

РЕГЛАМЕНТ

IV турнира интеллектуальных игр «GeeКубок»

сезон 2024-2025 гг.

1. Схема сезона

1.1. Сезон IV турнира интеллектуальных игр «GeeКубок» (далее — Сезон) делится на 6 Этапов.

1.2. Каждый Этап посвящён определённой теме, которая публикуется на информационных ресурсах (указанных в п. 3.1. Положения о IV турнире интеллектуальных игр «GeeКубок» (далее — Положение)) в соответствии с п. 8.2. Положения.

1.3. Этап состоит из Квеста и Тура.

1.4. Этап начинается не ранее чем через 7 суток после предыдущего Тура и заканчивается временем отображением слайда «Спасибо за игру!» на главном турнирном экране. Исключение составляет первый Этап, который начинается 1 августа 2024 г. в 20:00 по московскому времени.

2. Квест

2.1. Квест имеет своей целью подготовить команды к Туру по соответствующей теме.

2.2. Во время Квеста Оргкомитет инициирует различные квестовые задания, которые отправляются в электронном виде капитанам команд или лицам, исполняющим обязанности капитанов.

2.3. Ответ на квестовое задание называется Ключом.

2.4. Во время Квеста командам предоставляется возможность открыть Сундук.

2.5. Открытие Сундука — это игровое мероприятие в дистанционном режиме, заключающееся в отправке капитанами команд или лицами, исполняющими обязанности капитанов, Ключей Оргкомитету посредством электронной формы, а также, согласно правилам, опубликованным на информационных ресурсах (указанных в п. 3.1. Положения) и пересылке командам определённой информации.

2.6. Результаты Квеста вводятся Оргкомитетом в электронную таблицу, ссылка на которую размещается на информационных ресурсах Турнира (п. 3.1. Положения).

3. Тур

3.1. Тур — очное игровое мероприятие, состоящее из 7 Раундов и Награждения.

3.2. Раунд — часть Тура, во время которой ведущий читает вопросы или даёт задания играющим командам.

3.3. Ответы на вопросы или задания Раунда команды сдают на специальных бланках.

3.4. Описание сути и правил Раунда публикуется на информационных ресурсах, согласно п. 8.2. Положения, и дублируются, по просьбе команд, устно ведущим в начале Раунда.

3.5. Между Третьим и Четвёртым, Пятым и Шестым Раундами, а также между Седьмым Раундом и Награждением делаются перерывы не дольше 20 минут каждый.

3.6. Обязательными Раундами Сезона являются:

— Третий Раунд «Картография»;

— Пятый Раунд «Командная Своя Игра»;

— Седьмой Раунд «ЧГКС» (в Шестом Туре — «ЧГКБС»).

3.7. Команды, чьё поведение мешает работе Оргкомитета или игре команд, могут быть удалены с Тура по решению Председателя Оргкомитета или лица, исполняющего его обязанности.

3.8. Пользоваться устройствами, средствами связи (вне зависимости от возможности использования сети «Интернет») и шпаргалками во время Раунда запрещается. Команда, замеченная Оргкомитетом или лицом, уполномоченным Оргкомитетом, в использовании устройств и средств связи или шпаргалок во время Раунда, может быть лишена игровых очков за соответствующий Раунд по решению Оргкомитета. При повторном нарушении запрета на использование устройств и средств связи или шпаргалок, команда по решению Оргкомитета прекращает дальнейшее участие в Туре с последующим аннулированием игровых очков за соответствующий Раунд.

3.9. Команды, несогласные с авторским ответом на вопрос Раунда или с авторским решением задания Раунда, могут подать Оргкомитету апелляцию на снятие вопроса или задания Раунда. В случае удовлетворения Оргкомитетом апелляции на снятие вопроса или задания, команды, получившие игровые очки за ответ на соответствующий вопрос или задание, лишаются этих очков.

3.10. Команды, считающие свой ответ на вопрос или своё решение задания Раунда верным, могут подать апелляцию на зачёт. В случае удовлетворения Оргкомитетом апелляции на зачёт, команда, подавшая апелляцию, а также команды, чей ответ совпадает с ответом команды, подавшей апелляцию, получают полагающиеся правилами (согласно п. 8.2. Положения) игровые очки.

3.11. Апелляция подаётся командой во время первого перерыва после соответствующего Раунда. Исключение составляют апелляции на вопросы или задания Шестого Раунда, которые должны быть рассмотрены Оргкомитетом сразу после Шестого Раунда, а также на вопросы Седьмого Раунда Шестого Тура, которые должны быть рассмотрены сразу после оглашения авторского ответа. При несоблюдении этих правил апелляция не рассматривается.

