



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**"ДОНБАССКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ
СТРОИТЕЛЬСТВА И АРХИТЕКТУРЫ"**



УТВЕРЖДАЮ:
Ректор ФГБОУ ВО «ДОННАСА»
Н.М. Зайченко

Приказ от «27» 09 2024 г.,
№ 180/01-3

Ввести в действие:
«27» 09 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**ОБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»
В ФЕДЕРАЛЬНОМ ГОСУДАРСТВЕННОМ БЮДЖЕТНОМ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ДОНБАССКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ
АКАДЕМИЯ СТРОИТЕЛЬСТВА И АРХИТЕКТУРЫ»**

Принято решением
учёного совета
ФГБОУ ВО «ДОННАСА»
«27» 09 2024 г.,
протокол № 2
Рег. № 21/24

Макеевка, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Назначение и область применения.....	3
2. Нормативные ссылки.....	3
3. Термины, определения и сокращения.....	3
4. Общие положения.....	3
5. Основные цели и задачи Игры.....	3
6. Организация Игры.....	4
7. Игровое жюри.....	5
8. Порядок проведения игры «Что? Где? Когда?».....	5
9. Награждение победителей.....	7
10. Ответственность.....	7
Лист согласования	
Лист регистрации изменений	
Лист ознакомления	

1. Назначение и область применения

1.1. Настоящее положение об интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Донбасская национальная академия строительства и архитектуры» (далее – Положение) определяет цели, задачи, организацию, порядок проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (далее – Игра), среди команд из числа студентов федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Донбасская национальная академия строительства и архитектуры» (далее – Академия, ФГБОУ ВО «ДОННАСА»), систему оценки результатов, подведение итогов и награждение победителей.

1.2. Действие Положения распространяется на участников Игры.

1.3. Положение является обязательным к исполнению участниками Игры.

1.4. Настоящее Положение вводится впервые.

2. Нормативные ссылки

2.1. Настоящее Положение разработано в соответствии со следующими нормативными документами:

Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;

Уставом ФГБОУ ВО «ДОННАСА»;

иными локальными нормативными актами ФГБОУ ВО «ДОННАСА».

3. Термины, определения, обозначения и сокращения

3.1. **Интеллектуальная игра** – это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни.

4. Общие положения

4.1. Игра состоит из отборочного этапа, полуфинальных и финальных игр.

4.2. На этапе отборочного турнира определяются команды-участницы полуфинальных игр.

4.3. По итогам полуфинала, команды, занявшие первые 4 места в турнирной таблице, проходят в финал.

4.4. На финальном этапе определяется Победитель интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?».

5. Основные цели и задачи Игры

5.1. Основной целью проведения Игры среди студенческих команд является создание условий для проявления интеллектуально-творческого потенциала молодежи, пропаганда и популяризация интеллектуальных игр как действенной формы проведения содержательного досуга молодежи.

5.2. Проведение Игры предполагает решение следующих задач:

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

6. Организация Игры

6.1. Организатором проведения Игры является Академия.

6.2. Для организации и проведения серии Игр создается Организационный комитет игры (далее – Оргкомитет).

6.3. Участниками Игры являются члены команд, сформированные из числа обучающихся Академии.

6.4. В состав команды входит 5 человек: 4 игрока и 1 капитан (разрешается наличие в составе команды дополнительно 2-х запасных игроков). За игровым столом во время тура не должно присутствовать более 5 игроков.

6.5. Каждая команда предлагает свое название, символику или единый стиль одежды.

6.6. Капитан команды представляет все пожелания и инициативы по реорганизации, модернизации и совершенствованию схемы и методики проведения Игр.

6.7. Оргкомитет оставляет право за собой утверждать сроки, порядок проведения Игры.

6.8. Оргкомитет оборудует игровые места для команд-участниц и обеспечивает их всем необходимым для игрового процесса (бланками для ответов, бумагой для записей, ручками и т.д.).

6.9. Игра проводится под руководством ведущего, контроль за соблюдением времени и предоставлением ответов от команд осуществляет наблюдатель. Оргкомитет оценивает правильность ответов.

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

7. Игровое жюри

7.1. Игровое жюри состоит из трех человек, не принимающих участие в Играх в качестве игроков. Ведущий серии Игр имеет право быть членом игрового жюри. Состав игрового жюри объявляется до начала игры.

7.2. В компетенцию игрового жюри входит принятие решений по зачету спорных ответов во всех разновидностях Игры.

