



Федеральное агентство по рыболовству  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Калининградский государственный технический университет»  
(ФГБОУ ВО «КГТУ»)



**ДОКУМЕНТИРОВАННАЯ ИНФОРМАЦИЯ**  
«ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»»  
QD-7.5.1-(03.01-20)

РАЗРАБОТЧИК	Управление по воспитательной работе и молодежной политике
ВЕРСИЯ	V.1
ДАТА ВЫПУСКА	22.08.2018
ДАТА ПЕЧАТИ	22.08.2018




## А. Содержание

В. Лист ознакомления.....	3
С. Лист учета экземпляров.....	4
1 ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ.....	5
2 НОРМАТИВНЫЕ ССЫЛКИ.....	5
3 ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ.....	5-6
4 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....	6
5 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР.....	7
6 УЧАСТНИКИ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР .....	7
7 ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР.....	7-8
8 ТРЕБОВАНИЯ К НАЗВАНИЮ КОМАНДЫ .....	8
9 РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА .....	8-9
10 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР.....	9
11 ЗАПИСИ О КАЧЕСТВЕ.....	9-10
Приложение № 1.....	11
Приложение № 2.....	12-13
Приложение № 3.....	14-15
Лист согласования .....	16
Лист регистрации изменений .....	17





	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
	QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1

## 1 ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ

Настоящая документированная информация «Положение о Клубе интеллектуальных игр ФГБОУ ВО «КГТУ»» (далее по тексту – положение) регламентирует статус клуба интеллектуальных игр федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (далее по тексту - ФГБОУ ВО «КГТУ», КГТУ, университет) (далее по тексту – Клуб, Клуб интеллектуальных игр) в том числе порядок проведения турниров по интеллектуальным играм, организатора и участников Клуба, цель и задачи, права и обязанности, взаимодействие с администрацией университета.

## 2 НОРМАТИВНЫЕ ССЫЛКИ

Настоящая документированная информация разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»;
- устава университета;
- документированной информацией «Воспитательная и внеучебная работа с обучающимися».

## 3 ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

В настоящем положении используются следующие термины и определения:


**Игроки** - обучающиеся университетского комплекса, объединённые в команды для участия в турнирах по интеллектуальным играм. Игроки команды, не принимающие участие в игре в данный момент, называются запасными. Во время игры за игровым столом могут находиться не более шести игроков.

**Команда** – это объединение игроков не более шести человек.

**Капитан команды** - игрок, отвечающий за сбор, название команды и прибытие команды на турнир, выбирающий правильную версию ответа.

**Бланки с ответами** - специальные карточки, на которых указывается номер команды и номер вопроса.

**Секунданты («ласточки»)** - помощники ведущего, обеспечивающие сбор бланков с ответами.

	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
	QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1

**Турнир по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» (далее по тексту – турнир) и «Брэйи-ринг»** - однодневное мероприятие, в ходе которого определяются лучшие три команды месяца.

**«Брэйи-система»** - специальная аппаратура для проведения игр в «Брэйи-ринг», состоящая из специальных кнопок, светящихся фонарей, звуковых сигналов, пульта ведущего, включающая в себя блокировку сигналов и функцию фальстарта.

#### **4 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

4.1 Клуб интеллектуальных игр ФГБОУ ВО «КГТУ» создается для популяризации интеллектуального направления деятельности обучающихся (курсантов) (далее по тексту - обучающиеся), объединения на основе общих интересов интеллектуального характера, приобщения обучающихся к самообразованию, саморазвитию и расширению форм досуга молодежи.

4.2 Клуб интеллектуальных игр объединяет команды ФГБОУ ВО «КГТУ» и его обособленных структурных подразделений: Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота (далее по тексту – БГАРФ), Калининградского морского рыбопромышленного колледжа (далее по тексту – КМРК), сформированные обучающимися при содействии института отраслевой экономики и управления / факультетов и управления по воспитательной работе и молодежной политике (далее по тексту - УВРиМП), совместно с руководителем клуба интеллектуальных игр университета.

4.3 В своей деятельности Клуб руководствуется следующими нормативно-правовыми документами: «О противодействии коррупции», «О персональных данных»; иными нормативно-правовыми актами Российской Федерации; указами Президента; постановлениями Правительства Российской Федерации; приказами и распоряжениями Федерального агентства по рыболовству; правилами внутреннего трудового распорядка университета; правилами по охране труда и пожарной безопасности; приказами и распоряжениями ректора университета; локальными нормативными актами университета, в части касающейся функциональной деятельности Клуба; кодексом корпоративной этики студентов, аспирантов, преподавателей и сотрудников университета; настоящим положением.

