

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.

«ЭРУДИТ-ЛОТО»

«Эрудит-лото» – игра схожа с игровым процессом «Кто хочет стать миллионером?», участники играют посредством гаджетов, телефонов или иной компьютерной техники, обеспечивающей доступ к интернету, а именно порталу (сайту интеллектуальных игр) <https://kolibrina.ru/>.

Задается вопрос и знатокам даются 4 варианта ответа, необходимо за отведённое время выбрать правильный.

Игра "Эрудит-лото" играется электронно. Для участия в игровом процессе у знатока на игровой площадке должен быть телефон, гаджет, ноутбук или иное устройство, позволяющее выходить в интернет. Он должен выйти на игровой портал интеллектуальных игр "Колибрина", на сайте <https://kolibrina.ru/>, в раздел ТУРНИРЫ, выбрать ЭРУДИТ-ЛОТО и там выбрать необходимое мероприятие.

На портале обязательна регистрация и заполнение данных Личного кабинета.

Подробнее можно ознакомиться на портале, в разделе ПРАВИЛА <https://kolibrina.ru/rules/game-rules>

Эрудит-лото / Турнир

В Турнире принимает участие неограниченное количество участников, играющих независимо друг от друга. Игра проходит пошагово от вопроса к вопросу. Время на ответ у всех одинаковое, время между вопросами регулируется самим участником. Организационным комитетом мероприятия определяется только общее время, за которое участник должен завершить игровой процесс.

В игре 4 подсказки и дополнительные две попытки, если участник пройдёт 8-й и 12-й вопрос.

Эрудит-лото / Марафон

В марафоне принимает участие неограниченное количество участников, играющих одновременно на один пакет вопросов в режиме реального времени. Подсказок нет. За неправильный ответ игрок не выбывает, хотя получает отрицательные баллы.

В пакете 4 темы по 8 вопросов, имеющих различную сложность и соответствующую категорию баллов. Самый простой за 100 баллов, самый сложный за 800.

Принцип начисления баллов участнику: если участник дал правильный ответ за 700 баллов и был единственным из всех, кто дал правильный ответ, то он все 700 баллов и получает. Если таких участников было два, то они получают по 350 баллов. Семь участников, ответивших правильно, получают по 100 баллов. Аналогичная ситуация и с неправильными ответами. Если участник ответа за 700 очков дал неправильный ответ и был единственным, то получает минус – 700 баллов. Если таких участников было 14, то каждый теряет по 50 баллов.

Можно ответ не давать, тогда ни положительны, ни отрицательный баллов участник не получит.

Время на ответ устанавливается администраторами и является одинаковыми для всех.

Чтобы детальнее разобраться мы рекомендуем предварительно сыграть любой из еженедельных Марафонов, которые мы проводим в конце каждой недели «для всех лиг»: <https://kolibrina.ru/turnirs>