

# Opening Game, 12 сентября 2019 года

## РЕГЛАМЕНТ

Opening Game — игра-открытие сезона 2019/20 Интеллектуальных игр РосНОУ в формате интеллектуального триатлона<sup>1</sup>.

Принять участие в Opening Game могут команды первокурсников бакалавриата, специалитета или СПО учебных подразделений Российского нового университета (РосНОУ). Студенты других курсов, а также участники проходивших в РосНОУ в 2017-2019 годах очных турниров среди школьных команд к игре не допускаются.

Результаты Opening Game будут учтены в рейтинге сезона Интеллектуальных игр РосНОУ, а также в Кубке ректора (смотри регламент Интеллектуальных игр РосНОУ).

Организует турнир департамент управления информацией при поддержке департамента по делам молодёжи, СНО и студсовета РосНОУ.

### График проведения Opening Game

2–11 сентября. Приём заявок (konkurs@rosnou.ru), регистрация команд в системе <https://igames.team> (до 12:00 11 сентября).

11 сентября. Инструктаж капитанов команд, Малахитовый зал, 16:00–16:30.

12 сентября. Игра, Малахитовый зал, 15:45–17:30.

Состав команды — 7 участников, включая капитана. Неполные команды могут быть объединены, в том числе в команды, состоящие из студентов разных учебных подразделений. Одно учебное подразделение может быть представлено несколькими командами. Один и тот же участник не может быть заявлен более чем в одной команде.

Схема турнира предполагает участие 18 команд. Если количество полных команд превысит 18, к турниру будут допущены 1) по одной команде от каждого из восьми учебных подразделений; 2) остальные команды в порядке регистрации в системе <https://igames.team>.

### Порядок проведения игры

Интеллектуальный триатлон состоит из трёх связанных раундов:

- 1 раунд («Командный старт») — 3 гейма;
- 2 раунд («24 на 6») — 4 гейма;
- 3 раунд («Собери семёрку!») — 2 гейма.

Победитель игры определится в финальном мини-раунде «Дуэль навылет», в котором сыграют две лучшие команды 3 раунда.

В каждом раунде решение по ответам команд, не совпадающим дословно с правильными ответами в формулировке организаторов, принимает ведущий раунда, который может классифицировать такой ответ как правильный по сути и засчитать его.

Параллельно ведётся общий подсчёт баллов команды (копилка): в первом раунде команда получает 1 балл в копилку за каждого игрока, делегированного во второй или третий раунды; во втором и третьем раунде — 1 балл в копилку за каждый правильный ответ.

### Первый раунд. «Командный старт»

Первый раунд проходит в 3 гейма, в которых участвуют 18 команд. В каждом гейме играет по 6 команд; составы геймов определяются жеребьёвкой до начала игры.

Команды первого гейма занимают места за шестью столиками, снабжёнными электронными устройствами ввода ответов (планшет/ноутбук + монитор). Ни одна из команд, непосредственно участвующих в игре, не видит экранов мониторов остальных команд.

Вопрос задаёт ведущий; одновременно вопрос выводится на экран. После произнесения каждого вопроса звучит сигнал, отмечающий включение секундомера. Для подготовки ответа на каждый вопрос командам

<sup>1</sup> Интеллектуальный триатлон — комбинированный игровой турнир, состоящий из командных, индивидуальных и командно-индивидуальных интеллектуальных соревнований. Формат разработан в Российском новом университете.

предоставляется 50 секунд. Через 40 секунд звучит сигнал о начале последних 10 секунд. Команда может вносить и исправлять ответ в течение всех 50 секунд.

По истечении времени ведущий раунда объявляет правильный ответ и называет команды, чьи ответы признаны правильными. Из каждой команды, давшей правильный ответ, один игрок (по выбору команды) делегируется во второй или третий раунд (команда получает 1 балл в копилку за каждого делегированного игрока). В первом раунде этот игрок больше не участвует.

Если два подряд вопроса не приносят ни одного правильного ответа, от каждой команды делегируется по одному участнику, игра продолжается.

Максимальное количество игроков, которые может делегировать команда — 7 (3 — в третий раунд и 4 — во второй раунд).

Порядок делегирования из каждого гейма:

- 1) игроки делегируются в третий раунд, пока общее количество делегированных из гейма в третий раунд не достигнет 12;
- 2) после этого игроки делегируются во второй раунд, пока общее количество делегированных из гейма во второй раунд не достигнет 8;
- 3) если команда делегировала в третий раунд 3 игроков, каждый следующий игрок из этой команды делегируется во второй раунд, даже общее количество делегированных в третий раунд ещё не достигло 12.

Всего 6 команд одного гейма делегируют 20+ игроков — от 12 до 17 в третий раунд и 8 — во второй.

