

Маршрутный лист

VII Студенческий кубок России-2021 по #встрелок

Интеллектуальные игры
Группа WhatsApp

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 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 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.
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, команда проходит в Конференц-зал (1 этаж) для прохождения регистрации и участия в открытии.
 - ✓ На регистрации руководителю команд(ы) необходимо подойти в Игровое жюри для отметки факта прибытия, решения организационных вопросов, заполнения заявки.
 - ✓ 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, что в дипломе указывается тот состав, который был отображён в первично поданной заявке, так как наградной материал готовится заблаговременно **и не переделывается в связи с вновь возникшими обстоятельствами.**
 - ✓ Информация по этапам мероприятия, хронометражу, правилам будет доведена непосредственно на открытии.
 - ✓ Мораторий на вопросную базу сохраняется бессрочно.
 - ✓ Использование гаджетов и мобильных устройств во время игрового процесса на площадке запрещено. Фото можно произвести с уведомления ИЖ и убрать предмет съёмки до начала игрового процесса. Видеосъёмку имеет право вести только ИЖ для учёта фиксации нажатия, либо любой иной человек по его поручению. Ведущие съёмку после её окончания обязаны удалить её в течение 15 минут после окончания съёмки.
 - ✓ При себе каждому участнику необходимо иметь документ, удостоверяющий личность
6. Игровое жюри площадки перед началом соревнования напоминает 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.

**ВСЕ ПОСЕВЫ ОПУБЛИКОВАНЫ в группе ватсап
В группе могут состоять любые участник соревнования**

I отборочный этап – 10.00 – 11.30

II отборочный этап – 11.30 – 13.00

Групповой отбор 5-6 команд в группе. Команды проходят во II этап, набирают рейтинг по баллам, проходят перепосев.

Формула перепосевов

I группа Ауд.301 Андрей Токарев	II группа Ауд.305 Антон Рогачевский	III группа Ауд. 306 Дарья Лихоконь	IV группа Ауд. 310 Сергей Задорожный	V группа Ауд. 308 Полина Гвоздецкая	VI группа Ауд.403 Андрей Четвериков
1 м 1 гр.	1 м 2 гр.	1 м 3 гр.	1 м 4 гр.	1 м 5 гр.	1 м 6 гр.
2 м 6 гр.	2 м 1 гр.	2 м 2 гр.	2 м 3 гр.	2 м 4 гр.	2 м 5 гр.
3 м 5 гр.	3 м 6 гр.	3 м 1 гр.	3 м 2 гр.	3 м 2 гр.	3 м 4 гр.
4 м 4 гр.	4 м 5 гр.	4 м 6 гр.	4 м 1 гр.	4 м 2 гр.	4 м 3 гр.
5 м 3 гр.	5 м 4 гр.	5 м 5 гр.	5 м 6 гр.	5 м 1 гр.	5 м 2 гр.
6 м 2 гр.	6 м 3 гр.	6 м 4 гр.	6 м 5 гр.	6 м 6 гр.	6 м 1 гр.

* Команда, занявшая 1 место, остаётся на игровой площадке, команда, занявшая 2 место, переходит в соседнюю аудиторию и т.д.

Лучшие 32 команды общего рейтинга баллов проходят дальше, остальные выбывают.

Расчёт рейтинга: количество баллов, которое заработала команда (т.е. количество участников команд-соперниц, которых она выбила) делится на количество команд в группе минус 1.

13.00-13.30 Общий сбор в Конференц-зале, объявление топ-32 команд, прошедших в плей-офф.

Прошедшие в плей-офф 32 команды распределяются в 4 группы по 8 команд по схеме:

1 группа: 1,8,9,16,17,24,25,32 4 группа: 4,5,12,13,20,21,28,29

3 группа: 3,6,11,14,19,22,27,30 2 группа: 2,7,10,15,18,23,26,31

13.30 – 18.00 Номинации / все финалы проходят сразу на площадке

13.30 -14.30 «Масс-старт»

14.30 – 15.00 «Микс», «МиксТ»

15.00 – 15.30 Спринт (М), Спринт (Ж)

15.30 – 16.00 «Эстафета»

16.30 – 17.00 Спринт «К»

