

Утверждено:

Проректор по учебной работе  
ФГБОУ ВО ВолгГМУ  
Минздрава России



С.В.Поройский

ноября 20 19 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Кубка Предуниверсария ВолгГМУ по интеллектуальным  
играм для школьников

## **1. Цели и задачи**

1.1. Стимулирование интеллектуальных потребностей и творческой активности обучающихся Предуниверсария ВолгГМУ;

1.2. Создание условий для проявления интеллектуально-творческого потенциала обучающихся, привлечение широкого круга потенциально талантливых школьников к активной познавательной деятельности;

1.3. Воспитание у обучающихся медико-биологических классов Предуниверсария ВолгГМУ навыков аналитического и творческого мышления;

1.4. Содействие развитию навыков межличностного общения школьников г.Волгограда и региона, коллективного взаимодействия при решении проблем;

1.5. Организация и популяризация среди школьников способов проведения содержательного досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью.

## **2. Общие положения**

2.1. Кубок Предуниверсария ВолгГМУ по интеллектуальным играм для школьников (далее – Кубок) учреждён ФГБОУ ВО Волгоградский государственный медицинский университет Минздрава России.

2.2. Турнир по интеллектуальным играм на Кубок Предуниверсария ВолгГМУ (далее - Турнир) проводится в ФГБОУ ВО ВолгГМУ Минздрава России в течение учебного года. Точные даты проведения сообщаются участникам дополнительно.

2.3. Организатором и исполнителем является ФГБОУ ВО ВолгГМУ Минздрава России в лице Предуниверсария ВолгГМУ и Клуба интеллектуальных игр ВолгГМУ «МЕДиУМ».

2.4. Официальный информационный ресурс Турнира будет расположен на официальном сайте ВолгГМУ и в социальной сети «ВКонтакте».

## **3. Участники турнира**

3.1. В Кубке принимают участие обучающиеся Предуниверсария ВолгГМУ.

3.2. 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).

3.3. Регистрация команд и участников осуществляется Оргкомитетом на основании заявки (не позднее чем за 14 календарных дней до дня начала Турнира).

3.4. Каждая команда предлагает свое название, выбирает капитана. Приветствуется наличие символики команды или единого стиля одежды. В поданной заявке должны быть указаны:

3.4.1. название команды;

3.4.2. населенный пункт/образовательная организация, за которые команда выступает;

3.4.3. фамилия, имя, отчество каждого заявленного игрока;

3.4.4. мобильные телефоны капитана и еще одного игрока команды;

3.5. Подавая заявку на участие в Турнире, капитан подтверждает, что данное Положение каждым игроком команды прочитано полностью, понятно и принято к сведению.

3.6. Под «частями турнира» имеются в виду: турнир по игре «Брейн-Ринг», турнир по игре «Что? Где? Когда?» турнир по игре «Своя игра»).

#### **4. Организационный комитет игры**

4.1. Оргкомитет Турнира формируется Организатором Турнира.

4.2. Оргкомитет имеет право изменения регламента проведения Турнира в случае необходимости.

4.3. Оргкомитет обязан: следить за соблюдением настоящего Положения; не позднее чем за 10 дней до проведения Кубка официально сообщить командам время начала и окончания Турнира, 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; обеспечить награждение победителей и предоставить итоговые результаты всем командам-участницам; опубликовать результаты Турнира.

#### **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.

5.5. После оглашения предварительных итогов тура капитан команды имеет право обратиться в ИЖ за информацией о том, какие ответы его команды были засчитаны. 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. Порядок проведения турнира**

6.1. В рамках турнира по интеллектуальным играм на Кубок Предуниверсария ВолгГМУ проводятся:

6.1.1. турнир по игре «Брейн-Ринг»;

6.1.2. турнир по «Своей игре»;

6.1.3. турнир по игре «Что? Где? Когда?».

6.2. Турниры проводятся в соответствии с правилами, изложенными в техническом Регламенте игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и «Брейн-Ринг».

6.3. По истечении каждого турнира 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.

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

6.5. Победителем турнира по интеллектуальным играм на Кубок Предуниверсария ВолгГМУ признается команда, имеющая наименьшую сумму мест в играх «Что? Где? Когда» и «Брейн-Ринг», «Своя игра». В случае равенства суммы мест у нескольких команд, приоритет отдается команде, занявшей более высокое место в игре «Что? Где? Когда?».

## **7. Награждение победителей**

7.1. Призами и дипломами награждаются команды, занявшие первые три места по результатам Кубка.

7.2. Команда-победитель по результатам Кубка получает Главный приз, звание победителя и специальный Кубок победителя.

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

## **8. Ответственность**

8.1. 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.

8.2. 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.

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

8.4. 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.

8.5. Разрешение спорных моментов, не учтенным данным регламентом, принимает Оргкомитет Турнира.

## **9. Финансирование**

9.1. Финансирование мероприятия осуществляется ВолгГМУ за счёт средств федерального бюджета и средств от приносящей доход деятельности.

## **10. Заключительные положения**

10.1. 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:// http://makchgk.ru/rules/codex/](http://makchgk.ru/rules/codex/) Авторское право на название «Что? Где? Когда?» принадлежит ООО «Продюсерский центр «ИграТВ».

## Приложение к Положению о проведении Турнира

### Технический Регламент игр Регламент турнира по игре «Брейн-ринг»

1. Из команд, подавших заявки на Турнир, формируются пары на основе жеребьевки команд.

2. Все команды-участники распределяются на группы (потоки).