Гейм первого раунда завершается после того, как во второй раунд перейдёт 8 игроков.

Если количество команд, давших правильный ответ на очередной вопрос, превысило количество оставшихся вакантных мест **в третьем раунде**, общее количество игроков, переходящих в третий раунд, соответственно увеличивается (Пример: после очередного вопроса заполнено 11 вакансий третьего раунда —> на следующий вопрос правильный ответ дали 3 команды —> эти 3 команды делегируют по одному игроку в третий раунд —> общее количество игроков, делегированных в третий раунд, составляет 14 —> следующие игроки делегируются во второй раунд).

Если количество команд, давших правильный ответ на очередной вопрос, превысило количество оставшихся вакантных мест **во втором раунде**, делегирования не происходит. **Команды, не давшие правильный ответ на данный вопрос, завершают участие в первом раунде**; командам, давшим правильный ответ, задаются дополнительные вопросы.

1. Если на дополнительный вопрос правильно ответило столько же команд, сколько осталось вакантных мест, они делегируют по одному игроку во 2 раунд; гейм заканчивается.
2. Если на дополнительный вопрос правильно ответило большее число команд, чем осталось вакантных мест, делегирования не происходит, команда, ответившая на данный вопрос неправильно, завершает участие в первом раунде; для оставшихся команд задаётся следующий дополнительный вопрос.
3. Если на дополнительный вопрос правильно ответило меньшее число команд, чем осталось вакантных мест, правильно ответившие команды делегируют во второй раунд по одному игроку и продолжают играть за оставшиеся вакансии наравне с командами, ответившими на данный вопрос неправильно.

Если два дополнительных вопроса подряд не изменяют количество команд, претендующих на путёвки во 2 раунд, вакансии разыгрываются между ними жеребьёвкой.

Если в игре примут участие менее 18 команд, турнирная сетка первого раунда может быть пересмотрена (до начала игры).

## 2 раунд. «24 на 6».

Второй раунд проходит в 4 гейма, в которых принимают участие 24 игрока. Турнирная сетка второго раунда заполняется последовательно по мере делегирования игроков из первого раунда.

В каждом гейме участвуют по 6 игроков, занимающих места за индивидуальными столиками. Столики снабжены электронными устройствами («кнопками»), с помощью которых игроки сигнализируют о готовности ответить, и микрофонами.

На экран перед игроками выводится игровое поле в 24 клетки с вопросами — 6 линий клеток по 4 вопроса в каждой. Каждый вопрос имеет определённый цвет (синий, жёлтый, зелёный, красный); каждый вопрос имеет стоимость (в баллах, зарабатываемых игроком, но не командой — в копилку команды за каждый правильный ответ идёт 1 балл).

### ПРИМЕР

Кто бы мог подумать!	10(+)	10(+)	10(+)	20 (+/-)
----------------------	-------	-------	-------	----------

В интернете кто-то неправ!	10(+)	10(+)	10(+)	20 (+/-)
Surely You're Joking, Mr. Feynman!	10(+)	10(+)	10(+)	20 (+/-)
Грустные факты о животных	10(+)	10(+)	10(+)	20 (+/-)
Dumb Ways to Die	10(+)	10(+)	10(+)	20 (+/-)
Оно?	10(+)	10(+)	10(+)	20 (+/-)

Игроки по очереди выбирают линию и цвет клетки с вопросом. Очередь определяется порядком выхода игроков во второй раунд и не зависит от того, кто давал ответ на предыдущий вопрос и правильный ли был дан ответ.

Выбранный вопрос выводится на экран, одновременно вопрос зачитывает ведущий раунда.

Первым отвечает игрок, выбравший вопрос.

Если ответ правильный, игрок получает 10 или 20 баллов. Следующий вопрос выбирает следующий игрок.

Если ответ неправильный, либо игрок в течение 3 секунд не даёт ответ, организаторы активируют систему кнопок, и у остальных игроков появляется возможность дать свой вариант ответа на тот же вопрос. Первым отвечает игрок, первым нажавший кнопку (после активации). Если и его ответ неправильный, кнопки вновь активируются — до тех пор, пока не будет дан правильный ответ, либо пока не ответят все игроки, собирающиеся предложить свой вариант ответа.

*У каждого игрока есть возможность один раз за второй раунд запросить помощь команды. Это можно сделать, когда игрок получил право ответить на вопрос (по очереди либо нажав кнопку), но ещё не дал ответа, в течение 3 секунд после того как ведущий зачитает вопрос.*

На каждый вопрос каждый игрок может дать не более одного ответа.

Если неверные ответы дали все игроки, либо если в течение 3 секунд после активации системы кнопок ни один из игроков не нажал кнопку, вопрос снимается с игры.

