

СОГЛАСОВАНО

Директор очно-заочной физико-математической школы «Квадрат Декарта»
ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»

_____/О.Н. Бердюгина

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуального конкурса «Математическая перестрелка»

1. Общие положения

Настоящее Положение об интеллектуальном конкурсе «Математическая перестрелка» (далее - Положение) определяет статус, цели и задачи соревнования (далее - Конкурс) и порядок его проведения.

Конкурс проводится с целью:

1.1. Стимулирования самостоятельной интеллектуальной деятельности учащихся в рамках, содержащихся в игре заданий.

1.2. Формирования у детей навыков быстрой реакции в нестандартных ситуациях.

1.3. Создания необходимых условий для выявления одаренных детей в области математики, их интеллектуального развития.

Основными задачами Игры являются:

1.1. Пропаганда применения теоретических знаний к решению прикладных задач у школьников.

1.2. Развитие коммуникативных умений (умение работать в команде).

1.3. Популяризация и развитие познавательного интереса к изучению математики.

1.4. Профориентационная работа по привлечению учащихся к обучению в очно-заочной физико-математической школе ТюмГУ.

1.5. Повышение квалификации студентов, принимающих участие в организации и проведении конкурса.

2. Организаторы

2.1. Тюменский государственный университет, Институт математики и компьютерных наук, кафедра алгебры и математической логики, очно-заочная физико-математическая школа «Квадрат Декарта», Тюменский областной государственный институт развития регионального образования.

2.2. Место проведения: г. Тюмень, ул. Северная, 1.

2.3. Организаторы формируют состав жюри, осуществляют непосредственное руководство подготовкой и проведением соревнования, а также подводят итоги.

2.4. Координатор проекта Бердюгина Оксана Николаевна, 8-919-94-74-674.

3. Участники соревнования

3.1. Интеллектуальный конкурс «Математическая перестрелка» проводится для команд учащихся 4-5 классов школ, лицеев и гимназий города Тюмени.

3.2. Количественный состав команды – 4 человека.

3.3. В Игре могут участвовать одновременно до 40 команд.

3.4. Каждое образовательное учреждение вправе отправить на конкурс одну команду учащихся 4-х классов и одну команду учащихся 5-х классов.

4. Порядок проведения Конкурса

4.1. Конкурс проводится в один тур 26 октября 2017 г.

4.2. **Регистрация участников** – до 24 октября 2017 года подать заявку на участие команды по электронной почте по адресу: **kd@utmn.ru** (форма заявки для команды прилагается, см. Приложение). Если команды две, то можно оформить в одной заявке.

4.3. Конкурс начинается **26 октября 2017 в 15-00.**

Регистрация команд участниц с **14.30** до **15.00.**

4.4. Правила проведения Конкурса (ход игры)

4.4.1. В каждой аудитории соревнуются не более 8 команд. Аудитории для команд назначаются по результатам жеребьевки во время регистрации

4.4.2. Математическая перестрелка состоит из двух частей: личной блиц-олимпиады и командной игры. На блиц-олимпиаду отводится 35 минут. Затем пятиминутный перерыв. На командную игру отводится 60 минут.

4.4.3. При проведении блиц-олимпиады каждому участнику необходимо решать задачи на черновике и вписывать в бланк ответа. Правильный ответ даёт 3 очка, неправильный — отнимает 1 очко, отсутствие ответа — 0 очков.

4.4.4. Командная игра проходит по следующему сценарию. Команда выбирает «обойму» (одну из трех). В каждой «обойме» 5 задач. Каждая задача даёт право на один выстрел. Команда на листочке фиксирует свой ответ и указывает, в какую команду стреляет. Заявки не оглашаются и приводятся в исполнение в порядке поступления. Неверный ответ даёт осечку и уменьшение меткости. Если команда в кого-то попала, то у соперников уменьшается сила равная силе задачи, а у стрелявшей команды сила увеличивается на силу задачи. Например, если сила задачи «10», то команда, сделавшая выстрел и правильно решив задачу, получает в свою копилку «+10», а команда в которую был произведен выстрел теряет силу на «-10». Или если, команда сделавшая выстрел и неправильно решила задачу, то она теряет силу на «-10», а команда в которую был произведен выстрел приобретает силу на «+10».

4.4.5. Тот, у кого сила закончится, выбывает из игры.

4.4.6. Изначально у всех сила 100. Начальные меткости у всех 2 : 2, то есть 2 шанса попасть и 2 промахнуться. Верный ответ увеличивает на 1 число шансов попасть, неверный — число шансов промахнуться. Если число шансов попасть или промахнуться равно нулю, то команды также могут выйти из игры. Например, у команды в процессе игры меткости стали 7:0, то неверный ответ выводит команду из игры. Или у команды, шансы попасть равны нулю.

- 4.4.7. Задачи выдаются порциями по 5 штук с 15-минутными интервалами. Каждый раз комплект «обойм» изменяется. Все имеющиеся на руках задачи можно решать и заявлять в любом порядке.
- 4.5. Подведение итогов Конкурса и определение победителей и призёров.
- 4.5.1. Итоги Конкурса подводятся в тот же день.
- 4.5.2. Победителем считается команда, у которой в конце конкурса останется больше силы (по каждой параллели). Победители награждаются дипломами 1-й степени.
- 4.5.3. Призёрами считаются команды, занявшие в общем рейтинге 2-ое и 3-е место. Призёры награждаются дипломами 2-й и 3-й степени.
- 4.5.4. Команды, не являющиеся победителем и призёром, награждаются дипломом участника.
- 4.5.5. Организаторы оставляют за собой право устанавливать пороговые границы для победителей и призёров.

5. Финансирование

5.1. Расходы, связанные с организацией и проведением мероприятия, несут организаторы соревнований.

5.2. Расходы, связанные с участием в мероприятии (проезд) несут участники мероприятия.

Приложение

Форма заявки для участия в конкурсе
«Математическая перестрелка» для 4-5 классов
Команда «Название команды»

№ ОУ	Класс	Ф.И. учащегося	Ф.И.О. педагога, подготовившего команду (полностью)