

Регламент XXVI Открытого чемпионата США по "Что? Где? Когда?"

1. Общие положения

1.1 XXVI Открытый Чемпионат США (далее — Чемпионат) является официальным соревнованием по спортивному "Что? Где? Когда?".

1.2 Чемпионат проводится в соответствии с данным регламентом и по правилам, описанным в Кодексе спортивного "Что? Где? Когда?".

1.3 Чемпионат состоится 11-12 ноября 2023 года, в соответствии с расписанием, утвержденным Оргкомитетом.

1.4 Игровой пакет Чемпионата состоит из 84 зачетных вопросов — 7 туров по 12 зачетных вопросов в каждом. Пакеты туров готовятся редакторскими группами, утвержденными Оргкомитетом. В случае необходимости при определении призовых мест также могут быть использованы дополнительные вопросы (см. пункт 6.3).

2. Участники

2.1 В Чемпионате принимают участие команды, предварительно зарегистрировавшиеся в Оргкомитете и внесшие турнирный взнос. В Чемпионате имеет право принять участие любая команда вне зависимости от места жительства и гражданства ее игроков. Если количество заявок превышает вместимость игрового зала, право участия в Чемпионате получают команды, зарегистрировавшиеся и внесшие турнирный взнос раньше. Остальные команды включаются в лист ожидания, при этом создаются отдельные листы ожидания для команд из Филадельфии и команд из других городов.

2.2. Оргкомитет вправе не допустить к участию в Чемпионате команды или отдельных игроков по своему усмотрению. Причиной недопущения может быть поддержка вторжения России в Украину или обоснованные подозрения в нечестной игре. Команды или игроки, не допущенные к игре, должны быть проинформированы об этом немедленно после решения Оргкомитета.

2.3. Помимо общего зачета Чемпионата США, предусмотрен выводящий зачет Чемпионата Мира (далее — выводящий зачет). В случае, если ближайший Чемпионат Мира по игре "Что? Где? Когда?" состоится раньше, чем следующий Чемпионат США, право представлять США на Чемпионате Мира будет определено по результатам выводящего зачета. В выводящем зачете не могут участвовать команды, в которых более двух игроков являются гражданами других стран, приехавшими в США менее чем на полгода. В частности, это относится к командам из Канады. Любая команда имеет право отказаться от участия в выводящем зачете и в этом случае должна сообщить о своем неучастии до начала игр.

2.4 Максимальный состав команды (включая запасных) — 8 человек. Одновременно за столом во время обсуждения могут находиться не более 6 человек. Замены разрешены только между турами. Ни один человек не имеет права играть в Чемпионате за две разные команды.

3. Проведение игры

3.1 Непосредственным проведением игры занимается ведущий, утвержденный Оргкомитетом.

3.2 Ведущий должен следить за тем, чтобы каждый вопросный раунд проводился в соответствии с правилами (п. 1.3.3 Кодекса спортивного "Что? Где? Когда?").

3.3 Ведущий может привлекать к работе ассистентов из числа запасных игроков команд и/или лиц, не принимающих участие в игре.

4. Игровое Жюри и зачет ответов

4.1 Игровое Жюри (далее — ИЖ) состоит из двух человек, не принимающих участие в Чемпионате. Состав ИЖ утверждается Оргкомитетом. Как минимум один член ИЖ должен присутствовать в игровом зале; второй член ИЖ может выполнять свои функции удаленно.

4.2 Задачей ИЖ является определение правильности ответов, данных командами. Зачет ответов осуществляется в соответствии с критериями, указанными редакторами вопросного пакета, и Кодексом спортивного "Что? Где? Когда?" (глава 2.1).

4.3 После окончания каждого тура капитаны команд имеют право обратиться в ИЖ для исправления технических ошибок. Однако игрокам категорически запрещается мешать работе ИЖ или оказывать какое-либо давление на членов ИЖ.

