

ПОЛОЖЕНИЕ

о Новогодних математических играх

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее положение определяет статус, цели и задачи Новогодних математических игр 5-11 классов (далее – Игры), порядок организации и проведения игр, их организационно-методическое обеспечение, порядок участия и определения победителей.

1.2. Игры организуются и проводятся региональным центром «Альтаир» структурным подразделением ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ» (далее – РЦ «Альтаир»).

1.3. Основными целями и задачами Игр являются: пропаганда научных знаний, развитие у школьников интереса к научной деятельности, создание оптимальных условий для выявления одаренных и талантливых школьников, их дальнейшего интеллектуального развития и профессиональной ориентации.

2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ И УЧАСТИЯ В ИГРАХ

2.1. Игры проводятся совместно с образовательными организациями Новосибирской области, далее именуемыми «Организаторы».

2.2. Игры проводятся на основе общеобразовательных программ основного общего образования. Сроки проведения Игр устанавливаются Организаторами.

2.3. В Играх принимают участие школьники 5-11 классов образовательных организаций Новосибирской области.

2.4. Для 9-11 классов команда состоит из 6 человек, допускается участие команд из 5 человек. Для 5-8 классов команда состоит из 4 человек. Состав команды не меняется на протяжении Игры.

2.5. Для учащихся 9-11 классов будет проведена игра «Захватчики» – командное соревнование по решению задач длительностью 150 мин. Побеждает в нем команда, набравшая наибольшее число очков. Подробные правила в приложении 1.

Для учащихся 5-8 классов будут проведены «Математические шахматы» – командное соревнование по решению задач длительностью 120 мин. Побеждает в нем команда, набравшая наибольшее число очков. Подробные правила в приложении 2.

2.6. Для участия в играх необходимо заполнить форму для участия до 10.12.2023 г.

<https://forms.yandex.ru/cloud/655d801573cee71c15658262/>

и получить подтверждение участия до 13.12.2023 г. Организаторы соревнований оставляют за собой право уменьшить число участвующих команд от тех школ, которые заявят несколько команд.

2.7. Место проведения: НГУ по адресу Пирогова, 1.

3. РУКОВОДСТВО И МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИГР

3.1. Организационно-методическое обеспечение Игр осуществляет РЦ «Альтаир» и образовательные организации Новосибирской области (Городские математические кружки «Совёнок»).

3.2. Для проведения Игр создается Оргкомитет, которые формирует методическую комиссия и Жюри Турнира (из представителей научной и педагогической общественности).

3.3. Оргкомитет Турнира:

- определяет форму проведения Игр и осуществляет ее организационно-методическое обеспечение;

- рассматривает конфликтные ситуации, возникшие при проведении Игр;

- обеспечивает формирование, функционирование электронной базы данных участников Игр;

- устанавливает регламент проведения Игр;

- обеспечивает непосредственное проведение игр;

- формирует составы методической комиссии и Жюри Игр;

- утверждает список победителей и призеров Игр;

- награждает победителей и призеров Игр;

- осуществляет иные функции в соответствии с Положением об Игр.

3.4. Методическая комиссия:

- разрабатывает тексты заданий Игр;

- вносит предложения в Оргкомитет по составу Жюри;

- разрабатывает критерии и методики оценки выполненных заданий;

- представляет в Оргкомитет предложения по вопросам, связанным с совершенствованием организации проведения Игр;

- рассматривает совместно с Оргкомитетом и Жюри обращения участников Игр, принимает участие в рассмотрении конфликтных ситуаций, возникающих при проведении Игр;

- осуществляет иные функции в соответствии с Положением о Играх.

3.5. Жюри олимпиады:

- проверяет и оценивает результаты выполнения заданий участниками Турнира;

- утверждает протоколы результатов заключительного тура Игр;

- осуществляет иные функции в соответствии с Положением о Играх.

4. МАТЕРИАЛЬНОЕ И ФИНАНСОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИГР

4.1. За счет средств ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ» финансируется:

- разработка комплектов заданий для проведения Игр;

- расходы на оплату жюри;

- обеспечение технического сопровождения;

- награждение победителей и призеров Игр.

5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ОЛИМПИАДЫ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

