**ПОЛОЖЕННЯ**

про проведення правового брейн – рингу серед команд студентів – іноземців юридичних вищих навчальних закладів

**1.     Загальні положення, мета та завдання турніру**

1.1 Правовий брейн – ринг серед команд студентів – іноземців юридичних вищих навчальних закладів проводиться на підставі плану роботи НН ЮІ та Положення про турнір, схваленого на засіданні Наукового товариства студентів та аспірантів Навчально-наукового Юридичного інституту ( НТСА НН ЮІ).

1.2. Метою брейн – рингу є сприяння розвитку правової культури молоді, виховання поваги до права в Україні, підвищення рівня правових знань та уміння застосовувати їх на практиці.

1.3. Брейн-ринг проводиться за такими напрямками: загальні знання, історія держави і права України, теорія держави і права, юридична деонтологія Конституційного, адміністративного, цивільного, сімейного , трудового, кримінального, господарського права України.

1.4. Завданнями брейн-рингу є:

* підвищити загальний рівень професійної юридичної освіти та правової просвіти молоді із зарубіжних країн, яка здобуває юридичну освіту в Україні, сприяти набуттю ними високого рівня правових знань;
* підвищення загального рівня правової культури та сприяння вдосконаленню системи правової освіти молоді із зарубіжних країн , яка здобуває юридичну освіту в Україні;
* створення належних умов для отримання молоді із зарубіжних країн, яка здобуває юридичну освіту в Україні, знань про свої права, свободи і обов'язки;
* сприяння формуванню у молоді із зарубіжних країн поваги до права, гуманістичних правових ідей, загальнолюдських та національних правових цінностей, а також підвищенню правової обізнаності.
* залучати молодь із зарубіжних країн, яка здобуває юридичну освіту в Україні до участі в інтелектуальних іграх.

**2.  Організація проведення брейн-рингу**

2.1. Для проведення турніру утворюється організаційний комітет, апеляційна комісія.

2.2. Склад організаційного комітету та апеляційної комісії затверджується рішенням НТСА ЮІ .

2.3. Брейн-ринг  проходить 26 березня 2019 року о11.30 в за адресою

м. Київ. Пр. Космонавта Комарова 1, 1 корпус НАУ, 4 поверх, ауд.1439

3.     Учасники брейн-рингу

3.1.         До участі в брейн-рингу запрошуються команди від юридичних вищих навчальних закладів.

3.2.              За загальним правилом, команду формують чотири - п’ять студентів (гравців).

3.3.               Команду очолює обраний з числа студентів (гравців) капітан.

3.4.Заявки від команд на участь у турнірі подаються до організаційного комітету ( поштою або на електронну адресу: pravo@nau.edu.ua) де вказується: (1) прізвище, ім’я, по батькові членів команди (5 осіб); (2) контактні телефони учасників та капітана команди; (3) відповідальна особа (П.І.Б. посадової особи навчального закладу, номер контактного телефону) **не пізніше 20 березня 2019 року.**

3.5.              Місцезнаходження організаційного комітету:

  М. Київ, проспект Космонавта Комарова, 1

03058

Тел. (044) 406-79-16

Еектронна адреса:pravo@nau.edu.ua

4.  Правила проведення брейн-рингу (гри)

4.1. Гра проводиться за принципами гри «Брейн-ринг».

4.2.Перед початком гри, в залежності від кількості команд, ведучий та його помічники проводять жеребкування за участю капітанів команд для визначення суперників під час проведення відбірного туру.

4.3.Якщо команд більше шести вони діляться на групи і після проведення жеребкування розходяться по визначених ведучим аудиторіях.

4.4. Якщо команд не більше шести всі вони переграють між собою для визначення фіналісті і півфіналістів.

4.5. У кожній грі одночасно беруть участь дві команди, що оголошуються ведучим за результатами жеребкування.

4.6. Команди займають ігрові місця за вказівкою ведучого.

4.7. Команда може виступати в неповному складі, але повинна бути представленою не менше ніж 4 (чотирма) гравцями включно із капітаном.

