

**КВИЗ!
ПЛИЗ!**

ПРАВИЛА ИГРЫ

**КВИЗ,
ПЛИЗ!**

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О КВИЗ, ПЛИЗ!

7 раундов.

После каждого раунда, кроме 7, повтор вопросов.

Два перерыва: после 3 и 6 раундов.

Схема раундов в классической игре Квиз, плиз!:

1 раунд. Разминка для везучих

6 вопросов с 4 вариантами ответа по 30 секунд обсуждения каждый.

Вопросы на абсолютно разные темы – на эрудицию, логику и удачу.

За правильный ответ – 1 балл.

2 раунд. Включаем логику

6 вопросов по 60 секунд обсуждения каждый.

За правильный ответ – 1 балл.

3 раунд. Шазам

6 вопросов по 30 секунд обсуждения каждый.

За правильный ответ – 1 балл.

4 раунд. Железные яйца

6 вопросов по 60 секунд обсуждения каждый.

На каждый вопрос можно сделать ставку, дописав с ответом цифру 1.

Если ответ правильный, то получите +1, если нет – то минус 1 балл.



**КВИЗ
ПЛИЗ!**

5 раунд. Секретная тема

6 вопросов, все ответы на которые чем-то объединены, по 60 секунд обсуждения каждый.

За правильный ответ – 1 балл.

6 раунд. Хардкор

3 вопроса по 120 секунд каждый.

За правильный ответ – 2 балла.

7 раунд. Последний шанс

6 вопросов по 60 секунд обсуждения каждый.

На каждый вопрос можно сделать ставку, дописав с ответом цифру 1 или 2. Если ответ правильный, то получите +1 или +2 балла, если нет – то минус 1 или минус 2 балла. Вопросы не повторяются.

[Схема не распространяется на тематические игры, игры лиги кино-музыка, лиги для подростков teens, лиги справедливости]

Важно: организаторы игры имеют право менять раунды по своему усмотрению.



ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ПРАВИЛА

2.1 В одной команде могут принять участие от 2 до 9 игроков включительно. Замена участников во время игры запрещена.

2.2 Дети младше 12 лет включительно могут присутствовать бесплатно в случае, если они не участвуют в игре. Если ребенок до 12 лет в течение игры отвечает на вопросы и тем самым приносит баллы команде, он считается игроком и участвует платно. Исключение составляют тематические игры, где дети могут принести реальную пользу команде и могут разбираться в теме (например, на тематических играх по мультфильмам или по Гарри Поттеру). В таких случаях на сайте указано иное возрастное ограничение по бесплатному участию.

Правило не распространяется для игр лиги [teens], где все дети, не зависимо от возраста, участвуют платно.

2.3 Если в команде меньше 2 или больше 9 участников, то они могут принять участие вне зачета. Это значит, что команда не претендует на призовые места, заработанные баллы не идут в рейтинг. При этом оплата взимается с участников как обычно без каких-либо скидок. Если команда состоит из одного взрослого и одного или более одного ребенка до 12 лет, участие в общем зачете возможно.

2.4 Команда или ее участники могут принимать участие в игре по одному пакету вопросов строго один раз. В случае, если команда или ее игрок повторно участвует в игре по одному и тому же пакету, баллы не идут в общий рейтинг, занятое место аннулируется, а команда дисквалифицируется на 1-3 месяца.

**КВИЗ!
ПЛИЗ!**

2.5 Во время игры нельзя пользоваться электронными гаджетами – будь то телефон, планшет, ноутбук, электронные часы, калькуляторы и пр., а также энциклопедиями, другими книгами, личными записями, – одним словом, ничем, что может дать вам преимущество перед другими командами. Мы с удовольствием предоставим вам дополнительные листы для записи и ручки, а также контейнеры для хранения электронных устройств.

2.5.1 Во время перерыва Квиз, плиз! не несет ответственность за электронные устройства, оставленные в контейнерах или на столе без присмотра.

2.6 В случае нарушения правила 2.5 квизмены вправе сделать предупреждение команде. При повторном нарушении данного правила – оштрафовать на 10 баллов.

2.7 В программу мероприятия входит фотосъемка процесса игры, в том числе команд, и фотограф имеет право фотографировать всех участников команды.

2.8 При первичной регистрации команда попадает во внутренний рейтинг Квиз, плиз!, в котором суммируются баллы за все игры. За определенное количество набранных баллов команде присуждается ранг.



2.8.1 В случае, если две или более команд зарегистрировались под одним и тем же названием, право на него остается у той команды, которая зарегистрировалась первой.

2.8.2 В названии команды не должны фигурировать нецензурная лексика, экстремистские лозунги и эмодзи.

