

ДО ВІДОМА УЧАСНИКІВ ТУРНІРУ
Журі та оргкомітет можуть вносити зміни до порядку проведення турніру!
Матеріали носять попередній характер!

Склад команди

У ТЮМі бере участь команда, що складається з 3-5 учнів загальноосвітніх шкіл, ліцеїв, гімназій, колегіумів тощо. Персональний склад команди не повинен змінюватися протягом усього турніру. Команду очолює капітан, який є офіційним представником команди під час проведення турніру.

Протягом математичного бою члени команди не можуть консультиватися з жодною особою, яка не є членом команди (у тому числі — з керівником команди).

Перед початком математичного бою проводиться представлення журі та команд. Ролі між командами розподіляються — за рішенням журі — за результатами конкурсу капітанів або жеребкування

Регламент математичних боїв

Опонент пропонує Доповідачеві задачу для розв'язання	0,5 хв.
Доповідач приймає або відхиляє виклик	0,5 хв.
Підготовка до доповіді	2 хв.
Доповідь	8 хв.
Питання Опонента до Доповідача і відповіді Доповідача	2 хв.
Підготовка до опонування	1 хв.
Опонування	5 хв.
Полеміка: Доповідач — Опонент	3 хв.
Питання Рецензента до Доповідача й Опонента, відповіді Доповідача й Опонента	2 хв.
Рецензування	2 хв.
Полеміка: Доповідач — Опонент — Рецензент	5 хв.
Загальна полеміка команд	5 хв.
Заключне слово Доповідача	1 хв.
Питання журі	5 хв.
Виставлення оцінок	1 хв.
Слово журі	5 хв.
Додаткові виступи	2 хв.

Виступ команд протягом математичного бою

Доповідач (один або двоє членів команди) має чітко викласти суть розв'язання задачі й отримані результати, акцентуючи увагу слухачів на основних математичних ідеях, застосованих методах, висновках, узагальненнях, чи відзначити окремі суттєві просування в задачах дослідницького характеру та в задачах, які не вдалось розв'язати повністю, гіпотези та шляхи подальших можливих досліджень. При цьому бажано використовувати заздалегідь підготовлені ком'ютерні презентації, малюнки, плакати, кодопозитиви, слайди тощо.

Опонент (один або двоє членів команди) має чітко відзначити всі позитивні, на його думку, моменти виступу доповідача, найбільш вагомі, з його точки зору, результати, продемонструвати розуміння кожного з етапів запропонованого розв'язання, зробити висновок

щодо їх правильності та повноти, у толерантній формі вказати на всі помилки та недоліки. При цьому Оponent має утримуватися від коментарів, не пов'язаних з доповіддю і не зводити виступ до наведення власного розв'язання задачі.

Рецензент (один член команди) має дати стисло оцінку виступу опонента, якості та результативності наукової дискусії між доповідачем і опонентом, підвести підсумок бою.

У **Питаннях команд** ставляться, в основному, питання уточнюючого характеру, які стосуються наукового змісту доповіді та подання її матеріалів. Питання може задавати будь-який член відповідної команди. Відповідає на питання Доповідач або члени його команди (з дозволу ведучого).

У **Полеміці** обговорюється розв'язання Доповідача. При цьому необхідно враховувати, що полеміка має стосуватись розв'язання, представленого Доповідачем, і не перетворюватись у розповідь про результати, отримані Оponentом або Рецензентом.

Обмеження на число виступів

Кожен учасник команди протягом одного математичного бою (якщо бій грається в два кола, то кожне коло вважається окремим математичним боєм) може виступати не більше за два рази (уточнюючі питання і відповіді на них, а також участь у **Полеміці** виступом не вважаються).

Ведучий матбою

Основні обов'язки ведучого:

1. Представлення журі.
2. Загальна організація бою.
3. Проведення конкурсу капітанів або жеребкування.
4. Стежити за дотриманням регламенту.
5. Створювати умови для ефективної роботи журі (стежити за поведінкою команд, зачитувати умови задач, оцінки журі і т. д.).
6. Стежити за характером питань учнів, що задаються, і за тим, щоб вони не повторювалися.
7. Стежити за дискусією учнів і припиняти її (з дозволу журі), коли вона стає неконструктивною.
8. Визначати спосіб початкового розподілу ролей разом із журі (жеребкування, конкурс капітанів і т. д.).
9. Стежити за тим, щоб поруч із командами не було осіб, що не є членами команд.

Ведучий має право:

1. Зупиняти учасника, який порушує регламент ТЮМ.
2. Знімати повторні питання учасників бою.
3. Ставити перед головуючим на даному бої членом журі питання щодо «статусу» питання іншого члена журі, якщо воно видається таким, що не носить уточнюючого характеру (остаточне рішення приймає головуючий член журі, якщо потрібно — після консультації з іншими членами журі цього бою).
4. Відсторонювати команду від участі в бою, якщо вона регулярно порушує правила ТЮМу або своєю поведінкою заважає проведенню бою (за згодою членів журі).
5. У разі потреби за узгодженням із журі надавати додатковий час для учасників (не більш 5 хв.).
6. Надавати слово керівникам команд або глядачам (тільки після виставлення оцінок).

В обов'язки ведучого не входить:

1. Перевіряти правильність висловлень учасників.
2. Пояснювати оцінки членів журі.
3. Якимось чином коментувати виступи і висловлювати свою думку щодо змісту математичних дискусій.
4. Задавати навідні запитання.
5. Відповідати на будь-які питання, що не стосуються прав і обов'язків ведучого.

Капітан команди

Капітан відповідає перед своєю командою за організацію розв'язання задач, підготовку доповідей і опонентів, тактику ведення бою.

