МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ ТЫВА

(Минобр РТ)

ПРИКАЗ

от «15» января 2026 г. № 7-д

г. Кызыл

О проведении Республиканского командного турнира «Математические бои» среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва в 2025-2026 учебном году

В соответствии с Положением Министерства образования Республики Тыва, утвержденным постановлением Правительства Республики Тыва от 19 октября 2021 № 567, ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести Республиканский командный турнир «Математические бои» (далее — Турнир) среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва **23 января 2026г** на базе ГАНООРТ «Государственный лицей Республики Тыва».

2. Утвердить прилагаемое Положение о Республиканском командном турнире «Математические бои» среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва в 2025-2026 учебном году.

3. Рекомендовать руководителям органов местного самоуправления муниципальных районов и городских округов, осуществляющих управление в сфере образования и государственных образовательных организаций:

довести настоящий приказ до образовательных организаций Республики Тыва;

обеспечить организованное участие учащихся в турнире под руководством ответственных лиц, назначенных приказом и отвечающих за жизнь, здоровье и безопасную перевозку организованных групп детей, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 23.09.2020г № 1527.

4. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на исполняющего обязанности заместителя министра образования Республики Тыва Ондар Б.С-Б.

И.о. министра О.Н. Соян

Приложение №1
к приказу Министерства образования РТ
от «15» января 2026 г.№ 7-д

ПОЛОЖЕНИЕ
о Республиканском командном турнире «Математические бои» среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва в 2025-26 учебном году

1. Основные положения

1.1. Настоящее Положение о Республиканском командном турнире «Математические бои» среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва (далее — Положение, турнир соответственно) определяет организационное, методическое и финансовое обеспечение, порядок проведения турнира.

1.2. Настоящее Положение разработано в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Положениями Национальной образовательной инициативы «Наша новая школа», Концепции общенациональной системы выявления и развития молодых талантов, утвержденной Президентом Российской Федерации 3 апреля 2012 г. № Пр-827, Концепции развития математического образования в Российской Федерации, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 декабря 2013г. № 2506-р.

1.3. Турнир проводится с целью повышения уровня подготовки учащихся 5-8 классов по математике, развития интереса к предмету, воспитания командного стиля работы школьников на интеллектуальных соревнованиях.

1.4. Основными задачами Турнира являются:

- развитие навыков решения математических задач повышенного уровня сложности;
- развитие умения анализировать, аргументировано отстаивать свое мнение;
- расширение спектра форм работы, используемых для выявления и поддержки одаренных детей;
- развитие навыков работы учащихся в команде;
- развитие сетевого взаимодействия между учащимися и педагогами республики.

2. Порядок организации и проведения Турнира

2.1. Турнир проводится под учредительством Министерства образования Республики Тыва (далее — Минобр РТ).

2.2. Исполнительным органом, осуществляющим подготовку и проведение Турнира, является организационный комитет ГАНООРТ «Государственный лицей Республики Тыва».

2.3. Состав, функции и регламент работы организационного комитета определяется ГАНОО РТ «Государственный лицей Республики Тыва».

2.4. В Турнире принимают участие команды обучающихся 5-8 классов государственных, муниципальных образовательных организаций Республики Тыва, реализующих общеобразовательные программы.

2.5. Турнир проводится в 2 этапа:

1 тур – отборочный, проводится очно в формате командной олимпиады «Математическая Абака» (приложение 3);

2 тур – турнир «Математические флеш-бои», состоит из трех туров (приложение 4).

Каждый орган самоуправления муниципальных районов (городских округов) республики проводит **отборочный этап с 13 по 21 января 2026 г.** и выставляет на турнир 2 команды;

1 команда 5-6 классов,

1 команда 7-8 классов.

Количество участников в каждой команде — не более 6 человек (допускаются команды с количеством 5 человек).

2.6. Турнир проводится **очно** в форме математической Абаки и математических флеш-боев между командами согласно регламенту Турнира.

2.7. Проведение Турнира «Математические бои» и контроль соблюдения установленного регламента осуществляется Организационным комитетом Турнира в очном режиме на базе ГАНООРТ «ГЛРТ».

2.8. Для участия в Турнире муниципальные органы Управления образованием, в указанные в регламенте сроки (приложение №1), передают в оргкомитет заявку по установленной форме (приложение № 5) в электронном виде по адресу: licejtuva@yandex.ru, с указанием темы: «Заявка на математические бои КРАТКОЕ НАЗВАНИЕ ШКОЛЫ».

