

# **ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ СТУДЕНЧЕСКОГО КУБКА МГТУ ПО «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» И «БРЭЙН-РИНГУ»**

## **1. Цели и задачи**

1.1. Основной целью интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг» среди молодёжных команд является создание условий для проявления интеллектуально-творческого потенциала молодёжи, пропаганда и популяризация интеллектуальных игр как действенной формы проведения содержательного досуга молодёжи.

1.2. Проведение игр предполагает решение следующих задач: раскрытие интеллектуальных и познавательных способностей молодёжи; развитие нестандартного мышления; использование возможности привлечения широкого круга потенциально талантливой молодёжи к активной познавательной деятельности; содействие расширению сферы знаний молодёжи; содействие развитию навыков межличностного общения молодёжи, умения действовать в коллективе; апробация методики проведения турниров по интеллектуальным играм среди молодёжи и наработка соответствующего опыта; привлечение внимания органов власти, средств массовой информации, общества к потребности молодёжи в повышении своего интеллектуального уровня.

## **2. Организаторы**

2.1. Серия игр учреждена Первичной Профсоюзной организацией студентов и аспирантов МГТУ им. Г.И. Носова с целью популяризации форм молодежного интеллектуального досуга, взаимодействием с городским клубом интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» г. Магнитогорска, выявления сильнейших молодых интеллектуалов и молодежных команд.

2.2. Организатором и исполнителем является ФГБОУ ВПО «МГТУ им. Г.И. Носова».

2.3. Для организации и проведения серии игр создается Организационный комитет игры (далее – Оргкомитет).

## **3. Сроки и место проведения**

3.1. Игры проводятся в декабре 2015 г. в ауд. 329, 5201 и 5206 Учебного комплекса № 1 ФГБОУ ВПО «МГТУ» (пр. Ленина, 38):

- 4 декабря – Отборочный этап Студенческого кубка МГТУ по «Что? Где? Когда?»;
- 11 декабря – Финал Студенческого кубка МГТУ по «Что? Где? Когда?»;
- 18 декабря – Финал Студенческого кубка МГТУ по «Брэйн-рингу».

## **4. Организационный комитет игры**

4.1. Оргкомитет обязан: следить за соблюдением настоящего Положения, разрабатывать и следить за соблюдением Регламентов игр; не позднее, чем за 10 дней до начала игр, официально сообщить командам время начала и окончания игр, условия регистрации команд и отдельных игроков, а также, по просьбе команд, выслать им официальные приглашения; обеспечить общую организацию игр: пакет вопросов на серию игр, работу редакторов вопросов и игрового жюри, подготовку помещения, сценария, ведения, репетиций, обеспечить команды игровыми местами и карточками для ответов; обеспечить награждение победителей и предоставить итоговые результаты всем командам-участницам; опубликовать результаты игр в СМИ; контролировать подготовку к играм непосредственных исполнителей и организаторов, которые должны:

4.2. Обеспечить помещение для проведения игр и аудиосредства усиления звука (аппаратура, микрофоны, освещение, эффекты, музыкальные заставки и паузы).

4.3. Обеспечить необходимой мебелью игровой зал в расчёте на 15 команд-участниц, игровое жюри, ведущего, звукооператора, отдельные столы для каждой команды.

## **5. Игровое жюри**

5.1. Игровое Жюри (ИЖ) состоит из трёх человек, не принимающих участие в играх в качестве игроков. Ведущий серии игр имеет право входить в ИЖ. Состав ИЖ объявляется до начала игры.

5.2. В компетенцию ИЖ входит принятие решений по зачёту спорных ответов во всех разновидностях ЧГК.

5.3. При определении правильности ответов ИЖ обязано руководствоваться правилами, сформулированными в Кодексе спортивного ЧГК МАК. В случаях, не подпадающих под действие этих правил, ИЖ имеет право оценивать правильность ответов по собственному усмотрению, принимая во внимание указания редакторов по критериям зачёта.

5.4. В случае нарушения правил игры командами ИЖ имеет право применить к допустившей нарушение команде дисциплинарные санкции в соответствии со статьями 12.2, 12.3, 12.4 настоящего Положения.

5.5. После оглашения предварительных итогов тура капитан команды имеет право обратиться в ИЖ за информацией о том, какие ответы его команды были засчитаны. ИЖ обязано сообщить ему такую информацию. Если, по мнению капитана команды, имеет место техническая ошибка, он может сообщить об этом ИЖ, после чего ИЖ должно либо устранить ошибку, либо сообщить, что технической ошибки нет. Для устранения технических ошибок ИЖ отводится 10 минут после оглашения предварительных итогов тура.

5.6. Ответственным за хранение результатов тура является Председатель ИЖ.

## **6. Участники**

6.1. В интеллектуальных играх «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг» среди студенческих команд принимают участие студенты, обучающиеся в ФГБОУ ВПО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова».

6.2. Форма участия в играх – командная. Состав команды не более 6-8 человек: 5 игроков и один капитан (разрешается наличие в составе команды дополнительно 2-х запасных игроков). За игровым столом во время тура не должно присутствовать более 6 игроков.