Капітан є представником команди з усіх організаційних питань: тільки він здійснює виклик на задачу, бере хвилинну перерву (один раз протягом математичного бою; якщо бій проводиться в два кола, то один раз протягом кожного кола), спілкується з журі. (Якщо капітан виходить до дошки, він призначає заступника.)

Журі

Журі перевіряє й оцінює якість розв'язання задач і представлення командами доповідей і виконання учасниками своїх ролей.

Журі тлумачить правила математичного бою й турніру. Якщо ситуація не передбачена правилами ТЮМу, журі приймає рішення на свій розсуд. Рішення журі є обов'язковим для команд.

Журі може зняти питання учасника бою (якщо питання несуттєве), припинити доповідь або опонування (якщо дискусія затягується або є неконструктивною).

Під час чвертьфінальних боїв журі обмежується, в основному, запитаннями уточнюючого характеру, або такими, що суттєво не впливають на подальше використання цієї задачі цими чи іншими командами під час чвертьфінальних боїв. Під час півфінальних боїв журі може ставити запитання будь-якого змісту, які дозволяють якнайкраще оцінити реальний рівень наукових досягнень команд.

Якщо журі (як правило — після загальної полеміки команд, у деяких випадках — після виступу опонента й рецензента) бачить помилку в розв'язанні, то воно має право перевірити, чи може доповідач її виправити.

Усякі непорозуміння щодо розібраних задач журі розглядає після бою, і це не впливає на оголошений результат бою.

Правила викликів на доповідь і відмов від доповіді

Під час відбірних (чвертьфінальних) математичних боїв будь-які дві команди зустрічаються одна з одною відповідно до схеми, оголошеної журі. Порядкові номери команд у схемах визначаються жеребкуванням, яке проводиться під час церемонії відкриття турніру.

Усі задачі в рамках одного чвертьфінального бою та одного півфінального бою (який може проводитись у два кола і, відповідно, складатись з двох математичних боїв) мають бути різними.

Опонент може викликати Доповідача на будь-яку задачу, крім тієї, яка була:

- a) виключена Оргкомітетом;
- b) оголошена Доповідачем як «вічна відмова»;
- c) уже повідомлена Доповідачем у попередніх математичних боях;
- d) уже опонована Оponentом у попередніх боях;
- e) уже повідомлена Оponentом раніше.

При неможливості такого виклику послідовно виключаються заборони **e** і **d**.

Після вичерпаних командою «вічних» та тактичних відмов, кількість яких встановлює журі, кожна наступна відмова зменшує коефіцієнт Доповідача на 0,2, але цей коефіцієнт не може бути меншим від 2,0.

Відмінність «вічної» відмови від тактичної в тому, що команда відмовляється доповідати цю задачу протягом усіх чвертьфінальних боїв.

Апеляція

У випадку, якщо команда має **обґрунтовані** (у тому числі, з посиланням на інші команди, що брали участь у бої, на ведучих) претензії щодо:

а) результатів бою;

б) роботи ведучих;

в) роботи журі, —

вона має право подати апеляцію до апеляційної комісії.

Апеляція подається в письмовій формі **Відповідальному за проведення турніру представнику МОН України (Інституту інноваційних технологій та змісту освіти)** або **Голові журі** капітаном команди (і тільки ним) протягом 1 години після оголошення результатів бою. У поданій апеляції має міститись обґрунтування претензій та повинна бути сформульована конкретна вимога щодо форми задовільнення апеляції (тобто вказано, що саме вимагає команда, яка подає апеляцію).

Апеляційна комісія з приводу поданої апеляції заслуховує журі та/або оргкомітет турніру.

З приводу процедури виклику команд, питань дотримання регламенту, рольових прав та обов'язків учасників бою, вибору задач для викликів (відмов тощо), інших процедурних та регламентних питань, зміна рішень з яких після бою є неможливою, **усні публічні заяви капітанів команд** розглядаються журі **тільки безпосередньо під час проведення бою**. Якщо питання не може бути вирішено групою членів журі, які проводять даний математичний бій, то ведучий з дозволу головуючого на бої члена журі зупиняє бій і звертається до відповідних осіб, які керують роботою журі та/або оргкомітету турніру.

Якщо команда відразу не зробила відповідну усну заяву, а продовжила математичний бій (зокрема, прийняла виклик на задачу, не відреагувала на порушення правил, регламенту і т. д.), то **вона втрачає право на подальше подання апеляції та/або заяви з даного питання**.

Рішення апеляційної комісії, журі та/або оргкомітету (у межах їхніх повноважень), прийняті за апеляційними письмовими заявами команд, усними заявами з регламентних, процедурних та «суміжних» з ними питань (див. вище), є остаточними.

У випадку обґрунтованості апеляції (заяви) апеляційна комісія приймає відповідне рішення або просто приймає зміст апеляційної заяви до відома — якщо апеляція (заява) стосується питань (порушень тощо), які не вплинули на результати бою.

СХЕМА ПРОВЕДЕННЯ БОЇВ

В одне коло

Три команди

Д	Р	О
О	Д	Р
Р	О	Д

Чотири команди

Д	С	Р	О
О	Д	С	Р
Р	О	Д	С
С	Р	О	Д

В два кола

Три команди

Д	Р	О	О	Р	Д
О	Д	Р	Д	О	Р
Р	О	Д	Р	Д	О

Чотири команди

Д	С	Р	О	С	О	Р	Д
О	Д	С	Р	Д	Р	О	С
Р	О	Д	С	Р	Д	С	О
С	Р	О	Д	О	С	Д	Р