

**УКРАЇНА**

**ХМІЛЬНИЦЬКА МІСЬКА РАДА**

#### ВІННИЦЬКОЇ ОБЛАСТІ

##### Р О З П О Р Я Д Ж Е Н Н Я

# МІСЬКОГО ГОЛОВИ

###### 

###### Від “12” вересня 2017 року №363-р

**Про проведення в місті інтелектуальної гри**

**брейн-ринг до Дня міста Хмільника**

З метою пошуку, підтримки, стимулювання і самореалізації творчо обдарованих дітей та юнацтва, залучення їх до активної участі в суспільному житті, інтересу до знань, пропаганди інтелектуальних ігор, як засобу дозвілля, керуючись ст. 42,59 Закону України «Про місцеве самоврядування в Україні»:

1. Відділу у справах сім’ї та молоді Хмільницької міської ради провести 21 вересня 2017 року інтелектуальну гру брейн-ринг до Дня міста Хмільниказа участю команд із загальноосвітніх шкіл міста.

2. Затвердити Положення та кошторис видатків для організації та проведення інтелектуальної гри брейн-ринг. ( Додаток 1, 2)

3. Контроль за виконанням цього розпорядження покласти на заступника міського голови з питань діяльності виконавчих органів міської ради Сташка А.В.

**Міський голова С.Б. Редчик**

А.В. Сташко

В.Б. Шмалюк

С.С. Єрошенко

М.С. Надкерничний

**Додаток 1**

**до розпорядження міського голови**

**від «12» вересня 2017р. № 363-р**

**П О Л О Ж Е Н Н Я**

**про проведення інтелектуальної гри брейн-ринг**

**до Дня міста Хмільника**

**І. МЕТА І ЗАВДАННЯ**

- розширити знання дітей про історію м. Хмільника;

- усвідомити значення свого рідного міста;

- формувати культуру поведінки, культуру почуттів.

**ІІ. ДАТА, ЧАС І МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ**

Інтелектуальна гра проводиться  **21 вересня 2017 року о 15.00 год** в приміщенні центральної районної бібліотеки для дорослих.

**ІІІ. УЧАСНИКИ КОНКУРСУ.**

В інтелектуальній грі приймають участь команди загальноосвітніх шкіл міста. Склад команди 5 учнів.

**IV. УМОВИ ПРОВЕДЕННЯ.**

4.1. Жеребкування гри проводить ведучий безпосередньо перед початком етапу.

4.2. Етап складається з певної кількості геймів. У геймі одночасно беруть участь тільки дві команди, які визначаються шляхом жеребкування.

4.3. Якщо форма проведення етапу містить груповий турнір, за перемогу команді нараховується 2 очки, за нічию – 1 очко, за програш – 0 очок.

4.4.Завдання команд – своєчасно дати правильну відповідь на запитання, яке задав ведучий. За кожну правильну відповідь команда отримує одне ігрове очко.

4.5. Відповіді даються усно.

4.6.Ведучий задає запитання, після чого лунає звуковий сигнал, який свідчить про початок відліку часу, рівно 60 секунд.

4.7.Відповідь на запитання дає представник команди, яка першою натиснула кнопку протягом 60 секунд після початку відліку часу.

- У разі фальстарту (кнопка натиснута до початку гейму)команда позбавляється права відповідати на поставлене запитання.

- У разі правильної відповіді на запитання команда отримує одне ігрове очко, після чого звучить наступне запитання або закінчується гейм (у випадку останнього запитання гейму). Гейм закінчується коли одна із команд набирає 5 балів, в разі рахунку 3:0 гейм закінчується на користь команди з більшим балом.

- У разі неправильної відповіді команді-супернику надається 20 секунд для обговорення, протягом яких представник цієї команди дає відповідь, попередньо натиснувши на кнопку.

- У разі неправильної відповіді обох команд на запитання нікому не нараховується очко і в наступному раунді розігрується вже 2 очка, в разі не правильної відповіді і на нього, за наступну правильну відповідь – 3 очка і т.д. до 5 очок. Якщо дві команди не знайшли правильної відповіді на 5 запитань підряд, вони дискваліфікуються і покидають гру. Ведучий може оголосити правильну відповідь на дане запитання або перенести розіграш цього запитання в наступні гейми.

4.8. Відповідь вважається неправильною, якщо:

- не розкриває суті запитання з достатнім ступенем конкретизації (необхідна ступінь конкретизації повинна бути вказана у запитанні чи визначається Суддівською колегією);

- у відповіді допущені грубі помилки (неправильно названі імена, прізвища, назви, дати, спосіб дії і т.д.), що спотворюють чи змінюють суть відповіді.

4.9. У випадку підказки із залу під час обговорення запитання відповідне питання знімається і змінюється на інше.

4.10. Переможцем гейму вважається команда, яка набрала найбільшу кількість очок. У разі однакової кількості очок переможця визначає серія додаткових запитань

4.11.За підсумками етапу обов’язковим є визначення володарів 1-4 місць.

**V. НАГОРОДЖЕННЯ.**

Команди - переможці (1-4 місця) нагороджуються грамотами виконкому міської ради та призами.

**Міський голова С.Б.Редчик**

Додаток № 2

розпорядження міського голови

від «12» вересня 2017 р. №363-р

**КОШТОРИС**

видатків для організації та проведення **інтелектуальної гри**

**брейн-ринг** до Дня міста Хмільника

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  з/п | Назва видатків | КФКВ | КЕКВ | Сума |
| 1. | Блокноти, грамоти | 091103 | 2210 | 220 грн. |

**Міський голова С.Б.Редчик**