

STREAM ▶



ПРАВИЛА ИГРЫ

[СТРИМ]



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О КВИЗ, ПЛИЗ! [СТРИМ]

7 раундов.

После каждого раунда, кроме 7, повтор вопросов.

Два перерыва: после 3 и 6 раундов.

Схема раундов в классической игре Квиз, плиз! [стрим]:

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 яйца

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 тема

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.

[Схема не распространяется на тематические игры, игры лиги кино-музыка, лиги для подростков teens, лиги справедливости]

Важно: организаторы игры имеют право менять раунды по своему усмотрению.



ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ПРАВИЛА

2.1 В одной команде может принять участие неограниченное количество игроков.

2.2 Сумма оплаты не зависит от количества участников.

2.3 За час до игры мы присылаем ссылки на [стрим], электронные формы для заполнения ваших ответов, а также резервную ссылку с трансляцией на случай технических неисправностей. 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.

2.4.1 В случае нарушения правила 2.4 администратор онлайн-игры вправе сделать предупреждение команде. При повторном нарушении данного правила — оштрафовать на 10 баллов.



2.5 Команда или её участники могут принимать участие в игре по одному пакету вопросов строго один раз. В случае если команда или её 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 зачёт. Очень важно при заполнении формы писать точно такое же название команды, как при регистрации. После каждого раунда ведущий даёт 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 При первичной регистрации команда попадает во внутренний рейтинг Квиз, плиз! [стрим], в котором суммируются баллы за все игры. За определённое количество набранных баллов команде присуждается ранг.

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



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

2.8.3 Команда имеет право поменять своё название с сохранением заработанных баллов в течение двух недель с момента получения очередного ранга.

2.8.4 Если команда хочет поменять своё название в другое время, то она может сыграть под этим названием как новая команда. Заработанные баллы в этом случае пойдут в рейтинг новой команды и не суммируются с баллами, заработанными под предыдущим названием.

2.8.5 Заработанные командой баллы загружаются на сайт в лигу, соответствующую игре, в которой было принято участие. Найти свою команду в той или иной лиге можно, изменив фильтр на сайте. Например, баллы за онлайн-игры относятся к рейтингу [стрим], сюда же относятся тематические игры [стрим]; также есть отдельные рейтинги лиг [кино и музыка], [teens], [English, please!] и др.

2.8.6 Если команда не играла больше трёх лет, то она будет удалена из нашего рейтинга, а её название может занять любая другая команда.



2.9 После объявления ведущим фразы «Формы больше не принимаем» команды не имеют права отправлять формы с ответами. Бланки, которые были сданы после перехода к ответам, проверке не подлежат.

2.10 При возникновении вопросов или технических проблем с нами можно связаться, нажав на кнопку «Связаться с нами», которая есть под трансляцией.

2.11 Смотреть промежуточные итоги можно, нажав на кнопку «Результаты», а также в нашей группе в Вконтакте.

2.12 Все вопросы и ответы на них, содержащиеся в «Квиз, плиз!», являются интеллектуальной собственностью ООО «Квиз, плиз!» и не подлежат разглашению. В случае разглашения ООО «Квиз, плиз!» оставляет за собой право исключить из игры команду / игрока с лишением набранных очков / баллов и не допускать данную команду / игрока до игры в будущем.

2.13 В качестве оплаты мы не принимаем купоны, лотерейные билеты, ваучеры и не суммируем промокоды. Один промокод = одна игра. Чтобы использовать промокод, необходимо активировать его на сайте при регистрации команды. Промокоды, предъявленные на игре, не принимаются.



2.14 С целью поддержания спокойной и дружественной обстановки на играх Квиз, плиз! мы уведомляем вас, что ситуации по личным оскорблениям организаторов, других команд и игроков будут рассматриваться в индивидуальном порядке.

Мы призываем всех участников игры к уважительному отношению друг к другу и к соблюдению правил этики. Любые нарушения будут рассматриваться в соответствии с нашими правилами и могут привести к дисквалификации.



ОЦЕНКА ОТВЕТОВ

3.1 Правильным ответом является ответ, который совпадает с авторским ответом и / или удовлетворяет условиям зачёта. Если ответ команды логичный, но не удовлетворяет условиям зачёта, он засчитан не будет.

3.1.1 Условия зачёта:

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: «В одной стране в трудные времена специально установили фонтан, потому что понадеялись на “помощь” туристов. В чём заключалась эта “помощь”?»

ОТВЕТ:

Ответ: В бросании монеток.

