

НОМИНАЦИИ

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ШОУ «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК»

ЭСТАФЕТА / ЭТ

Посев при игре ТОП-16

1 группа: 1-16, 8-9, 5-12, 4-13 // 2 группа: 3-14, 6-11, 7-10, 2-15

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, выбивая 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.