



Правила онлайн-игр в турнире “Лига Знаний”

Российское
общество
Знание



1. Общие правила игры



7 раундов. После каждого раунда, кроме 7, повтор вопросов.
Три перерыва: после 3, 6 и 7 раундов.

Схема раундов в классической игре:

1 раунд Разминка для везучих

6 вопросов с 4 вариантами ответа по 30 секунд обсуждения каждый. Вопросы на абсолютно разные темы - на эрудицию, логику и удачу.
За правильный ответ — 1 балл.

2 раунд. Включаем логику

6 вопросов по 60 секунд обсуждения каждый.
За правильный ответ — 1 балл.

3 раунд Шазам

6 вопросов по 30 секунд обсуждения каждый.
За правильный ответ — 1 балл.



4 раунд

Железные нервы

6 вопросов по 60 секунд обсуждения каждый. На каждый вопрос можно сделать ставку, дописав с ответом цифру 1. Если ответ правильный, то получите +1, если нет — то минус 1 балл.

5 раунд

Секретная фишечка

6 вопросов, все ответы на которые чем-то объединены, по 60 секунд обсуждения каждый. За правильный ответ — 1 балл.

6 раунд

Хардкор

3 вопроса по 120 секунд каждый. За правильный ответ — 2 балла.

7 раунд

Последний шанс

6 вопросов по 60 секунд обсуждения каждый. На каждый вопрос можно сделать ставку, дописав с ответом цифру 1 или 2. Если ответ правильный, то получите +1 или +2 балла, если нет — то минус 1 или минус 2 балла. Вопросы не повторяются.

2. Организационные правила



2.1 В одной команде могут принять участие не больше 5 игроков.

2.2 Участие в игре бесплатное.

2.3 За час до игры мы присылаем ссылки на [стрим] и электронные формы для заполнения ваших ответов. Ссылками можно делиться со всеми членами вашей команды. Советуем подключаться к [стриму] заранее, чтобы успеть наладить связь с сокомандниками.

2.4 Во время игры вам понадобятся электронные гаджеты для просмотра трансляции и заполнения электронных форм, никаких дополнительных программ не требуется. Категорически запрещено пользоваться любыми электронными устройствами в целях поиска ответа, будь то телефон, планшет, ноутбук, электронные часы, калькуляторы и пр., а также энциклопедиями, другими книгами, личными записями — одним словом, ничем, что может дать вам преимущество перед другими командами.

2.5 Команда или ее участники могут принимать участие в игре по одному пакету вопросов строго один раз. В случае, если команда или ее игрок повторно участвует в игре по одному и тому же пакету, баллы не идут в общий рейтинг, занятое место аннулируется.

2.6 Электронную форму может отправлять только один человек и только один раз, второй будет не в зачет. Очень важно при заполнении формы писать точно такое же название команды, как при регистрации. После каждого раунда ведущий дает 10 секунд на отправку электронных бланков, после чего формы больше не принимаются. После отправки бланка за первый раунд появляется ссылка на второй и так далее.

2.7 Перед каждым раундом необходимо обновлять трансляцию, во избежание отставания от игры. В противном случае высока возможность не успеть отправить форму вовремя, до того, как она будет закрыта.



2.8.1 В случае, если две или более команд зарегистрировались под одним и тем же названием, право на него остается у той команды, которая зарегистрировалась первой.

2.8.2 В названии команды не должны фигурировать нецензурная лексика, экстремистские лозунги и эмодзи.

2.8.3 Заработанные командой баллы загружаются на сайт в лигу, соответствующую игре, в которой было принято участие.

2.9 При возникновении вопросов или технических проблем с нами можно связаться через чат-бота, который есть на странице трансляции.

2.10 Смотреть промежуточные итоги можно, нажав на кнопку «Результаты», а так же в нашей группе в Вконтакте.

2.11 Все вопросы и ответы на них, содержащиеся в играх турнира «Лига Знаний», являются интеллектуальной собственностью НКО Российское общество «Знание» и не подлежат разглашению. В случае разглашения НКО Российское общество «Знание» оставляет за собой право исключить из игры команду/игрока с лишением набранных очков/баллов и не допускать данную команду/игрока до игры в будущем.

