

# Регламент турнира по Хамсе «Первый Открытый Кубок Тбилиси» Суббота, 3 сентября 2016

**Гостиница *Hotels & Preference Hualing Tbilisi*, Новый район Тбилисского моря**

1. В турнире по игре "Хамсе" участвуют 16 лучших команд по итогам письменного отбора. Письменный отбор проводится на 10 темах, со стандартными номиналами явного раунда (100, 200, 300, 400, 500). В случае равенства очков по итогам письменного отбора в основную сетку турнира проходит команда, у которой больше правильных ответов более высокого номинала.

2. Формула турнира (для 16 команд)

2.1.1. 16 команд разбиваются на четыре четвертьфинальные группы по 4 команды в каждой.

2.1.2. Распределение участников по группам осуществляется жребием из 4 корзин, в которые команды сеются согласно результатам письменного отбора следующим образом:

Корзина 1 - 1, 2, 3, 4 места

Корзина 2 - 5, 6, 7, 8 места

Корзина 3 - 9, 10, 11, 12 места

Корзина 4 - 13, 14, 15, 16 места

2.1.3. По результатам четвертьфиналов, две лучшие команды из каждой группы проходят полуфинал.

2.1.4 В полуфинале 8 команд разбиваются на две полуфинальные группы по 4 команды в каждой следующим образом:

I полуфинал: A1, B2, C1, D2

II полуфинал A2, B1, C2, D1

2.1.5. По результатам полуфиналов, две лучшие команды из каждой группы проходят финал.

2.1.6. Призеры турнира награждаются призами.

3. Правила игры:

3.1. Порядок проведения игры:

**3.1.1. На турнире "I Открытый кубок Тбилиси" будет использована так называемая "фестивальная схема" по которой за столом и во время письменного отбора и во время игры, могут находиться все 6 игроков команды (без запасных).**

3.1.2. Вся игра состоит из 5 раундов. В первых трех раундах разыгрывается по 5 тем. в персональном раунде разыгрывается одна тема. В каждой теме разыгрывается 5 вопросов.

3.1.3. Игрок сообщает ведущему о своем желании ответить на вопрос, нажимая на кнопку. Право отвечать предоставляется игроку, который первый нажал на кнопку. Игрок может сообщить о своем желании отвечать в любой момент после объявления темы и номинала вопроса. В случае неправильного ответа первого игрока, правом ответа может воспользоваться второй, затем — третий, затем — четвёртый. Второй, третий и четвёртый игроки имеют право сообщить о своем желании отвечать в любой момент, пока читается вопрос или отвечает предыдущий игрок. Игрок не имеет права давать более одного ответа на один вопрос — в этом случае его ответ расценивается как неправильный.

3.1.4. На обдумывание каждого вопроса ведущий даёт не более 5 секунд. В тот момент, когда игрок сообщает о своём желании ответить, ведущий прекращает чтение вопроса и принимает ответ. При этом игрок не имеет права уточнять у ведущего формулировку вопроса, а также затягивать свой ответ более чем на 3 секунды. В случае затяжки времени, а также неправильного ответа, если нет других желающих ответить ведущий продолжает чтение вопроса для остальных игроков, которые тоже вправе в любой момент прервать его.

3.1.5. В случае возникновения спорной ситуации, технической ошибки ведущего, подсказок из зала или со стороны команды вопрос может быть снят, заменён другим или же виновная команда может быть оштрафована путем лишения очков в размере номинала вопроса.