2.9. Математические бои проходят в соответствии с Правилами Математической Абаки (приложение 3) и математического флеш-боя, указанными в приложении № 4 к Положению.

2.10. Региональный этап турнира проводится по заданиям, разработанным организаторами турнира «Математические бои».

3. Подведение итогов Турнира и определение победителей

3.1. Оценивание результатов Турнира осуществляет жюри.

3.2. Состав и функции жюри утверждаются руководителем оргкомитета.

3.3. Результаты каждого математического боя отражаются в протоколе, согласно приложению №6 к Положению, который по окончанию обсуждения передается в оргкомитет.

3.4. По итогам Турнира определяется команда, ставшая абсолютным победителем Турнира. Команды, участницы финала, награждаются дипломами первой, второй, третьей и четвертой степени.

3.5. Все команды получают сертификаты, подтверждающие участие в Турнире.

4. Функции жюри

4.1. Жюри - коллективный орган, который в случаях, не предусмотренных правилами, принимает коллегиальное решение. Жюри обязано мотивировать свои решения, не предусмотренные правилами боя. Решения жюри являются обязательными для команд.

4.2. 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.

4.3. 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.

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

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

4.6. 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.

5. Оборудование площадки проведения отборочного этапа математических боев

5.1. Первый отборочный этап Математических боев среди общеобразовательных организаций Республики Тыва проводится в очном формате.

5.2. Проведение отборочного этапа и контроль соблюдения установленного регламента осуществляется Организационным комитетом математических боев в очном режиме на базе ГАНООРТ «ГЛРТ».

5.3. В день проведения Отборочного этапа помещение учебной аудитории должно обеспечивать единовременное размещение 12 участников (команды 5-6 и

7-8 классов) с соблюдением соответствующих требований санитарно-эпидемиологических правил и нормативов.

5.4. Не допускается наличие информационных стендов, плакатов и иных материалов на стенах учебной аудитории.

Приложение № 1
к Положению о Республиканском
командном турнире «Математические бои»
среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций
Республики Тыва в 2025/26 учебном году

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

1. Настоящий регламент Республиканского командного турнира «Математические бои» среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва (далее – регламент) определяет последовательность этапов проведения Республиканского турнира Математические бои» среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва (далее – Турнир)

2. Для участия в Турнире орган самоуправления муниципальных районов (городских округов) республики, образовательных организаций Республики Тыва формирует команду учащихся 5-6 классов, команду 7-8 классов в составе 6 человек в срок до **21 января 2026** г. передает в оргкомитет Турнира заявку на участие Республиканском командном турнире «Математические бои» по установленной форме (приложение №5) в электронном виде по адресу licejtuva@yandex.ru с указанием темы: «Заявка на матбои - КРАТКОЕ НАИМЕНОВАНИЕ ШКОЛЫ».

3. Отборочный тур пройдет в очном режиме в виде командной олимпиады.

4. По результатам отборочного этапа в финал проходят 6 команд набравшие максимальное количество баллов. Команды, набравшие одинаковое количество баллов, приглашаются к дополнительному этапу.

5. Финал пройдет в очном режиме в соответствии с Правилами проведения математического боя (Приложение 2).

Регламент проведения турнира

8.30-9.00 - Регистрация команд.
09.00-09.10 – Инструктаж команд в аудитории.
09.10 – начало командной олимпиады «Математическая Абака».
10.10 – окончание командной олимпиады.
10.20-11.00 – обед.
11.00 – объявление результатов командной олимпиады «Математическая Абака».
11.20 – решение задач математических флеш-боев (I тур).
12.20 – начало I тура.
13.20 – подведение итогов I тура.
13.30 – решение задач математических флеш-боев (II тур).
14.30 - начало II тура.
15.30 - подведение итогов II тура.
15.40. - решение задач математических флеш-боев (III тур)

16.40 - начало III тура.
17.40 - подведение итогов математических флеш-боев.

В финале принимают участие команды, победившие в отборочном туре!
По всем вопросам Вы можете обращаться по телефонам
8(394)22-2-14-43 или по электронной почте

Приложение № 2
к Положению о Республиканском
командном турнире «Математические бои»
среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций
Республики Тыва в 2025/26 учебном году

Правила проведения
Республиканского командного турнира «Математические бои»
среди учащихся 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 не более 1 команды учащихся 5-6 классов и не более 1 команды 7-8 классов.