4.4 Организатором Клуба интеллектуальных игр ФГБОУ ВО «КГТУ» является УВРиМП, совместно с руководителем Клуба.



## 5 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

5.1 Основной целью является повышение кругозора, культурного и интеллектуального уровня обучающихся.

5.2 Задачи Клуба интеллектуальных игр:

- создание условий для интеллектуального развития обучающихся;
- воспитание навыков коллективной работы, воспитание лидерских качеств обучающихся;
- содействие распространению различных форм интеллектуального досуга и творческих игр с интенсивной интеллектуальной направленностью;
- популяризация интеллектуального направления деятельности обучающихся, объединение на основе общих интересов интеллектуального характера, приобщение обучающихся к самообразованию;
- расширение форм досуга молодежи.

## 6 УЧАСТНИКИ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

6.1 К участию в Клубе приглашаются команды ФГБОУ ВО «КГТУ», БГАРФ, КМРК.

6.2 Команды (шесть человек) образуются на добровольной основе из числа обучающихся в соответствующем учебном заведении.

6.3 Капитан команды избирается всеми участниками и несёт ответственность за участие команды в турнире.

## 7 ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР


7.1 Каждый участник Клуба имеет **право**:

- участвовать в мероприятиях Клуба;
- получать информацию о деятельности Клуба;
- добровольно выйти из состава Клуба.

7.2 Каждый участник Клуба интеллектуальных игр **обязан**:

- соблюдать и выполнять настоящее положение;
- проявлять уважение к другим участникам Клуба;
- принимать участие в мероприятиях, проводимых Клубом.



	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
	QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1

7.3 При осуществлении своей деятельности организатор и участники Клуба **обязаны:**

- соблюдать устав университета, правила внутреннего трудового распорядка ФГБОУ ВО «КГТУ», правила по охране труда и пожарной безопасности;
- эффективно использовать предоставляемое в пользование имущество, обеспечивать сохранность и не допускать ухудшения его технического состояния.

## 8 ТРЕБОВАНИЯ К НАЗВАНИЮ КОМАНДЫ

К названию команды предъявляются следующие требования:

- произношения, записи, уникальности, единообразия;
- чтение названия вслух не должно вызывать затруднения и должно восприниматься однозначно;
- название не должно включать в себя нецензурные слова, быть оскорбительно или неприемлемо для чтения вслух;
- название команды не должно содействовать распространению идей ненависти, превосходства и дискриминации какой-либо группы людей по национальным, расовым, или религиозным признакам, затрагивать политические чувства;
- название вновь образованной команды, принимающей участие в турнире не должно совпадать по написанию и звучанию с названием любой другой уже существующей команды;
- в течение игрового сезона команда не может менять название.

## 9 РЕГЛАМЕНТ ТУРНИРА


9.1 Турнир по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» или «Брейн-рингу» проводится в течение учебного года в два этапа по следующей схеме: сентябрь-декабрь и февраль-май. Игры проходят каждую последнюю среду месяца.

9.2 Заключительным этапом турнира по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» является «Кубок ректора КГТУ», который проводится в последнюю среду мая.

9.3 На «Кубок ректора КГТУ» допускается 60 % от играющих в течение Турнира команд, показавших наилучшие результаты.

9.4 Точная дата, место и время проведения турнира сообщается на официальном сайте ФГБОУ ВО «КГТУ», а также в Интернет-ресурсах Клуба в социальных сетях.



	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
	QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1

9.5 Заявки на участие в турнире принимаются не позднее, чем за день до проведения каждого турнира на электронную почту [uvrmp@klgtu.ru](mailto:uvrmp@klgtu.ru) (Приложение № 1).

9.6 Игры турнира проводятся согласно правилам проведения турнира по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» в ФГБОУ ВО «КГТУ» (Приложение № 2) и правилам проведения турнира по интеллектуальной игре «Брэйи-ринг» в ФГБОУ ВО «КГТУ» (Приложение № 3).

9.7 Максимальное количество участников турнира неограниченно.

9.8 Победители и участники отборочных турниров награждаются благодарностями и дипломами; победители Финального турнира на «Кубок ректора КГТУ» награждаются ценными призами и подарками.