5. Апелляции и Апелляционное Жюри

5.1 Каждая команда, участвующая в Чемпионате, имеет право подать апелляцию на любой зачетный вопрос, за исключением вопросов перестрелки. Команды имеют право подавать апелляции следующих видов:

5.1.1 Апелляция на зачет ответа может быть подана, если команда считает, что ее ответ достаточно близок или эквивалентен авторскому, или полностью соответствует всем условиям вопроса.

5.1.2 Апелляция на снятие некорректного вопроса может быть подана, если команда считает, что вопрос неверен фактически. Команда должна четко указать, апелляцию какого вида она подает.

5.2 Апелляции подаются командами в электронном виде координатору Апелляционного Жюри. Срок подачи апелляций на вопросы каждого из игровых дней определяется расписанием Чемпионата. Команда имеет право ознакомиться с письменным текстом вопроса во время, отведенное на подачу апелляций.

5.3 Подача каждой апелляции сопровождается внесением денежного залога в размере 20 долларов США за апелляцию на зачет ответа и 30 долларов США за апелляцию на снятие вопроса. Залог возвращается подателям апелляции в случае ее принятия. Если апелляция отклонена, то залог передается в распоряжение Оргкомитета.

5.4 Апелляционное Жюри (далее — АЖ) состоит из трех арбитров, не участвующих в Чемпионате. Состав АЖ утверждается Оргкомитетом.

5.5 Апелляции передаются в АЖ в анонимном виде (т.е. без указания подавшей апелляцию команды).

5.6 Апелляции рассматриваются в соответствии с Кодексом спортивного "Что? Где? Когда?" (глава 2.2). При разборе апелляций на снятие вопрос признается некорректным только в случае наличия существенной фактической ошибки. Апелляция считается принятой, если число голосов, поданных за принятие, больше числа голосов, поданных против. Вердикт АЖ должен включать поименную информацию о поданных голосах. Решения АЖ являются окончательными и обжалованию не подлежат.

5.7 В случае принятия апелляции на зачет ответа засчитываются все ответы на этот вопрос, идентичные принятому. В случае принятия апелляции на снятие некорректного вопроса этот вопрос исключается из числа зачетных.

6. Подведение итогов

6.1 Результаты Чемпионата подводятся на основании решений ИЖ по зачету ответов и решений АЖ по апелляциям.

6.2 Основным показателем для распределения мест в Чемпионате является количество правильных ответов, данных командой на зачетные вопросы. В случае, если основной показатель совпадает у двух или более команд, не претендующих на призовые места Чемпионата и выводящего зачета ЧМ, соответствующие места делятся.

6.3 В случае, если основной показатель совпадает у двух или более команд, претендующих на призовые места Чемпионата или выводящего зачета ЧМ, проводится перестрелка, т.е. этим командам задаются по одному дополнительные вопросы до тех пор, пока на каждом из призовых мест не останется одна команда. Максимальное число дополнительных вопросов — пять. По результатам перестрелки команда может занять только одно из тех мест, которые она делила по основному показателю.

6.4. Если результаты перестрелки совпадают у двух или более команд, претендующих на одно и то же призовое место, то для этих команд используется второй дополнительный показатель — суммарный рейтинг всех вопросов основного пакета, на которые команда дала верный ответ. Рейтинг каждого вопроса равен количеству команд-участниц Чемпионата, не ответивших на данный вопрос, плюс 1. Если рейтинг взятых вопросов совпадает у двух или более команд, претендующих на одно и то же призовое место, то для этих команд используется третий дополнительный показатель — более высокое место занимает команда, набравшая больше очков в более позднем туре. Если количество очков по турам совпадает у двух или более команд, претендующих на одно и то же призовое место, то для этих команд используется четвертый и последний дополнительный показатель — жеребьевка.