2.8.3 Команда имеет право поменять свое название с сохранением заработанных баллов в течение двух недель с момента получения очередного ранга.

2.8.4 Если команда хочет поменять свое название в другое время, то она может сыграть под этим названием как новая команда. Заработанные баллы в этом случае пойдут в рейтинг новой команды и не суммируются с баллами, заработанными под предыдущим названием.

2.8.5 Заработанные командой баллы загружаются на сайт в лигу, соответствующую игре, в которой было принято участие. Найти свою команду в той или иной лиге можно, изменив фильтр на сайте. Например, баллы за классические игры относятся к рейтингу [классические игры], сюда же относятся тематические игры, за исключением игр [про кино], [шазам] и [music party], которые входят в рейтинг [кино и музыка]. Есть еще отдельные лиги [teens], [English, please!], [стрим] и др.

2.8.6 Изменить название команды может только капитан, с чьей почты чаще всего осуществлялась регистрация.



**КВИЗ!
ПЛИЗ!**

2.9 Игры проходят в барах, в каждом из которых существуют свои правила поведения или запреты (например, на курение кальянов/айкос или пронос своих продуктов и напитков). Важно эти правила соблюдать. Чтобы узнать, какие правила действуют в конкретном заведении, – свяжитесь с нами или задайте вопрос администратору на игре.

2.10 После объявления ведущим фразы «Бланки больше не принимаем» команды не имеют права отдавать бланки с ответами квизменам. Бланки, которые были сданы после перехода к ответам, проверке не подлежат.

2.11 Все вопросы и ответы на них, содержащиеся в «Квиз, плиз!», являются интеллектуальной собственностью ООО «Квиз, плиз!» и не подлежат разглашению. В случае разглашения ООО «Квиз, плиз!» оставляет за собой право исключить из игры команду/игрока с лишением набранных очков/баллов и не допускать данную команду/игрока до игры в будущем.

2.12 В качестве оплаты мы не принимаем купоны, лотерейные билеты, ваучеры и не суммируем промокоды. Один промокод = одна игра. Чтобы использовать промокод, необходимо активировать его на сайте при регистрации команды. Промокоды, предъявленные на игре, не принимаются.



**КВИЗ!
ПЛИЗ!**

2.13 С целью поддержания спокойной и дружественной обстановки на играх Квиз, плиз!, мы уведомляем вас, что ситуации по личным оскорблениям организаторов, других команд и игроков будут рассматриваться в индивидуальном порядке.

Мы призываем всех участников игры к уважительному отношению друг к другу и к соблюдению правил этики. Любые нарушения будут рассматриваться в соответствии с нашими правилами и могут привести к дисквалификации.



**КВИЗ!
ПЛИЗ!**

ОЦЕНКА ОТВЕТОВ

3.1 Правильным ответом является ответ, который совпадает с авторским ответом и/или удовлетворяет условиям зачета. Если ответ команды логичный, но не удовлетворяет условиям зачёта, он засчитан не будет.

3.1.1 Условия зачета:

а) Абсолютно идентичные слова в ответе.

б) Если формулировка вопроса не требует точного ответа, то допускается:

- вольная интерпретация, подходящая по смыслу и не требующая дополнительных уточнений.

Пример:

Вопрос: "В одной стране в трудные времена специально установили фонтан, потому что понадеялись на «помощь» туристов. В чём заключалась эта «помощь»?"

ОТВЕТ:

Ответ: В бросании монеток.

Но засчитаем также: пополнение казны, увеличение бюджета, кидать монетку через плечо.

КВИЗ!
ПЛИЗ!

– использование в ответе иноязычного названия/имени/выражения, если оно является оригиналом.

ПРИМЕР:

Бойцовский клуб = Fight Club.

Но Бойцовский клуб ≠ 戦うクラブ, уж извините.

– использование синонимов.

в) Если в вопросе спрашивается про какого-либо человека/персонажа и нет дополнительного уточнения на имя/фамилию, то для зачёта достаточно написать фамилию человека/персонажа.



КВИЗ!
ПЛИЗ!

3.2 Если ваш ответ не засчитали, и вы с этим не согласны, необходимо проверить, не попадает ли он в следующий перечень возможных ситуаций.

3.2.1 Ответ не засчитывается, если:

а) Ответ на вопрос не полный.

ПРИМЕР:

Мы попросили перечислить все штаты США (ну вдруг мы сошли с ума), а вы указали только 40.

б) В качестве ответа вы дали некое общее понятие, часть которого и является ответом на вопрос, но не дали конкретного уточнения, о котором именно мы спрашиваем.

ПРИМЕР:

Вопрос про Джессику Рэббит, а в ответе написано «рыжая женщина».



КВИЗ!
ПЛИЗ!

