

# **ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ КУБКА СТУДЕНТА ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ ИГРАМ**

## **1. Цели и задачи**

1.1. Основной целью проведения интеллектуальных игр 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. Кубок Студента по интеллектуальным играм (далее – Кубок) учреждён Первичной профсоюзной организацией студентов и аспирантов МГТУ им. Г.И. Носова.

2.2. Организатором и исполнителем является ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова».

2.3. Для организации и проведения Кубка создается Организационный комитет (далее – Оргкомитет).

## **3. Сроки и место проведения**

3.1. Розыгрыш Кубка проводится в два этапа:

- Отборочный этап – 30 марта 2018 года в 18:00 в ауд. 1-329 (пр. Ленина, 38);

- Финал – 6 апреля 2018 года в 18:00 в ауд. 1-329 (пр. Ленина, 38).

## **4. Организационный комитет игры**

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

4.2. Обеспечить помещение для проведения Кубка и аудиосредства усиления звука (аудиоколонки, микрофон, освещение, звуковые эффекты, музыкальные заставки и паузы).

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

## **5. Игровое жюри**

5.1. Игровое Жюри (ИЖ) состоит из трёх человек, не принимающих участие в Кубке в качестве игроков. Ведущий Кубка 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 интеллектуальных игр.

5.3. При определении правильности ответов ИЖ обязано руководствоваться правилами, сформулированными в Кодексе спортивного ЧГК Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?». 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 нарушений правил игры командами ИЖ имеет право применить к допустившей нарушение команде дисциплинарные санкции в соответствии со статьями 11.2, 11.3, 11.4 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 Кубке принимают участие студенты, обучающиеся в ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова».

6.2. Форма участия в играх командная. Состав команды не более 6-8 человек: пять 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 Клуба интеллектуальных игр ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова» и представляет все пожелания и инициативы по реорганизации, модернизации и совершенствованию схемы и методики проведения Кубка. 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 игровых этапах.

## **8. Регламент игровой части**

8.1. Отборочный этап состоит из трёх туров:

1-й и 2-й туры: по 3 блока вопросов в каждом. Блок состоит из пяти вопросов. За каждый правильный ответ команде начисляется один балл, за невзятый вопрос – 0 баллов. Максимальное количество баллов – 15. Тематика блока озвучивается непосредственно перед началом блока;

3-й тур: игровой блок «Пентангон». Включает в себя пять вопросов. Максимальное количество баллов – 25.

8.2. Финал состоит из трёх туров спортивного «Что? Где? Когда?»:

За каждый правильный ответ команде начисляется один балл, за невзятый вопрос – 0 баллов. Максимальное количество баллов – 30.

## **9. Правила**

9.1. Кубок проводится в соответствии с Кодексом спортивного ЧГК Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?».

9.2. Вопросная дистанция Отборочного этапа составляет 35 вопросов, разбитых на три тура, нумерация вопросов сквозная.

Вопросная дистанция Финала составляет 30 вопросов, разбитых на три тура, нумерация вопросов сквозная.

9.3. 1-й и 2-й туры Отборочного этапа, а также Финал проводятся по общим правилам игры «Что? Где? Когда?». Ведущий задаёт вопрос. По истечении определённого времени команда должна сдать ответ на вопрос на специальном бланке ИЖ. Вопрос зачитывается один раз.

3-й тур Отборочного этапа проводится по правилам игры «Пентангон»: ведущий объявляет тему вопроса и начинает зачитывать подсказки. На один вопрос ведущий зачитывает пять подсказок. Время на обдумывание ответа после каждой подсказки 30 секунд. Команда имеет право сдать ответ после каждой подсказки. Команда, давшая верный ответ с первой подсказки, получает +5 баллов, со второй – +4 балла, с третьей – +3 балла, с четвертой – +2 балла, с пятой – +1 балл. За

любой неверный ответ с любой подсказки команда получает -1 балл. По итогам пяти вопросов количество баллов суммируется.

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. Награждение победителей**

10.1. Ценными призами и дипломами награждаются команды, занявшие первые три места по результатам Кубка.

10.2. Команда-победитель по результатам Кубка получает Главный приз, звание победителя и специальный кубок победителя.

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

## **11. Ответственность**

11.1. В каждый момент времени за игровым столом может находиться не более шести 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.

11.2. 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 быть применена 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.

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

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

## **12. Финансирование**

12.1. Финансирование мероприятия осуществляется Первичной профсоюзной организацией студентов и аспирантов МГТУ им. Г.И. Носова за счёт средств профсоюза.

## **13. Заключительные положения**

13.1. 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».