3. Оценка ответов



3.1 Правильным ответом является ответ, который совпадает с авторским ответом и/или удовлетворяет условиям зачета.

3.1.1 Условия зачета:

а) Абсолютно идентичные слова в ответе.

б) Если формулировка вопроса не требует точного ответа, то допускается:

- вольная интерпретация, подходящая по смыслу и не требующая дополнительных уточнений.

Пример:

Вопрос: “На самом деле они не просто элемент интерьера. Их появление в кадре было важной частью шоу. Каждый отображал характер серии, и режиссёр считал важным их наличие в кадре. О чем речь?”

Ответ: Рисунки на доске.

Но засчитаем также: рисунки на двери, изображения на двери.



- использование в ответе иноязычного названия/имени/выражения, если оно является оригиналом.

Пример:

Бойцовский клуб = Fight Club.
Но Бойцовский клуб ≠ 戦うクラブ, уж извините.

- использование синонимов.

3.2 Если ваш ответ не засчитали и вы с этим не согласны, необходимо проверить, не попадает ли он в следующий перечень возможных ситуаций.

3.2.1 Ответ не засчитывается, если:

а) Ответ на вопрос не полный.

Пример:

Мы попросили перечислить все штаты США (ну вдруг мы сошли с ума), а вы указали только 40.

б) В качестве ответа вы дали некое общее понятие, часть которого и является ответом на вопрос, но не дали конкретного уточнения, о котором именно мы спрашиваем.



Пример:

Ответ: “бумажные деньги”, а вы написали просто “деньги”. Ответ некорректен, т.к. деньги могут быть монетами, в вопросе же речь идет именно о бумажных деньгах.

в) В вопросе необходимо указать конкретное название/имя/город, а в ответе написана описательная характеристика.

Пример:

Вопрос про Джессику Рэббит, а в ответе написано «рыжая женщина».

г) В ответе указано несколько вариантов ответов, даже возможно верный.

Пример:

Вопрос: Какое время года Вивальди сейчас играет? Ответить «зима, весна, лето, осень» – некорректно.



- д) Ответ противоречит источнику, на который есть отсылка в вопросе.
- е) Если по случайности правильный ответ на вопрос был вписан в поле другого вопроса, или ответы перепутаны местами, то мы имеем право не засчитать ответ.
- ж) Если в вопросе есть варианты ответа в формате «а/б/в/г», в зачет идут только эти буквы. Любые иные слова, использованные вместо букв «а/б/в/г», даже если они являются правильным ответом, таковым не засчитываются. То же касается случаев, когда словами прописан правильный ответ, но рядом с ним стоит неправильная буква: в качестве ответа принимается во внимание только буква.
- з) Если в ответе перечислено несколько слов, зачет идет только по первому из них.

3.3 Некорректным считается вопрос, если в нем допущена фактологическая ошибка, которая не оставляет возможности ответить верно.

3.3.1 В случае, если в вопросе есть неточность, которая не влияет на логику ответа, вопрос считается корректным.

3.3.2 Если в вопросе или в авторском ответе была обнаружена фактологическая ошибка, то вопрос будет снят с игры, каждая команда в игре получит 1 балл за этот вопрос, ставки аннулируются.

4. Правила подачи апелляции



4.1 Решение по спорной ситуации на [стриме] принимается ответственным администратором после письменного обращения в чат-бот.

4.2 Правила подачи апелляции:

а) в обращении необходимо сразу указать название команды, номер раунда и вопроса, по которому возникла проблема.

б) время подачи:

- апелляции и уточнения по раундам 1–6 принимаются до начала 7 раунда,
- в случае некорректности вопроса 7 раунда замечания по данной ситуации принимаются до презентации итоговой таблицы и награждения,
- технические ошибки (неправильный подсчет или внесение баллов) по раундам 1-6 принимаются до начала 7 раунда,
- технические ошибки (неправильный подсчет или внесение баллов) по 7 раунду принимаются в течение 24 часов после окончания игры.

