

Правила проведения Республиканского командного турнира «Математические бои» среди 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва

Республиканский командный турнир «Математические бои» среди 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва (далее – Турнир) проводится в соответствии Положением и Регламентом о Турнире.

Образовательная организация заявляет на участие в Турнире две команды учащихся 5-8 классов:

команду 5-6 классов,

команду 7-8 классов,

каждая из которых в составе не менее 5 человек.

В Турнире участвует только четное число заявивших команд.

Турнир начинается с жеребьевки команд. В результате жеребьевки определяются пары соревнующихся команд.

Перед началом Турнира жюри проводит одновременный инструктаж для всех команд по правилам проведения Турнира. После этого команды приступают к решению задач.

Для подготовки к математическому бою каждая из соревнующихся команд получает 6-8 математических задач. Для решения задач командам отводится 2,5 часа.

В отдельной аудитории задачи решаются 2-3 командами. Во время решения задач в аудитории присутствует арбитр Турнира, который наблюдает за соблюдением правил проведения турнира.

Основная задача команды решить, как можно больше предложенных задач. Во время решения задач командам запрещается пользоваться сотовыми телефонами и другими средствами связи, справочной литературой, калькуляторами.

Для организации математического боя командам необходимо распределить роли внутри команды.

КАПИТАН избирается всем составом команды. Во время решения задач главной обязанностью капитана является координация действий членов команды, чтобы имеющимися силами решить, как можно больше задач. Капитан с учетом пожеланий членов команды распределяет между ними задачи, следит за их решением, организует проверку найденных решений.

Капитан заранее определяет, кто будет **ДОКЛАДЧИКОМ** или **ОППОНЕНТОМ** по каждой задаче, определяет тактику команды на предстоящем бое.

Во время боя только капитан имеет право от имени команды обращаться к жюри и соперникам: сообщать о вызове или отказе, просить перерыв и т.д. Капитан при необходимости может заменить отвечающего или оппонента во время доклада.

Команды одновременно оканчивают решение задач и собираются в аудитории боя. Жюри объявляет цену каждой задачи и проводит одновременный инструктаж по второй части боя.

Математический бой происходит между двумя командами. Бой можно начинать вызывающим или вызываемым.

Право первого вызова определяется в КОНКУРСЕ КАПИТАНОВ. Капитанам предлагается задача. Капитан, первым ответивший на вопрос задачи правильно, получает право выбора вызова. Если ответ неверен, право выбора передается другой команде. На решение каждой задачи конкурса капитанов жюри отводит определенное время. Если за это время ни один из капитанов не высказал желания отвечать, жюри может заменить задачу или выявить победителя жребием. Вместо задачи жюри может предложить капитанам сыграть в игру. В этом случае победителем становится тот, кто выиграет игру. Если команда считает нужным, она может выставить на конкурс вместо капитана любого другого члена команды. В случае, если математический бой окончился вничью, победа присуждается команде, которая выиграла конкурс капитанов.

ВЫЗОВЫ. Математический бой состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда, если не происходит отказ от вызова (см. ниже), капитан вызывающей команды объявляет вызов на одну из задач. (Команда может в течение 1 минуты обсуждать, на какую задачу вызывать соперников.) Если команда противников принимает вызов, то вызываемая команда выдвигает докладчика, а вызывающая команда выдвигает оппонента. Каждый член команды может быть выдвинут докладчиком или оппонентом не более трех (в сумме) раз.

Если вызов не принят (вызываемая команда не решила задачу), то команды меняются ролями: вызвавшая команда выдвигает докладчика, а вызываемая – оппонента. Дальнейшие вызовы происходят так, как будто вызов был принят.

Вызвавшая команда не может уклониться от ответа. В случае отказа от ответа (некорректный вызов) баллы присуждаются так же, как если бы она представила неправильное решение (см. начисление баллов), а команда обязана повторить вызов.

Принятый вызов всегда считается корректным!

После окончания раунда во всех случаях, кроме некорректного вызова, право на вызов переходит к другой команде.

ДОКЛАДЧИК. Докладчик обязан доказать каждое сформулированное им промежуточное утверждение, либо сослаться на него как на общеизвестное. Под общеизвестным утверждением понимаются факт, изучаемый в средней школе, или любой другой факт, если это не вызывает возражений у оппонента или жюри. Докладчик по просьбе оппонента или жюри обязан повторить любую часть доклада.

Докладчику следует отвечать на вопросы оппонента в вежливой, корректной форме, избегать всякого рода остроумия по поводу личности оппонента, обращаться к оппоненту только на “Вы”.

Докладчик не обязан отвечать на вопрос, не имеющий прямого отношения к задаче, а также сравнивать свой метод решения с другими возможными методами. Время на доклад ограничивается 15 минутами. По

истечении контрольного времени жюри решает продолжать докладчику рассказывать дальше или нет.

Докладчик завершает доклад словами "Ответ окончен".

ОППОНЕНТ. Во время доклада (с согласия докладчика) задает вопросы, а также имеет право просить повторить часть доклада или разрешить докладчику не доказывать какие-либо очевидные, с точки зрения оппонента, факты. После доклада оппонент говорит все, что он хочет сказать по поводу выступления отвечающего. Если оппонент в течение 1 минуты не задал ни одного вопроса, то считается, что у него больше вопросов нет. Аналогично, если докладчик в течение 1 минуты не ответил на вопрос оппонента или жюри, считается, что у него нет ответа на этот вопрос.

