

## О КОРПОРАТИВНОЙ ЛИГЕ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»



В 2019 году состоялся первый в России официальный Чемпионат корпоративных команд по игре «Что? Где? Когда?» – [Корпоративная Лига «Что? Где? Когда?»](#), которая проводится по правилам телевизионной игры.

Календарный год для команд разделён на 3 серии – весеннюю, летнюю и осеннюю.

Каждая команда-участница соответствующей серии получает возможность сыграть 1 отборочную игру и, в случае наивысшего расположения в рейтинге серии, 1 полуфинальную и, в случае победы с наиболее крупным счётом, 1 финальную игру.

Возможности Корпоративной Лиги для участников:

- возможность интеллектуального развития и повышения общего уровня мышления корпоративных команд
- способ отработки «мягких» компетенций, таких как критическое мышление, системное мышление, креативность, умение работать в команде, умение быстро анализировать информацию и использовать коллективное знание для принятия решений и т.п.
- возможность тестирования новых ролевых моделей в команде и способов взаимодействия.

**Минимальное количество команд от Компании:** 1 команда (6 человек).

**Продолжительность 1-ой игры:** до 60 минут.

## Правила

Все игры проводятся по правилам телевизионного клуба «Что? Где? Когда?».

- В игре принимает участие корпоративная «Команда знатоков» (команда, объединённая одним брендом).
- Знатокам задаются вопросы, на которые они должны найти ответ за 1 минуту. Если знатоки правильно отвечают на вопрос, они зарабатывают очко, если знатоки неправильно отвечают на вопрос, то они проигрывают очко – правильность ответа определяет ведущий игры.
- 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 следующих вопросов игры.
- Победителем игры становится команда знатоков, набравшая 6 очков, если же команда знатоков проиграла 6 очков – она признаётся проигравшей.
- Один раз за игру команда может взять игровую опцию «Помощь клуба». Капитан может попросить «Помощь клуба» только в том случае, если команда уступает в счёте.
- Подсказку ведущий может зафиксировать самостоятельно, а также при помощи распорядителей зала путём показа ими красной карточки. Попытки жестом 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 зрителям.
- Командам для создания атмосферы клуба знатоков рекомендуется приходить в соответствующих костюмах (all (total) black – для женщин: чёрное платье или чёрный костюм, для мужчин: чёрный костюм, обязателен пиджак). На отборочные игры допускаются гости в костюмах тёмных цветов (тёмно-синий,

тёмно-серый), на финальные игры допускаются знатоки и гости только в чёрных костюмах.

- Игроки команды имеют право фотографироваться в игровом зале до начала и после окончания игры, а также публично заявлять (в том числе через социальные сети, используя утвержденные хештеги), что они принимают участие в Корпоративной Лиге «Что? Где? Когда?». Во время проведения игры фото- и видеосъемка запрещается.

### Вопросы

Набор вопросов для каждой серии составляется с соблюдением всех требований формата игры при непосредственном участии редакторов телеигры. На протяжении всех отборочных игр определенной серии, а также полуфинальных игр, для которых составляется дополнительный набор вопросов, набор вопросов не меняется – это означает, что некоторые вопросы у разных команд могут повторяться. В связи с этим присутствие команд на игровой площадке до начала их собственной игры запрещено. При участии двух и более команд от одной организации гости могут принять личное участие в игре только одной команды, не допускается участие гостя в более чем одной отборочной игре.

На финальные игры каждой серии редакторами игры составляются дополнительные наборы вопросов, уровень их сложности в большинстве случаев существенно выше вопросов отборочных игр.

### Призы и бонусы

Лучший игрок каждой сыгравшей команды получит приз – книгу, подписанную одним из знатоков телевизионного клуба.

Лучшая команда каждой игровой недели получит возможность провести дополнительную финальную игру соответствующей серии (в случае равенства итогового счёта в финальную игру попадает команда, одержавшая победу с таким счетом последней).

Лучший игрок каждой команды, одержавшей победу в финальной игре серии, получит «Корпоративную Хрустальную сову».

Самые яркие игроки команд Корпоративной Лиги могут быть приглашены на отборочный тур в телевизионный клуб «Что? Где? Когда?».

### **Рейтинг и очередность проведения игр**

Рейтинг команд формируется, исходя из результатов игр предыдущей серии – чем крупнее разница в счете, тем выше в общем рейтинге находится команда. Если команда выиграла со счётом 6:1 (разница 5 очков), то она будет выше в рейтинге, чем команда, выигравшая со счётом 6:5 (разница 1 очко). При этом, если 2 команды выиграли с одинаковым счётом, то в рейтинге выше становится команда, сыгравшая последней.

Команды, сыгравшие с лучшим счётом в своём отборочном дне, получают возможность сыграть дополнительную полуфинальную игру в текущей серии. Порядок полуфинальных игр определяется в соответствии с результатом отборочных игр – команда, сыгравшая с самым крупным счётом отборочной игры, получает возможность сыграть полуфинальную игру последней в очереди. Финальную игру серии получает возможность сыграть та команда, которая выиграет полуфинальную игру с лучшим счётом.

Команда, находящаяся в общем рейтинге на первом месте, то есть сыгравшая с лучшим счётом, получает возможность сыграть последней в очереди в следующей серии, что даёт преимущество при равном счёте игр двух команд.

Команда, начинающая свой путь в Корпоративной Лиге «Что? Где? Когда?» или пропустившая одну или несколько серий игр, не имеет преимуществ перед другими командами. При формировании графика предстоящей серии игр учитывается очерёдность подтверждения новых команд и команд, пропустивших одну или несколько серий игр – чем раньше команда подтверждает свое участие, тем в более выигрышной позиции она оказывается.