6.5 Команда, занявшая 1-е место в Чемпионате, получает звание Чемпион США по игре "Что? Где? Когда?" 2023 года и награждается памятным призом, дипломом и медалями. Команды, занявшие 2-е и 3-е места в Чемпионате, получают звания Серебряный Призер и Бронзовый Призер Чемпионата США по игре "Что? Где? Когда?" 2023 года, соответственно, и награждаются дипломами и медалями.

Регламент Открытого чемпионата США по игре "Брейн-ринг"

1. Участники

1.1 В Открытом чемпионате США по игре "Брейн-ринг" (далее — "Брейн-ринг") имеют право участвовать 16 лучших команд по результату, показанному в первый день XXVI Открытого чемпионата США по "Что? Где? Когда?" без учета апелляций (далее — результат ЧГК). Основным показателем для определения результата ЧГК является суммарное количество правильных ответов, данных командой. Дополнительным показателем для определения результата ЧГК является суммарный рейтинг всех вопросов, на которые команда дала правильный ответ. Рейтинг

каждого вопроса равен количеству команд-участниц Чемпионата, не ответивших на данный вопрос, плюс 1.

1.2 Если команда, получившая право на участие в "Брейн-ринге", отказывается от участия, ее место занимает следующая по результату ЧГК команда.

1.3 Максимальный состав команды-участницы "Брейн-ринга" (включая запасных игроков) — 8 человек. В команду может входить не более трех человек, не играющих за эту команду в чемпионате по ЧГК. Одновременно за столом во время боя могут находиться не более 6 человек. Замены разрешены между боями. Перед началом "Брейн-ринга" каждая команда-участница должна сообщить ведущему свой состав (имена и фамилии всех игроков, с указанием капитана), если он отличается от состава команды в турнире по ЧГК.

2. Общие правила проведения боев "Брейн-ринга"

2.1 В каждом бое "Брейн-ринга" участвуют две команды.

2.2 Бои "Брейн-ринга" ведутся при помощи специальной электронной системы (далее — система), которая определяет время нажатия на кнопку каждой из двух команд-участниц.

2.3 Все бои ведутся без накопления, т.е. каждый правильный ответ приносит команде одно очко.

2.4 После окончания чтения вопроса ведущий произносит слово "время", после чего он или его ассистент нажимает на кнопку старта. В результате этого нажатия система издает звуковой сигнал. Команды могут нажимать на кнопки после начала звукового сигнала. Право ответа получает команда, первой нажавшая на кнопку. В случае, если ни одна из двух команд не нажала на кнопку в течение 60 секунд, очко считается неразыгранным. В случае, если команда, первой получившая право ответа, ответила неверно, вторая команда получает 20 секунд на то, чтобы нажать на кнопку и получить право ответа; если вторая команда не нажала на кнопку в течение 20 секунд, очко считается неразыгранным. В случае, если одна из команд допустила фальстарт (т.е. нажала на кнопку до звукового сигнала), вторая команда получает 60 секунд на то, чтобы нажать на кнопку и получить право ответа; если вторая команда не нажала на кнопку в течение 60 секунд, очко считается неразыгранным.

2.5 После того, как одна из команд нажала на кнопку, ведущий должен объявить, какая команда получила право на ответ. После этого капитан отвечающей команды должен либо дать ответ сам, либо сообщить имя игрока, дающего ответ. В общей сложности у команды есть 5 секунд на то, чтобы дать ответ. Если в течение этого времени ответ не был дан, команда считается ответившей неверно.

2.6 Правильность ответа определяется ведущим. Решение ведущего является окончательным и обжалованию не подлежит. В случае правильного ответа ведущий говорит: "Ответ верен", зачитывает авторский ответ, напоминает счет и переходит к чтению следующего вопроса. В случае неправильного ответа ведущий говорит: "Ответ неверен", при этом он ни словами, ни мимикой не должен дать подсказку второй команде. Если обе команды ответили неверно или не ответили вообще, ведущий зачитывает авторский ответ, напоминает счет и переходит к чтению следующего вопроса.

2.8 Двойной ответ, хотя бы одна часть которого неверна, считается неверным.

