

РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА ПО КВИЗУ

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЧЕМПИОНАТЕ ПО КВИЗУ

- 7 раундов по 15 вопросов в каждом
- На каждый вопрос есть от 2 до 5 вариантов ответа, среди которых как минимум один правильный
- С момента демонстрации вариантов ответа у команды есть от 15 до 45 секунд на обсуждение и выбор одного варианта
- Вопросы в игре на общую эрудицию (история, география), логику и интересные кейсы из мира финансов

2. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ПРАВИЛА

- 2.1 В одной команде могут принять участие от 3 до 6 игроков. В составе команды могут быть сотрудники группы ВТБ и представители вендоров.
- 2.2 Участие в Чемпионате по квизу (далее - Чемпионат) бесплатное.
- 2.3 За 3 дня до очередной игры (далее - Игра) мы присылаем ссылки на конференцию Zoom, авторизационные данные для входа на игровую платформу на сайте <http://quiz-champ.ru> (далее - Сайт), а также резервную ссылку с трансляцией на случай технических неисправностей. Ссылками необходимо поделиться со всеми зарегистрированными членами вашей команды. Советуем подключаться к Игре заранее, чтобы успеть наладить связь в Zoom и работоспособность игровой платформы (далее - Платформа) по ссылке «Играть» на Сайте.
- 2.4 Во время игры вам понадобятся электронные гаджеты для просмотра трансляции, заполнения электронных форм и общения с другими участниками. Для устойчивой работы всех систем в день мероприятия настоятельно рекомендуем обновить и/или установить две основные программы: Zoom и Chrome. 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 и её участники могут принимать участие в отборочных играх строго один раз. В случае, если команда или её игрок повторно участвует в игре с пересекающимся пакетом вопросов, баллы не идут в общий рейтинг, занятое место аннулируется.

2.6 Электронную форму может отправлять только один человек (взявший роль капитана) и только один раз путём выбора одного варианта из представленных и нажатием кнопки "Подтвердить" на каждый вопрос до момента обнуления таймера обратного отсчёта. При успешной отправке ответа кнопка "Подтвердить" исчезает из интерфейса капитана. Пропуск любого из этих действий означает отсутствие ответа команды.

В связи с наличием сетевых задержек в работе серверных приложений и вероятности возникновения нестабильности сети от интернет-провайдера рекомендуем нажимать кнопку "Подтвердить" не позднее, чем за 3 секунды до обнуления таймера.

2.7 Во время просмотра прямой трансляции необходимо следить за соответствием слов ведущего и вопросов во избежание отставания от игры. Допустимое значение рассинхронизации – 2-3 секунды. В первую очередь ориентируйтесь на таймер, отображаемый в игровом интерфейсе.

Чтобы избежать отставания от игры обновите страницу или переместите ползунок прогресса в окне трансляции twich в крайнее правое положение.

2.8 При регистрации команда попадает в общий список, из которого перед каждой игрой случайным образом выбираются от 4 до 40 команд для участия в ближайшей отборочной игре. Количество команд в одной игре зависит от общего количества регистраций на момент случайного выбора.

Игроки, оставившие индивидуальную заявку, составляют отдельный список, из которых случайным образом формируются команды по 3-6 человек в каждой.

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.

Для корректного отображения на игровой платформе рекомендуем ограничить название команды 3 словами через пробелы, длиной не более 10 символов каждое.

2.8.3 Команда имеет право поменять своё название и/или изменить состав участников до участия в отборочной игре. Для этого необходимо написать письмо в свободной форме на адрес info@quiz-champ.ru

2.8.4 Сформированные случайным образом команды получают название вида "Сборная команда X", где "X" – порядковый номер команды в текущей отборочной игре. В начале игры капитан команды имеет возможность сменить название.

2.9 При возникновении организационных вопросов с нами можно связаться, отправив письмо в свободной форме на адрес info@quiz-champ.ru. Технические проблемы оперативно можно решить, позвонив по номеру [+7 \(921\) 407-09-45](tel:+7(921)407-09-45) Кирилл.

2.10 Промежуточные итоги текущей игры оглашаем после каждого раунда. Общие результаты игры обновляются на главной странице Сайта.

2.11 Все вопросы и ответы на них, содержащиеся в играх Чемпионата, являются интеллектуальной собственностью ООО «ЕВМ» и не подлежат разглашению.

3. ОЦЕНКА ОТВЕТОВ

- 3.1 Все вопросы в играх Чемпионата имеют от 2 до 5 вариантов ответа, из которых как минимум один ответ является правильным.
- 3.2 Капитан может выбрать один ответ из нескольких вариантов и отправить его на проверку, нажав кнопку “Подтвердить”.
- 3.3 Некорректным считается вопрос, если в нём 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 0 баллов за этот вопрос.

4. ПРАВИЛА ПОДАЧИ АПЕЛЛЯЦИИ

4.1 Решение по спорной ситуации во время игр Чемпионата принимается ответственным администратором после обращения в службу поддержки, нажав кнопку “Обратиться за помощью” в интерфейсе Zoom.

4.2 Правила подачи апелляции:

а) обращение принимается в устной форме и включает название команды, номер раунда и вопроса, по которому возникла проблема, и краткое описание сути апелляции.

б) время подачи:

- апелляции и уточнения по раундам 1–4 принимаются до начала 5 раунда,
- в случае некорректности вопроса 5 раунда замечания по данной ситуации принимаются до презентации итогов текущей игры,
- технические ошибки (неправильный подсчёт или внесение баллов) по раундам 1-4 принимаются до начала 5 раунда,
- технические ошибки (неправильный подсчёт или внесение баллов) по 5 раунду принимаются в течение 24 часов после окончания игры.

в) участники апелляции:

- представлять интересы команды может только один её участник,
- со стороны Чемпионата рассматривает спорные вопросы и принимает решение ответственный администратор.

г) в случае несогласия с постановкой вопроса или корректности ответа команда должна иметь надёжные источники.

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

5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

- 5.1 Чемпионат состоит из трёх отборочных и одной финальной игры. Места в играх распределяются согласно количеству набранных баллов. Команды, занявшие первые три места в каждой отборочной игре, проходят в финальную игру. Заработанные в отборочной игре баллы обнуляются перед финальной игрой. Команда, набравшая максимальное количество игровых баллов в финальной игре, объявляется победителем, а её участники получают памятные призы. Второе и третье места также не остаются без внимания и ценных подарков.
- 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 одинаковое количество баллов во всех раундах, команды делят между собой то место, которое заняли, и получают все причитающиеся этому месту на конкретной игре призы.

6. ФИНАЛ

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

По любым вопросам пишите на электронную почту.

Даём честное пионерское, что разберёмся в каждой ситуации и исправим несправедливость / принесём извинения / объясним, почему так, а не иначе!

