

Правила викторины Huawei Honor Cup 2019

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Викторина – первый отборочный этап соревнований Huawei Honor Cup 2019, принять участие в котором можно через специальное мобильное приложение и сайт Honor Cup.

Игра – один поединок в рамках викторины, по результатам которого определяется победитель и участникам начисляются рейтинговые баллы.

Раунд – один шаг игры, во время которого участникам задаётся один вопрос с заданными вариантами ответа, по итогам раунда участникам присуждаются очки за правильные ответы на вопросы.

Рейтинг – итоговая таблица, демонстрирующая достижения участников относительно друг друга.

Очки – промежуточный результат участника в рамках одной игры. Очки начисляются за правильные ответы на вопросы викторины. Также по итогам игры участникам могут быть начислены дополнительные (бонусные) очки за победу или ничью.

Рейтинговые баллы – начисляются участнику по итогам каждой игры и учитываются очки, набранные участником в игре и коэффициент опыта.

ПОДГОТОВКА К УЧАСТИЮ

Для участия в викторине необходимо в период с 15 мая по 15 сентября 2019 года пройти регистрацию на сайте honorcup.ru, либо в мобильном приложении Honor Cup.

Каждый участник должен заполнить анкету участника в личном кабинете на сайте соревнований. Если данные пользователя не были заполнены, то участник не сможет начать вторую и последующие игры.

АЛГОРИТМ ИГРЫ

Каждая номинация имеет 4 темы в рамках которых проходят соревнования и подсчитываются результаты первого отборочного этапа.

Чтобы начать игру викторины, участнику следует выбрать одну из номинаций – 5G, IP, IT или AI и одну из тем выбранной номинации, а затем нажать кнопку “Играть”. Осуществится переход на экран подбора соперника, который может длиться до 1 минуты. После того, как соперник найден, игрок перейдет на страницу викторины, где сможет приступить к игровому раунду. Если другие участники отсутствуют в сети или играют в другой теме, то соперником может быть бот.

Количество игр не ограничено.

Одна игра викторины включает в себя 5 раундов, каждый из которых включает в себя 1 вопрос с несколькими вариантами ответа. Участник и его противник видят вопрос одновременно и должны дать ответ в течение 60 секунд. В противном случае считается, что был дан неправильный ответ. Если игрок дает правильный ответ на вопрос, ответ подсвечивается зеленым цветом; если неправильный — красным.

За каждый правильный ответ игроку начисляется 20 очков.

По результатам ответов на 5 вопросов участник, который набрал большее количество очков, считается победителем игры, его соперник - проигравшим. Если оба игрока набрали одинаковое количество очков — присуждается ничья. Скорость ответа на баллы не влияет.

Победитель Игры получает бонус в размере 10 очков. Если по результатам 5 раундов зафиксирована ничья — каждому участнику присуждается дополнительно по 5 очков. В случае, если лучший результат в игре составляет менее 60 очков, бонусные очки не начисляются.

Если участник покинул игру до окончания 5-го раунда, ему начисляются очки за правильно данные ответы в рамках данной игры. Соперник вышедшего игрока остается в игре и может завершить все 5 раундов. Победитель определяется на общих основаниях, исходя из числа очков, набранных каждым игроком.

Таким образом максимальный балл, который может получить участник за игру это 110 баллов = (20 баллов * 5 вопросов) + 10 бонусных баллов.

РЕЙТИНГИ

Рейтинг викторины доступен для просмотра в разделе приложения “Рейтинг”. Рейтинг строится на основании заработанных пользователем баллов.

Виды рейтингов:

- Общий рейтинг — отражает сумму баллов, заработанных во всех темах всех номинаций за все попытки.
- По номинациям — отражает сумму баллов, заработанных во всех темах, за все попытки отдельной номинации.
- По теме — отражает сумму баллов, заработанных за все игры в отдельной теме.

Положение участника в рейтинге влияет на его шансы попасть во второй этап соревнований и на получение различных поощрительных призов от организаторов.

Важно! При подсчёте результатов первой и последующих игр в рамках одной темы используются коэффициенты (таблица 1). Данный коэффициент с каждой повторной попыткой в одной и той же теме уменьшает количество полученных баллов.

КОЭФФИЦИЕНТЫ ИТОГОВЫХ БАЛЛОВ ЗА ИГРУ В ОТДЕЛЬНОЙ ТЕМЕ

НОМЕР ИГРЫ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...
КОЭФФИЦИЕНТ	1	0,8	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	0,05	0,02	0,02

Результат за первую игру в теме X составил 110 баллов. Так как игра первая в данной теме то 110 баллов умножаются на коэффициент 1, что равняется тем же 110 баллов. Результат за вторую попытку так же составил 110 баллов, а вот итоговый балл будет рассчитан с учётом коэффициента 0,8 и составит 88 баллов.

Таким образом, рекомендуется показать максимальный результат в первых трёх играх по каждой теме.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ В ВИКТОРИНЕ

Для выхода во второй этап соревнований в соответствующей номинации участник должен выполнить каждое из 3-х условий:

- Набрать по каждой теме в рамках выбранной участником номинации не менее 100 баллов вне зависимости от количества попыток.
- Стать победителем как минимум в одной игре в каждой теме выбранной участником номинации.
- Показать:
 - один из 100-а лучших результатов по сумме баллов всех игр в номинации;
 - или один из 5-ти лучших результатов по сумме баллов в одной из тем номинации;
 - или один из лучших 15-ти результатов по сумме баллов в нескольких номинациях.