 ****

**УКРАЇНА**

**ХМІЛЬНИЦЬКА МІСЬКА РАДА**

#### ВІННИЦЬКОЇ ОБЛАСТІ

##### Р О З П О Р Я Д Ж Е Н Н Я

# МІСЬКОГО ГОЛОВИ

###### 

###### Від “ 29 ” січня 2018 року № 34-р

**Про проведення в місті інтелектуальної гри**

**брейн-ринг до Дня Святого Валентина**

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. Провести 16 лютого 2018 року інтелектуальну гру брейн-ринг до Дня Святого Валентиназа участю команд із загальноосвітніх шкіл міста.

2. Організацію та проведення тренінгів доручити відділу у справах сім’ї та молоді міської ради.

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

4. Контроль за виконанням цього розпорядження покласти на заступника міського голови з питань діяльності виконавчих органів міської ради Сташка А.В., а супровід виконання доручити начальнику відділу у справах сім’ї та молоді міської ради П.І. Дем’янюку.

**Міський голова С.Б. Редчик**

*С. Маташ*

*А. Сташко*

*Н. Буликова*

*П. Дем’янюк*

**Додаток 1**

**до розпорядження міського голови**

**від «29» січня 2018р. № 34-р**

**П О Л О Ж Е Н Н Я**

**про проведення інтелектуальної гри брейн-ринг**

**до Дня Святого Валентина**

**І. МЕТА І ЗАВДАННЯ**

- розширити знання дітей про звичаї, традиції народів Європи;

- усвідомити значення творчості світової куль­тури;

- формувати культури поведінки, культуру почуттів.

**ІІ. ДАТА, ЧАС І МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ**

Інтелектуальна гра проводиться  **16 лютого 2018 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 6 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 «29» січня 2018 р. № 34-р

**КОШТОРИС**

видатків для організації та проведення **інтелектуальної гри**

**брейн-ринг** до Дня Святого Валентина

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  з/п | Назва видатків | КФКВ | КЕКВ | Сума |
| 1. | Блокноти, грамоти | 313143 | 2210 | 240 грн. |

**Міський голова С.Б.Редчик**