#### 4.1. Описание игры:

##### Раунды:

В первых четырёх раундах в каждой теме разыгрываются 5 вопросов, объединённых общей игровой тематикой. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (100, 200, 300, 400 и 500 очков в первом раунде, во втором, третьем и четвёртом раундах очки соответственно увеличиваются в 2, 3 и 4 раза). Очки, набранные игроком в каждом раунде, суммируются. Очки, набранные игроками одной команды в раундах боев, суммируются. Задача игроков — дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим, раньше соперника. При выполнении этих условий игрок получает количество очков, соответствующее номиналу вопроса. Если игрок отвечает неправильно, он получает отрицательное количество очков, соответствующее стоимости вопроса. Правильность ответа игрока определяет ведущий, руководствуясь нормами Регламента. Ответ считается правильным в том случае, если точно соответствует формулировке вопроса. При наличии в ответе дополнительной информации ведущий вправе попросить игрока уточнить свой ответ, либо счесть ответ неправильным. Ответ считается правильным и в том случае, если точно соответствует формулировке вопроса, но не предусмотрен автором (дуаль). Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим по нарастанию уровня сложности.

##### 4.1.1. Явный (Светлый) раунд

Первый раунд называется «Явный (светлый) раунд». Перед началом раунда ведущий объявляет название пяти тем, которые будут играть в этом раунде. Капитан каждой команды в течение минуты определяет, кто из игроков играет на какую тему. Каждый игрок команды обязан и имеет право сыграть только на одну тему в раунде.

##### 4.1.2. Полуявный (Полутемный) раунд

Второй раунд называется «Полуявный (Полутемный) раунд». Ведущий объявляет тему непосредственно перед началом каждого боя, и капитан команды в течение 20 секунд определяет игрока, играющего на эту тему. Каждый игрок команды обязан и имеет право сыграть только на одну тему в раунде.

##### 4.1.3. Тайный (Темный) раунд

Третий раунд называется «Тайный (Темный) раунд». Перед началом раунда ведущий предлагает командам заранее определить последовательность игроков, которые будут играть в раунде, не объявляя тем, которые будут играть. Затем капитан в течение минуты определяет, кто из игроков играет на какую тему, после чего

ведущий зачитывает темы непосредственно перед началом каждого боя.

#### 4.1.4. Персональный раунд

Четвёртый раунд называется «Персональный раунд». В этом раунде от каждой команды играет только один игрок (не обязательно, капитан). Перед началом раунда ведущий предлагает командам определить одного, самого сильного по игре игрока для того, чтобы тот представлял команду в этом раунде. Затем капитан в течение 20 секунд определяет, кто из игроков будет играть в этом раунде. Представителям четырёх команд предлагается для игры 5 тем. Представители команд поочередно (в обратном порядке от количества набранных в предыдущих раундах очков) отказываются от одной из тем, исключая их из розыгрыша. Оставшаяся одна тема зачитывается для всех игроков.

#### 4.1.5. Раунд Хамса

Пятый раунд называется «Раунд Хамса». В этом раунде играют команды. В этом раунде всем командам задается один вопрос, более сложный, чем в предыдущих, и требующей командной работы, знаний и логических рассуждений всех членов команды. В данном раунде у вопроса нет номинала: каждая команда исходя из набранных в предыдущих раундах очков может поставить любое количество очков. Минимальная ставка равна «единице», максимальный размер ставки не должен превышать суммы очков набранной командой за предыдущие раунды. Команда, набравшая после четырёх предыдущих раундов отрицательное количество очков не участвует в данном раунде и покидает игру. В начале раунда ведущий предлагает командам сделать свои ставки в этом раунде. Капитан команды в течение 30 секунд должен тайно сообщить организатором ставку своей команды. После того, как все команды сообщили о своих ставках ведущий зачитывает вопрос. Командам дается 60 секунд на раздумье и 10 секунд на формулировку их ответа, который сдается ведущему тайно и в письменной форме. Команда, ответившая правильно получает очки, равные их ставке. Команда, ответившая неправильно теряет очки, равные ставке.

4.1.6. Победителем игры является команда, набравшая в результате максимальное количество очков.

4.1.7. Некорректное поведение по отношению к ведущему может караться дисквалификацией игрока (команды) до конца боя, а в случае повторения — до конца турнира.