команду 5-6 классов

команду 7-8 классов,

каждая из которых в составе не более 6 человек (допускаются команды с количеством 5 человек).

1 тур – отборочный, проводится в формате командной олимпиады Математическая Абака (приложение 3). Каждая команда выполняет задания в течение 60 минут.

2 тур – Математические флеш-бои, состоят из трех туров (приложение 4).

Приложение № 3
к Положению о Республиканском
командном турнире «Математические бои»
среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций
Республики Тыва в 2025/26 учебном году

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

Математическая абака — это командная игра-соревнование по решению задач. Все задачи выдаются для решения всем командам одновременно. Основным зачётным показателем в математической абаке является общее количество набранных очков (включая бонусы). В случае равенства очков у нескольких команд более высокое место занимает команда, имеющая большую сумму бонусов. При равенстве и этого показателя команды считаются разделившими места.

Решение задач

Каждой команде предлагается для решения 5 тем по 6 задач в каждой теме. На каждую задачу дается одна попытка сдать ответ. Если команда предъявляет правильный ответ на задачу, она получает за это цену задачи, а если ответ неправильный или неполный, команда получает 0 очков.

Цена первой задачи каждой темы — 10 очков, второй — 20, ..., шестой — 60 очков. Таким образом, не считая бонусов, команда может заработать за решение задач до $5 \cdot 210 = 1050$ очков.

Бонусы

Каждая команда дополнительно может заработать бонусы:

- ***Бонус-горизонталь*** (за правильное решение всех задач одной темы) — 50 очков.
- ***Бонус-вертикаль*** (за правильное решение задач с одним и тем же номером по всем темам) — цена задачи с этим номером.

Окончание игры

На решение задач отводится 60 минут. Команда заканчивает игру, если у нее кончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.

Приложение № 4
к Положению о Республиканском
командном турнире «Математические бои»
среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций
Республики Тыва в 2025/26 учебном году

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

Турнир начинается с жеребьевки команд. В результате жеребьевки определяется очередность выступления 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 флеш-бою каждая из соревнующихся команд получает 6 математических задач. Для решения задач командам отводится 60 минут.

Математический флеш-бой – это соревнование двух команд в решении математических задач. Он состоит из двух частей. Сначала каждая команда получает список из одних и тех же задач, подготовленных жюри и ***60 минут*** на их решение. При решении задач команда может использовать любую бумажную литературу, но не имеет права пользоваться компьютерами, программируемыми калькуляторами, смартфонами и иными подобными устройствами; выходить в Интернет, использовать средства программирования и литературу на электронных носителях, общаться по поводу решения задач ни с кем, кроме жюри. По истечении этого времени начинается собственно бой, когда команды в соответствии с правилами рассказывают друг другу решения задач. Если одна команда рассказывает решение, то другая оппонирует его, т.е. ищет в нем ошибки (недостатки), и, если решения нет, то, возможно, приводит свое.

Раунды. Флеш-бой состоит из нескольких раундов, в каждом из которых одна команда рассказывает решение задачи (***она сама выбирает номер задачи, которую планирует рассказывать***), а другая оппонирует. Порядок выбора задач для доклада командами следующий: А-Б-Б-А-А-Б-Б-А. (По итогам конкурса капитанов выигравшая команда выбирает, будет ли она командой типа «А» или «Б»). Выступления оппонента и докладчика оцениваются жюри в баллах (за решение и за оппонирование).

Регламент подготовки к математическому флеш-бою

1. При подготовке к бою членам играющих команд запрещается:
пользоваться при решении задач помощью людей, не входящих в команду;
без крайней необходимости общаться с людьми, не входящими в команду (за исключением членов Методической комиссии Турнира и уполномоченных ею лиц);

пользоваться компьютерами, программируемыми калькуляторами, смартфонами и иными подобными устройствами; выходить в Интернет, использовать средства программирования и литературу на электронных носителях.

2. При подготовке к бою членам играющих команд разрешается:
пользоваться *непрограммируемыми* калькуляторами;
пользоваться литературой *на бумажных носителях*.

При установленном нарушении п. 1 команда-нарушитель снимается с боя и ей засчитывается поражение со счетом 0:60.