2.9 Уточнения к ответу не запрашиваются и не принимаются.

3. Определение победителя боя

3.1 Победителем боя считается команда, правильно ответившая на большее число из N заданных вопросов. N равно 7 для 1/8 финала и четвертьфинальных боев, 9 - для полуфинальных боев и боя за третье место, 11 - для финала.

3.2 Если в любой момент боя разница в счете оказывается больше числа вопросов, оставшихся до N, то есть проигрывающая команда не имеет теоретических шансов догнать лидирующую, бой прекращается досрочно и лидирующая команда объявляется победителем.

3.3 Если после N заданных вопросов счет равный, дополнительные вопросы задаются по одному, и победителем считается команда, которая первой даст правильный ответ. В 1/8 финала, если победитель не определен после двух дополнительных вопросов, победителем считается команда, занимающая более высокое место по результатам ЧГК.

4. Схема Открытого чемпионата США по "Брейн-рингу"

4.1 16 команд-участниц "Брейн-ринга" ранжируются по местам от 1 до 16 в соответствии с результатом ЧГК (см. пункт 1.1).

4.2 В 1/8 финала команды делятся на пары в соответствии с результатом ранжирования:

пара О-1: 1 место и 16 место;
пара О-2: 2 место и 15 место;
пара О-3: 3 место и 14 место;
пара О-4: 4 место и 13 место.
пара О-5: 5 место и 12 место;
пара О-6: 6 место и 11 место;
пара О-7: 7 место и 10 место;
пара О-8: 8 место и 9 место.

Если в турнире участвует менее 16 команд, то команды, занявшие наивысшие места по результатам ЧГК, проходят в четвертьфинал без боя.

4.3 В четвертьфинале команды, победившие в боях 1/8 финала, делятся на пары:

пара Ч-1: победители пар О-1 и О-8;
пара Ч-2: победители пар О-2 и О-7;
пара Ч-3: победители пар О-3 и О-6;
пара Ч-4: победители пар О-4 и О-5.

4.4. Бои 1/8 финала и 1/4 финала проводятся одновременно в двух помещениях на одних и тех же пакетах вопросов. Бои О1, О4, О5, О8, Ч1, Ч4 проводятся в одном помещении, бои О2, О3, О6, О7, Ч2, Ч3 – в другом. При отсутствии технической возможности проводить бои в разных помещениях бои будут проводиться последовательно в одном помещении на разных пакетах вопросов.

4.5 В полуфинале четыре команды, победившие в четвертьфинальных боях, делятся на пары:

пара П-1: победители пар Ч-1 и Ч-4;
пара П-2: победители пар Ч-2 и Ч-3.

4.6 В бое за третье место встречаются две команды, проигравшие в полуфинальных боях.

4.7 В финале встречаются две команды, победившие в полуфинальных боях.

5. Победители и призеры

Команда-победитель финального боя получает звание Чемпиона США по игре "Брейн-ринг" и награждается памятным призом. Команда, проигравшая финальный бой, получает звание Серебряного Призера открытого Чемпионата США по игре "Брейн-ринг". Команда, победившая в бое за третье место, получает звание Бронзового Призера открытого Чемпионата США по игре "Брейн-ринг". Чемпион и призеры награждаются дипломами и медалями.

Регламент Открытого чемпионата США по "Своей игре"

1. Участники и регистрация

1.1 Заявки на участие в Открытом чемпионате США по спортивной "Своей игре" (далее — СИ) могут подавать все желающие. Запись участников производится в порядке подачи заявок. Число участников может варьироваться от 16 до 60 человек. В случае подачи более 60 заявок желающие, заявившиеся последними, зачисляются в лист ожидания.

1.2 Регистрация проводится на индивидуальной основе по адресу <http://usachamp.chgk.info/2023/registration.html>. В заявке на участие в СИ нужно указать имя и фамилию игрока, и название команды (если есть). Заявку нужно подать не позднее 23:59 EDT 15 октября 2023 г.

