



# РЕГЛАМЕНТ

## ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ТУРНИРА

## «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

## КЛУБА ЗНАТОКОВ КОННОГО СПОРТА 2018 года.\*

### I ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1. Интеллектуальный турнир Клуба Знатоков Конного Спорта «Что? Где? Когда?», стартует 26 мая 2018 года. Конники всего мира играют с официальными послами благотворительного фонда «ВАНЯ»

2. В играх принимают участие две команды - «Команда телезрителей - конников» (далее ТВ-зрители) и «Команда знатоков – послов благотворительного фонда «ВАНЯ» (далее знатоки).

ТВ-зрители задают вопросы знатокам, а знатоки за 1 минуту должны найти ответ на поставленный вопрос.

3. Если знатоки правильно отвечают на вопрос, они зарабатывают очко. Кроме очка знатоки получают денежный приз, который они направляют в фонд «ВАНЯ».

4. Если знатоки отвечают на вопрос неправильно, очко получают ТВ-зрители. Кроме очка телезритель, на чей вопрос знатоки не смогли дать правильный ответ, получает денежный приз.

5. Правильность ответа определяет ведущий игры.

6. Знатоки имеют право отвечать на вопрос без минуты обсуждения. Если этот ответ будет признан правильным, то знатоки получают «дополнительную минуту» на обсуждение, которую могут использовать при поиске правильного ответа на один из вопросов данной игры, в том числе в секторах «Блиц» и «Суперблиц».

7. Каждая из игр идёт до 6 очков. Победителем игры становится команда, набравшая 6 очков.



## II СЕКТОРА НА ИГРОВОМ СТОЛЕ

1. Игровой стол разделён на 12 секторов
2. В 11 секторах находятся конверты с вопросами от телезрителей, присланные по почте.
3. В «12 секторе» играют ретро-вопросы – вопросы, заданные ранее в элитарном клубе на конную тематику.
4. Какой вопрос будет задан знатокам, определяет стрелка волчка. Если стрелка указывает на сектор, который уже играл, то знатокам задается вопрос из следующего по часовой стрелке сектора.
5. На игровом столе один из 11 секторов может оказаться сектором «Суперблиц». В этом секторе играют 3 вопроса. За игровым столом остаётся один игрок (по решению капитана). Ведущий задаёт знатоку вопросы ТВ-зрителей, а знаток за 20 секунд должен найти ответы на них. Для того, чтобы выиграть сектор «Суперблиц», знатоку надо правильно ответить на все три вопроса.
6. Также на игровом столе один из 11 секторов может оказаться сектором «блиц». В секторе «Блиц» играют 3 вопроса. За игровым столом - вся команда. Ведущий задаёт знатокам вопросы ТВ-зрителей, а знатоки за 20 секунд должны найти ответы на них. Для того чтобы выиграть сектор «Блиц», знатокам надо правильно ответить на все три вопроса.

## III ПОМОЩЬ КЛУБА

1. Один раз за игру команда может взять «Помощь клуба». Капитан может попросить «Помощь клуба» только в том случае, если команда уступает в счёте телезрителям.
2. Клуб имеет 20 секунд на высказывание и обоснование своих версий. По истечении этого времени команда обязана дать ответ.
3. «Помощь клуба» не распространяется на сектор «Суперблиц».

## IV ПОКУПКА МИНУТЫ

1. Команда знатоков, может попросить у ведущего покупку дополнительной минуты на обсуждение.
2. Если ведущий и защитник интересов ТВ-зрителей готовы предоставить команде эту минуту, то знатоки её получают. При этом знатоки платят 6000 рублей (1000 рублей с каждого игрока или при финансовой поддержке спонсора команды) за приобретение



минуты в пользу фонда «ВАНЯ». Просить «Минуту в кредит» капитан команды может по истечении основной минуты на обсуждение, либо после дополнительной, либо после «Помощи клуба».

3. «Покупку минуты» можно брать в раундах «Блиц» и «Суперблиц». В этом случае она может быть использована для поиска правильного ответа только на один вопрос из трёх.

## **V НАКАЗАНИЕ ЗА ПОДСКАЗКУ**

1. Подсказку ведущий может зафиксировать самостоятельно, а также при помощи распорядителя зала путём показа им красной карточки.

2. Попытки жестом или аплодисментами дать понять, правильный или неправильный ответ дал знаток до момента, пока ответ не дал ведущий, также приравниваются к подсказке.

3. Если подсказка зафиксирована, подсказчик удаляется из зала, а играющая команда знатоков в этом случае может быть лишена права ответа на вопрос, и очко будет присуждено телезрителям.

