

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении  
открытого турнира «Gaudeamus»  
по интеллектуальным играм  
среди команд учреждений  
профессионально-технического и  
среднего специального и  
учреждений высшего образования

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Положение разработано в соответствии с Инструкцией о порядке проведения республиканских мероприятий учреждениями дополнительного образования детей и молодежи с участием обучающихся, утвержденной постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 06.07.2011 № 59.

Открытый турнир «Gaudeamus» по интеллектуальным играм среди команд учреждений профессионально-технического и среднего специального и учреждений высшего образования (далее – Турнир) проводится в соответствии с регламентом, разработанным на основании Кодекса спортивной игры «Что? Где? Когда?» МАК (приложение 1).

### 2. ЦЕЛЬ ТУРНИРА

Турнир проводится с целью формирования разносторонне развитой личности, развития интеллектуальных способностей учащейся молодежи.

### 3. ОРГАНИЗАТОРЫ ТУРНИРА

Министерство образования Республики Беларусь;  
учреждение образования «Национальный центр художественного творчества детей и молодежи» Министерства образования Республики Беларусь;  
республиканское общественное объединение «Белорусская лига интеллектуальных команд» (далее – РОО «БЛИК»).

### 4. УЧАСТНИКИ ТУРНИРА

В Турнире принимают участие команды по интеллектуальным играм (капитан, 5 основных игроков, 1 запасной игрок допускается) из числа учащихся учреждений профессионально-технического и среднего специального и учреждений высшего образования.

## 5. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА

Для участия в Турнире командам необходимо до 1 ноября 2018 года подать заявки установленного образца (*приложение 1*). Заявки отправляются на электронный адрес Национального центра художественного творчества детей и молодежи [nchtdm@mail.ru](mailto:nchtdm@mail.ru) (тема «Гаудеамус»). Оригиналы заявок предоставляются при регистрации.

О дате проведения Турнира будет сообщено дополнительно.

## 6. НОМИНАЦИИ ТУРНИРА

- турнир по игре «Что? Где? Когда?»;
- турнир по командной игре «Своя игра».

## 7. УСЛОВИЯ ТУРНИРА

7.1. Для подготовки и проведения Турнира создается и утверждается организационный комитет Турнира по его проведению из числа представителей организаторов Турнира.

7.2. Организационный комитет Турнира:

- доводит информацию о проведении Турнира до сведения учреждений образования;
- определяет порядок проведения Турнира;
- разрабатывает и утверждает программу проведения Турнира;
- определяет место и конкретную дату проведения Турнира;
- принимает заявки на участие в Турнире;
- формирует и утверждает на основании поданных заявок составы участников Турнира;
- обеспечивает организацию питания участников Турнира;
- анализирует и обобщает итоги Турнира;
- освещает ход подготовки, проведения и результаты Турнира в средствах массовой информации.

7.3. Все решения организационного комитета Турнира оформляются протоколом.

7.4. Составы игрового и апелляционного жюри Турнира формируется из специалистов интеллектуальных игр (из органов государственного управления учреждений образования, РОО «БЛИК» и Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» (далее – МАК)).

7.5. Игровое жюри Турнира:

- доводит до сведения участников критерии оценки ответов;
- оценивает ответы участников;
- информирует участников о результатах их участия в Турнире;

- рассматривает во время проведения Турнира обращения участников, руководителей команд по вопросам, возникшим у них по результатам оценивания ответов команд;
  - оформляет протоколы решений.
- 7.6. Команда по интеллектуальным играм, участник Турнира, направляется в сопровождении руководителя.
- 7.7. Руководители команд:
- несут персональную ответственность за обеспечение соблюдения норм по охране здоровья и безопасности жизни участников в период проведения Турнира;
  - отвечают за дисциплину и порядок в командах;
  - обеспечивают своевременную и организованную явку членов команды на Турнир в соответствии с программой его проведения;
  - сопровождают членов команды на всех мероприятиях, предусмотренных программой.
- 7.8. Участникам Турнира рекомендуется присутствие на мероприятиях в единой командной форме.

## 8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ТУРНИРА, НАГРАЖДЕНИЕ

Подведение итогов, награждение победителей и призеров Турнира осуществляют организаторы Турнира.

## 9. ФИНАНСИРОВАНИЕ ТУРНИРА

Оплата проезда и питания участников – за счёт направляющей стороны.

РЕГЛАМЕНТ  
Открытого турнира «Gaudeamus» по интеллектуальным играм

1. Общие положения

- 1.1. В Турнире принимают участие команды учреждений профессионально-технического и среднего специального и учреждений высшего образования Республики Беларусь, зарегистрированных оргкомитетом согласно Положению по проведению Турнира.
- 1.2. В каждый момент игрового времени за игровым столом должно находиться не более шести и не менее четырех игроков. Замены проводятся в перерывах между турами.
- 1.3. Ведущие игр, игровое и апелляционное жюри в своей работе руководствуются следующими критериями оценки правильности ответов команд. Ответ считается неправильным, если:
  - не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (ее степень определяет редактор пакета вопросов, а при отсутствии его письменных указаний – игровое или апелляционное жюри);
  - форма ответа не соответствует форме вопроса;
  - команда дала два или более вариантов ответа, и один из них неверен;
  - в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа.
- 1.4. Руководители команд имеют право подавать апелляции на вопросы Турнира в установленном порядке.
- 1.5. Все спорные моменты, неговоренные данным регламентом организационным комитетом Турнира. Его решения имеют обязательную силу и обжалованию не подлежат.

