



## Положення про проведення брейн-рингів та тему «Референдум»

### 1. Загальні положення

1.1. Змагання з брейн-рингу на тему «Референдум» (далі - Змагання) проводять Центр політико-правових реформ та Міжнародна фундація виборчих систем (IFES) спільно з Юридичним факультетом Львівського національного університету ім. Івана Франка.

1.2. У Змаганнях можуть брати участь команди студентів Юридичного факультету Львівського національного університету ім. Івана Франка та студенти інших ВНЗ м. Львова.

1.3. Для участі у Змаганні кожна команда подає заявку до оргкомітету не пізніше ніж за 10 днів до дня проведення Змагань.

1.4. Команда, яка планує приймати участь в Змаганнях має відповідати вимогам п.1.2. Положення, складатися з 6 чоловік (включно з обраним капітаном команди) та мати індивідуальну назву.

### 2. Мета та завдання

2.1. Основною метою і завданням Змагання є:

- виявлення та підтримка обдарованої молоді;
- розвиток і реалізація творчих здібностей студентів;
- поглиблення знань студентів у сфері законодавства про національний референдум

### 3. Правила проведення Змагань

3.1. За десять днів до дня проведення Змагання усім командам-учасникам для підготовки надсилаються матеріали з теми «Референдум в Україні та світі».

3.2. Змагання складаються з двох етапів: Загального та Фінального.

3.3. В Загальному етапі приймають участь всі команди, які зареєструвалися відповідно до вимог п. 1.3. Положення. Змагання в Загальному етапі відбуваються за форматом «запитання-відповідь».

3.4. Загальний етап складається щонайменше з 10 запитань.

3.5. Після поставленого запитання кожна команда має 1 хвилину для надання письмової відповіді на поставлене запитання. Відповіді, які були надані після спливу зазначеного строку, не приймаються. За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал.

3.6. Ведучий оголошує номер питання, задає саме питання і вимовляє слово «Час», після якого починається відлік чистого часу, який дорівнює 60 секунд. За 10 секунд до закінчення хвилини роздумування ведучий промовляє "десять секунд". По закінченню 60 секунд ведучий промовляє слово «Нуль». Відповіді команд, капітани або інші гравці яких підняли руку з карточками з відповідями після слова «Нуль», не зараховуються.

UJCL





3.7. Командою, яка вчасно здала карточку з відповіддю вважається команда, капітан чи інший гравець якої не пізніше слова «Нуль!» підняв руку з відповідною карточкою догори. Визначення своєчасності здачі відповіді – виключна прерогатива ведучого.

3.8. Письмові відповіді команд зберігаються до підведення остаточних результатів Змагань.

3.9. Забороняється використання командою під час турніру будь-якими зовнішніми джерелами інформації (друкованими, електронними, використання мобільного зв'язку). Спочатку команді-порушнику оголошується попередження. При повторному порушенні бали команди, набрані в даному турі, анулюються.

3.10. За результатами проведення Загального етапу, визначаються дві команди, які набрали найбільшу кількість балів. Такі команди проходять до Фінального етапу Змагань. У випадку, якщо дві команди набрали однакову, найбільшу кількість балів, вони проходять до Фінального етапу. У випадку, якщо більше ніж дві команди набрали однакову кількість балів, що унеможливує визначення фіналістів, між такими командами відбуваються додаткові змагання з постановкою додаткових питань. Команда, яка переможе в додаткових змаганнях, проходить до фінального етапу.

3.11. Фінальний етап відбувається за участю двох команд, які відповідно до п.п. 3.2. – 3.10. Положення, потрапляють до Фінального етапу. Змагання в Фінальному етапі відбуваються за форматом «запитання-відповідь», з рахуванням п.п. 3.4 -3.8 Положення.

3.12. Фінальний етап складається щонайменше з 10 запитань.

3.13. Після поставленого запитання кожна команда має хвилину для надання письмової відповіді на поставлене запитання. Відповідь, які були надані після спливу зазначеного строку не приймаються. За кожен правильну відповідь команда отримує 1 бал.

3.14. Команда, яка набрала найбільшу кількість балів в Фінальному етапі, перемагає в Змаганнях.

3.15. У випадку набору командами рівної кількості балів, відбуваються додаткові змагання з постановкою додаткових питань, до виявлення команди-переможця.

#### **4. Нагородження переможців**

4.1. Команда переможців отримує грамоти та цінні подарунки (літературу на виборчу та конституційну тематику)

4.2. В ході проведення Змагань визначається Кращий гравець Змагань. Кращий гравець Змагань та Капітан команди-переможців отримують право на участь в міжнародній конференції «Використання ІТ технологій у виборчому процесі: виклики, ризики, перспективи» (період проведення – кінець березня – початок квітня), яку проводить Міжнародна фундація виборчих систем (IFES), та на ознайомлення з діяльністю Центру політико-правових реформ та Міжнародної фундації виборчих систем (витрати на проживання та проїзд відшкодуватимуться).

*Змагання з брейн-рингу організовані Міжнародною фундацією виборчих систем (IFES) спільно з Центром політико-правових реформ за підтримки Агентства США з міжнародного розвитку (USAID), Міністерства міжнародних справ Канади та Посольства Великої Британії в Україні.*

UJCL

