**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 игроки команд, участвующих в XXI Открытом Чемпионате США по «Что? Где? Когда?». Запись участников производится в порядке подачи заявок. Максимальное число участников — 60 человек. В случае подачи более 60 заявок желающие, заявившиеся последними, зачисляются в лист ожидания.

1.2 Регистрация проводится на индивидуальной основе [на сайте Чемпионата](http://mn2016.chgk.info/registration.html). В заявке на участие в СИ нужно указать имя и фамилию игрока, и название команды. Заявку нужно подать не позднее 6 апреля 2016 г.

**2. Формула соревнований**

2.1 Формула соревнований рассчитана на число участников от 36 до 60 человек включительно. Соревнования состоят из двух отборочных этапов, третьфинала и финала.

2.2 Из числа участников отбираются 12 сеяных игроков (по числу начальных отборочных групп). Сеяные игроки определяются координатором СИ из числа участников на основе их результатов в турнирах по «Своей Игре» на североамериканских фестивалях прошлых лет.

2.3 Все участники СИ делятся с помощью жеребьёвки на 12 групп (от 3 до 5 игроков в группе), при этом в каждой группе должен быть один сеяный игрок. Затем 12 групп распределяются по трём «кустам» (четыре группы в каждом кусте). Жеребьёвку проводит координатор СИ. Участники, не успевшие вовремя подать заявку, при наличии в сетке свободных мест вписываются на свободные места произвольным образом без посева и жеребьёвки.

2.4 Игры во всех кустах состоят из двух отборочных этапов и третьфинала, проходят в отдельных помещениях, одновременно, на одних и тех же темах.

2.5 В первом отборочном этапе в каждом кусте играют 4 группы (A, B, C, D). В следующий этап автоматически выходят 4 первых места и 4 вторых места каждой группы. Игроки, занявшие в своих группах третьи места, участвуют в дополнительной «утешительной» игре, победитель которой также выходит в следующий этап. Таким образом, всего в следующий этап в каждом кусте выходят 9 игроков.

2.6 Во втором отборочном этапе в каждом кусте участвуют 9 игроков, отобравшихся на предыдущем этапе. Они делятся на 3 группы по 3 игрока в каждой:

* группа E: 1 место группы A, 2 место группы B, 2 место группы C;
* группа F: 1 место группы B, 2 место группы A, 2 место группы D;
* группа G: 1 место группы C, 1 место группы D, победитель утешительной игры;

В третьфинал выходят победители групп (3 игрока в каждом кусте).

2.7 В третьфинале в каждом кусте участвуют 3 игрока, отобравшихся на предыдущем этапе. В финал выходит победитель третьфинала (1 игрок в каждом кусте).

2.8 В финале участвуют три победителя третьфинала, по одному от каждого куста.

**3. Порядок проведения боев СИ**

3.1 Бои проводятся в группах, включающих от 3 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». В каждой теме по 5 вопросов разной сложности, которые задаются подряд в порядке возрастания сложности. Стоимость вопросов во всех темах составляет 10, 20, 30, 40 и 50 очков. Темы двойной сложности и «супервопросы» не используются. Количество тем в боях определяется следующим образом:

* первый отборочный этап: 7 тем в каждой игре;
* второй отборочный этап: 8 тем в каждой игре;
* третьфинал: 10 тем в каждой игре;
* финал: 12 тем.

3.3 В случае, если в одной из отборочных или третьфинальных групп два или более игрока разделили места таким образом, что это влияет на их дальнейшее продвижение по турнирной сетке, то 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 два или более игрока разделили места в финале, 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 счёт не перестанет быть равным.

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

3.5 Ведущий задаёт 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.

3.6 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.

3.7 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. В случае, 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».

3.8 За верный ответ на счёт игрока добавляется количество очков, равное стоимости вопроса. За неверный — то же количество очков вычитается из его счёта.

3.9 Если игрок дал неверный ответ, то Ведущий произносит слово «неверно» и сбрасывает отсчёт времени на кнопочной системе, после чего ещё не отвечавшие на вопрос игроки могут нажимать на кнопку. Если на момент неверного ответа вопрос ещё не был дочитан, ведущий продолжает чтение вопроса.

3.10 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 и третьфинальные бои в каждом кусте проводит отдельный ведущий с помощью ассистента. 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 зачёт ответа. Однако, если эта дополнительная информация неверна или меняет смысл ответа, то ответ считается неверным. В случае, если дан двойной ответ, хотя бы одна часть которого неверна, ответ считается неверным.

4.4 Окончательное решение по зачёту или незачёту 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.

**5. Победители и призёры**

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 Призёров Открытого Чемпионата США по «Своей игре», соответственно. Чемпион и призёры награждаются дипломами и медалями.