

Приложение № 1

УТВЕРЖДЕНО

распоряжением администрации
муниципального образования
Омутнинский муниципальный
район Кировской области
от 18.02.2020 № 60

ПОЛОЖЕНИЕ
о межрайонной игре «Бизнес и Потребитель. Перезагрузка»
среди обучающихся и студентов образовательных организаций

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Игра проводится в целях пропаганды законодательства об основах предпринимательской деятельности, о защите прав потребителей, повышения интереса обучающихся и студентов образовательных организаций к предпринимательской деятельности и потребительским знаниям, создания положительного имиджа предпринимателя, выявления одаренных обучающихся и студентов.

1.2. Организаторами межрайонной игры «Бизнес и Потребитель. Перезагрузка» среди обучающихся и студентов образовательных организаций Омутнинского района (далее – игра) являются: Администрация Омутнинского района в лице представителей отдела потребительского рынка товаров, услуг и защиты прав потребителей (далее – отдел потребительского рынка); Управление образования Омутнинского района (далее – Управление образования); Управление по физической культуре, спорту, туризму и работе с молодежью Омутнинского района (далее – Управление по физической культуре); Управление культуры Омутнинского района (далее – Управление культуры); Координационный Совет по развитию предпринимательства в Омутнинском районе (далее – Совет); Омутнинский фонд поддержки малого и среднего предпринимательства «Бизнес-центр» (далее – Бизнес-центр).

1.3. При подготовке к игре рекомендуется использовать следующие нормативные правовые акты:

1.3.1. Федеральный закон от 24.07.2007 N 209-ФЗ (ред. от 27.12.2019) «О развитии малого и среднего предпринимательства в Российской Федерации».

1.3.2. Закон РФ от 07.02.1992 N 2300-1 (ред. от 18.07.2019) «О защите прав потребителей».

1.3.3. Постановление правительства РФ от 19.01.1998 № 55 (ред. от 05.12.2019) «Об утверждении правил продажи отдельных видов товаров, перечня товаров длительного пользования, на которые не распространяется требование покупателя о безвозмездном предоставлении ему на период ремонта или замены аналогичного товара, и перечня непродовольственных товаров надлежащего качества, не подлежащих возврату или обмену на аналогичный товар других размера, формы, габарита, фасона, расцветки или комплектации».

2. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

2.1. В игре принимают участие команды обучающихся и студентов образовательных организаций.

2.2. Возраст участников игры - 14 – 18 лет (включительно).

2.3. Команда состоит из 6 человек, в том числе капитан. От образовательного учреждения в игре может принять участие одна команда.

2.4. Администрация образовательной организации направляет педагога в качестве руководителя команды. Руководитель команды присутствует на игре в качестве наблюдателя.

2.5. В качестве группы поддержки участников выступают одноклассники (однокурсники).

2.6. Для участия в игре необходимо подать заявку (в соответствии с приложением № 2) необходимо подать в отдел потребительского рынка товаров, услуг и защиты прав потребителей администрации Омутнинского района по адресу: г. Омутнинск, ул. Юных пионеров, д. 20, кабинет № 10 **до 11 марта 2020 года.**

2.7. Информация по организации и проведению игры размещается на официальном Интернет – сайте муниципального образования Омутнинский муниципальный район Кировской области.

2.8. За дополнительной информацией обращаться по телефону: 8(83352) 2-40-33, Новоселова Ирина Александровна и Кириллова Наталья Николаевна.

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

3.1. Игра состоится 13 марта 2020 г. с 10 часов 00 минут в МБУК Централизованная клубная система Омутнинского района в танцевальном зале по адресу: г. Омутнинск, ул. 30-летия Победы, 16.

3.2. Программа игры предусматривает выполнение командных заданий.

3.3. Команда должна иметь название, девиз, отличительный знак у всей команды.

3.4. Игра проводится в форме вопрос - ответ и включает в себя 5 туров. Во всех турах не более 10 вопросов. Один правильный ответ приносит 1 балл, не правильный ответ – 0 баллов.