## **10 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

10.1 В целях повышения эффективности своей работы Клуб осуществляет свою деятельность во взаимодействии с УВРиМП.

10.2 Представители администрации университета могут присутствовать (принимать участие) в мероприятиях Клуба.

10.3 Администрация университета несет расходы, необходимые для обеспечения работы Клуба.


10.4 Для обеспечения деятельности Клуба администрация университета может предоставлять в безвозмездное пользование помещения (кабинеты), средства связи, оргтехнику и другие необходимые материалы, средства и оборудование.

10.5 Дополнительную информацию о создании команды, вступлению в Клуб, проведении подготовительных этапов по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» и «Брэйи-ринг», можно получить в УВРиМП в кабинете 223 главного учебного корпуса (телефон: 99-53-76, e-mail: [uvrmp@klgtu.ru](mailto:uvrmp@klgtu.ru)).

## **11 ЗАПИСИ О КАЧЕСТВЕ**

Документационное оформление процесса осуществляется в соответствии с:

- организационно-распорядительная документация. Инструкция по оформлению документов - QD-4.2.3-03;
- ГОСТ ISO 9001-2015 Система менеджмента качества. Требования;
- ГОСТ Р ИСО 9001-2015 Система менеджмента качества. Требования;

	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
	QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1

- документированной процедурой управления внутренними нормативными документами ФГБОУ ВПО «КГТУ» - QR-4.2.4-01;
- табелем форм документов - QD-4.2.3-04.



**ЗАЯВКА**  
на участие в турнире

\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Название команды \_\_\_\_\_

КГТУ, БГАРФ, КМРК, сборная (нужное подчеркнуть)

Участники команды (Ф.И.О. , номер группы, контактный телефон):

1 \_\_\_\_\_


2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 Капитан команды: (Ф.И.О полностью) \_\_\_\_\_

	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
	QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1

Приложение № 2  
к пункту 9.6

## ПРАВИЛА

проведения турнира по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?»  
в ФГБОУ ВО «КГТУ»

### 1 ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1.1 За игровым столом может находиться одновременно не более шести человек.

1.2 Каждая игра состоит из двух туров по 10 вопросов каждый. Между турами делается перерыв в течение 10-15 минут.

1.3 Вопросы задаются строго в той последовательности, в которой они приведены в игровом пакете. Ведущий громко и отчетливо читает очередной вопрос, по окончании чтения вопроса произносит слово «время» и запускает отсчет времени. Через 50 секунд ведущий предупреждает: «Осталось 10 секунд». После этого командам дается 10 секунд для записи ответа и сдачи бланков. Через минуту после начала отсчета ведущий говорит «Время вышло». По истечении этого времени бланки с ответами не принимаются.

1.4 После сбора ответов на каждый вопрос ведущий объявляет авторский ответ и критерии зачета, зачитывает авторские комментарии.

1.5 После окончания каждого тура подводятся и объявляются участникам предварительный итог тура.


### 2 ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

2.1 В ходе каждой игры команды отвечают на 20 вопросов. Правильный ответ на вопрос приносит команде 1 балл, неправильный – 0 баллов.

2.2 Подсчет результатов производится при помощи специальной лицензионной программы для подсчета баллов и рейтинга команд.

2.3 Правильным признается только ответ, указанный редактором пакета вопросов (авторский ответ). Любое отклонение от авторского ответа, не включенное в список зачетных вариантов, делает ответ команды неправильным.

2.4 Места команд определяются по количеству правильных ответов. В случае равенства этого показателя у нескольких команд места определяются суммой мест в двух турах и по рейтингу взятых вопросов.

	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
	QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1

2.5 Команда, набравшая наибольшее количество баллов, объявляется победителем турнира по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?».

### **3 ИГРОВАЯ КОМИССИЯ**


3.1 Игровая комиссия состоит из трех человек, не принимающих участие в игре в качестве игроков, не являющихся авторами вопросов и членами апелляционного жюри. Ведущий игры имеет право входить в игровую комиссию. Состав игровой комиссии объявляется до начала проведения игр.

3.2 Игровая комиссия вправе самостоятельно определять точность ответа, требуемую для его зачета, принимая во внимание указания редактора пакета вопросов по критериям зачета.

