**ПОЛОЖЕНИЕ**

**об открытой городской интеллектуальной игре**

**«Математическая карусель»**

1. **Общие положения:**
2. Открытая школьная интеллектуальная игра по математике «Математическая карусель» (далее – Игра) –командное соревнование по решению  математических задач – проводится для учащихся  школ города Томска.
3. Координатором и инициатором  проведения Игры является МАОУ СОШ №44 г.Томска.
4. Цель Игры: создание условий для самореализации учащихся 5-6 классов, имеющих математические способности и привитие им навыков коллективного решения задач.
5. Основные цели и задачи Игры:
   * + выявление и развитие у школьников математических способностей;
     + создание условий для поддержки одаренных детей;
     + поддержка и развитие в учащихся любви и уважения к математике;
     + выявление владения учащимися математическими методами поиска решений, логическими рассуждениями, вопросами адекватности математических моделей;
     + пропаганда командного способа работы над интеллектуальными проблемами;
     + обобщение опыта работы учителей города Томска по организации внеклассной работы по математике.
6. **Порядок организации и проведения Игры**
7. **Участники Игры**.

В Игре могут принимать участие учащиеся 5 – 6 классов (50% - 5 классы, 50% - 6 классы). В состав команды входит до 6 человек в сопровождении учителя математики – руководителя команды, отвечающего за жизнь и здоровье детей во время Игры. Участники Игры прибывают в пункт  проведения с сопровождающими лицами. Иметь при  себе тетрадь (12 листов), ручку, карандаш.

1. **Сроки проведения Игры**

Игра проводится 21 ноября 2015 года в 10.00

1. **Место проведения Игры**

Игра проводится в МАОУ СОШ № 44 (ул. Алтайская, 120/1), тел.

1. В положение могут вноситься изменения и дополнения по согласованию с оргкомитетом не позднее, чем за месяц до начала Игры.
2. **Общее руководство Игры.**
3. Общее руководство подготовкой и проведением Игры осуществляет оргкомитет.
4. **Оргкомитет Игры:**

* определяет сроки проведения Игры;
* обеспечивает размещение необходимой информации по вопросам организации и проведения Игры на сайте www.school44.tomsk.ru, оповещает потенциальных участников Игры другими доступными способами;
* принимает заявки на участие в Игре:
  + на электронный почтовый адрес: shatsnina@mail.ru
* утверждает состав жюри;
* разрабатывает конкурсные задачи (20 исходных, 20 зачетных), формирует конверты с заданиями, которые вскрываются членами жюри после объявления начала соревнований;
* организует награждение победителей и призеров Игры;
* рассматривает спорные организационные вопросы, возникающие в процессе проведения Игры.

1. **Жюри Игры**

Формируется из числа учителей – руководителей команд и оргкомитета Игры.

* ведет протокол Игры;
* определяет победителей и положение остальных команд участников в турнирной таблице;
* принимает участие в апелляции.

1. **Состав жюри**

Председатель жюри: Полева Н.В., учитель математики МАОУ СОШ №44.

1. **Подача заявок**
2. Для участия в Игре необходимо отправить заявку, подписанную директором учреждения образования, не позднее, чем за 1 неделю до проведения Игры по форме:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название ОУ** | **ФИ учащихся,**  **членов команды** | **Руководитель команды** |

на электронный почтовый адрес: shatsnina@mail.ru

1. **Правила проведения Игры**
2. **Общие положения**

Математическая карусель — командное соревнование по решению математических задач. Решение задач происходит на двух рубежах (столах) — исходном и зачетном.

Изначально игроки каждой из команд располагаются на исходном рубеже в заранее установленном (до начала игры) командой порядке. Менять порядок следования игроков по ходу игры запрещено.

Запрещается общение игроков команды, находящихся на разных рубежах.

Количество задач на исходном и зачетном рубежах, отведенное на игру время, а также условия, при которых решение задачи засчитывается команде (как правило, достаточно полного ответа), оговаривается жюри перед началом игры.

1. **Деление команд на лиги**

Игра проводится для каждой возрастной категории в двух Лигах (Высшей Лиге и Первой Лиге).

В Высшую Лигу попадают команды, занявшие в предыдущий год места с 1 по 10 в итоговой таблице. Все остальные команды данной возрастной группы играют в Первой Лиге.

Команды, занявшие в год проведения игры 1-3 места в Первой Лиге получают право на следующий год играть в Высшей Лиге.

