

ПРАВИЛА МАТЕМАТИЧЕСКОГО БОЯ

Наш математический бой 3-6 классов для самых юных участников. Идеологически он является соревнованием в решении математических задач, направленным на улучшение навыков коммуникации и командной работы. В ходе состязания две команды из четырех человек решают задачи и рассказывают их друг другу. За верные решения и конструктивную критику жюри присуждает командам очки.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Само соревнование делится на две части: **Решение задач.** Первым делом команды «расходятся» и час решают один и тот же набор из восьми задач. Сами задачи не упорядочены по сложности и затрагивают различные области математики: от ребусов до разрезалок и от вопросов с подвохом до весьма строгих уравнений.

Во время решения задач участники могут общаться только между собой и с членом жюри. Разрешено использовать любые записи и учебники (даже таблицу умножения!), но запрещается использовать мам, пап, дедушек и бабушек. За этим будут следить ☺

Сам бой. По истечению отведенного часа все участники собираются вместе и начинается сам бой (не беспокойтесь, он математический, так что никто не пострадает). В ходе боя команды по очереди вызывают друг друга на нерасказанные задачи и обсуждают их решения. Команда, которую вызвали, должна выставить докладчика, который будет рассказать решение, а команда, которая вызывала – оппонента, который будет пытаться искать ошибки в решении докладчика. При этом каждый участник команды может «выйти к доске» не более двух раз за бой.

В каждом туре действия команд оцениваются из 12 баллов. Если докладчик рассказал полностью верное решение, он получает все 12 баллов, а оппонент – 0. Если же оппонент нашел в решении ошибки и неточности, то он получает за это половину от их общей стоимости. Если после этого докладчик смог закрыть все недочеты, то вторую половину баллов он забирает себе, иначе они достаются жюри.

Например, если оппонент нашел дыру, которую жюри оценивает в 4 балла, то, закрыв ее, докладчик получит 10 баллов, а не закрыв – 8 баллов.

Оппонент в обоих случаях получает свои кровно заработанные 2 балла.

Один в поле не воин, так что команды имеют возможность помочь своему докладчику или оппоненту, взяв «полминутку». После этого *обе* команды получают 45 секунд на обсуждение в полном составе и могут подсказать что-то своему соратнику. Например, докладчику можно помочь устранить неточность, а оппоненту – найти ее. Всего каждая команда может использовать не более шести «полминуток» за игру.

Также каждая команда вправе сделать *проверку корректности*, если считает, что ее соперники вызвали на задачу, которую сами не умеют решать. В таком случае команды поменяются ролями и вызывающие будут докладывать, а вызванные – оппонировать. Далее тур идет по обычным правилам, однако если у докладчика не будет решения, вызов признается *некорректным*, и команде придется делать вызов еще раз. В ином случае вызов *корректен*, и очередность вызовов не меняется.

Окончание боя происходит в двух случаях: все задачи рассказаны или одна из команд *отказалась от вызова*.

Если вдруг команда больше не хочет вызывать (например, все оставшиеся задачи ею не решены, и она боится *проверки корректности*), то она вправе *отказаться от вызова*. Тогда вторая команда получит возможность рассказать любые из оставшихся задач или же сразу закончить бой. При этом отказавшаяся от вызова команда более не может рассказывать задачи, но имеет право выставлять оппонента.

Когда бой окончен, производится подсчет очков. Если результат у двух команд отличается не более, чем на три, считается, что игра завершилась вничью. В ином случае побеждает команда, набравшая большее количество очков.