проведения открытого чемпионата Курской области по спортивной «Своей Игре». Оргкомитет гарантирует проведение не менее восьми этапов Чемпионата в течение игрового сезона 2022/23 гг. Количество этапов Чемпионата может быть увеличено по решению оргкомитета.

3.6. Участники Чемпионата должны проявлять уважение и корректность по отношению к другим участникам, членам оргкомитета, работникам и представителям администрации КГУ. Участники чемпионата должны соблюдать правила внутреннего распорядка КГУ. Все конфликтные ситуации, возникающие в ходе Чемпионата, решаются оргкомитетом и/или руководством КРМОО «Клуб интеллектуальных игр».

**4. Порядок проведения игр.**

4.1. Чемпионат состоит из нескольких этапов. Этапом чемпионата признается любой турнир по спортивной «Своей Игре», отыгрывающийся в КРМОО «Клуб интеллектуальных игр» безотносительно числа участников (за исключением тематических турниров). При этом на турнире обязательно присутствие хотя бы одного члена оргкомитета.

4.2. В случае если игрок, проводящий турнир по спортивной «Своей Игре» вне КРМОО «Клуб интеллектуальных игр», желает, чтобы данный турнир являлся этапом Чемпионата, то не позднее, чем за неделю до его проведения он обязано подать заявку на проведение турнира в оргкомитет.

4.3. Схема каждого этапа Чемпионата формируется следующим образом (в зависимости от числа заявившихся на данный этап участников):

• 6-8 участников – 2 отборочных боя по 3-4 человека. Финал – 4 человека;

• 9-12 участников – 3 отборочных боя по 3-4 человека. Финал – 5 человек;

• 13-15 участников – 3 отборочных боя по 4-5 человек. Финал – 5 человек;

• 16-20 участников – 4 отборочных боя по 4-5 человек. Финал – 5 человек;

• 21-25 участников – 5 отборочных боев по 4-5 человек. Финал – 5 человек;

• 26-30 участников – 5 отборочных боёв по 5-6 человек. Финал – 5 человек.

4.4.1. Бои проводятся по правилам спортивной «Своей Игры» без фальстартов, а именно:

• Игрок может дать сигнал о готовности отвечать в любой момент после начала чтения вопроса (после сигнала ведущего).

• Право и обязанность ответа на вопрос получает игрок, который первым просигнализировал о готовности дать ответ.

• В случае если игрок дал сигнал готовности отвечать во время чтения вопроса, чтение вопроса прекращается, а просигналивший игрок обязан дать ответ. Формулировка вопроса не уточняется.

• При несовпадении ответа с правильным ответом на полный вопрос ответ считается неправильным.

• В случае неверного ответа одного из игроков неоконченный вопрос дочитывается до конца для остальных участников боя.

• После полного окончания чтения вопроса игроки могут дать сигнал о готовности дать ответ в течение 5-ти секунд после окончания чтения вопроса (до сигнала ведущего).

• Если игрок дал правильный ответ, к набранным игроком очкам добавляется стоимость вопроса, при неправильном ответе стоимость вопроса вычитается из набранных игроком очков.

В каждой теме разыгрывается по пять вопросов стоимостью соответственно: 10, 20, 30, 40 и 50 очков. Вопросы зачитываются по порядку от вопроса стоимостью 10 очков к вопросу стоимостью 50 очков.

Количество тем в каждом бое Чемпионата (включая финалы этапов) определяется по формуле: 1 тема на каждого участника Чемпионата + 1 тема.

4.4.2. Распределение мест по результатам боя.

Все участники, не давшие в течение боя ни одного правильного ответа, считаются поделившими последние места (независимо от набранных очков) и лишаются права выхода в финальный этап.

Остальные места (победители отборочных боев) распределяются в соответствии с набранными очками, - чем больше очков, тем выше место.

В случае равенства очков у нескольких участников (в т.ч. для распределения дополнительных мест в финале), вступают в силу дополнительные показатели (каждый следующий, только в случае равенства предыдущего):

- сумма очков, полученных за правильные ответы;

- количество правильных ответов за «50», количество правильных ответов за «40»
и т.д.