4.8. Команда без капітана чи в складі менше 4-х гравців не має права брати участь у турнірі.

4.9. У разі неявки команди до початку гри, або явки в неповному складі (меньше 4-х гравців із капітаном), їй зараховується технічна поразка з рахунком 0:5.

4.10. Завдання гравців – надати правильну відповідь на запитання, поставлене ведучим раніше за команду суперника. За виконання цих умов команда отримує одне ігрове очко. Час на розміркування – не більше 60 секунд.

4.11. Моментом початку гри вважаються слова ведучого “Увага, перше запитання”. Моментом закінчення слова: “Гру закінчено”.

4.12. Після початку відліку часу (звуковий чи світовий сигнал) будь-яка з команд має право натисканням кнопки зупинити відлік часу і дати відповідь. Команда, що натиснула на кнопку до початку відліку (на першому слові питання), позбавляється права на відповідь (фальстарт). Фальстарт визначається винятково ведучим.

4.13. Після натискання кнопки команда повинна припинити обговорення. Відповідь від імені команди може давати лише один гравець, вказаний капітаном команди. У випадку порушення цих умов команда втрачає право на відповідь.

4.14. Після натискання кнопки, до того, як надати відповідь, команда може попросити повторити питання. У цьому випадку ведучий зобов’язаний повторити тільки саму форму питання (саме те, на що потрібно дати відповідь). Питання повністю ведучим не повторюється.

4.15. У випадку неправильної відповіді команди, що натиснула кнопку першою, або в разі її фальстарту, команді-супернику дається право на відповідь упродовж 20 секунд. Ведучий (у випадку відсутності табло з індикатором часу) зобов’язаний за десять секунд до закінчення чистого часу оголосити це гравцям.

4.16. У випадку виникнення спірної ситуації (помилки ведучого, підказок із залу) питання може бути зняте і замінене іншим.

4.17. За суперечки з ведучим, некоректне поводження по відношенню до суперників чи глядачів, команда за рішенням ведучого може бути відсторонена від подальшої участі в конкретній грі, при цьому їй зараховується технічна поразка з рахунком 0:5.

4.18. У разі підказки із залу, яка вплинула на хід гри, ведучий змінює запитання, а особа, яка підказувала, повинна залишити гральний зал.

4.19. Відповідь вважається неправильною, якщо:

• відповідь не розкриває суть питання, не є конкретною (останнє визначається автором запитання у письмовому вигляді до початку туру, а за відсутності письмових вказівок – ведучим);

• форма відповіді не відповідає формі питання;

• команда дала два чи більше варіанти відповіді;

• у відповіді допущені грубі помилки (неправильно названі імена, прізвища, назви, дати, спосіб дії тощо), що спотворюють чи змінюють суть відповіді.

4.20. За наявності у відповіді додаткової інформації власне відповіддю вважається фраза чи слово, що безпосередньо відповідають формі запитання; неточності у додатковій інформації не враховується за умови, що вони не змінюють суті відповіді. За наявності додаткової інформації, або «розмитої» відповіді, ведучий може запропонувати уточнити відповідь, яка і вважатиметься відповіддю, не зважаючи на попередні слова особи, яка відповідає. Уточнювати відповідь може тільки особа, яка дає відповідь за умови абсолютної тиші за ігровим столом.

4.21. Команди-учасниці зобов’язані не допускати в ході турніру некоректної поведінки по відношенню до організаційної групи, що обслуговує турнір, суперників і глядачів: не залишати своїх місць до офіційного закінчення туру, не заважати працювати ведучому, секунданту, апеляційному журі тощо. відповідь не розкриває суть питання, не є конкретною (останнє визначається автором запитання у письмовому вигляді до початку туру, а за відсутності письмових вказівок – ведучим);

**5. Ведучі змагань**

5.1. Брейн - ринг обслуговує ведучий, який здійснює безпосереднє суддівство турніру, секундант і помічники.