6.3. Регистрация команд и участников осуществляется Оргкомитетом на основании заявки, которую необходимо подать в электронном виде в сроки, объявленные Оргкомитетом.

## **7. Организация игры**

7.1. Каждая команда предлагает свое название, выбирает капитана, который входит в Совет интеллектуального клуба и представляет все пожелания и инициативы по реорганизации, модернизации и совершенствованию схемы и методики проведения игр. Приветствуется наличие символики команды или единого стиля одежды. При необходимости проводятся собрания Совета клуба (капитаны команд и координатор), на котором решаются возникающие вопросы по проведению игр и участию команд в отборочных играх и игровых этапах.

## **8. Регламент игровой части**

8.1. Серия игр состоит из 2 этапов:

1-й этап: турнир по спортивному «Что? Где? Когда?»;

2-й этап: по результатам турнира по спортивному «Что? Где? Когда?» выявляются 8 сильнейших команд, которые участвуют в турнире по игре «Брэйн-ринг»

## **9. Турнир по игре «Что? Где? Когда?»**

9.1. Турнир проводится по правилам Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?», в соответствии с «Кодексом спортивного ЧГК».

9.2. Вопросная дистанция турнира составляет тридцать шесть вопросов, разбитых на три тура по двенадцать вопросов в каждом, нумерация вопросов сквозная.

9.3. За каждый правильный ответ команда получает один балл к сумме взятых вопросов.

9.4. По истечении каждого тура проводится сверка, в ходе которой игрокам сообщается количество засчитанных им ответов. После проведения сверки капитаны команд могут подойти к Игровому Жюри для уточнения критериев зачёта и исправления возможных технических ошибок при зачёте ответов команд.

9.5. Показателем при определении итогового места команды является количество правильных ответов.

## **10. Правила игры "Брэйн-ринг"**

10.1. Общие положения

10.1.1 Данный раздел описывает правила игры "Брэйн-ринг", а также определяет некоторые общепринятые термины.

10.1.2. Соревнования по "Брэйн-рингу" состоят из матчевых встреч (далее - "бою"). В каждом бое участвуют 2 команды, если иное не установлено регламентом соревнования (далее - "регламент"). Ниже под командами везде имеются в виду команды, принимающие участие в текущем бое.

10.1.3. Во время боя в составе команды может находиться не более 6 человек. Замены по ходу боя запрещены, если иное не установлено регламентом.

#### 10.2. Проведение боя

10.2.1. Каждый бой состоит из одного или нескольких вопросных раундов. В каждом вопросном раунде задается один вопрос.

10.2.2. Вопросы "Брэйн-ринга" должны соответствовать Кодексу спортивного "Что? Где? Когда?", если иное не установлено регламентом.

10.2.3. Регламент соревнования должен устанавливать количество вопросных раундов в бое или условия окончания боя.

10.2.4. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведённое время. Команды могут давать ответы по очереди, но не одновременно. В течение вопросного раунда команда может дать не более одного ответа.

10.2.5. Вопросы задаются ведущим. Он же оценивает правильность ответов команд.

10.2.6. Определение правильности ответов производится в соответствии с Кодексом спортивного "Что? Где? Когда", если иное не установлено регламентом.

10.2.7. Если регламент разрешает подачу апелляций на решения ведущего, то он должен содержать полное описание процедур подачи и рассмотрения апелляций.

10.2.8. Бой считается завершённым, когда ведущий объявляет его результат.

### 11. Награждение победителей

11.1. Ценными призами и дипломами награждаются команды, занявшие первые три места по результатам игры «Что? Где? Когда?».

11.2. Команда-победитель по результатам игры получает Главный приз, звание победителя и специальный кубок победителя.

11.3. Каждая команда, участвующая в финале турнира получает диплом участника.

11.4. По результатам игры «Брэйн-ринг» команда-победитель получает Приз и специальный кубок победителя.

11.5. Оргкомитет оставляет за собой право вручать в процессе проведения Кубка дополнительные призы.

### 12. Ответственность

12.1. В каждый момент за игровым столом может находиться не более 6 игроков. Никто не может в ходе турнира играть за две команды – ни одновременно, ни в разное время. Замены игроков могут производиться только в перерыве после тура.

12.2. Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места, возвращаться на свои места, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре. В частности, запрещается общение с ведущим и членами жюри.

12.3. В случае нарушения командой требований Положения или регламента, либо правил или этики игры, команде может быть вынесено предупреждение, заносимое в протокол соревнования.

12.4. При повторном вынесении предупреждения команде она решением организаторов может быть отстранена от участия в соревновании с аннулированием её результатов. Ответы от отстраненной от участия в соревновании команды не принимаются.

### 13. Финансирование

13.1. Финансирование мероприятия осуществляется Первичной профсоюзной организацией студентов и аспирантов МГТУ за счёт средств профсоюза.

#### **14. Заключительные положения**

14.1. В настоящем документе использованы ссылки на следующее издание Кодекса спортивного «Что? Где? Когда?»: Поташев М.О. и др. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?». – М., МАК-пресс, 2008. Его текст также может быть найден в Интернете по адресу: <http://mak-chgk.ru/rules/codex/> Авторское право на название «Что? Где? Когда?» принадлежит ООО «Продюсерский центр «ИграТВ».