3.3 В случае явной задержки сдачи ответа игровая комиссия имеет право отказаться принимать у команды-нарушителя ответ на данный вопрос. Игровая комиссия также фиксирует нарушения правил игры и принимает решения о санкциях в отношении команды - нарушителя.

3.4 После оглашения предварительных итогов тура, капитан команды имеет право обратиться в игровую комиссию за информацией о том, какие ответы его команды были засчитаны. Игровая комиссия обязана сообщить ему такую информацию. Если, по мнению капитана команды, имеет место техническая ошибка (например, несовпадение позиций команды и игрового жюри по количеству правильных ответов), он может сообщить об этом игровой комиссии, после чего комиссия должна либо устранить ошибку, либо сообщить, что технической ошибки нет. Это решение комиссия принимает в полном составе.

3.5 Для устранения технических ошибок игровой комиссии отводится 10 минут после оглашения предварительных итогов тура. Игровая комиссия сообщает командам исправленные результаты непосредственно перед началом следующего тура или в перерыве между вопросами тура, немедленно по готовности этих результатов.

	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1	Стр. 14/17

Приложение № 3  
к пункту 9.6

## ПРАВИЛА

проведения турнира по интеллектуальной игре «Брэйн-ринг»  
в ФГБОУ ВО «КГТУ»

### ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ «БРЭЙН-РИНГ»

- 1 Перед началом игры проводится жеребьевка команд.
- 2 За игровым столом может находиться одновременно от трех, но не более шести человек.

3 Игра проводится по олимпийской системе (на выбывание) и состоит из четвертьфинальных, полуфинальных и финального поединков команд знатоков. Для проведения игры используется специальная аппаратура с секундомером, системой фальстарта, звуковым и световым оповещением.

3.1 В поединке принимают участие от двух до трех команд. Ведущий зачитывает вопрос и, подав команду «Время», запускает секундомер. В случае готовности, капитан команды нажимает на кнопку и останавливает секундомер, после чего, он либо дает ответ самостоятельно, либо называет игрока, который будет озвучивать версию команды. Если команда, отвечавшая первой, дает неверный ответ, то секундомер вновь запускается и на обсуждение команде, ещё не дававшей ответа, выделяется 20 секунд. Если после прочтения вопроса ни одна из команд в течение 20 секунд не продемонстрировала готовности отвечать, то команды теряют право ответа, ведущий озвучивает правильный ответ и задает новый вопрос. Победителем поединка становится команда, первой набравшая необходимое количество баллов. Каждый правильный ответ приносит команде 1 балл. В поединке задается три или пять вопросов. Победителем объявляется команда, имеющая преимущество в баллах, например 2:1. Если же после заданных пяти вопросов ни у одной из команд нет преимущества, например, 0:0:0 или 1:1, то ведущим зачитываются дополнительные вопросы и поединок продолжается до того момента, пока одна из команд не получит преимущества по баллам. Эта команда объявляется победителем поединка.

3.2 Команды, проигравшие в полуфинале, играют между собой за второе и третье места.

3.3 В поединке финальной игры отыгрываются пять вопросов. В остальном правила


*Документ управляется программными средствами TRIM-QM  
Проверь актуальность версии по оригиналу, хранящемуся в TRIM-QM*





проведения финального поединка аналогичны правилам проведения поединков, указанным в пункте 3.1 настоящих правил.

3.4 Победитель финального поединка объявляется победителем игры «Брэйи-Ринг».

	Федеральное агентство по рыболовству Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»)		
	ПОЛОЖЕНИЕ О КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ФГБОУ ВО «КГТУ»		
	QD-7.5.1-(03.01-20)	Выпуск: 22.08.2018	Версия: V.1

Лист согласования

Разработано			
должность	И.О.Фамилия	подпись	дата
Начальник управления по воспитательной работе и молодежной политике	Г.И.Розинкевич		22.08.18
Согласовано:			
должность	И.О.Фамилия	подпись	дата
Начальник управления экономики и финансов	Н.А.Джола		23.08.18
Начальник административно-правового управления	А.М.Бойко		23.08.18
Проверено на соответствие требованиям ГОСТ Р ИСО 9001-2015			
должность	И.О.Фамилия	подпись	дата
Начальник службы управления качеством	Н.А.Бояринова		23.08.2018



Лист регистрации изменений

Изменение	Номера листов (страниц)		Номер документа	Подпись	Дата	Срок введения изменения
	Новых	Аннулированных				