

ПРИМЕРНЫЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПРАЗДНИКА

• ПРАВИЛА I (очного) тура ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОГО БОЯ

До начала командного соревнования «ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ БОЙ» команды должны ознакомиться с правилами его проведения!

Часть 1

Команды–участники ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОГО БОЯ должны до начала очного соревнования избрать капитанов команд.

Часть 2

Каждой команде предоставляется аудитория для решения задач, после чего капитанам одновременно выдаются условия задач *очного тура*.

Часть 3

После получения капитанами условий задач *очного тура*, команды имеют до **130 минут** на их совместное решение. По истечении времени, отведенного для решения задач, начинается **тур обсуждения задач**.

Часть 4

Команда, начинающая ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ БОЙ определяется путем проведения **блицтурнира капитанов**, проводимого жюри в каждой подгруппе (аудитории). Победитель блицтурнира имеет право первого вызова и определяет, **будет ли команда отвечающей, т.е. рассказывающей решение задачи, или вызывающей, т.е. выставляющей оппонента на обсуждение задачи**. Капитан сообщает участникам Боя о своем решении и называет индекс команды, которую хотят видеть своим противником, номер задачи для обсуждения, а также фамилию игрока, который является отвечающим по задаче или оппонентом в зависимости от роли, выбранной командой.

Часть 5

Каждый член команды может быть назначен отвечающим или оппонентом не более 2 раз. Выбор задачи и выдвижение отвечающего (оппонента) проводит **только капитан команды**.

Часть 6

На подготовку к ответу команде предоставляется не более 3 минут. В ходе подготовки у доски может находиться любой член команды. Как только прекращается оформление решения задачи на доске, жюри считает, что подготовка завершена, **после чего запрещаются всякие контакты докладчика и оппонента с членами команд, которые в обсуждении не участвуют**.

Отвечающий начинает выступление по задаче. В процессе рассказа отвечающего, прерывать его не имеют права ни оппонент, ни члены жюри.

В процессе обсуждения отвечающий **не имеет права** стирать ничего из ранее написанного на доске.

Отвечающий заканчивает выступление по задаче словами **"Ответ окончен"**.

После этого начинается дискуссия и слово представляется оппоненту.

Часть 7

В процессе выступления **оппонент** может исправить и дополнить решение, задать вопросы докладчику, предложить свое решение. **Отвечающий** в том же порядке может оппонировать оппоненту и так далее. При этом ход дискуссии определяется следующими правилами:

Во время дискуссии **оппонент может**: попросить докладчика повторить любую часть доклада; попросить докладчика уточнить любое из его высказываний; попросить докладчика доказать сформулированное неочевидное не общеизвестное утверждение (факты, входящие в школьный курс математики, как правило считаются общеизвестными).

Во время дискуссии **докладчик может**: попросить оппонента уточнить вопрос; отказаться отвечать на вопрос оппонента, мотивировав свой отказ тем, что: а) у него нет ответа, б) он уже отвечал на этот вопрос, в) вопрос, по его мнению, не имеет отношения к задаче.

Когда вопросы заданы и ответы на них получены, оппонент выносит заключение по одной из трёх форм: а) **«Я полностью согласен с решением»**; б) **«Решение в основном верно, но в нём есть следующие недочёты...»**; в) **«Решение неверно, принципиальная ошибка состоит в следующем...»**.

Заключение по неверному решению может быть вынесено в форме: «**Решение неверно, у меня есть контрпример**» или «**Решение неполно, рассмотрены не все случаи**».

Пока решение докладчика не было опровергнуто, оппонент не имеет права рассказывать свое решение, даже если оно гораздо проще.

Жюри вправе прервать дискуссию, если обсуждение идет не по существу.

По окончании обсуждения решения задачи отвечающим и оппонентом, **жюри имеет право задать вопрос любому из членов дискуссии.**

Часть 8

Проверка корректности вызова

Проверка корректности состоит в том, что вызванная команда отказывается рассказывать решение задачи, а вместо этого проверяет, решила ли ее вызвавшая команда. В таком случае вызывающая команда выставляет докладчика, а вызываемая - оппонента. Если вызывающая команда сразу же призналась, что у неё нет решения, то вызываемая команда получает **8 баллов**. Докладчик и оппонент в этом случае не назначаются и выходы к доске не засчитываются. При проверке корректности перемена ролей производиться не может. Если при проверке корректности оппонент доказал, что у докладчика нет решения, то он получает не менее **4 баллов**.