3. Бои начинаются о сигналу «секундантов», назначенных Оргкомитетом:

3.1. после сигнала о начале боя опоздавшие игроки за игровые столы не допускаются; так же не допускается и выход игрока из-за стола с последующим возвращением;

3.2. если замечена подсказка из зала, Ведущий заменяет вопрос другим, а игрок, допустивший подсказку, не допускается более в игровой зал, кроме как на бои его команды.

4. К турниру «Брейн-ринг» допускаются все команды, подавшие заявку на участие в Турнире. При опоздании на бой или отказе команды играть в «Брейн-ринг» техническая победа со счетом 3:0 присуждается ее сопернику.

5. Турнир «Брейн-ринг» проводится в 4-х этапа.

6. 1-й этап: команды делятся на пары с помощью жребия.

6.1. Каждый бой проходит на пяти вопросах, в случае равного счета задаются дополнительные вопросы до победы одной из команд. Победившие команды проходят во 2-й этап.

7. 2-й этап: каждый бой проходит на пяти вопросах, в случае равного счета задаются дополнительные вопросы до лидерства одной из команд. Победившие четыре команды проходят в 3-й этап.

8. 3-й этап: на третьем этапе играют команды, победившие на втором этапе. Бои проходят по круговой системе. Каждый бой состоит из 5 вопросов. За победу команда получает 3 очка, за ничью – 1 очко, за поражение – 0 очков.

8.1. В случае равного счета после пяти вопросов, задаются дополнительные вопросы до лидерства одной из команд.

9. Победитель группы и команда, занявшая второе место, выходят в следующий этап. Победители полуфиналов играют в финале, проигравшие - в бое за третье место

## Регламент турнира «Своя игра»

1. Турнир «Своя игра» состоит из трех этапов:

1.1. отборочный этап;

1.2. четвертьфиналы;

1.3. финал.

2. Игра проводится между отдельными игроками, представляющими разные команды.

3. Название тем оглашают игрокам перед началом каждой игры.

4. Первоначально на счету каждого игрока по 0 очков. Если игрок даёт верный ответ, к сумме его очков добавляется стоимость вопроса, при неверном ответе стоимость вопроса вычитается из суммы очков игрока.

5. Право ответа на разыгрываемый вопрос получает игрок, который первым просигнализировал о готовности дать ответ.

5.1. Если о готовности ответить сигнализируют несколько игроков, то право ответа получает игрок, раньше всех подавший сигнал. Право ответа остальных игроков гасится и в случае неправильного ответа игроков они имеют право заново подать сигнал.

5.2. В случае если игрок дал сигнал во время чтения вопроса, чтение вопроса прекращается и этот игрок должен отвечать.

5.3. По требованию игрока ведущий может дать лишь формулировку вопроса, т.е. сказать, что именно следует назвать (Что? Какой? Кто? и т.д.).

5.4. Игрок может дать только один ответ на каждый вопрос.

5.5. Ведущий имеет право попросить игрока уточнить свой ответ. Если после этого ответ так и не будет соответствовать критериям зачёта, ответ признаётся неправильным и игрок получает минус в зачёт.

5.6. В случае неверного ответа вопрос дочитывается для остальных участников игры.

5.7. Игроки могут дать ответ в течение 5 секунд после окончания чтения вопроса.

5.8. Заново подать сигнал после неправильного ответа можно только после того, как ведущий объявит о том, что предыдущий ответ неверен.

5.9. Вопросы в каждой теме зачитываются в порядке возрастания их стоимости.

5.10. В случае подсказки из зала ведущий делает замечание подсказчику и заменяет вопрос. После второго предупреждения подсказчик удаляется из зала и игры. При повторном проникновении в зал игрока он дисквалифицируется с турнира.

6. Отборочный этап: в отборочном этапе участвует не более 2 участников Турнира из числа каждой из заявившихся команд. Участники, представляющие команду должны быть представлены после внутрикомандного отбора либо назначены капитаном команды.

### **Регламент турнира по игре «Что? Где? Когда?»**

1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» состоит из 24 вопросов, разыгрываемых в 2 тура.
2. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» проводится в соответствии с кодексом спортивного «Что? Где? Когда?».
3. Ответственными за хранение результатов туров и исправление технических ошибок являются Игровое Жюри (далее - ИЖ) и Оргкомитет турнира.
4. Место команды в Турнире определяется по числу правильных ответов во всех турах. В случае равенства этого показателя у нескольких команд учитывается рейтинг взятых вопросов.
5. Данные командами ответы рассматриваются Игровым Жюри (ИЖ).
6. Если команда намерена оспаривать незначительный ответ или полагает, что вопрос некорректен, то она может подать апелляцию.
  - 6.1. Допускаются апелляции двух типов:
    - 6.1.1. на снятие вопроса (по причине существенной фактической ошибки);
    - 6.1.2. на зачет ответа, данного командой;
    - 6.1.3. на ошибку (оговорку) ведущего.
  - 6.2. Каждая команда может на каждый вопрос подавать апелляцию только одного типа.
  - 6.3. Апелляции на вопросы принимаются в перерывах между турами.
  - 6.4. По результатам рассмотрения апелляции АЖ может вынести вердикты:
    - 6.4.1. удовлетворить апелляцию;
    - 6.4.2. отклонить апелляцию.
  - 6.5. АЖ принимает решения простым большинством голосов.
7. Члены ИЖ, АЖ, ведущий турнира, секунданты назначаются Оргкомитетом Турнира.