

**Правила проведення брейн-рингу
з кримінального права, кримінального процесу та криміналістики
«Турнір CRIMEзнавців»**

Учасники брейн-рингу змагаються чесно, оперуючи лише власними знаннями з навчальних дисциплін. Готуючись до відповіді на окреме завдання брейн-рингу, учасники не використовують книжки, нотатки та будь-які інші джерела інформації у друкованій, рукописній чи електронній формі. Виявлення факту застосування одним з членів команди будь-яких джерел інформації, окрім власних знань в усній формі, призведе до усунення всієї команди від участі у змаганні по даному окремому завданню брейн-рингу.

Кожна команда, що бере участь у змаганні, складається з п'яти осіб. Тренер чи капітан команди в ході проведення брейн-рингу може проводити заміни гравців, не змінюючи загальне число учасників.

Брейн-ринг проводиться у ___ турів (кількість визначається залежно від наявності команд, що прибули для участі у турнірі). В одному турі змагаються не більше 4 команд, яким пропонується в цілому вирішити 15 завдань (по 5 завдань з кримінального права, кримінального процесу та криміналістики).

Змагання по кожному із завдань може складатись з однієї (основної) або з двох частин (основної та додаткової). У випадку надання неправильного чи неповного рішення по будь-якому з окремих завдань журі призначає проведення додаткової частини змагання стосовно цього ж завдання.

Основна частина змагання по кожному із завдань:

До всіх команд одночасно ставиться завдання, право відповіді на котре надається команді, що першою заявила про свою готовність.

Час підготовки відповіді – не більше 1 хвилини. Перемагає команда, що першою пропонує повну та правильну відповідь, отримуючи 4 бали.

Якщо протягом 1 хвилини жодна з команд не заявляє щодо готовності надати відповідь, завдання знімається з турніру.

За неповну чи неправильну відповідь команда, що її надала, штрафується на 1 бал (за винятком можливого присудження 1 балу після додаткової частини змагання) та не допускається до подальшої участі у змаганні з даного окремого завдання.

Додаткова частина змагання (лише у випадку надання неповної чи неправильної відповіді на завдання в ході основної частини):

До інших команд (крім тієї, що вже відповідала) повторно ставиться завдання, право відповіді на котре надається команді, яка першою заявила про свою готовність.

Час підготовки відповіді – не більше 30 сек. Перемагає команда, що першою пропонує повну та правильну відповідь, отримуючи 2 бали.

Якщо протягом 30 секунд жодна з команд не заявляє щодо готовності надати відповідь, завдання знімається з турніру.

За неправильну відповідь команда, що її надала, штрафується на 1 бал.

Функції журі:

Контролювати виконання командами правил проведення брейн-рингу.

Після надходження відповіді від команди на завдання оцінити її якість (правильність та повноту).

Основна частина змагання: у разі надання командою неправильної чи неповної відповіді на завдання призначити проведення додаткової частини змагання. Якщо команда надала неправильну відповідь, оштрафувати її на 1 бал.

Додаткова частина змагання: у разі надання командою неправильної відповіді оштрафувати її на 1 бал; у разі надання командою неповної відповіді прийняти рішення щодо зарахування 1 балу цій команді або тій, що надала неповну відповідь в ході основної частини змагання.

Порядок нарахування призових балів:

Загальна кількість завдань у одному турі – 15.

Оцінка за надану командою повну та правильну відповідь – 4 бали (у основній частині змагання) або 2 бали (у додатковій частині змагання).

Оцінка за надану командою неповну відповідь – 1 бал (лише одній з команд, що відповідали на завдання у основній чи додатковій частині змагання).

Максимальна кількість балів, що можна отримати у одному турі – 60.

Порядок нарахування штрафних балів:

У основній частині змагання по окремому завданню за неповну чи неправильну відповідь команда штрафується на 1 бал (за винятком можливого присудження 1 балу після додаткової частини змагання).

У додатковій частині змагання по окремому завданню за неправильну відповідь команда штрафується на 1 бал.