



## **1. Формат проведения интеллектуальной шоу-металлоигры (квиза)**

### **1.1. Параметры игры**

**1.1.1.** Все вопросы игры посвящены металлам (и их сплавам) и их роли в нашей жизни. Вопросы не являются узкоспецифическими, не требуют никаких специальных знаний и рассчитаны на самую широкую аудиторию участников. Количество вопросов – 26 (2 тура по 13 вопросов в каждом).

**1.1.2.** К игре приглашаются все желающие (в пределах свободных мест – их количество ограничено). Участие в игре – бесплатное. Организаторы обеспечивают участников ручками и бумагой для записей, питьевой водой.

**1.1.3.** В игре участвуют до 13 команд, по 6-8 (оптимально – 6) человек в каждой команде. Команды (субъекты игры) формируют сами участники. Они же выбирают капитана команды, название и девиз (слоган) команды.

На усмотрение участников команды могут быть сформированы как заранее (регистрация заявок: [METAL-MARKET.RU](http://METAL-MARKET.RU) / МЕТАЛЛЕНД), так и на месте – из отдельно зарегистрировавшихся игроков (при наличии свободных мест в командах). Заранее сформированные команды по желанию заполняют свою презентационную анкету ([см. здесь](#)) для представления команды другим участникам.

**1.1.4.** Онлайн-регистрация завершается при наборе 11 команд. Команды и отдельные игроки, не зарегистрировавшиеся заранее, получают места только при их наличии непосредственно перед началом игры. Команды, подавшие заявки после завершения набора 11 команд, регистрируются в «Листе ожидания» и могут принять участие в игре при наличии освободившихся мест (которые определяются по факту непосредственно перед игрой).

**1.1.5.** Команды получают номера в порядке их регистрации: чем раньше зарегистрировалась команда, тем выше ее регистрационный (стартовый) рейтинг (1 – самый высокий рейтинг, 11 – самый низкий). Рейтинг позволяет получить ряд преференций: 1) при рассадке команд в игровом зале; 2) при ответе команд на вопрос «по рейтингу»; 3) при итоговом равенстве очков.

**1.1.6.** Игроки команд рассаживаются за заранее пронумерованными организаторами столами в соответствии с номерами своих команд. Команда не может менять нумерацию столов – это прерогатива исключительно организаторов игры.

**1.1.7.** Команда-победитель получит оригинальный тематический приз.

**NB!** Зрители в зал не допускаются.



## 1.2. Организация игры

Оргкомитет (ведущий и его помощники) готовит и проводит игру, следит за соблюдением участниками регламента и правил игры.



## 2. Правила проведения игры



**2.1.** Все команды играют одновременно. В процессе игры объявляется вопрос и диапазон его ценности. Если не все команды ответили правильно, то правильно ответившие команды получают дополнительные баллы к минимальной цене данного вопроса. Чем меньше команд ответили правильно, тем выше дополнительные баллы (Рис.1)



Рисунок 1 – Схема начисления баллов

**2.2.** Время на обсуждение каждого вопроса и занесение ответов в предоставленные организаторами бланки, промаркированные по номерам команд, составляет:

- 1) 63 секунды (для стандартных вопросов - соответствует номеру региона организаторов ☺);
- 2) 21 секунда (для вопросов с подсказками);
- 3) 10 секунды (для ответа по различным рейтингам).

Окончание времени обсуждения каждого вопроса фиксируется сигналом, после которого в течение 10 секунд помощники ведущего собирают у команд бланки с ответами. Затем звучит второй сигнал, который означает, что ответы на данный вопрос больше НЕ принимаются.

**2.3.** На каждый вопрос должен быть дан только один ответ. Если в бланке более одного варианта, ответ не принимается (засчитывается как неверный).

**2.4.** Типы вопросов игры:

- стандартные (текстовые);
- видеовопросы либо вопросы вживую от авторов;
- с ответом по стартовому рейтингу (право ответить первой получает команда с более высоким рейтингом (см. п.1.1.5),
- с ответом по текущему антирейтингу (право ответить первой получает команда с более низким рейтингом);
- "**ретро**" (из игр предыдущих сезонов 2017 – 2023 гг.) с минимальной ценностью вопроса.

**2.5.** Если в игре участвует вопрос, присланный участвующей в игре командой, то команда получает столько же баллов, сколько правильно ответившие команды. При этом она не принимает участия в ответе на свой вопрос. Решение о включении присланных командами вопросов в игру, их окончательной формулировке, способе подачи и т.д. остается за Оргкомитетом. Свой вопрос команда может задать сама.

**2.6.** Каждая команда может подать апелляцию, обратившись (посредством специальной **зелёной** карточки) к ведущему игры. Если спор решён не в пользу команды, то она больше не может оспаривать вопросы. Если в пользу команды, то она может оспорить ещё 1 вопрос и т.д.

**2.7.** Судьи игры – сами субъекты игры (команды игроков (по одному голосу на каждую команду), ведущий & оргкомитет (1 голос)).

**NB!** Все споры решаются по принципу саморегулирующейся организации (СРО): простым голосованием вышеперечисленных субъектов игры. «За» должны проголосовать хотя бы 3 субъекта (за исключением команды, оспаривающей ответ).

**2.8.** Игра состоит из 2 туров. После первого тура – перерыв=13:13 (мин:с). Во время перерыва производится предварительный подсчет очков, набранных командами в первом туре, и формирование текущего рейтинга команд в соответствии с их результатами.

**2.9.** Подведение итогов игры, объявление результатов и победителя производятся организаторами в конце игры (после получения ответов на все вопросы и подсчета очков).

**2.10.** Игра носит исключительно познавательный дружественный характер. Апелляции любого рода (за исключением случаев, описанных в п.2.7) не принимаются и не рассматриваются ни до игры, ни во время, ни после нее. Разрешение всех возникающих спорных ситуаций – исключительно на усмотрение ведущего игры. Все замечания и предложения просьба направлять в Оргкомитет, они обязательно будут рассмотрены и учтены в следующих играх.



**NB!** На время игры у всех присутствующих в зале должен быть выключен звук мобильных телефонов, а любые гаджеты должны быть убраны с игрового стола. Нарушившие это правило будут удалены из зала.

Использование командой любых средств для получения любой информации извне (любые гаджеты и т.п.) влечёт за собой лишение команды права получить очки за текущий вопрос ("желтая карточка"), а повторное нарушение - дисквалификацию команды из игры ("красная карточка"). За соблюдением правил игры следят помощники ведущего.



**Со всеми вопросами и предложениям** по игре, её организации и проведению обращайтесь в Оргкомитет по тел. (846) 270-33-02, Email: [amt@metal-market.ru](mailto:amt@metal-market.ru)

До встречи на Игре!