Но засчитаем также: пополнение казны, увеличение бюджета, кидать монетку через плечо.



– 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.

в) Если в вопросе спрашивается про какого-либо человека / персонажа и нет дополнительного уточнения на имя / фамилию, то для зачёта достаточно написать фамилию человека/персонажа.



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 #1:

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



ПРИМЕР #2

В вопросе использован фрагмент из фильма «Такси 3» и указано, что необходимо назвать его точно. В этом случае фильм «Такси» без указания конкретной части не засчитывается.

ПРИМЕР #3:

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

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

ПРИМЕР:

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



г) Ответ не соответствует любому из фактов, о котором говорится в вопросе.

Пример:

Этот композитор, родившийся в 1678 году, написал произведение «Времена года». Назовите этого композитора.

ОТВЕТ:

Ответ: Антонио Вивальди.

Ответ «Чайковский», который тоже выпускал произведение «Времена года» засчитан не будет, так он родился в другом году.



д) В названии фильма / псевдонима исполнителя есть число, которое указано с ошибкой ИЛИ не указано совсем.

ПРИМЕР:

Вопрос: Из какого фильма этот диалог?

Ответить «89 франков» – некорректно, так как фильм называется «99 франков».

е) Ответ противоречит источнику, на который есть отсылка в вопросе.

ж) Правильный ответ зачёркнут вами в бланке.

з) Ответ указан неразборчиво, в бланке невозможно прочитать текст, ответ можно идентифицировать двояко.



и) Если в ответе перечислено несколько слов, зачёт идет только по первому из них.

к) Если ответ не соответствует форме вопроса.

ПРИМЕР:

«...назовите это явление двумя словами.»

Ответ: Солнечное затмение.

В таком случае ответ «затмение» засчитан не будет, хоть и может полностью подходить под логику вопроса.

л) В формулировке вопроса есть указание дать ответ коротким словом, а ваш ответ длиннее 4 букв.

Исключение: указанное вами слово является однокоренным правильному ответу.

м) В формате .jрег апелляции принимаются только по вопросам из раунда «Микс» (и к вопросам из этого формата в раунде «6 в 1»).



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

Если в вопросе была обнаружена фактологическая ошибка, то вопрос будет снят с игры, каждая команда в игре за этот вопрос получит максимальный балл, который предусмотрен правилами раунда.



ПРАВИЛА ПОДАЧИ АПЕЛЛЯЦИИ

4.1 Прежде чем подавать апелляцию, необходимо ознакомиться с данной инструкцией.

4.2 Решение по спорной ситуации на игре принимает администратор. Квизмены либо другие сотрудники Квиз, плиз! не уполномочены давать комментарии по вопросам, а также принимать решения по зачёту / незачёту спорного ответа.

4.3 Правила подачи апелляции

а) 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 подсчёт или внесение баллов) по раундам 1–6 принимаются до начала 7 раунда,
- технические ошибки (неправильный подсчёт или внесение баллов) по 7 раунду принимаются в течение 24 часов после окончания игры.

б) участники апелляции:

- представлять интересы команды может только один её участник,
- со стороны Квиз, плиз! рассматривает спорные вопросы и принимает решение по зачёту / незачёту ответа администратор.



в) В случае несогласия с постановкой вопроса или корректностью ответа команда должна иметь источники, подтверждающие, что их ответ подходит по каждый факт в вопросе. Апелляция без ссылки на источники приниматься не будет.

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.



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).



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

5.3 В случае если у двух (или более) команд одинаковое количество баллов во всех раундах, эти команды делят между собой наиболее высокое место из тех, которые заняли, и получают все причитающиеся этому месту на конкретной игре призы.

ПРИМЕР:

На игре с результатом 60 баллов победила команда «Умные заумники»
58 баллов (и одинаковое количество баллов во всех раундах) набрали команды «Интеллектуалы», «Выпивалы» и «Прилипалы».
57 баллов набрала команда «Квизоголики»

В таком случае таблица будет выглядеть следующим образом:

1 место «Умные заумники»
2 место «Интеллектуалы»
2 место «Выпивалы»
2 место «Прилипалы»
3 место «Квизоголики»

Команды «Интеллектуалы», «Выпивалы» и «Прилипалы» получают призы за второе место, команда «Квизоголики» – за третье.



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

Если на игре не удалось почему-то решить все интересующие вас вопросы с администратором, всегда можно писать нам в личные сообщения в любой соцсети или письмо на электронную почту.

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