

Автономная некоммерческая организация профессионального образования
«ПЕРМСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(АНО ПО «ПГТК»)

РАССМОТРЕНО
педагогическим советом
АНО ПО «ПГТК»
(протокол от 20.08.2018 № 4)



УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО ПО «ПГТК»

И.Ф.Никитина И.Ф.Никитина

» августа 2018 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
об интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?»
в АНО ПО «Пермский гуманитарно-технологический колледж».

1. Общие положения

1.1. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» - командная игра, предназначенная для проверки эрудиции и логического мышления участников – студентов АНО ПО «Пермский гуманитарно-технологический колледж» ;

1.2. Её цель - популяризации интеллектуальных соревнований среди студентов;

1.3. Игра проводится под руководством ведущего, являющегося судьей интеллектуальной игры. Помощь в проведении игры осуществляют преподаватели и студенческий совет, которые помогают контролировать соблюдение правил игры и ведут подсчет голосов;

1.4. Ведущий, ответственный за подготовку игры, готовит для участников игровой пакет, включающий вопросы, правильные ответы, источники информации, сведения об авторах каждого вопроса, комментарии.

2. Участники

2.1. Участником интеллектуальной игры могут быть студенты, выразившие желание играть и согласие с данным Положением;

2.2. Участники образуют команды самостоятельно и регистрируют их (за 2 дня до игры). В состав команды может входить не более **6 человек**;

2.3. Каждая из команд выбирает капитана;

2.4. Команды в начале игры должны представить свое название, девиз и состав.

3. Порядок проведения игры

3.1. Играют одновременно все команды;

3.2. Во время игры за столом могут находиться не более шести игроков из числа заявленных. Участие незаявленных игроков не допускается. Никто не может в ходе тура играть за две команды – ни одновременно, ни в разное время. Замены игроков за столом допускается производить в перерывах между раундами;

3.3. Судья читает вопрос;

3.4. По сигналу начинается отчет времени для обсуждения вопроса. Время обсуждения каждого вопроса составляет 1 минуту. За 10 секунд до истечения минуты обсуждения раздается звуковой сигнал. По истечению минуты Команда записывает свой единственный вариант ответа на листок, и капитан поднимает листок вверх;

3.5. Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, 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 за столом;

3.6. Время подачи ответы ограничено временем обсуждения. Ответы собирают помощники и передают их судье. Ответы, поданные наблюдателям по истечении времени для обсуждения, не принимаются;

3.7. После каждого розыгрыша вопроса судья зачитывает правильный вариант ответа и объявляет результаты команд;

3.8. Команды играют до шести победных очков.

4. Подсчет баллов и определение победителей

4.1. Каждый правильный ответ в раунде оценивается в один балл. Рейтинг вопросов не учитывается.

4.2. При подсчете баллов количество правильных ответов складывается накопительным итогом.

4.3. Победители интеллектуальной игры получают призы и грамоты по решению организаторов и за счет их финансовых средств.