3.12. Оргкомитет может привлекать стороннее Апелляционное Жюри (члены которого не входят в состав Оргкомитета) к рассмотрению апелляций на вопросы, которые предполагают командное обсуждение в течение минуты.

3.13. Апелляция подаётся в письменной форме на специальном бланке, разработанном Оргкомитетом. При несоблюдении требований, указанных в бланке, апелляция не рассматривается.

3.14. Начисление игровых очков командам осуществляется Оргкомитетом в результате проверки соответствующих бланков по правилам, опубликованным в соответствии с п. 8.2. Положения. Проверка начинается во время или сразу после соответствующего Раунда и должна быть завершена до окончания

первого перерыва после соответствующего Раунда. Исключение составляет проверка бланков Шестого Раунда, которая должна быть завершена до начала Седьмого Раунда, а также проверка бланков Седьмого Раунда, которая должна быть проведена в течение 3 минут после оглашения ответа на соответствующий вопрос.

3.15. Помимо суммы игровых очков существует турнирный показатель «Итог без ставок», при расчёте которого за верный ответ на вопрос ЧГКС команде начисляется три очка.

3.16. Начисленные командам игровые очки или вычитание игровых очков вводятся в электронную турнирную таблицу, ссылка на которую размещается на информационных ресурсах Турнира (п. 3.1. Положения), сразу после проверки бланков. Ссылка на турнирную таблицу также размещается на игровой площадке на бумажном носителе.

3.17. Председатель Оргкомитета или лицо, исполняющее его обязанности, зачитывает командам текущие игровые очки после каждого перерыва, а также перед началом приёма ставок на 10, 11 и 12 вопросы Седьмого Раунда.

3.18. Награждение по результатам всех Раундов проводится после последнего перерыва, либо сразу после Седьмого Раунда. Правила и порядок награждения определяются Оргкомитетом до начала Награждения.

3.19. Награждение после Седьмого Раунда Шестого Тура производится как по результатам Тура, так и по результатам всего Турнира.

3.20. Тур завершается показом слайда со словами «Спасибо за игру!» на главном турнирном экране.

3.21. Во время Тура возможны не более трёх замен (замена – ситуация, когда один игрок команды выходит из игры, а другой после этого приходит играть за эту же команду) игроков из списочного состава команды между Раундами. Перед каждой заменой капитан соответствующей команды или лицо, его заменяющее, должен лично уведомить Председателя Оргкомитета или лицо, его заменяющее. При несоблюдении этого условия команда считается пропустившей соответствующий Тур.

4. Правопреемство результатов

4.1. Если команда, начавшая выступать в Турнире, распалась, и на правопреемство результатов прошедших Туров по отношению к ней претендует несколько команд, преимущественное право на правопреемство имеет та команда, в которой больше игроков, входивших в списочный состав распавшейся команды. В спорных случаях решение о правопреемстве принимает Председатель Оргкомитета.

5. Гиксы

5.1. По итогам каждого Тура, за исключением Шестого, по определённым критериям команды получают Гиксы — турнирную игровую валюту на специальных бумажных носителях.

5.2. Гиксы могут быть использованы для покупки информационных материалов, мерча и очков абсолютного зачёта Турнира по правилам, опубликованным на информационных ресурсах Турнира в соответствии с п. 8.2. Положения.

5.3. Начисленные командам Гиксы вводятся Оргкомитетом в электронную турнирную таблицу, ссылка на которую размещается на информационных ресурсах Турнира (п. 3.1. Положения).

6. Подведение итогов Турнира

6.1. Турнирный итог команды определяется как сумма удвоенного итога Шестого Тура, турнирных очков, купленных за Гиксы, и лучших четырёх Итогов без ставок в Турах с Первого по Пятой.

6.2. Команды, не явившиеся на Шестой Тур, либо покинувшие игровую площадку Шестого Тура до Награждения, не могут стать победителями или призёрами Турнира, а также при публикации абсолютного зачёта их результаты размещаются ниже результатов всех других участников Шестого Тура.

6.3. При определении победителей и призёров в случае равенства Турнирных итогов команды во внимание принимается сумма Итогов без ставок команды в Турах с Первого по Пятой, затем очки, набранные в ЧГКБС, затем в Командной Своей Игре Шестого Тура, затем в Картографии Шестого Тура. В остальных случаях решение о присуждении победного или призового места принимает Председатель Оргкомитета.