5.2. До обов’язків ведучого входить:

* перед початком перевірити відповідність списку команд у заявці реальному ігровому складу, в ході гри слідкувати за дотриманням цього положення і застосовувати у випадку необхідності штрафні санкції (не зарахування ігрового очка, заміна питання);
* прийняття рішення про зарахування ігрового очка команді.

5.3. До обов’язків секунданта входить фіксування в ході гри випадків некоректного поводження і підказок команд і глядачів, та повідомлення про це ведучого; оголошення результатів завершеної гри і попереднього туру не пізніше, як через дві хвилини після їх закінчення, а у випадку подачі апеляцій – не пізніше, ніж через десять хвилин після подачі апеляції; кінцеві підсумки чемпіонату – не пізніше, як через 15 хвилин після закінчення останнього туру.

5.4. Для вирішення спірних питань, що можуть виникати в ході гри, утворюється апеляційне журі, в складі якого повинно бути не менше 3 (трьох) осіб, які не беруть участь у грі.

5.5. Апеляція може подаватися одразу після оголошення правильної відповіді на питання, але не пізніше початку наступної гри. Апеляція може подаватися на зарахування відповіді, або на зняття питання, як некоректного (в разі відсутності правильної відповіді на це питання, в разі неправильності викладення фактів у питанні, неправильної вказівки джерел, у разі дуальності відповіді тощо).

**6. Хід змагань та визначення переможців**

6.1. У ході відбірного туру команди розбиваються на декілька підгруп (в залежності від кількості команд). У кожній підгрупі команди грають за груповою системою за правилами спортивного “Брейн-рингу” без накопичення ігрових очок. Кожна гра складається із 5 раундів, у кожному з яких грається одне питання і розігрується одне ігрове очко.

6.2. Кінцевий рахунок гри визначається після 5 раундів гри. Переможцем вважається команда, яка набрала більше очок, ніж суперник.

6.3. За перемогу команда отримує 2 (два) турнірних очка; за нічию – 1 (одне) турнірне очко; за поразку – 0 (нуль) турнірних очок.

6.4. При підведенні результатів місця команд визначається наступним чином (у порядку черговості): (1) найбільша кількість турнірних очок; (2) перевага в особистих зустрічах; (3) більша різниця виграних і програних очок.

6.5. За необхідності, у випадку рівності у двох чи кількох команд усіх цих показників, між ними проводиться додаткова гра до одного взятого ігрового очка.

6.6. У фінальній частині гри команди грають за олімпійською системою або згідно з рейтингом команд від слабших до сильніших (на вибір ведучого і апеляційного журі, про що оголошується до початку гри).

6.7. Ігри у півфіналі і гра за третє місце складаються із 5 (п’яти) питань. Переможці визначаються за кількістю взятих питань, а у випадку нічиєї – гра продовжується до першого взятого питання.

6.8. Фінальна гра (гра за перше місце) складається з 5 питань. Переможець гри визначається за кількістю набраних балів, а у випадку нічиєї – гра продовжується до першого взятого питання.

6.9. Команди, які взяли участь у грі, отримують диплом учасника брейн-рингу.

6.10. Команда-переможець оголошується переможцем і отримує диплом переможця .

**7.       Додаткові умови**

7.1.    Команди повинні зареєструватися у встановленому організаційним комітетом порядку через подання заявки.

7.2.     Участь гравців, не заявлених в заявці, та гра в двох і більше командах по кожному напрямку у турнірі заборонена.

7.3.   Команди зобов’язані дотримуватися умов даного Положення і рішень, ухвалених організаторами.

7.4.     Учасникам забороняється під час турніру використовувати мобільні засоби зв’язку та будь-які інші інформаційно-довідкові матеріали. У разі зафіксованої секундантом, ведучим чи апеляційним журі такої ситуації, яка може вплинути на хід гри, дана команда дискваліфікується та повинна залишити гральний зал.

7.5 Усі витрати, пов’язані з переїздом до місця проведення турніру та проживання здійснюється за власний рахунок учасників, або за рахунок сторони, що їх відряджає.