Полные правила математического флеш-боя

Общие положения. Математический флеш-бой – это соревнование двух команд в решении математических задач. Он состоит из двух частей. Сначала каждая команда получает список из одних и тех же задач, подготовленных жюри и ***60 минут*** на их решение. При решении задач команда может использовать любую литературу, но не имеет права общаться по поводу решения задач ни с кем, кроме жюри. По истечении этого времени начинается собственно бой, когда команды в соответствии с правилами рассказывают друг другу решения задач. Если одна команда рассказывает решение, то другая оппонирует его, т.е. ищет в нем ошибки (недостатки), и, если решения нет, то, возможно, приводит свое. При этом выступления оппонента и докладчика оцениваются жюри в баллах (за решение и за оппонирование). Если команды, обсудив предложенное решение, все-таки до конца задачу не решили или не обнаружили допущенные ошибки, то часть баллов (или даже все баллы) может забрать себе жюри боя. Если по окончании флеш-боя результаты команд отличаются не более чем на 3 балла, то считается, что бой закончился вничью. В противном случае побеждает команда, которая по окончании боя набирает больше баллов. Если же по условиям боя он не может закончиться вничью, то жюри до боя объявляет это командам и оглашает процедуру определения победителя.

Раунды. Флеш-бой состоит из нескольких раундов, в каждом из которых одна команда рассказывает решение задачи (***она сама выбирает номер задачи, которую планирует рассказывать***), а другая оппонирует. По итогам конкурса капитанов выигравшая команда выбирает, будет ли она командой типа «А» или «Б». Порядок выбора задач для доклада командами следующий: А-Б-Б-А-А-Б-Б-А. Команда, ***выбравшая ту или иную задачу, назначает по этой задаче докладчика***, противоположная команда – оппонента.

Ход раунда. ***Доклад.*** В начале раунда капитан команды объявляет номер задачи, которую **они желают доложить**, докладчик рассказывает решение. Доклад должен содержать ответы на все поставленные в задаче вопросы и доказательство правильности и полноты полученных ответов. В частности, докладчик обязан доказать каждое сформулированное им промежуточное утверждение либо сослаться на него, как на общеизвестное. Докладчик должен стремиться к ясности изложения, в частности, он обязан повторить по просьбе оппонента или жюри любую часть своего доклада. Время на доклад

ограничивается 10 минутами, после чего жюри решает, разрешать ли докладчику рассказывать дальше.

Докладчик может иметь при себе записи и заглядывать в них, но жюри имеет право запретить ему ими пользоваться, если сочтет, что докладчик читает решение по бумажке. В докладе нельзя ссылаться на вычисления, проведенные с помощью калькулятора или иной вычислительной техники и не подтвержденные иным способом.

Докладчик имеет право:

– не отвечать на вопросы оппонента, заданные до начала обсуждения;

– просить оппонента уточнить свой вопрос (в частности, докладчик может предложить свою версию вопроса: “Правильно ли я понимаю, что вы спросили о том-то и том-то?”);

– отказаться отвечать на вопрос, сказав, что: (а) он не имеет ответа на этот вопрос; (б) он уже ответил на этот вопрос (объяснив, когда и как); (в) вопрос некорректен или выходит за рамки научной дискуссии по поставленной задаче. В случае несогласия оппонента с основаниями (б) и (в) арбитром выступает жюри.

Докладчик не обязан:

– излагать способ получения ответа, если он может доказать его правильность и полноту ответа другим путем;

– сравнивать свой метод решения с другими возможными методами, в том числе с точки зрения краткости, красоты и пригодности для решения других задач.

Докладчик обязан рассказывать решение в вежливой, корректной форме, не критикуя действия оппонента, не допускать критики его личности, обращаться к оппоненту только на “Вы”.

Окончание доклада докладчик обязан чётко зафиксировать фразой «Доклад окончен». В течение 10 секунд после этого докладчик или его команда имеют право отозвать эти слова (оппонент в это время молчит); если слова отзывает команда, она должна взять для этого полуминутный перерыв. Если такого не случилось, слово передаётся оппоненту.

Оппонирование. Пока доклад не окончен, оппонент может задавать вопросы только с согласия докладчика, но имеет право просить повторения части решения и разрешать докладчику не доказывать какие-либо очевидные с точки зрения оппонента факты. После окончания доклада оппонент имеет право задавать вопросы докладчику. Если в течение минуты оппонент не задал ни одного вопроса, то считается, что у него нет вопросов. Если докладчик в течение минуты не начинает отвечать на вопрос, то считается, что у него нет ответа.