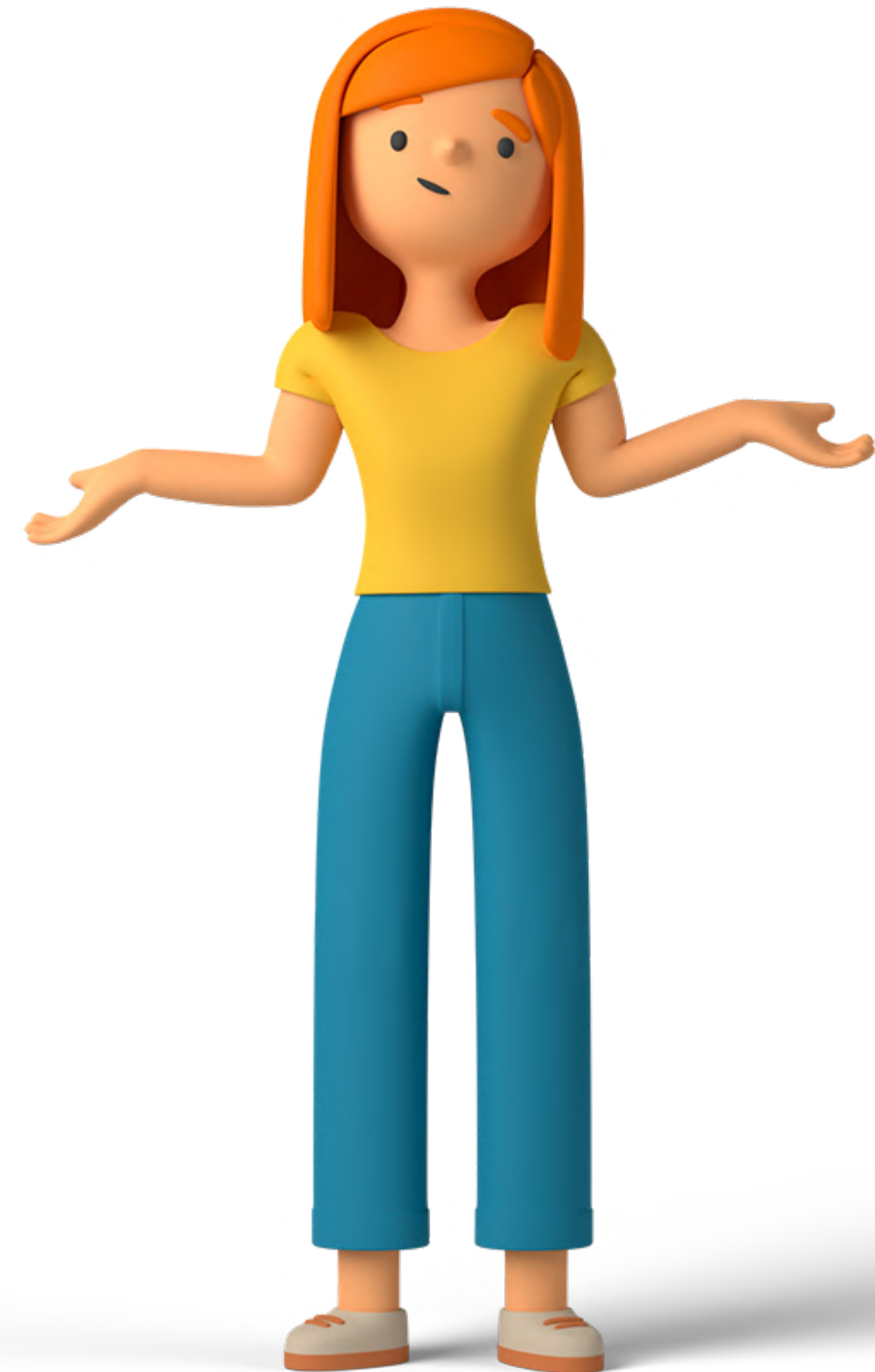
в) участники апелляции:

- представлять интересы команды может только один ее участник,
- со стороны организаторов рассматривает спорные вопросы и принимает решение по зачету/незачету ответа ответственный администратор.