Команды, занявшие в год проведения игры последних 3 места в Высшей Лиге, на следующий год имеют право участвовать в Игре только в Первой Лиге.

1. **Задачи**

* Задачи на каждом из рубежей предоставляются команде по одной. Наборы задачи на исходном и зачетном рубеже различные.
* Задачи, предлагаемые командам, играющим в Высшей Лиге сложнее, чем задачи, предлагаемые командам, играющим в Первой Лиге.

Каждая следующая задача на исходном рубеже предлагается команде только после того, как сдано решение предыдущей или команда отказалась ее решать. Если на рубеже в этот момент нет ни одного участника, задача начинает решаться тогда, когда этот участник там появляется.

Задачи и порядок их следования на исходном и зачетном рубежах для всех команд в пределах одной Лиги одинаковы.

Количество задач на исходном и зачетном рубеже ограничено.

Члены команды, находящиеся на каком-либо из рубежей, в любой момент имеют возможность сдать свое решение члену жюри, отвечающему за данную команду.

Сдает решение от команды тот, кто стоит первым на очереди на данном рубеже. Жюри оценивает правильность решения.

Команда имеет право отказаться от решения задачи. В этом случае задача считается нерешенной.

1. **Исходный рубеж**

**1.**В начале игры каждой команде, находящейся на исходном рубеже, предлагается первая задача.

**2.**На исходном рубеже команды сдают решения задач в соответствии с описанными выше правилами.

**3.**Если предложенное решение признано верным, то предложивший его участник перемещается на зачетный рубеж и становится там последним в очереди.

**4.**Если решение признано неверным или команда отказалась решать задачу, то все игроки на исходном рубеже остаются на прежних местах, данная задача не засчитывается, предлагается очередная исходная задача.

**5.**Баллы на исходном рубеже не начисляются.

1. **Зачетный рубеж**

Первая зачетная задача предлагается тогда, когда на зачетном рубеже появляется первый член команды.

У каждой задач на зачетном рубеже есть определенная текущая стоимость. Стоимость первой задачи равна 3 баллам.

На зачетном рубеже команды сдают решения задач в соответствии с описанными выше правилами.

Если предложенное решение признано верным, то команда начисляются баллы, равные текущей стоимости задачи, участники остаются на своих местах, а следующая предложенная команде на зачетном рубеже задача будет стоить на 1 балл больше.

Если решение признано неверным или команда отказалась решать задачу, то первый на очереди на зачетном рубеже переходит обратно на исходный рубеж, где становится последним в очереди, а стоимость следующей зачетной задачи вычисляется по следующей схеме:

* если задача стоила 3 балла, то следующая зачетная задача также будет стоить 3 балла;
* если задача стоила 4, 5 или 6 баллов, то следующая зачетная задача будет стоить на 1 балл меньше;
* если задача стоила больше 6 баллов, то следующая зачетная задача будет стоить 5 баллов.

Баллы, набранные командой на зачетном рубеже, суммируются.

Окончание игры

Для команды игра заканчивается в одном из трех случаев:

* закончилось отведенное на игру время,
* закончились задачи на зачетном рубеже,
* закончились задачи на исходном рубеже, а на зачетном рубеже нет ни одного игрока.

Игра оканчивается, если она закончилась для всех команд.

Победитель и общее ранжирование участников производится по сумме набранных баллов.

Если количество баллов у команд совпадает, победителем считается та команда, у которой больше верных ответов.

1. **Апелляция:**
2. В случае несогласия с выставленными баллами  команды-участники  имеют право подачи апелляции.
3. Апелляция проходит по письменному заявлению от учителя, представляющего команду на соревновании, с указанием фактов, послуживших причиной апелляции.
4. Апелляция подается на имя председателя жюри.
5. Апелляция принимается и рассматривается только в день проведения соревнований в течение получаса после объявления окончания игры.
6. По результатам рассмотренных апелляций жюри в присутствии учителя, подавшего апелляцию, принимает одно из решений:

* об отклонении апелляции и сохранении выставленных баллов;
* об удовлетворении апелляции и выставлении других баллов.

1. Решение  жюри об удовлетворении или отклонении апелляции принимаются большинством голосов. В случае равенства голосов голос председателя жюри является решающим.
2. **Подведение итогов Игры и награждение:**
3. Итоги Игры  подводятся и доводятся до сведения участников  в день проведения Игры.
4. Победители награждаются дипломами I, II и III степени.