Часть 9

Максимальное количество баллов, присуждаемых обоим командам за рассмотрение задачи – **12**. Жюри распределяет баллы (целые числа) между командами, руководствуясь следующими соображениями:

- **команде отвечающего** из расчета за **верное решение** – до **10 баллов**;
- **команде оппонента** из следующего расчета:
 - простое оппонирование – **не более 2 баллов**;
 - если **при верном решении отвечающего** оппонент предоставляет оригинальное решение – до **4 баллов**;
- если докладчик и оппонент **совместными усилиями** в ходе дискуссии получили верное решение, **12 баллов распределяются между ними по усмотрению жюри**;
- если решение отвечающего принципиально неверно, и **оппонент показал это**, то
 - в случае **предоставления собственного решения** жюри оценивает его из расчета **10 баллов**;
 - без предоставления собственного решения - до **5 баллов**;

Требовать у жюри разъяснения по поводу оценки задачи, апеллировать к решению жюри может **только капитан команды**. Подобные рассмотрения могут проходить только **непосредственно после объявления результатов каждого раунда**.

Часть 10

После каждого раунда жюри объявляет сумму баллов каждой из команд – участниц. Победителем **очного тура** в данной аудитории является команда, набравшая наибольшее количество баллов после всех раундов.

В случае ничейного счета для выявления команды-победителя команды-участники записывают решение оставшихся не рассмотренными задач и сдают его жюри для определения победителя.

Часть 11

Команда-победитель **очного тура** в подгруппе (аудитории) участвует в финале для определения команды-победителя **физико-математического боя**.

Остальные команды имеют право принять участие в решении финальных задач. Баллы, набранные командами в финальном туре, определяют команду-лауреата номинации «ПОИСК. ВОЛЯ. ОПТИМИЗМ».

О решении участвовать в финале капитаны команд должны поставить в известность жюри в своей подгруппе (аудитории) и получить информацию о номере аудитории (месте проведения), в которой будет проводиться финал.

Баллы, полученные командами в очном и финальном турах, суммируются с баллами, набранными остальными участниками команды в прочих номинациях и засчитываются в общекомандном зачете.

Правила проведения финала ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОГО БОЯ

1. Участниками финала являются команды–победители, определившиеся в каждой аудитории в ходе *I тура*. Финал Физико-математического боя проводится в формате Регаты.
2. Соревнования проводятся в 3 тура. Каждый тур представляет собой коллективное письменное решение 3 задач. Любая задача оформляется и сдается жюри на отдельном одинарном листе, причем каждая команда имеет право сдать только по одному варианту решения каждой задачи.
3. Проведением регаты руководит Координатор. Он организует раздачу заданий и сбор листов с решениями; проводит разбор решения задач, обеспечивает связь с жюри и своевременное появление информации об итогах проверки на доске.
4. Время, отведенное командам для решения, и «стоимость» задач в баллах указана на листах с условиями задач, которые команды получают непосредственно перед началом каждого тура.
5. После объявления итогов **тура** команды-финалисты, не согласные с тем, как оценены их решения, имеют право подать заявки на апелляцию. Заявку об апелляции имеет право подавать только капитан команды. В случае получения такой заявки, комиссия, проверявшая решение, осуществляет повторную проверку и после нее может изменить свою оценку. Апелляция проводится после окончания **всех туров** регаты, но до окончательного подведения итогов. В результате апелляции оценка решения может быть как повышена, так и понижена, или же оставлена без изменения. В спорных случаях окончательное решение об оценке принимает председатель жюри.
6. Команды, не прошедшие в финал физико-математического боя, имеют право решать задачи, сдавать их решения, оформленные в соответствии с требованиями ФИНАЛА жюри и получить дополнительные баллы для зачета команде школы. Результаты капитаны команд могут узнать по окончании ФИНАЛА.

Правила проведения ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОЙ И МАТЕМАТИЧЕСКОЙ РЕГАТЫ.

1. В Регате участвуют команды 6, 7 и 8 классов. В составе каждой команды - 4 человека. Названием команды является индекс школы, полученный при регистрации.
2. Соревнования проводятся в 4 (5) туров в зависимости от возраста участников. Каждый тур представляет собой коллективное письменное решение 3 задач. Любая задача оформляется и сдается жюри на отдельном одинарном листе, причем каждая команда имеет право сдать только по одному варианту решения каждой задачи.
3. Проведением регаты руководит Координатор. Он организует раздачу заданий и сбор листов с решениями, проводит разбор решения задач. Наблюдатель обеспечивает связь с жюри и своевременное появление информации об итогах проверки на доске.
4. Время, отведенное командам для решения, и «стоимость» задач в баллах указана на листах с условиями задач, которые команды получают непосредственно перед началом каждого тура.
5. После объявления итогов **тура** команды, не согласные с тем, как оценены их решения, имеют право подать заявки на апелляцию. Апелляцию имеет право подавать только капитан команды. В случае получения такой заявки, комиссия, проверявшая решение, осуществляет повторную проверку и после нее может изменить свою оценку. Апелляция проводится после окончания **всех туров** регаты, но до окончательного подведения итогов. В результате апелляции оценка решения может быть как повышена, так и понижена, или же оставлена без изменения. В спорных случаях окончательное решение об оценке принимает председатель жюри.