2. Турнир по игре «Что? Где? Когда?»

- 2.1. Турнир по игре «Что? Где? Когда?» проводится на пакете из 45 вопросов (три тура по 15 вопросов).
- 2.2. После прочтения вопроса ведущий игры «Что? Где? Когда?» дает команду «время». С этой команды начинается минута обсуждения.
- 2.3. Во время минуты обсуждения игрокам запрещается:
  - мешать игрокам других команд;
  - пользоваться справочниками и изданиями любого вида (печатного, рукописного, изобразительного и т.п.), 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 находящихся за игровым столом.

- 2.4. Через 50 секунд после начала минуты обсуждения ведущий дает команду «осталось 10 секунд». Через 60 секунд после начала минуты обсуждения ведущий дает команду «обсуждение закончено». На этом минута обсуждения заканчивается, и ведущий в течение 10 секунд ведет обратный отсчет (от десяти до нуля), координируя сбор ответов.
- 2.5. До окончания ведущим обратного отсчета капитан команды должен поднять руку с карточкой для ответа. По команде ведущего «прошу собрать ответы» секундант собирает карточки у команд и передает их в игровое жюри.
- 2.6. Команда обязана сдать секунданту карточку с ответом, когда секундант проходит мимо нее при сборе ответов. Если команда этого не делает, секундант сообщает в игровое жюри о нарушении правил.
- 2.7. Если игрок команды не поднял руку с карточкой до окончания ведущим обратного отсчета, если после сигнала «прошу собрать ответы» игрок команды опустил руку, карточка была заменена или в ответ были внесены какие-либо изменения, то секундант сообщает игровому жюри, что ответ был сдан с опозданием. Ведущий и игровое жюри также имеют право без участия секунданта принять решение о том, что ответ был сдан с опозданием. В этих случаях игровое жюри не засчитывает ответ как правильный.
- 2.8. В перерыве после тура игровое жюри может по просьбе капитана команды обсудить правильность решения секунданта.
- 2.9. Победителем Турнира по игре «Что? Где? Когда?» становится команда, набравшая наибольшее количество правильных ответов. При равенстве вторым показателем является суммарный рейтинг ответов команды, который для каждого вопроса подсчитывается следующим образом: количество неправильных ответов +1.

### 3. Турнир по командной игре «Своя игра»

- 3.1. Командам предлагается ответить на вопросы 15 тем. В каждой теме – 5 вопросов, расставленных по уровню сложности: 10, 20, 30, 40 и 50 очков.
- 3.2. Ведущий зачитывает вопросы каждой темы с промежутком от 5 до 10 секунд согласно сложности вопроса.
- 3.3. Выслушав вопрос, команда имеет право: записать ответ, который считает верным (команде при правильном/неправильном ответе начисляется/вычитывается от 10 до 50 очков в зависимости от вопроса); оставить поле для ответа пустым, поставить прочерк или четко зачеркнуть свой ответ (очки не начисляются/вычитываются). Если игровому жюри неясно – зачеркнут ответ или нет, ситуация трактуется не в пользу команды.
- 3.4. Победителем турнира по командной игре «Своя игра» становится команда, набравшая наибольшее количество очков. При равенстве второй показатель – наибольшее количество очков набранных в последней теме (последних темах).

4. Победителем Турнира становится команда с наименьшей суммой мест в двух номинациях турнирах. При равенстве – с более высоким местом в игре «Что? Где? Когда?».

**ЗАЯВКА**

на участие в Открытом турнире «Gaudeamus» по интеллектуальным играм  
среди команд учреждений профессионально-технического и среднего  
специального и учреждений высшего образования

1. Название команды \_\_\_\_\_

2. Полное название учреждения, которое представляет команда  
\_\_\_\_\_

3. Почтовый адрес учреждения, которое представляет команда  
\_\_\_\_\_

4. Электронный адрес учреждения, которое представляет команда  
\_\_\_\_\_

5. Ф.И.О. руководителя команды (полностью)  
\_\_\_\_\_

6. Контактный телефон руководителя команды  
\_\_\_\_\_

7. Сведения об игроках команды (*запасной необязателен*):

№ п/п	Ф.И.О. участников команды (полностью)	Дата рождения	Учреждение образования, курс
1.	- капитан		
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.	- запасной		

\_\_\_\_\_  
(дата заполнения)

\_\_\_\_\_  
(подпись, место для печати)

\_\_\_\_\_  
(Ф.И.О.)