

Регламент турнира по «Брейну»

1. Мини-турнир по «Брейну» (далее – Турнир Б) проводится в день проведения Открытого чемпионата Республики Кипр по игре в Командные Викторины с Раундами по Минуте (КВРМ).
2. Право на участие в Турнире Б получают лучшие 8 команд по итогам КВРМ.
 - 2.1. В том случае, если невозможно однозначно определить 8 лучших команд, то в качестве дополнительного показателя выступает сумма рейтинга вопросов, на которые претендующие команды дали верные ответы.
 - 2.2. В том случае, если сумма рейтинга вопросов не дает возможности определить лучшие 8 команд, то организаторы фестиваля проводят слепую жеребьевку.
3. В том случае, если любая из 8 команд, получивших право участия, отказывается от участия в Турнире Б, ее место может занять команда, занявшая следующее место в КВРМ.
4. Четвертьфинальные пары формируются следующим образом:
 - 4.1. Занявшая первое место в КВРМ команда играет с занявшей последнее проходное.
 - 4.2. Занявшая второе место в КВРМ команда играет с занявшей предпоследнее проходное.
 - 4.3. Занявшая третье место в КВРМ команда играет с занявшей шестое проходное.
 - 4.4. Занявшая четвертое место в КВРМ команда играет с занявшей пятое проходное.
5. Пары полуфинала формируются следующим образом:
 - 5.1. Победитель пары 4.1 играет с победителем пары 4.4
 - 5.2. Победитель пары 4.2 играет с победителем пары 4.3
6. В финале играют победитель пары 5.1 и победитель пары 5.2
7. Каждый четвертьфинальный бой проводится на пяти вопросах с фальстартами. В том случае, если одна из команд даёт правильные ответы на три вопроса боя, бой завершается. Если по итогам пяти вопросов ни одна из команд не ведёт в счете, задаются дополнительные вопросы до правильного ответа одной из команд.
8. Каждый полуфинальный бой проводится на семи вопросах с фальстартами. В том случае, если одна из команд даёт правильные ответы на четыре вопроса боя, бой завершается. Если по итогам семи вопросов ни одна из команд не ведёт в счете, задаются дополнительные вопросы до правильного ответа одной из команд.
9. Финальный бой проводится на одиннадцати вопросах с фальстартами. В том случае, если одна из команд даёт правильные ответы на шесть вопросов боя, бой завершается. Если по итогам одиннадцати вопросов ни одна из команд не ведёт в счете, задаются дополнительные вопросы до правильного ответа одной из команд. Команда, выигравшая финальный бой, объявляется победителем Турнира Б.
10. В составе команды, принимающей участие в Турнире Б, допускается одна замена по сравнению с её составом на Открытом чемпионате Республики Кипр по игре в Командные Викторины с Раундами по Минуте (КВРМ).
11. При этом за команду может сыграть игрок из любой другой команды-участницы чемпионата.

Регламент турнира по «Спортивной Своей Игре» (редакция СЛ)

1. Турнир по «Спортивной Своей Игре» (далее – Турнир ССИ) проводится в последний день Фестиваля – 15 января 2023 г.
2. Турнир ССИ состоит из общей отборочной части, четвертьфинальных, полуфинальных боёв и финального боя.
3. Общая отборочная часть Турнира ССИ проводится в последний день Фестиваля (15 января 2023 г.) в 10:30 утра.
4. Зарегистрироваться для участия в общей отборочной части Турнира ССИ может любой участник Фестиваля. Порядок и форма регистрации будет объявлен заранее.
5. Общая отборочная часть Турнира ССИ проходит на 8 темах. Сдача ответов производится в электронном виде. В каждой теме представлены номиналы вопросов: 10, 20, 30, 40, 50. Участники отбора сдают ответы на заданные вопросы каждой темы, затем ведущий объявляет об окончании приёма ответов и оглашает правильные ответы темы. Участники отбора набирают зачётные баллы по правилам «Спортивной Своей Игры», за несданные ответы участники баллов не получают.
6. После проверки результатов всех участников общей отборочной части Турнира ССИ определяются 16 участников прошедших в четвертьфиналы, набравших наибольшую сумму баллов.
7. В том случае, если несколько участников набрали одинаковое количество баллов, и необходимо разделить места, например 16 и 17, подсчитываются следующие показатели в порядке приоритета: общее число баллов «в плюс», общее число ответов, данных на вопросы номиналом 40 и 50 баллов, общее число правильных ответов. В том случае, если невозможно разделить 16 и 17 места по указанному принципу, проводится слепая жеребьёвка.
8. В том случае, если любой из 16 игроков, получивших право участия, отказывается от участия в Турнире ССИ, его место может занять игрок, занявший следующее место в отборочная часть Турнира ССИ.
9. Четвертьфинальные бои проводятся на 5-ти темах и формируются следующим образом:
 - 9.1. В первой четвёрке играют игроки занявшие 1,8,9,16 места в отборочной части Турнира ССИ
 - 9.2. Во второй четверке играют игроки занявшие 2,7,10,15 места в отборочной части Турнира ССИ
 - 9.3. В третьей четверке играют игроки занявшие 3,6,11,14 места в отборочной части Турнира ССИ
 - 9.4. В четвертой четверке играют игроки занявшие 4,5,12,13 места в отборочной части Турнира ССИ
10. В полуфиналы проходят игроки занявшие 1 место в четвертьфинальных четверках.
11. Игроки занявшие 2 и 3 место в четвертьфинальных четверках играют два дополнительных боя на 5 темах каждый. В полуфинал выходят игроки занявшие 1 и 2 место в этих боях.
 - 11.1. В первой четвёрке играют игроки занявшие 2 место в 1-ой четверке, 2 место в 4-ой четверке, 3 место во 2-ой четверке и 3 место в 3-ей четверке.
 - 11.2. Во второй четверке играют игроки занявшие 2 место в 2-ой четверке, 2 место в 3-ей четверке, 3 место в 1-ой четверке и 3 место в 4-ой четверке.
12. Полуфинальные бои проводятся на 8 темах.
13. В полуфинальных четверках играют:
 - 13.1. Первый полуфинал - игроки победители четвёрок 9.1 и 9.4, а также победитель 11.1 и второе место 11.2
 - 13.2. Второй полуфинал - игроки победители четвёрок 9.2 и 9.3 а также победитель 11.2 и второе место 11.1

14. В финал проходят игроки занявшие 1 и 2 место в полуфинальных боях.
15. Финальный бой проводится на 10-и темах. Победитель финального боя объявляется победителем Турнира ССИ.
16. В случае равенства баллов у двух и более игроков претендующих на проход в следующую стадию или победу в финале между ними проводится перестрелка на одной теме.
17. Если по итогам перестрелки равенство, то проводится перестрелка пока один из игроков не даст правильный или неправильный ответ.