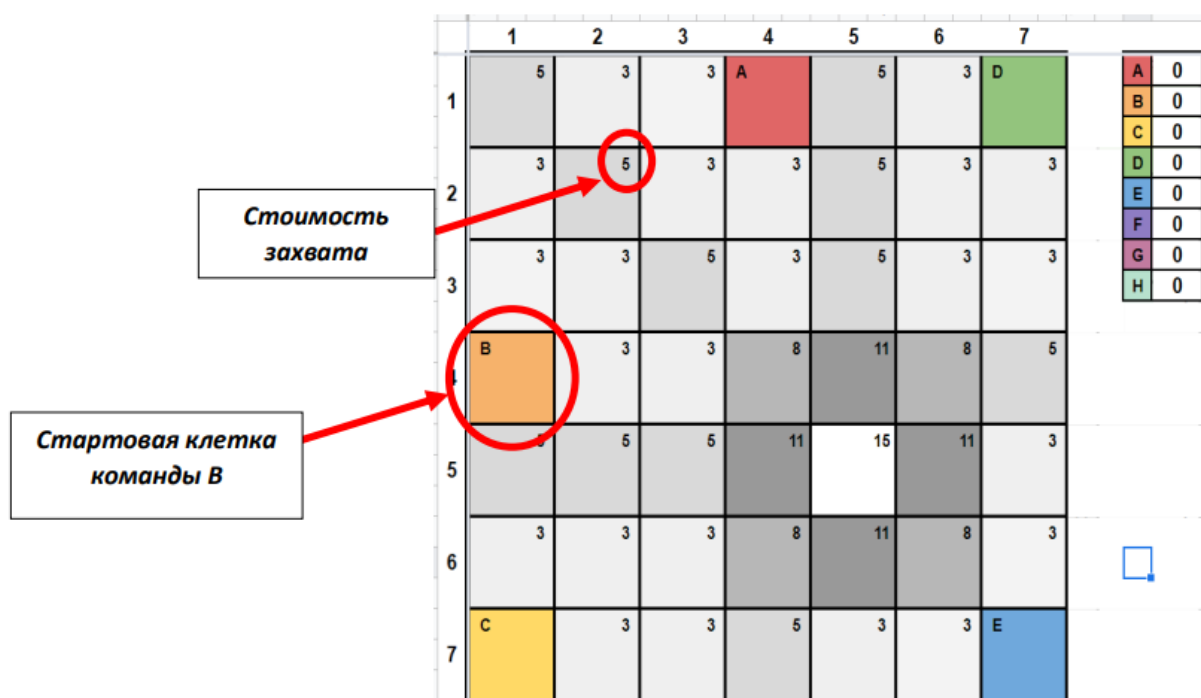
В игре «Шахматы» награждаются 6 команд (1 победитель и 5 призёров), набравшие наибольшее число очков. В случае одинакового количества очков, награждаются обе команды.

В игре «Захватчики» награждаются по 3 команды в 2 лигах (2 победителя и 4 призёра). В случае одинакового количества очков, награждаются обе команды.

Приложение 1
к Положению о Новогодних математических играх
Правила «Захватчики»

«Захватчики» - командное соревнование по решению задач. Побеждает в нем команда, набравшая наибольшее число очков. Очки зарабатываются при захвате территории. Стоимость территории указана в правом верхнем углу.

Игра происходит на карте. На клетках поля в правом верхнем углу отображается количество баллов, которое необходимо для завоевания этой клетки. Если команда завоевала клетку, то эта клетка приобретает цвет команды.



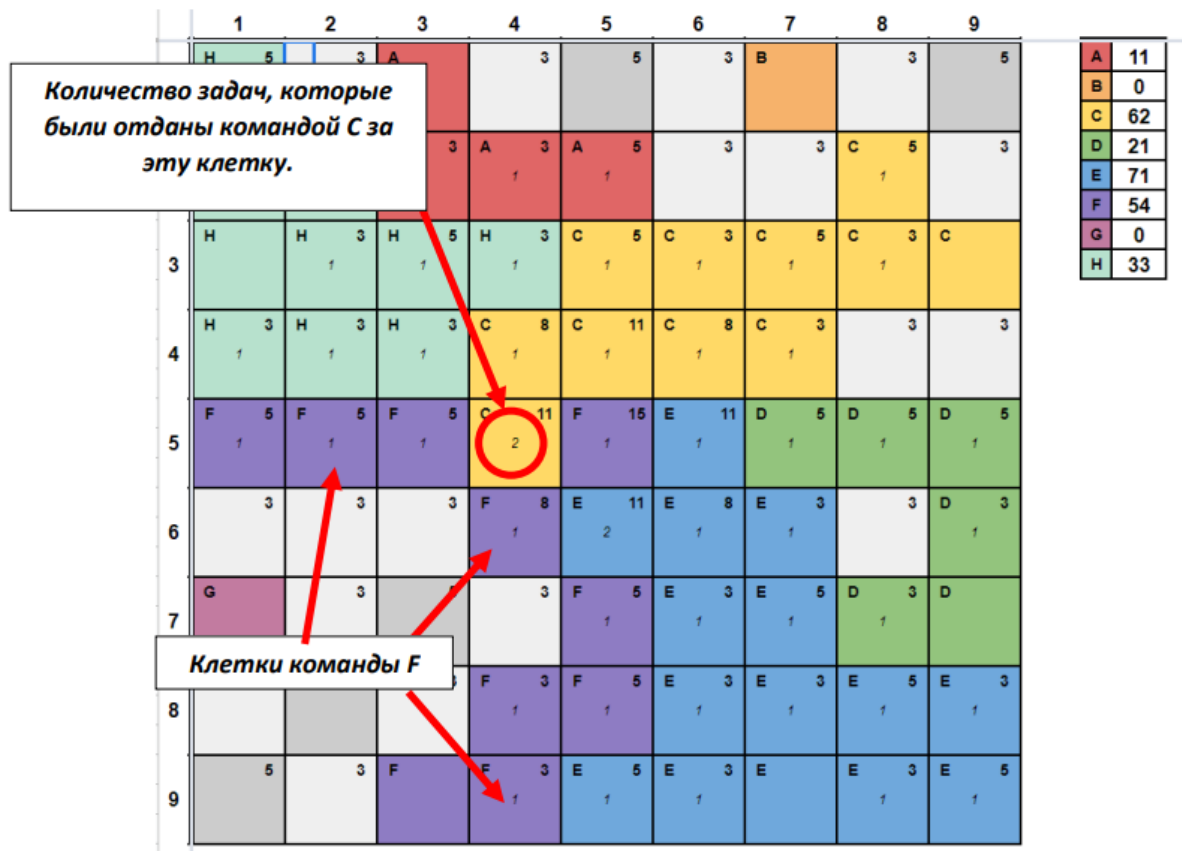
Цель игры — захват клеток на поле. Чтобы захватить еще не занятую никем ранее клетку, надо потратить верно сданную задачу соответствующей или большей стоимости (только ответ).