Во время дискуссии оппонент имеет право заставить докладчика повторить любую часть доклада, дать определение любого термина ("что Вы понимаете под...?"), попросить докладчика доказать сформулированное им неочевидное, необщезвестное утверждение.

Оппоненту не следует задавать сразу более одного вопроса. Очередной вопрос задается после получения ответа на предыдущий. Запрещается всякого рода остроумие по поводу личности собеседника, а также иные некорректные высказывания. Оппонент обязан обращаться к докладчику только на "Вы".

После обсуждения оппонент перечисляет замеченные недостатки и дает оценку докладу в одной из следующих форм: признать решение правильным; в основном правильным; неправильным.

Оппонент заканчивает выступление словами "Ответ окончен".

ВЫСТУПАЮЩИЕ И КОМАНДА. Докладчик и оппонент могут обращаться к своим капитанам с просьбой о замене или перерыве для консультации. Капитан может взять в течение одного боя не более 6 минутных перерывов (при этом соперники тоже могут пользоваться этим временем). Если капитан отвечает, тайм-аут может брать любой член команды. Каждый член команды имеет право выйти к доске (в качестве докладчика или оппонента) не более 3 раз за бой. Команда имеет право заменить докладчика или оппонента не более двух раз за бой. Выход засчитывается как тому, кого заменили, так и тому, кто вышел на замену.

НАЧИСЛЕНИЕ БАЛЛОВ. Стоимость одной задачи составляет 12 баллов, которые по итогам каждого раунда распределяются между докладчиком, оппонентом и жюри. Оппонент получает половину "стоимости" "незалатанных дыр", а докладчик - стоимость "доклада". По желанию оппонента он может попытаться залатать "дыры" и получить вторую половину их "стоимости". Оппонентом при "залатывании дыр" является жюри.

Если докладчик получил менее половины баллов, то оппонент получает право (но не обязан) рассказать свое - **АЛЬТЕРНАТИВНОЕ РЕШЕНИЕ**, а бывший докладчик становится оппонентом. В этом случае баллы распределяются по альтернативному решению.

В случае **НЕКОРРЕКТНОГО ВЫЗОВА** вызываемая команда получает половину цены задачи за оппонирование (которое в этом случае состоит из

одной фразы "У Вас нет решения"), а вторую половину начисляет жюри после того, как оно изложит решение задачи.

ОКОНЧАНИЕ БОЯ. В любой момент команда, которая должна вызывать, может отказаться делать это (обычно это происходит, когда у команды больше нет решенных задач, а делать вызов, который может оказаться некорректным, она не рискует). Тогда другая команда получает право (но не обязана) рассказывать решения остальных задач. При этом вторая команда выставляет оппонента и может получать баллы за оппонирование, но теряет право рассказывать решения или части решений (если они у нее появятся). После того как вторая команда откажется от вызова, жюри рассказывает решения оставшихся задач, забирая баллы себе.

ЖЮРИ. Жюри является верховным толкователем правил боя. В случаях, не предусмотренных правилами, оно принимает решение по своему усмотрению. Жюри обязано мотивировать свои решения, не вытекающие непосредственно из правил боя. Решения жюри являются обязательными для команд.

Жюри задает свои вопросы после окончания диалога докладчика и оппонента. При необходимости оно может вмешиваться и раньше. Жюри не имеет права задавать наводящие или "ускоряющие" вопросы или давать комментарии во время ответов. Жюри может снять вопрос оппонента (например, если он не по существу), прекратить доклад или оппонирование, если они затягиваются. Если жюри не может быстро разобраться в решении, оно может с согласия обоих капитанов выделить своего представителя, который продолжит обсуждение задачи совместно с докладчиком и оппонентом в другом помещении. При этом бой продолжается по другим задачам, а очки по этой задаче начисляются позже.

Жюри ведет на доске протокол боя. Если одна из команд не согласна с принятым жюри решением, она может потребовать перерыва на несколько минут для разбора ситуации с председателем жюри. После начала следующего раунда счет предыдущего раунда изменен быть не может.

Жюри следит за порядком. Разговоры и подсказки караются штрафом (снятие определенного числа баллов).

После окончания ответов жюри объявляет резюме по задачам, рассказывает решения всех задач, и, суммируя баллы по всем задачам, объявляет победителя.

ДОБАВЛЕНИЯ К ПРАВИЛАМ МАТЕМАТИЧЕСКОГО БОЯ. РАЗНОГЛАСИЯ ПО УСЛОВИЯМ ЗАДАЧ.

Команда отвечает за правильное понимание решаемой задачи. Если при решении задачи выяснилось, что условие задачи, по мнению команды, имеет двойное толкование, капитан обязан выяснить правильное толкование задачи у жюри. Свои разъяснения жюри доводит до обеих команд.

РАЗНОГЛАСИЯ В ЖЮРИ.

Перед началом математического боя жюри определяет порядок принятия решений в случае разногласий. Он может быть одним из следующих:

а) решение большинством голосов (в случае, если число членов жюри нечетно);

б) решение большинством голосов (при равенстве голосов решает председатель);

в) решение принимается председателем.