В качестве вопроса оппонент может:

– потребовать у докладчика повторить любую часть доклада;

– попросить уточнения любого из высказываний докладчика, в том числе: (а) попросить дать определение любого термина (“Что Вы понимаете под ...”); (б) переформулировать утверждение докладчика своими словами и попросить подтверждения (“Правильно ли я понимаю, что Вы утверждаете следующее: ...”);

– попросить докладчика доказать сформулированное тем неочевидное необщеизвестное утверждение (в спорных случаях вопрос об известности или очевидности решает жюри; во всяком случае, известными считаются факты, изучающиеся в общеобразовательной школе);

– после ответа на вопрос выразить удовлетворенность или мотивированную неудовлетворенность ответом.

Если оппонент считает, что докладчик тянет время, придумывая решение у доски, или что существенная часть доклада не является изложением решения обсуждаемой задачи, он имеет право (но не ранее, чем через 10 минут после начала доклада) попросить докладчика предъявить ответ (если таковой в задаче подразумевается) или план дальнейших рассуждений.

Оппонент обязан:

– формулировать свои вопросы в вежливой, корректной форме, обращаться к докладчику только на “Вы”;

– критикуя доклад, не допускать критики докладчика;

– повторять и уточнять свои вопросы по просьбе докладчика или жюри.

По итогам доклада и ответов на вопросы оппонент имеет право дать свою оценку докладу и обсуждению в одной из следующих форм: (а) признать решение правильным; (б) признать решение (ответ) в основном правильным, но имеющим недостатки и/или пробелы с обязательным их указанием; (в) признать решение (ответ) неправильным с указанием ошибок в обоснованиях ключевых утверждений доклада или контрпримеров к ним (или ответу), или указанием существенных пробелов в обоснованиях или плане решения. В ситуациях (а) и (б) оппонент должен чётко зафиксировать своё мнение словами "С решением согласен" или "Других возражений нет" соответственно. В течение 10 секунд после этого оппонент или его команда имеют право отозвать эти слова (докладчик в это время молчит); если слова отзывает команда, она должна взять для этого полуминутный перерыв. Если такого не случилось, оппонент и его команда в этом раунде больше не участвуют.

Если оппонент имеет контрпример, опровергающий решение докладчика в целом, и этот контрпример сам является решением задачи (такое бывает, например, в случаях, когда вопрос задачи звучит как “Можно ли …?”, “Верно ли, что …?” и т.п.), то оппонент имеет право заявить: “Я с решением не согласен, у меня есть контрпример”, но сам контрпример пока докладчику не предъявлять (хотя жюри имеет право потребовать от оппонента предъявления контрпримера в письменном виде, чтобы убедиться в корректности заявления оппонента). В этом случае, если докладчик не изменит своего решения в течение минуты или после взятого командой перерыва, оппонент получает право предъявить докладчику упомянутый контрпример, причем докладчик и его команда уже не имеют права менять решение или ответ.

Аналогично, если решение требует перебора случаев, оппонент имеет право заявить “Я с решением не согласен, рассмотрены не все случаи”, не указывая пока докладчику явно, какой именно случай не рассмотрен. Дальнейшие действия докладчика, жюри и оппонента такие же, как в ситуации с контрпримером.

Команда, желающая сохранить выходы к доске, может отказаться выставлять оппонента. Тогда она в этом раунде не участвует (и изменить своего решения уже не может).

Участие жюри в обсуждении. После окончания диалога докладчика и оппонента жюри задает свои вопросы. При необходимости оно может вмешиваться и раньше. Жюри вправе прекратить доклад или диалог, если он зашел в тупик, утратил связь с существом обсуждаемой задачи или не может быть закончен за разумное время.

Выступающие и команда. Докладчик и оппонент могут обращаться к своим капитанам с просьбой о замене или перерыве для консультации. Другое общение между командой и докладчиком (оппонентом) допускается только во время полуминутного перерыва, который любая команда может взять в любой момент (при этом соперники тоже могут пользоваться этим временем). Каждая команда может взять в течение одного боя не более 6 полуминутных перерывов (см. также ниже пункт "Число выходов к доске"). Команда имеет право полностью использовать полуминутный перерыв, взятый командой соперников, даже если та закончила его досрочно.