17.00 – 17.30 Награждение по ряду номинаций в Конференц-зале

Посев на финалы номинаций: (1м 1гр x 2 м 4 гр; 1 м 2 гр x 2 м 3 гр; 1 м 3 гр x 2 м 2 гр; 1 м 4 гр x 2 м 1 гр)

СЕТКА ПЛЕЙ-ОФФ

17.30 – 19.00: 1/16, 1/8, 1/4, 1/2 финала, финал

1 группа: 1-32 / 16-17 / 9-24 / 8-25 // 2 группа: 2-31 / 15-18 / 10-23 / 7-26

3 группа: 3-30 / 14-19 / 11-22 / 6-27 // 4 группа: 4-29 / 13-20 / 12-21 / 5-28

Для финалов: 1 группа x 4 группа // 3 группа x 2 группа

- Игровые процессы проходят до определения 8 сильнейших, включая распределения их по местам. Игровые процессы, которые не ведут к определению восьми сильнейших команд не проводятся.
- Сетка коэффициентов: 8 место = 1 балл, 7 место = 2 балла, 6 место = 3 балла, 5 место = 5 баллов, 4 место = 7 баллов, 3 место = 9 баллов, 2 место = 12 баллов, 1 место = 15 баллов.

ЭСТАФЕТА / ЭТ

Посев при игре ТОП-32

1 группа: 1,8,9,16,17,24,25,32 // 2 группа: 2,7,10,15,18,23,26,31

3 группа: 3,6,11,14,19,22,27,30 // 4 группа: 4,5,12,13,20,21,28,29

1. Побеждает команда, которая наберёт наибольшее количество очков.
2. Команды играют 4 тура, в каждом туре - 2 темы.
3. У каждого игрока по 1 жизни.
4. На первый тур команды выставляют первые номера игроков. Все первые номера играют одновременно. Игрок, давший правильный ответ, выбивает жизнь игрока напротив, затем - любого из противоположной стороны. Когда на противоположной стороне игроки закончились, он выбирает соперников из своей линии.
5. Первый выбывший игрок приносит команде +1 очко. Последний, если играет 8 команд, +8 очков. Каждый игрок, давший правильный ответ, приносит команде +1 очко.
6. После того, как все первые номера отыграли, выходят играть вторые номера, затем третьи и потом четвёртые. Если ни один из игроков не пытается ответить на вопрос, все присутствующие за игровыми модулями команды получают минус 0,4 очка. -0,8 за исчерпывание темы.
7. После каждого этапа происходит сдвиг номеров команд на единицу.
8. Система игры может быть скорректирована в зависимости от количества участников.

СПРИНТ (МУЖСКОЙ И ЖЕНСКИЙ) / СМ, СЖ

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.

СПРИНТ (КОМАНДНЫЙ) / СК

1. Система проведения игры – Олимпийская
2. Команда играет против команды. У каждого игрока по одной жизни. Каждый игрок играет против своего игрока напротив (пара соперников). В случае правильного ответа игрок приносит команде 1 очко и, выбывая игрока напротив, покидает игру. Если игрок дал неправильный ответ, то пара соперников выбывает и в этом случае, при этом очко зарабатывает команда напротив.
3. Капитан приносит команде 2 очка, дав правильный ответ, или получает их, если ответ соперника был неверным.

МИКС / МК

1. Система проведения игры - Олимпийская.
2. Восемь команд играют одновременно. При этом одна команда 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.
3. Если, играя в паре, один из игроков дал неправильный ответ, то второй игрок имеет право дать сигнал и ответить на этот же вопрос, только если при этом сигналов от других команд не последовало. Если же первичные сигналы от других команд последовали, то ведущий должен опросить поочерёдно их и только потом игрока, подавшего второй сигнал.
4. Советоваться при игре с напарником разрешено.

МИКСТ / МТ

1. Система проведения игры - Олимпийская.
2. Восемь команд играют одновременно. При этом одна команда 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.
3. Если, играя в паре, один из игроков дал неправильный ответ, то второй игрок имеет право дать сигнал и ответить на этот же вопрос, только если при этом сигналов от других команд не последовало. Если же первичные сигналы от других команд последовали, то ведущий должен опросить поочерёдно их и только потом игрока, подавшего второй сигнал.
4. Советоваться при игре с напарником разрешено.

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.