в) в случае несогласия с постановкой вопроса или корректности ответа команда должна иметь надежные источники. Сайты [pikabu](#)/[adme](#)/[VK](#) и проч. в качестве надежных источников не рассматриваются.

г) после подачи апелляции администратору необходимо время для уточнения деталей у редактора, принятия решения и оглашения результатов спора.

4.4 При агрессивной манере подачи апелляция может быть не рассмотрена, а также команда может быть оштрафована на 3 или 5 баллов.



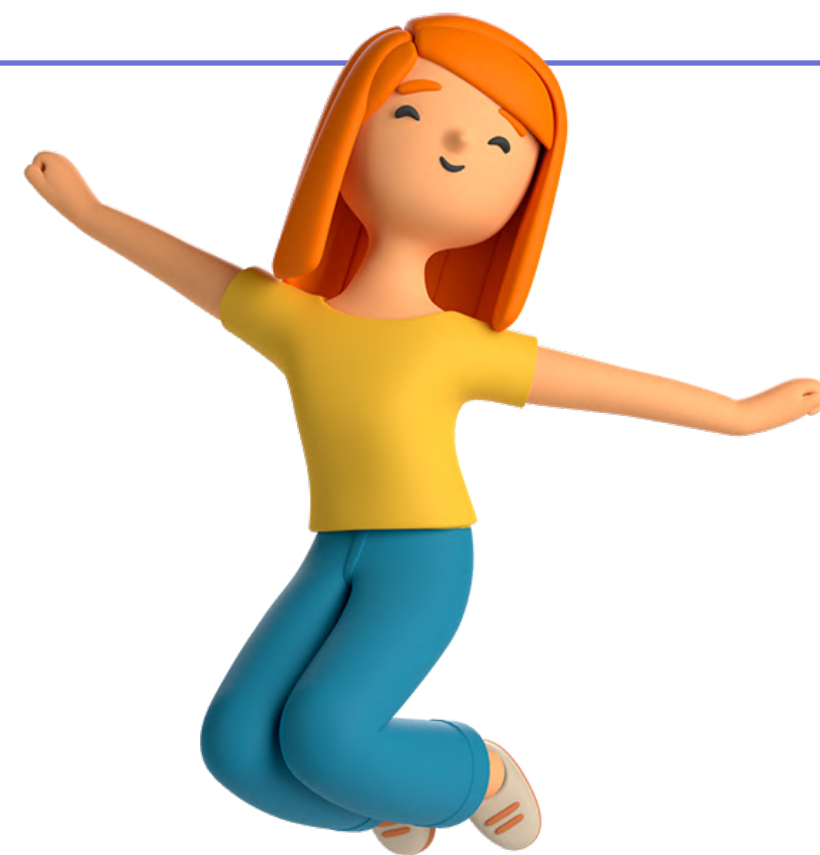
5. Подведение итогов



5.1 Места в игре распределяются согласно количеству набранных баллов. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

5.2 Если суммарно во всех раундах у двух и более команд одинаковое количество баллов, команды сортируются по последнему сыгранному раунду (команда, которая набрала больше баллов в 7 раунде, – выше в турнирной таблице; если в 7 раунде несколько команд также сыграли одинаково – смотрим итоги за 6 раунд и так далее).

5.3 В случае, если у двух команд в онлайн игре одинаковое количество баллов во всех раундах, мы будем считать результаты по времени сдачи бланка в последнем раунде. Команда, которая сдала бланк раньше, будет располагаться выше в турнирной таблице.



Мы хотим, чтобы наша игра доставляла только удовольствие, приятные воспоминания и желание повторить.

Нам всегда можно писать в личные сообщения в любой соцсети или письмо на электронную почту. Даем честное пионерское, что разберемся в каждой ситуации и исправим несправедливость / принесем извинения / объясним, почему так, а не иначе.