Вопросы «24 на 6» делятся на два типа.

1. Простой вопрос (синий, жёлтый, зелёный клетки) — за правильный ответ игроку засчитывается 10 баллов, за неправильный ответ баллы не снимаются.
2. Двойной вопрос (красные клетки) — за правильный ответ игроку засчитывается 20 баллов, за неправильный ответ — снимается 20 баллов.

Гейм считается завершённым в двух случаях.

1. Один из игроков набирает 70 (либо 80) баллов. Гейм завершается, победитель проходит в третий раунд. Дополнительно в третий раунд проходят игроки, которые на момент завершения гейма имели 50 или 60 баллов.
2. Игроки выбрали все 24 вопроса, но никто не набрал 70 баллов. Гейм завершается, в третий раунд проходит только один игрок с наибольшим количеством баллов. Если к окончанию гейма одинаковое наибольшее количество баллов набрали два (или более), для них задаётся дополнительный вопрос (с активацией системы кнопок). Первый участник, давший правильный ответ, выходит в третий раунд. Если правильно не ответил никто, задаётся следующий вопрос. Если и на второй вопрос нет правильного ответа, победитель выявляется жеребьёвкой.

Аналогичным образом проводятся остальные три гейма второго раунда.

### **3 раунд. «Собери семёрку!»**

3 раунд проходит в 2 гейма, в которых играет 18 команд.

В каждом гейме играет по 9 команд. Команды распределяются по геймам в зависимости от набранных баллов.

9 команд занимают места за 9 столиками. За каждым столиком размещается игроки, вышедшие в третий раунд по итогам первого и второго раундов, но не более 4 игроков от каждой команды. Если за первый и второй раунды команда провели в третий раунд больше 4 игроков, за каждого «сверхнормативного» игрока команда получает 3 дополнительных балла в копилку.

Вопросы третьего раунда задают ведущие; одновременно вопросы выводятся на экран; после появления вопроса активируются системы кнопок; после зачитания вопроса включается отсчёт игрового времени (50 секунд).

Право дать ответ получает команда, первой нажавшая кнопку (при этом отсчёт времени останавливается). Ведущие раунда принимают решение о правильности ответа.

- ✓ Если команда дала правильный ответ, к игрокам, уже находящимся за столиком, присоединяется ещё один игрок команды (а в копилку команды добавляется 1 балл). Ведущие задают следующий вопрос.

Если правильный ответ дала команда, за столиком которой уже находится 4 или 5 игроков, к ней присоединяется ещё один игрок (а в копилку команды добавляется 1 балл), **но следующий вопрос она пропускает.**

- ✓ Если команда дала неверный ответ, заданный вопрос возвращается в игру, отсчёт времени возобновляется.

На каждый вопрос каждая команда может дать не более одного ответа.

Если по истечении 50 секунд правильный ответ не дан, вопрос снимается, ведущие задают следующий вопрос.

Как только одна из команд собирает за столиком полный состав (7 игроков), она становится победителем гейма; гейм завершается.

#### **Финальный мини-раунд «Дуэль навылет»**

Победители первого и второго геймов третьего раунда разыгрывают звание победителя в финальном мини-раунде «Дуэль навылет».

Две команды в полном составе занимают места на сцене за двумя столиками, снабжёнными электронными устройствами ввода ответов (планшет/ноутбук + монитор) и микрофонами.

Ведущий задаёт командам вопрос. Для подготовки ответа предоставляется 50 секунд. Через 40 секунд звучит сигнал о начале последних 10 секунд. Команда может вносить и исправлять ответ в течение всех 50 секунд.

Если одна из команд дала правильный ответ, а другая — неправильный, победителем становится команда, давшая правильный ответ, игра завершается.

Если обе команды дали правильный ответ или обе команды дали неправильный ответ, задаётся следующий вопрос.

Если после пятого вопроса победитель не выявлен, дуэль завершается вничью, команды делят 1-2 место, игра завершается.

Места со 3 по 18 распределяются по количеству игроков за столиками на момент завершения геймов; при равенстве количества игроков — по сумме баллов в копилке команды; при равенстве и этого показателя команды считаются показавшими равный результат, места разделяются.

#### **ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВСЕХ ТРЁХ РАУНДОВ**

Подсказки, использование коммуникационных устройств и других информационных ресурсов запрещены. Обсуждать вопросы между собой могут только игроки одной команды, в этот момент участвующие в игре. Группам поддержки и игрокам, не участвующим в игре, необходимо сохранять тишину и не мешать игрокам других команд.

Решение о мерах воздействия за грубое нарушение правил (от снятия с команды баллов до удаления из зала болельщиков-нарушителей и дисквалификации команды) принимают ведущие раундов.