## **VI СТРУКТУРА ТУРНИРА**

1. Турнир «Что? Где? Когда?» Клуба Знатоков Конного Спорта состоит из трёх игр – двух отборочных и одной финальной.

2. Отборочные игры проводятся по правилам «Что? Где? Когда?» со столом лидера.

3. Финальная игра проводится по текущим правилам клуба «Что? Где? Когда».

4. По результатам двух отборочных игр определяется команда, которая получит право сыграть в финальной игре.

## **VII ОТБОРОЧНЫЕ ИГРЫ**

1. В обеих отборочных играх принимают участие все команды знатоков.

2. До начала игры все команды располагаются за отдельными игровыми столами и борются за право сесть за центральный стол – стол лидера.

3. До начала каждой игры ведущий объявляет играющие команды и их состав.

4. Во время первого раунда за столом лидера не находится ни одна из команд.



5. Во время минуты обсуждения каждая из команд имеет право поднять руку в случае наличия ответа на вопрос. После данного жеста распорядитель зала подходит к капитану соответствующей команды и тот в устной форме передаёт ему ответ. Каждая команда на протяжении минуты имеет право поднять руку.

6. По окончании минуты ведущий просит озвучить свою версию ту команду, которая первой подняла руку. В случае, если ответ команды не совпадает с ответом, который команда озвучила распорядителю, ответ команды может быть не засчитан.

7. Далее ведущий предоставляет право ответить на вопрос команде, которая следующей поднимала руку во время минуты обсуждения. Если её ответ совпадает с ответом предыдущей команды, то она не озвучивает свою версию. Если же её ответ отличается от ответа предыдущей команды, то она также озвучивает свою версию. Как и в случае с первой командой, если ответ команды не совпадает с ответом, который команда озвучила распорядителю, ответ команды может быть не засчитан.

8. В последнюю очередь право ответа предоставляется команде, которая подняла руку последней или которая не поднимала руку на протяжении минуты обсуждения. Если её ответ совпадает с ответом одной из предыдущих команд, то она не озвучивает свою версию. Если же её ответ отличается от ответов предыдущих команд, то она также озвучивает свою версию. Как и в случае с предыдущими командами, если ответ команды ведущему не совпадает с ответом, который команда озвучила распорядителю, ответ команды может быть не засчитан.

9. Любая из команд имеет право отказаться отвечать на вопрос.

10. Если среди ответов всех команд был правильный, то команда, которая его предоставила получает статус «лидера» и переходит за центральный игровой стол, а счёт становится 1-0 в пользу знатоков.

11. Если правильного ответа ни одной из команд предоставлено не было, то счёт становится 0-1 в пользу телезрителей и процесс повторяется до тех пор, пока не определится команда-лидер.

12. Команда-лидер, которая играет за центральным игровым столом не соревнуется с другими командами за право отвечать первой - ведущий всегда предоставляет ей право первого ответа. Если её ответ оказывается правильным, то знатоки получают одно очко. Если же её ответ неправильный, то она покидает центральный игровой стол, а ведущий узнаёт ответы у двух оставшихся команд, передавая право отвечать первой той команде, которая раньше подняла руку. Если ответ последней команды отличается, то ей также предоставляется право озвучить свою версию.

13. Если одна из двух команд, не играющих за игровым столом, предоставила правильную версию, то она приносит одно очко команде знатоков и переходит за центральный игровой стол, а команда, игравшая за столом в этом раунде, возвращается за свой стол.



14. В случае, если ни одна команда не ответила на вопрос, ведущий определяет какая из двух команд получит право сесть за стол лидера или принимает решение, что стол лидера остаётся свободным.

15. Данный процесс повторяется до тех пор, пока команда знатоков или телезрителей не набирает 6 очков.

16. Только команда-лидер имеет право воспользоваться «помощью клуба» или «покупкой минуты».

17. В случае неправильного ответа на вопрос сектора «Блиц» команды-лидера право продолжить игру в данных секторах имеют только те команды, которые предоставили правильные ответы на соответствующий вопрос.

18. По окончании обеих отборочных игр ведущий принимает решение о том, какая команда оказалась лучшей по результатам двух отборочных игр, основываясь на количестве правильных ответов каждой из команд знатоков и количестве раундов, которые команды сыграли за столом лидера.

## **VIII ФИНАЛЬНАЯ ИГРА**

1. Команда, которая сыграла лучше других по мнению ведущего (при необходимости Ведущий имеет право проконсультироваться с действующими лицами в зале) получает право сыграть в финальной игре.

2. В финальной игре действуют правила элитарного клуба – в отличие от отборочных игр в финальной принимает участие только одна команда.