Перемена ролей. Если *по ходу дискуссии* жюри установило, что оппонент доказал отсутствие у докладчика решения, то оппонент получает право (но не обязан) рассказать свое решение. Если оппонент взялся рассказывать свое решение, то происходит *полная перемена ролей*: бывший докладчик становится оппонентом и может зарабатывать баллы за оппонирование.

Если же оппонент не доказал, что у докладчика нет решения, но выявил в предложенном решении некоторые конкретные недостатки, то оппонент получает право (но не обязан) устранить все (или некоторые) из этих недостатков (*"залатать дыры"*). Такое же право оппонент получает, если он доказал, что у докладчика нет решения, но отказался рассказывать собственное решение. Если оппонент взялся "залатывать дыры", то происходит *частичная перемена ролей*: оппонент обязан сформулировать предварительно, что именно он будет делать (например, разбирать такой-то не разобранный докладчиком случай, доказывать такое-то недоказанное докладчиком утверждение или что-либо еще), а бывший докладчик становится оппонентом и может зарабатывать баллы за оппонирование сформулированных утверждений. *Обратной перемены ролей ни в каком случае не происходит!*

Число выходов к доске. Каждый член команды имеет право выйти к доске в качестве докладчика или оппонента не более *двух* раз за бой (**1 раз в качестве докладчика и 1 раз в качестве оппонента; 2 раза в качестве докладчика или 2 раза в качестве оппонента**).

Команда имеет право *не более двух раз за бой* заменять докладчика или оппонента, причем каждый раз выход засчитывается как тому, кого заменили, так и тому, кто вышел на замену. Кроме того, при замене время, отведенное команде на перерывы, уменьшается на 1 минуту. Эту минуту можно использовать непосредственно перед заменой, а можно и не использовать — в последнем случае команда соперников тоже *не имеет права* пользоваться ею.

Отказ от раунда. Окончание флеш-боя. В любой момент флеш-боя команда, которая должна рассказывать задачу, может отказаться делать это (обычно это происходит, когда у команды больше нет решенных задач). Тогда другая команда получает право (но не обязана) рассказывать решения **всех** оставшихся задач. При этом команда, отказавшаяся рассказывать задачи, может выставлять оппонентов и получать баллы только за оппонирование, но рассказывать решения она уже не имеет права, даже если они у нее и появятся (то есть после отказа не происходит ни полной, ни частичной перемены ролей).

Флеш-бой заканчивается, когда не остается необсужденных задач либо когда обе команды отказались рассказывать задачи.

Первый раунд. Конкурс капитанов. Кто будет рассказывать первую задачу определяет команда, победившая в конкурсе капитанов (она может решить, что первыми будут рассказывать задачу они сами или соперники). Он проводится в начале боя. Капитанам предлагается задача. Капитан, первым сообщивший жюри о своем желании отвечать, получает такое право. Если он рассказывает правильное решение, то он победил, а если неправильное – победил его соперник. При этом что понимается под “правильным решением”: просто верный ответ, ответ с объяснением или что-либо еще – жюри при необходимости уточняет перед началом конкурса капитанов.

На решение 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 считается тот, кто выигрывает игру. Возможны и другие схемы проведения конкурса капитанов. Жюри боя заранее определяет способ проведения конкурса капитанов и сообщает о нем командам перед началом боя.

При желании на конкурс вместо капитана можно выставить любого другого члена команды.

Начисление баллов. Каждая задача оценивается в 12 баллов, которые по итогам раунда распределяются между докладчиком, оппонентом и жюри. Если докладчик, не опираясь существенно на наводящие вопросы и иные соображения жюри и/или оппонента, рассказал правильное и полное решение, все 12 баллов достаются ему. Если же в решении были выявлены "дыры" (пробелы), то жюри по окончании дискуссии определяет их стоимость. После этого оппонент, как правило, сразу получает половину стоимости *обнаруженных им* дыр. Если некоторые из этих "дыр" были в ходе дискуссии полностью или частично закрыты, соответствующая часть остатка их общей стоимости распределяется между докладчиком и оппонентом пропорционально их вкладу в закрытие "дыр". При этом вкладом оппонента может признаваться не только закрытие им дыры (в случае полной или частичной перемены ролей), но и помощь докладчику в закрытии дыр путем высказанных *по окончании доклада* наводящих соображений. Все оставшиеся баллы жюри забирает себе.

