**Положение о проведении интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» среди студенческих команд ГАПОУ МО «Кандалакшский индустриальный колледж»**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение регламентирует статус и порядок проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (далее по тексту Игра).

1.2. Настоящее Положение устанавливает порядок проведения Игры, требования к участникам, критерии отбора победителей и действует до завершения Игры.

**2. Цели и задачи Игры**

2.1. Цель: содействие интеллектуальному развитию обучающихся Кандалакшского индустриального колледжа.

2.2. Задачи:

- популяризация интеллектуального направления деятельности;

- содействие развитию новых форм проведения досуга среди студентов;

- выявление сильнейших студенческих команд.

**3. Место и срок проведения Игры**

3.1. Игры проводятся в актовом зале колледжа в 15-30 часов в соответствии с утверждаемым графиком.

**02.04.2019**  - для обучающихся 1- х курсов.

**04.04.2019** - для обучающихся 2-х курсов.

**05.04.2019 – финальная игра, начало игры в 14 часов**

3.2. В срок до 01.04.2019 года принимаются заявки на участие в интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?». Заявки, направлять педагогу-организатору Николаевой В.Ю.

**4. Условие участия**

4.1. Участниками игры могут являться команды-представители обучающихся 1 – 2 курсов. Состав команды не более 6 игроков.

4.2. Капитан команды выбирается заранее, до начала игры.

4.3. Капитан команды является единственным ее представителем в переговорах с Организаторами и Ведущими игры.

**5. Порядок проведения игры и определение победителей**

5.1. Игра включает 2 тура по 12 вопросов. Между турами 10 минут перерыв.

5.2. 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 в данном туре. В частности, запрещается общение с ведущим и секундантами.  
Принятый командой ответ, записывается на листке. После звукового сигнала, листок с ответом команда поднимает вверх. Ответы собираются секундантами.

5.3. При выявлении нарушений Организаторы вправе рассмотреть вопрос о наказании команды или игрока, допустивших нарушение вплоть до дисквалификации.

5.4. Игровое жюри рассматривает ответы участников и принимает решения о зачете ответов.

5.5. После сбора ответов на каждый вопрос ведущий объявляет авторский ответ и критерии зачета, зачитывает авторские комментарии, информацию об авторе вопроса.

5.6. По окончании тура, команда может написать апелляцию на зачет ответа, который не был засчитан игровым жюри. Апелляционное Жюри большинством голосов принимает решение по каждой апелляции. Все ответы удовлетворяющие вердикту апелляционного жюри также засчитываются.

5.7.  **Игру команд оценивает жюри в составе:**

председатель – Рябик В.В. – начальник отдела СиВР

члены жюри – Харченко Я.С. – зав.производственной практикой

– Влащенко В.М. – преподаватель информатики

**6. Подведение итогов**

6.1. Место, которое заняла каждая команда, определяется по числу правильных ответов, данных командой.

6.2. В случае равенства количества правильных ответов, место команды определяется по суммарному рейтингу взятых ею вопросов. Рейтинг каждого вопроса определяется как разность между общим числом команд и числом команд давших правильный ответ на вопрос.  
6.3. Команды, набравшие наибольшее количество баллов, выходят в финал.

6.4. Участники игры получают сертификат участника.

6.5. Победители награждаются грамотами. Команда, занявшая первое место, награждается переходящим кубком – совой.

Положение разработала педагог-организатор Николаева В.Ю.