Вопросы 1,2,3,4 туров демонстрируются на экране и зачитываются ведущим. После зачитывания всех вопросов тура, они быстро зачитываются еще раз и без задержек. После чего запускается обратный отсчет 100 секунд. За это время необходимо обдумать и внести свои точные ответы на листочки. По истечении 100 секунд листочки с ответами сдаются.

После 3 тура результаты первых трех туров заносятся в сводную таблицу и выводятся на экран.

Тур 1 – текстовый тур - разминка (не сложные текстовые вопросы (угадать термин, событие, явление, процесс, продолжить цитату, дополнить факт или догадаться, о чем речь по нескольким фактам и т.п.)).

Тур 2 – текстовый тур (вопросы по Закону РФ от 07.02.1992 N 2300-1 (ред. от 18.07.2019) «О защите прав потребителей» (угадать термин, событие, явление, процесс, продолжить цитату, дополнить факт или догадаться, о чем речь по нескольким фактам и т.п.)).

Тип 3 – текстовый тур (вопросы по Федеральному закону от 24.07.2007 N 209-ФЗ (ред. от 27.12.2019) «О развитии малого и среднего предпринимательства в Российской Федерации» (угадать термин, событие, явление, процесс, продолжить цитату, дополнить факт или догадаться, о чем речь по нескольким фактам и т.п.)).

Тип 4 – тур картинок (нужно догадаться, что или кто изображен на картинке, что рекламируется и т.д.).

Тип 5 – блиц (тур простых и коротких вопросов различных видов). Вопросы не остаются на экране и не повторяются. На обдумывание дается еще 50 секунд. В этом туре команда сама решает, какой стоимости будет каждый ответ этого тура. Если команда уверена в своем ответе, то напротив данного ответа ставит галочку. Если ответ будет правильным и галочка стоит, то он принесет команде не 1 балл, а 2 балла. А если галочка стоит напротив неверного ответа, то команда теряет 2 балла. Отсутствие галочки означает оценивание: правильный ответ – 1 балл, не правильный ответ - 0 баллов.

3.5. **Домашнее задание** (в перерыве между 3 и 4 туром в течение 2-х минут команда должна представить оригинальное поздравление, посвященное 20 –летию со дня организации и проведения конкурса «Бизнес и Потребитель»). За домашнее задание каждая команда получает 1 балл.

3.6. В ходе игры запрещено пользоваться мобильными телефонами, интернетом, подсказками зрителей и другими источниками информации.

При нарушении правил, команда теряет 2 балла.

4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

4.1. Жюри определяет команды – победителей в игре в соответствии с набранными баллами и присуждает командам 1-е, 2-е, 3-е места.

В случае, когда две и более команд набрали одинаковое количество баллов, в турнирной таблице выше оказывается команда, набравшая в последнем туре больше баллов. Если же и в данном случае результаты идентичные, то сравниваются баллы, набранные в предыдущих турах, то есть сначала в 6-ом, потом в 5-ом и так далее.

4.2. Итоги игры освещаются в средствах массовой информации.

5. НАГРАЖДЕНИЕ

5.1. Команды, занявшие 1-е, 2-е, 3-е места награждаются дипломами администрации Омутнинского района, памятными сувенирами, денежными призами (сертификатами).

5.2. Все команды получают дипломы за участие.

6. ФИНАНСИРОВАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ

Организационные мероприятия, подготовка заданий	- Администрация Омутнинского района; Управление образования Омутнинского района;
Награждение команд	- Управление по физической культуре, спорту, туризму и работе с молодежью Омутнинского района; Координационный Совет по развитию предпринимательства в Омутнинском районе; Управление Культуры Омутнинского района; Омутнинский фонд поддержки малого и среднего предпринимательства «Бизнес-центр».
Организация проезда участников игры до места проведения и обратно	- Образовательные организации (по согласованию)