Если ошибки или пробелы в докладе указаны самим докладчиком и не устранены его командой, то оппонент получает за них баллы так, как если бы он

сам нашел эти недостатки. Если не было полной перемены ролей, то оппонент не может получить больше 6 баллов.

Капитан. Во время боя только капитан может от имени команды обращаться к жюри и соперникам: сообщать о выборе задачи, докладчика или оппонента и т.д. Он имеет право в любой момент прекратить доклад или оппонирование представителя своей команды. Если капитан у доски, он оставляет за себя заместителя, исполняющего в это время обязанности капитана. Имена капитана и заместителя сообщаются жюри до начала решения задач.

Во время решения задач главная обязанность капитана — координировать действия членов команды так, чтобы имеющимися силами решить как можно больше задач. Для этого капитан распределяет между членами команды задачи для решения (с учетом их пожеланий), следит, чтобы каждая задача кем-то решалась, организует проверку найденных решений. Капитан заранее выясняет, кто будет докладчиком или оппонентом по той или иной задаче и определяет всю тактику команды на предстоящем бое.

Жюри. Жюри является верховным толкователем правил боя. В случаях, не предусмотренных правилами, оно принимает решение по своему усмотрению. Решения жюри являются обязательными для команд.

Во время решения командами задач всякое существенное разъяснение условий задач, данное одной из команд, должно быть в кратчайшее время сообщено жюри всем остальным командам.

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 флеш-бой продолжается по другим задачам, а очки по этой задаче начисляются позже.

Жюри ведет протокол боя. Если одна из команд не согласна с принятым жюри решением по задаче, она имеет право немедленно потребовать перерыв на несколько минут для разбора ситуации с участием Старшего по лиге. После начала следующего раунда счет предыдущего раунда, как правило, изменен быть не может. Единственное исключение составляет случай, когда Старший по лиге по результатам разбора ситуации принимает решение поставить вопрос о ней на заседании Методической комиссии (МК) турнира. В этом случае МК должна принять решение по этому вопросу в тот же день. Вопрос о корректности вызова на заседание МК вынесен быть не может и должен разрешаться Старшим лиги на месте.

Жюри следит за порядком. Оно может оштрафовать команду за шум, некорректное поведение, общение со своим представителем, находящимся у доски.

Жюри обязано мотивировать свои решения, не вытекающие непосредственно из правил боя.

Зрители. За ходом боя могут с разрешения жюри наблюдать зрители: к ним относятся все, кроме членов играющих команд, жюри боя и Методической комиссии турнира. Зрители не имеют права общаться с командами, вслух

комментировать ход боя или иным образом мешать его проведению. Зрители, нарушающие эти правила, обязаны по решению жюри боя покинуть помещение, где он проходит.

Приложение № 5
к Положению о Республиканском
командном турнире «Математические бои»
среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций
Республики Тыва в 2025/26 учебном году

Заявка на участие
в Республиканском командном турнире «Математические бои»
среди 5-8 классов образовательных организаций Республики Тыва

Наименование ОО _____
Электронная почта _____ _____

1. Состав команды 5-6 классов

Название команды_____
Капитан команды_____
Учитель, подготовивший команду:
ФИО_____
Должность _____
Место работы _____
Телефон _____

№	ФИО	Класс
1		
2		
3		
4		
5		
6		

2. Состав команды 7-8 классов

Название команды_____
Капитан команды_____
Учитель, подготовивший команду:
ФИО_____
Должность _____
Место работы _____
Телефон _____

№	ФИО	Класс
1		
2		
3		
4		
5		
6		

3. Заявку составил _____
4. Руководитель команды_____
Электронный адрес, сотовый телефон руководителя_____
Руководитель учреждения _____

Приложение № 6
к Положению о Республиканском
командном турнире «Математические бои»
среди учащихся 5-8 классов образовательных организаций
Республики Тыва в 2025/26 учебном году

ПРОТОКОЛ МАТЕМАТИЧЕСКОГО БОЯ

Дата _____

Команда _____
1. *(К)* _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Команда _____
1. *(К)* _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Конкурс капитанов:
Победил капитан команды _____

Ход боя:

Команда	Баллы	Вызов	Баллы	Команда	Жюри
Итоговый результат					

Жюри: 1) _____ / _____/
2) _____ /_____/
3)_____ /_____/