2. Формула соревнований

2.1 Формула соревнований рассчитана на число участников от 32 до 40 человек. Соревнования состоят из отборов и финала.

2.2 Из числа участников отбираются 8 сеяных игроков, по числу начальных отборочных групп. Сеяные игроки определяются координатором СИ из числа участников на основе их результатов в предыдущих североамериканских турнирах по "Своей игре".

2.3 Все участники СИ делятся с помощью жеребьевки на два "куста" таким образом, чтобы в каждом кусте было от 16 до 20 игроков, 4 из которых являются сеяными. Участники, не успевшие вовремя подать заявку, при наличии в сетке свободных мест, вписываются на свободные места произвольным образом без посева и жеребьевки. Отборы каждого куста проходят в отдельном помещении. Формула отборов идентична в обоих кустах, поэтому ее описание ниже соответствует играм одного куста.

2.4 Отборы. Число участников в каждом кусте — от 16 до 20 игроков. Они делятся с помощью жеребьевки на 4 группы от 4 до 5 игроков в каждой, при этом в каждой группе должен быть один сеяный игрок.

- Тур O-1. Каждая группа (A, B, C и D) играет один бой; игроки, занявшие в бою первое место, выходят напрямую в тур O-3; ; игроки, занявшие в бою второе и третье места, выходят в тур O-2; игроки, занявшие четвертое и пятое места, выбывают из турнира.

- Тур O-2. Восемь игроков, вышедших из туров O-1, делятся на две группы по четыре игрока в каждой:
 - Группа E: вторые места в группах A и C и третьи места в группах B и D;
 - Группа F: вторые места в группах B и D и третьи места в группах A и C.

Каждая группа играет один бой; игроки, занявшие в бою первое и второе места, выходят в тур О-3; игроки, занявшие третье и четвертое место, выбывают из турнира.

- Тур О-3. Восемь игроков, вышедших из туров О-1 и О-2, делятся на две группы по четыре игрока в каждой:
 - Группа G: первые места в группах А, С и F и второе место в группе E;
 - Группа H: первые места в группах B, D и E и второе место в группе F.

Каждая группа играет один бой; игроки, занявшие в бою первое и второе места, выходят в тур О-4; игроки, занявшие третье и четвертое место, выбывают из турнира.

- Тур О-4. Четыре игрока, вышедшие из тура О-3, играют один бой; игроки, занявшие в бою первое и второе места, выходят в финал; игроки, занявшие третье и четвертое места, выбывают из турнира.

2.6 Финал. В финале СИ участвуют четыре игрока, занявшие первые и вторые места в боях О-4 обоих кустов.

3. Порядок проведения боев СИ

3.1 Бои проводятся в группах, включающих от 4 до 5 игроков. Задача игроков — давать правильные ответы на вопросы, задаваемые ведущим, раньше своих соперников.

3.2 Вопросы, задаваемые в боях СИ, разделены на "темы". Каждая тема состоит из 5 вопросов, которые задаются подряд в порядке возрастания сложности. Стоимость вопросов во всех темах составляет 10, 20, 30, 40 и 50 очков. Количество тем в боях определяется следующим образом:

- туры О-1 и О-2: 8 тем в каждой игре;
- туры О-3, О-4: 10 тем в каждой игре;
- финал: 12 тем.

3.3. В боях туров О-1 – О-4 применяется правило победы за явным преимуществом: если после окончания любой темы лидер опережает ближайшего соперника более чем на $150 \cdot N$ очков, где N – число тем, оставшихся до конца боя (т.е. он гарантированно победит, если больше не будет жать на кнопку), он досрочно признается победителем и в розыгрыше оставшихся тем не участвует. Цель этого правила – более точное определение второго и третьего места.