7.3. В случае нарушениях правил Игры командами игровое жюри имеет право применить к допустившей нарушение команде дисциплинарные санкции в соответствии с пунктами 10.2, 10.3, 10.4 настоящего Положения.

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

7.5. Ответственным за хранение результатов тура является Председатель игрового жюри.

8. Порядок проведения игры «Что? Где? Когда?»

8.1. Игра проводится по правилам Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?».

8.2. Вопросная дистанция турнира составляет тридцать шесть вопросов, разбитых на три тура по двенадцать вопросов в каждом, нумерация вопросов сквозная. Между раундами перерыв 5-10 минут.

8.3. Команды озвучивают ответы на вопросы, дублируя информацию на письменном носителе.

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

8.5. 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 зачета и исправления возможных технических ошибок при зачете ответов команд.

8.6. Показателем при определении итогового места команды является количество правильных ответов. При равенстве очков команда-победитель определяется по результатам трех дополнительных вопросов.

8.7. Ответ считается неправильным, если:

- не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации;
- форма ответа не соответствует форме вопроса;
- допущены грамматические ошибки;
- в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т. п.), искажающие или меняющие суть ответа.

8.8. За ответы командам начисляются баллы — 1 балл за каждый правильный ответ; 0 баллов — за неправильный.

8.9. В полуфинал выходят три команды, набравшие наибольшее число очков.

8.10 После начала отсчета чистого времени любая из команд имеет право поднятием флажка остановить отсчет и дать ответ.

8.11. Команда, поднявшая флажок до начала отсчета (начиная со слов ведущего «внимание, вопрос!»), лишается права ответа (фальстарт). В случае фальстарта команда теряет право ответа на текущий вопрос.

8.12. Команда, поднявшая флажок, прекращает обсуждение, и её капитан указывает на игрока, который произнесет ответ. Любые попытки коммуникации этого игрока с кем-либо, кроме ведущего, считаются подсказкой. За нарушение этого пункта или подсказку команда наказывается лишением права ответа на текущий вопрос.

8.13. В случае неправильного ответа, фальстарта или лишения команды, поднявшей флажок первой, права ответа, сопернику дается 20 секунд, после чего отсчет чистого времени прекращается, и ответы не принимаются. В случае, если обе команды не поднимают флажок, чистое время ограничено 60 секундами. Ведущий обязан за 10 секунд и за секунду до истечения чистого времени объявить об этом играющим командам.

8.14. Если одна из команд дает правильный ответ, ей засчитывается игровое очко.

8.15. Раунд заканчивается тогда, когда одна из команд дала правильный ответ или каждая из команд, в результате нажатия на кнопку, дала неправильный ответ, сделала фальстарт или потеряла право ответа. Все набранные командой очки заносятся в турнирную таблицу.

8.16. В случае равенства количества набранных очков первым дополнительным показателем является разница между количеством вопросов, на которые ответила команда и количеством вопросов, на которые дали правильные ответы соперники в тех играх, где эта команда участвовала, вторым дополнительным показателем – результат личной встречи между

этими командами. В случае равенства всех показателей для команд, претендующих на первое место в группе, разыгрываются три дополнительных вопроса до первого ответного вопроса. Команда, ответившая на вопрос, объявляется победителем. В случае, если на все три вопроса не ответит ни одна из команд, объявляется ничья.

9. Награждение победителей

9.1. Команда-победитель по результатам игры получает Главный приз, звание победителя.

9.2. Каждая команда, участвующая в финале игры, получает диплом участника.

9.3. Оргкомитет оставляет за собой право вручать в процессе проведения игры дополнительные призы.

10. Ответственность

10.1. В каждый момент за игровым столом может находиться не более 5 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.

10.2. 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 игрового жюри.

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

10.4. 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.

Лист согласования

Первый проректор



(подпись)

В.Г. Севка

(имя, отчество, фамилия)

Директор управления -
главный бухгалтер



(подпись)

В.П. Тищенко

(имя, отчество, фамилия)

Проректор



(подпись)

О.В. Веретенникова

(имя, отчество, фамилия)

Проректор



(подпись)

Е.П. Чучко

(имя, отчество, фамилия)

Юрисконсульт



(подпись)

М.А. Тахтарова

(имя, отчество, фамилия)

Председатель ППОО



(подпись)

А.В. Кондрыкинская

(имя, отчество, фамилия)

