

Правила интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»

1. Общие положения

1. В игре принимают участие две команды – «Команда зрителей» (далее зрители) и «Команда знатоков» (далее знатоки).

2. Зрители задают вопросы знатокам, а знатоки за 1 минуту должны найти ответ на поставленный вопрос.

1. Если знатоки правильно отвечают на вопрос, они зарабатывают очко.

2. Если знатоки неправильно отвечают на вопрос, очко получают зрители. Кроме очка зритель, на чей вопрос знатоки не смогли дать правильный ответ, получают приз.

3. Правильность ответа определяет ведущий игры.

4. Знатоки имеют право отвечать на вопрос без минуты обсуждения. Если этот ответ будет признан правильным, то знатоки получают «Дополнительную минуту» на обсуждение, которую могут использовать при поиске правильного ответа на один из вопросов данной игры, в том числе в секторе «Блиц», «Суперблиц».

3. Игра идёт до 6 очков.

Победителем игры становится команда, набравшая 6 очков.

4. Сектора на игровом столе

Игровой стол разделён на 13 секторов.

В 12 секторах находятся конверты с вопросами от зрителей, присланные по почте.

В «13 секторе» играют вопросы от зрителей, поступившие от приглашённых экспертов.

Какой вопрос будет задан знатокам, определяет стрелка волчка. Если стрелка указывает на сектор, который уже играл, то знатокам задаётся вопрос из следующего по часовой стрелке сектора.

1. На игровом столе один из 12 секторов может оказаться сектором «Суперблиц»

В секторе играют три вопроса. За игровым столом остается один игрок (по решению капитана).

Ведущий задает знатоку вопросы зрителей, а знаток за 20 секунд должен ответить на них.

Для того чтобы выиграть сектор «Суперблиц», знатоку надо правильно ответить на все три вопроса.

2. Также на игровом столе один из 12 секторов может оказаться сектором «Блиц»

В секторе «Блиц» играют 3 вопроса. За игровым столом – вся команда.

Ведущий задает знатокам вопросы зрителей, а знатоки за 20 секунд должны ответить на них.

Для того чтобы выиграть сектор «Блиц», знатокам надо правильно ответить на все три вопроса.

5. Помощь клуба

1. Один раз за игру команда может взять «Помощь клуба». Капитан может попросить «Помощь клуба» только в том случае если команда уступает в счёте зрителям.

2. Клуб имеет 20 секунд на высказывание и обоснование своих версий. По истечении этого времени команда обязана дать ответ.

3. «Помощь клуба» не распространяется на сектор «Суперблиц».

6. Наказание за подсказку

Подсказку ведущий может зафиксировать самостоятельно, а также при помощи распорядителей зала путем показа ими Красной карточки. Попытки жестами или аплодисментами дать понять, правильный или неправильный ответ дал знаток до момента, пока ответ не дал ведущий, также приравниваются к подсказке.

Если подсказка зафиксирована, подсказчик удаляется из зала. А играющая команда знатоков в этом случае может быть лишена права ответа на вопрос, и очко будет присуждено телезрителям.

7. Призы для зрителей

1. Зритель – автор лучшего вопроса игры получают приз в форме денежного сертификата

8. Призы для знатоков

9. Если команда знатоков выигрывает игру, лучший игрок получит приз в форме денежного сертификата