В случае равенства всех показателей проводится перестрелка. Ее участники играют 1 дополнительную тему; в финал выходит игрок, набравший наибольшее количество очков. Если по итогам одной темы не удается выявить победителя, участники продолжают играть до первого изменения в счете.

4.4.3. Бои проводятся с использованием игровой системы с кнопками. В случае отсутствия системы до начала боев оговариваются правила подачи сигналов игроками и ведущим.

4.4.4. Некорректное поведение во время игры может повлечь игровые санкции со стороны оргкомитета, а именно (по возрастанию строгости):

- замечание;

- перемещение в задние ряды зрительного зала (эти санкции могут применяться единолично ведущим непосредственно в течение боя);

- удаление из зрительного зала на время неучастия в боях;

- дисквалификация участника на данный этап;

- дисквалификация участника до окончания Чемпионата (санкции применяются только на основании решения оргкомитета, обжаловать которые игроки могут в Совете КРМОО «Клуб интеллектуальных игр»).

4.4.5. Ведущий этапа не имеет права подсказывать игрокам (давать информацию, не содержащуюся в вопросе, либо же проговаривать отдельные части вопроса после прочтения вопроса целиком).

4.4.6. Спорные ситуации, возникшие во время проведения этапов Чемпионата, могут быть решены с помощью апелляции на зачет дуального ответа или некорректность вопроса. Они могут быть поданы игроком в устной форме непосредственно после окончания отыгрыша темы, в которой был задан спорный вопрос (до начала чтения следующей темы). В иных случаях спорные ответы не рассматриваются.

Поданные апелляции рассматриваются ведущим игровой площадки. Ведущий вправе привлекать с правом совещательного голоса любых специалистов, в том числе и других игроков, не участвующих в бою.

Принятые решения по апелляциям не оспариваются и в дальнейшем не пересматриваются.

**5. Определение победителей и подведение итогов**

5.1. За участие в этапе Чемпионата игрокам начисляются зачетные очки по следующей формуле (в зависимости от числа участников на этапе):

-------------------------------------------

| | 6-8 | 9-12 | 13-25 | 26-30 |

-------------------------------------------

| Ф-1 | 7 | 8 | 9 | 10 |

| Ф-2 | 5 | 6 | 7 | 8 |

| Ф-3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

| Ф-4 | 3 | 4 | 5 | 6 |

| Ф-5 | - | 3 | 4 | 5 |

| О-2 | 2 | 2 | 3 | 4 |

| О-3 | 1 | 1 | 2 | 3 |

| О-4 | 1 | 1 | 1 | 2 |

| О-5 | - | - | 1 | 1 |

| О-6 | - | - | - | 1 |

-------------------------------------------

где Ф-n – игрок, занявший место n в финальном бою;

О-n – игрок, занявший место n в отборочном бою и не прошедший в финал.

Места участников по итогам Чемпионата определяются по сумме зачетных очков.

5.2. При равенстве суммы занятых мест у двух и более участников, если данные участники претендуют на первое место, места между ними распределяются по результатам отдельного боя из трех тем по правилам, описанным в пп. 4.4.2. В остальных случаях места считаются разделенными.

5.3. Победитель получает право на участие в очном финале открытого Чемпионата Курской области по спортивной «Своей Игре».

5.4. Игроки, занявшие в регулярном Чемпионате по итогам турнира места со второго по четвертое, разыгрывают между собой (при необходимости) одну путевку на открытый Чемпионат Курской области по спортивной «Своей Игре».

Мини-турнир проводится в один круг и представляет собой один бой, состоящий не менее чем из 12 тем. Мини-турнир проводится по тем же правилам, что и регулярный чемпионат.

5.5. Игроки, занявшие в Чемпионате места с первого по третье, награждаются медалями и грамотами.

5.6. Оргкомитет вправе также учреждать и присваивать награды в специальных номинациях.

5.7. Оргкомитет обладает исключительными правами на вопросный материал и иные материалы Чемпионата.