

Маршрутный лист

VI Студенческий кубок России-2020 по интеллектуальным играм #встрелок

По прибытию к месту проведения мероприятия по адресу:
м. Семёновская (один выход в город, из стеклянных дверей направо),
Измайловский вал, д.2, Университет «Синергия»

В соответствии с требованиями Роспотребнадзора о соблюдении социальных и иных мер по борьбе с COVID-19:

1. Капитанам строго проинструктировать игроков команды, что при входе в Университет необходимо надеть маску и перчатки в обязательном порядке. **Внимание:** не обращаем внимание на то, что рядом, на улице или где-то могут находиться люди без маски, надеваем и только так проходим. **Участие в турнире без средств защиты категорически запрещено.**

2. На входе возле поста охраны каждому участнику измеряют температуру. **Участники с температурой 37 и выше градусов к соревнованиям не допускаются.**

3. Строго обязательно выполнение социальной дистанции в том числе и во время проведения соревнований. Команде необходимо **находиться только в отведённом для неё секторе**. Во время перерыва **запрещается контактировать** с другими командами. Во время игрового процесса **работа с кнопками** осуществляется только **в перчатках**.

4. При возникновении организационных, игровых вопросов, в Игровое жюри должен обращаться только один человек - капитан/представитель команды с учётом нанесённой линии разметки, не создавая скопление участников и соблюдая дистанцию.

5. После прохождения зоны контроля университета, команду встречает представитель организационного комитета. Руководитель делегации и капитан команды (или капитан команды и его заместитель) проходят в Конференц-зал (1 этаж) для прохождения регистрации и участия в открытии, занимают посадочное место в соответствии с разметкой. Остальные члены команды проходят в свою игровую аудиторию и занимают место в соответствии с разметкой, где их должно ожидать Игровое жюри площадки. Руководители площадки представляются участникам на открытии. По прибытии на площадку они представляют Игровое жюри площадки, напоминают правила игры, турнира, проводят переключку, доводят до сведения капитанов и руководителей команд об их праве в любой момент ознакомиться с положением дел в турнирной таблице, если она не ведётся на доске, сверить данные на доске с бумажным или электронным носителем. Капитаны команд ведут личный рейтинг, топ-10 которого повопросно проверяется ГК. **Обратите внимание** на то, что **рейтинг плей-офф ведётся отдельно**, то есть для него нужно в ИЖ получить второй такой же бланк.

- ✓ На регистрации руководителю команд(ы) необходимо подойти в Игровое жюри для отметки факта прибытия, решения организационных вопросов.
- ✓ На регистрации команда получает табличку с названием команды, которую она носит с собой при перемещении до конца соревнований как «паспорт». **Участие команды без таблички за игровыми модулями не допускается.**
- ✓ Если в составе команды были произведены замены участников, вы можете зафиксировать это в игровом жюри по факту прибытия, но при этом иметь в виду,

Игра в плей-офф определяет призёров и победителей турнира по олимпийской системе и проходит по схеме Прямых поединков.

Эстафета

Посев на номинацию после определения ТОП-16 по итогам 3-х этапов по формуле: 1-8-9-16; 2-7-10-15; 3-6-11-14; 4-5-12-13

1. Номинация проходит в два этапа: Отборочный и Финальный. Побеждает команда, которая наберёт наибольшее количество очков по итогам финала.
2. Отборочный этап: команды играют на 4 площадках по 4 команды в 4 круга. На первый круг команды выставляют первые номера игроков. Все первые номера играют одновременно. Игрок, давший правильный ответ, выбивает жизнь игрока напротив, затем следующего из противоположной стороны, последним соперника из своей линии.
3. У каждого игрока по 1 жизни на отборочном этапе и 2 жизни в финале.
4. Первый выбывший игрок приносит команде +1 очко. Последний, если играет 4 команды, +4 очка. Каждый игрок, давший правильный ответ, приносит команде +1 очко. Если ни один из игроков не пытается ответить на вопрос, все присутствующие за игровыми модулями команды получают минус 0,4 очка. Если использован весь лимит вопросов, то все присутствующие за игровыми модулями игроки получают по минус 0,8 очков.
5. После того, как все первые номера отыграли, выходят играть вторые номера, затем третьи и потом четвёртые.
6. После каждого круга происходит сдвиг номеров команд по кругу на единицу.
7. Финал играется по той-же схеме, что и отбор, с той лишь разницей, что у игроков две жизни.
8. Система игры может быть скорректирована.

Спринт (Мужской и Женский) / Масс-старт

1. Система проведения игры – Олимпийская
2. Восемь игроков играют одновременно. При этом один играет против другого, то есть в виде дуэли против своего соперника напротив, до второй победы. Победивший игрок выходит в следующий тур и так до определения победителя и призёров.

Микс / МиксТ

1. Система проведения игры - Олимпийская.
2. Восемь пар игроков играют одновременно. При этом одна пара играет против другой, то есть в виде дуэли против своих соперников напротив. Игра идёт до второго потерянного балла. При первом потерянном балле игрок из команды не уходит, продолжают играть оба игрока команды, и только при втором потерянном балле команда покидает игру и выбывает из турнира. Команда напротив считается победителем и переходит в следующий круг соревнований. При нескольких нажатиях к ответу допускается та команда, которая дала сигнал раньше. В случае неправильного ответа, право ответа переходит команде, давшей сигнал следующей.
3. Если команда дала неправильный ответ, то она имеет право ещё раз дать сигнал и ответить повторно.
4. Советоваться при игре с напарником разрешено.