в) В названии фильма / псевдонима исполнителя есть число, которое указано с ошибкой ИЛИ не указано совсем.

ПРИМЕР:

Вопрос: Из какого фильма этот диалог?

Ответить "89 франков" – некорректно, так как фильм называется "99 франков".

г) Ответ не соответствует любому из фактов, о котором говорится в вопросе.

Пример:

Этот композитор, родившийся в 1678 году, написал произведение «Времена года». Назовите этого композитора.

ОТВЕТ:

Ответ: Антонио Вивальди.

Ответ «Чайковский», который тоже выпускал произведение «Времена года» засчитан не будет, так он родился в другом году.



КВИЗ!
ПЛИЗ!

- д) Правильный ответ зачеркнут вами в бланке.
- е) Ответ указан неразборчиво, в бланке невозможно прочитать текст, ответ можно идентифицировать двояко.
- ж) Если в ответе перечислено несколько слов, зачет идет только по первому из них.
- з) Если ответ не соответствует форме вопроса.

ПРИМЕР:

«...назовите это явление двумя словами.»

Ответ: Солнечное затмение.

В таком случае ответ «затмение» засчитан не будет, хоть и может полностью подходить под логику вопроса.

и) В формулировке вопроса есть указание дать ответ коротким словом, а ваш ответ длиннее 4 букв.

Исключение: указанное вами слово является однокоренным правильному ответу.

к) В формате .jрег апелляции принимаются только по вопросам из раунда «Микс» (и к вопросам из этого формата в раунде «6 в 1»).



**КВИЗ
ПЛИЗ!**

3.3 Некорректным считается вопрос, если в нем допущена фактологическая ошибка, которая не оставляет возможности ответить верно.

Если в вопросе или в авторском ответе была обнаружена фактологическая ошибка, то вопрос будет снят с игры, каждая команда в игре за этот вопрос получит максимальный балл, который предусмотрен правилами раунда.



ПРАВИЛА ПОДАЧИ АПЕЛЛЯЦИИ

4.1 Прежде чем подавать на апелляцию, необходимо ознакомиться с данной инструкцией.

4.2 Решение по спорной ситуации на игре принимает администратор. Квизмены либо другие сотрудники Квиз, плиз! не уполномочены давать комментарии по вопросам, а также принимать решения по зачету/незачету спорного ответа.

4.3 Правила подачи апелляции

а) время подачи:

- апелляции и уточнения по раундам 1–6 принимаются до начала 7 раунда,
- в случае некорректности вопроса 7 раунда замечания по данной ситуации принимаются до презентации итоговой таблицы и награждения,
- технические ошибки (неправильный подсчет или внесение баллов) по раундам 1–6 принимаются до начала 7 раунда,
- технические ошибки (неправильный подсчет или внесение баллов) по 7 раунду принимаются в течение 24 часов после окончания игры.

б) участники апелляции:

- представлять интересы команды может только один ее участник,
- со стороны Квиз, плиз! рассматривает спорные вопросы и принимает решение по зачету/незачету ответа администратор.



**КВИЗ!
ПЛИЗ!**

в) В случае несогласия с постановкой вопроса или корректностью ответа команда должна иметь источники, подтверждающие, что их ответ подходит по каждому факту в вопросе. Апелляция без ссылки на источники приниматься не будет.

г) после подачи апелляции администратору необходимо время для уточнения деталей у редактора, принятия решения и оглашения результатов спора.

4.4 При агрессивной манере подачи апелляция может быть не рассмотрена, а также команда может быть оштрафована на 3 или 5 баллов.



**КВИЗ,
ПЛИЗ!**

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

5.1 Места в игре распределяются согласно количеству набранных баллов. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

5.2 Если суммарно во всех раундах у двух и более команд одинаковое количество баллов, команды сортируются по последнему сыгранному раунду (команда, которая набрала больше баллов в 7 раунде, – выше в турнирной таблице; если в 7 раунде несколько команд также сыграли одинаково – смотрим итоги за 6 раунд и так далее).

5.3 В случае, если у двух команд одинаковое количество баллов во всех раундах, команды делят между собой то место, которое заняли, и получают все причитающиеся этому месту на конкретной игре ништяки.



КВИЗ!
ПЛИЗ!

Мы хотим, чтобы наша игра доставляла только удовольствие, приятные воспоминания и желание повторить.

Если на игре не удалось почему-то решить все интересующие вас вопросы с администратором, всегда можно писать нам в личные сообщения в любой соцсети или письмо на электронную почту.

Даем честное пионерское, что разберемся в каждой ситуации и исправим несправедливость / принесем извинения / объясним, почему так, а не иначе.

**Всё теерь
знаешь ты,
падаван молодой!
Ко встрече с
превратностями любимыми
готов ты!**