В начале игры каждая команда получает одинаковый набор задач различной стоимости (3 балла, 5 баллов, 8 баллов, 11 баллов, 15 баллов).

Чтобы сдать задачу необходимо заполнить бланк и сдать члену Жюри. Задача может сдаваться только один раз. Сданные правильно задачи можно в дальнейшем тратить на захват клеток.

Вражеские клетки можно завоевать - для этого надо потратить на одну задачу (соответствующей или большей стоимости) больше, чем было за эту клетку отдано предыдущим игроком.

Чтобы захватить клетку, нужно заполнить соответствующий бланк. Захватывать можно только клетки, соседние по стороне твоей территории. Нельзя захватывать клетки рядом со стартовыми точками других игроков.



Правила «Математические шахматы»

Математические шахматы – это командное соревнование по решению задач. Побеждает в нем команда, набравшая наибольшее число очков.

На игру участники получают 32 задачи: 16 «клеточных» задач и 16 «фигурных».

Процесс игры.

В начале игры командам раздаются все «клеточные» задачи и «пешка 1» и «пешка 2». После сдачи ответа к фигурной задаче, команда может взять еще одну «фигурную» задачу на свой выбор. Таким образом, у каждой команды в каждый момент времени на руках находятся ровно две «фигурные» задачи.

В процессе игры каждая команда должна сдавать по две задачи одновременно: одна задача «клеточная» и одна «фигурная». Если на обе задачи дан правильный ответ, то команда получает произведение стоимости «клеточной» и «фигурной» задач; если только на одну дан правильный ответ, то получает баллы только за эту задачу; если же оба ответа не верны, то получает ноль баллов.

Стоимости задач.

Стоимость «фигурных» задач фиксирована на всю игру («пешки» стоят по 2 балла (их 8 штук), «кони» (2 штуки) и «слоны» (2 штуки) по 3 балла, «ладьи» (2 штуки) по 5 баллов, «ферзь» (1 штука) 9 баллов, «король» уникальная задача со стоимостью 20 баллов).

Стоимость «клеточных» задач меняется в процессе игры. В начале игры каждая «клеточная» задача стоит 5 баллов. Далее стоимость задачи меняется в процессе игры:

- Если какую-нибудь задачу решили более половины команд, то её стоимость - 2 балла
- Если какую-нибудь задачу решили больше четверти всех команд, но меньше или равно половины, то стоимость задачи - 3 балла
- Если какую-нибудь задачу решили больше восьмой части всех команд, но меньше или равно четверти, то стоимость задачи - 4 балла,
- Если какую-нибудь задачу решили меньше восьмой части всех команд, то стоимость задачи - 5 баллов.

Если цена задачи упала, то она упала для всех команд(!), и для тех, кто еще не сдал, и для тех, кто уже сдал эту задачу. То есть при правильной сдаче

«клеточной» задачи вы не только повышаете свои баллы, но и понижаете баллы, противников, которые уже решили эту задачу). Каждую клеточную задачу можно сдать только 1 раз.

Если команды сдает «короля» (конечно же, с какой-нибудь «клеточной» фигурой), то за обе правильные задачи команда получает 20 баллов (не зависимо от стоимости «клеточной» задачи); если же хотя бы одна задача не верна, то команда получает 0 баллов.

Окончание игры.

Игра заканчивается через определенное время, сообщенное до начала соревнования. Также игра заканчивается для команды, в случае если ею были решены все задачи.