3.4 В случае, если в одном из боев два или более игрока разделили места таким образом, что это влияет на их дальнейшее продвижение по турнирной сетке, этим игрокам задаются по одному дополнительные вопросы из одной темы в порядке уменьшения сложности до тех пор, пока не будет дан первый верный или неверный ответ. В случае, если в финале два или более игрока разделили призовые места, то этим игрокам задаются (в обычном порядке) вопросы одной или нескольких дополнительных тем до тех пор, пока в конце хотя бы одной из дополнительных тем счет не перестанет быть равным.

3.5 В игре используется специальная установка — кнопочная система, позволяющая определять порядок ответа игроков.

3.6 Ведущий задает вопросы игры подряд, сообщая стоимость каждого вопроса до начала его чтения. Перед тем, как ведущий переходит в вопросам следующей темы, он сообщает игрокам название темы и, если необходимо, поясняет это название, принцип построения вопросов данной темы (например, что такое "матричная тема"), и т.д.

3.7 Каждый игрок может получить право ответа 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.

3.8 После нажатия на кнопку игрок, на которого указывает ведущий или ассистент ведущего, обязан дать ответ в течение 3 секунд. Если по истечении 3 секунд ответ дан не был, ведущий произносит слово "время", и ответ считается неверным. 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".

3.9 За верный ответ на счет игрока добавляется количество очков, равное стоимости вопроса. За неверный — то же количество очков вычитается из его счета.

3.10 Если игрок дал неверный ответ, то ведущий произносит слово "неверно" и сбрасывает отсчет времени на кнопочной системе, после чего еще не отвечавшие на вопрос игроки могут нажимать на кнопку. Если на момент неверного ответа вопрос еще не был дочитан, ведущий продолжает чтение вопроса.

3.11 Если никто из игроков не нажал на кнопку в течение 5 секунд после окончания чтения вопроса или после сообщения, что ответ неверен, ведущий произносит слово "время", зачитывает ответ и переходит к следующему вопросу. Нажатия на кнопки после произнесения слова "время" не учитываются.

4. Ведение игры и судейство

4.1 Отборочные бои в каждом кусте проводит отдельный ведущий, возможно с помощью ассистента. Полуфиналы и финал также проводит ведущий с ассистентом. Ведущие назначаются Оргкомитетом.

4.2 Ведущий каждого боя выполняет также и судейские функции. Ведущий рассматривает любые спорные вопросы, которые возникают в ходе игры. Как правило, ведущий принимает решения руководствуясь своими знаниями и опытом, по возможности быстро, чтобы не замедлять ход турнира, но в критических и сложных ситуациях он вправе обращаться к консультантам по своему выбору, а также пользоваться любыми информационными ресурсами.

4.3 Если при ответе игрок сообщает дополнительную информацию, то она не влияет на зачет ответа. Однако, если эта дополнительная информация неверна или меняет смысл ответа, ответ считается неверным. Если хотя бы одна реалья совпадает с авторских ответом, ответ игрока признается верным. В случае, если дан двойной ответ, хотя бы одна часть которого неверна, ответ считается неверным.

4.4 Окончательное решение по зачету или незачету всех ответов игроков, а также по классификации оговорок и прочих мелких неточностей в ответах принимает ведущий данной игры.

4.5 Ведущий должен избегать подсказок игрокам, например, тоном, комментариями, и т.д.

4.6 Один раз в течение каждого раунда (т.е. один раз за весь отборочный раунд и один раз финале) игрок, ответ которого не был засчитан, имеет право остановить бой на 3 минуты и предоставить ссылку, подтверждающую правильность его ответа. Если ведущий согласился с представленной ссылкой и засчитал ответ, игрок может пользоваться этим правом повторно в том же раунде.

5. Подведение итогов турнира

Игрок, занявший первое место в финале СИ, получает звание Чемпиона США по "Своей игре" и награждается памятным призом. Игроки, занявшие второе и третье места в финале СИ, получают звания Серебряного и Бронзового Призеров Открытого Чемпионата США по "Своей игре", соответственно. Чемпион и призеры награждаются дипломами и медалями.