

1.1. Перший етап. Ігри в кожній групі за коловою системою.

1.1.1. У середині кожної групи проходить шість боїв (кожна команда грає з кожною по одній грі). За перемогу в бою команда отримує 2 очки, за нічию - одне очко, за поразку - 0 очок. Після закінчення шести боїв очки підсумовуються, і команда, яка набрала найбільшу в підгрупі кількість очок, виходить в наступний етап. Час на раунд - до 20 секунд.

1.1.2. У разі рівності кількості набраних очок першим додатковим показником є різниця «забито-пропущено» (різниця між кількістю питань, взятих командою і кількістю питань, взятих суперниками в тих іграх, де ця команда брала участь), другим додатковим показником - результат особистої зустрічі між цими командами. У разі рівності всіх трьох показників для команд, які претендують на перше місце в групі, розігруються три додаткові питання до першого взятого питання. Команда, яка взяла питання, оголошується переможницею бою. У разі, якщо всі три питання не візьме жодна з команд, проводиться розіграш «на кнопці».

2. Правила гри

2.1. У кожному бою одночасно беруть участь дві команди. Бій складається з 6 раундів, в кожному з яких відіграє одне питання і розігрується одне ігрове очко.

2.2. У кожному бою в складі однієї команди може грати не більше 6 чоловік. Заміни протягом бою заборонені.

2.3 Завдання граючих - дати правильну відповідь на питання, поставлене ведучим, раніше, ніж команда суперників. При виконанні цих умов команда отримує одне ігрове очко.

2.4. Кожен раунд починається зі слів ведучого «Увага, питання номер ...». Після проголошення слова «Час» ведучий або його помічник запускає відлік чистого часу, що супроводжується звуковим і / або світловим сигналом.

2.5. Після початку відліку чистого часу будь-яка з команд має право натисненням кнопки зупинити відлік і дати відповідь.

2.6. Команда, натиснувши кнопку до початку відліку (починаючи зі слів ведучого «увага, питання!»), Позбавляється права на відповідь (фальшстарт). Фальшстарт фіксується тільки у команди, яка першою натиснула на кнопку до сигналу. У разі фальшстарту команда втрачає право відповіді на поточне питання.

2.7. Команда, натиснувши на кнопку, припиняє обговорення, і її капітан вказує на гравця, який скаже відповідь. Будь-які спроби комунікації цього гравця з будь-ким, крім ведучого, вважаються підказкою. За порушення цього пункту

або підказку команда карається позбавленням права відповіді на поточне питання. Якщо гравець затягує відповідь більш, ніж на п'ять секунд (час суб'єктивно визначається ведучим турніру), команда вважається відповівшою неправильно.

2.8. У разі неправильної відповіді, фальшстарту або позбавлення команди, натиснувши кнопку першої, права на відповідь, супернику дається 20 секунд, після чого відлік чистого часу припиняється, і відповіді не приймаються.

2.9. Ведучий має право оцінювати правильність відповідей близьких за змістом до правильного на власний розсуд. У разі необхідності ведучий має право звернутися за консультацією до будь-якої особи, включаючи гравців, що беруть участь в турнірі. Ведучий не має права уточнювати відповідь першої команди. Якщо одна з команд дає правильну відповідь, їй зараховується ігрове очко.

2.10. Раунд закінчується тоді, коли одна з команд дала правильну відповідь або кожна з команд в результаті натискання на кнопку дала неправильну відповідь, зробила фальшстарт або втратила право відповіді.

Один раунд - 20 секунд (обговорення) + до хвилини зачитка питання і оговорення результату + 20 секунд у разі неправильної відповіді суперника. Тому до 2-х хвилин на раунд. Один бій складається із шести раундів, тому до 12 хвилин на бій. Гра по коловій системі - «кожен з кожним», приймає участь 4 команди, тому 3 бої (до 46 хвилин).
+ до 15 хвилин на визначення переможця за наявності нічиєї (пояснення в правилах).

Загальна тривалість гри - до години за наявності чотирьох команд.

Загальний залік, виграні раунди

	Команда 1	команда 2	команда 3	команда 4
Команда 1	■			
команда 2		■		
команда 3			■	
команда 4				■

раунди, кількість очок по питанням

	Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3	Раунд 4	Раунд 5	Раунд 6
Команда 1						
команда 2						
команда 3						
команда 4						