

Положение
о проведении областных открытых олимпиад для учащихся образовательных учреждений Липецкой области 3-6 классов

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении областных открытых олимпиад для учащихся 3-6 классов (далее – Положение) определяет порядок организации и проведения областных открытых олимпиад для учащихся 3-6 классов в очном либо в дистанционном режиме (далее – Олимпиады), их организационное и методическое обеспечение, правила участия и порядок определения победителей и призеров Олимпиады.

1.2. Основными целями и задачами Олимпиад являются повышение интереса школьников к изучаемым предметам, создание условий для выявления одаренных и высокомотивированных детей, развитие интеллектуальных и творческих способностей одаренных и высокомотивированных детей, популяризация и пропаганда научных знаний, а также поиск молодых талантов.

1.3. Олимпиады проводятся для учащихся 3-6 классов общеобразовательных учреждений Липецкой области по следующим предметам: математике «Уникум», русскому языку «Грамотей», информатике «СуперБит» (далее – предметные Олимпиады).

1.4. Организатором Олимпиад является управление образования и науки Липецкой области, ГАУДПО ЛО «Институт развития образования» проводятся при поддержке ФГБОУ ВО «ЛГПУ имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского», ФГБОУ ВО «ЛГТУ».

1.5. Для организационно-методического обеспечения и оперативного руководства проведения Олимпиад управлением образованием и наукой Липецкой области создается постоянно действующий организационный комитет Олимпиад (далее – Оргкомитет), отвечающий за организацию всех открытых Олимпиад Липецкой области и организационный комитет предметной Олимпиады (далее – Оргкомитет предметной Олимпиады), отвечающий за организацию конкретной Олимпиады, на срок не более одного года. Оргкомитет предметной Олимпиады утверждает состав методической комиссии и жюри предметной Олимпиады. Состав Оргкомитетов и жюри Олимпиад формируется из представителей организаторов

Олимпиад, педагогических и научных работников, иных квалифицированных специалистов.

2. Порядок организации и проведения Олимпиад

2.1. Олимпиады проводятся в очной либо в дистанционной форме в период с 1 марта по 31 мая. План-график проведения Олимпиад ежегодно утверждается оргкомитетом.

2.2. Очное проведение Олимпиад:

2.2.1. Олимпиада по математике «Уникум» в случае очного проведения проходит в два этапа: квалификационный тур и финал. Квалификационный тур проходит в дистанционном режиме в системе Ejudge (<http://ejudge.strategy48.ru/>). Зайти в систему участники Олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов олимпиады в сроки, указанные в расписании. Для прохождения квалификационного тура, участникам Олимпиады необходимо решить задачи, которые автоматически проверяются в системе. Ответы квалификационного тура числовые. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задаче. Участники Олимпиады выполняют задания, по истечению указанного времени (2 часа), доступ к решению заданий будет закрыт. Участники, набравшие в квалификационном туре достаточное количество баллов, приглашаются в финал Олимпиады. Необходимое количество баллов определяется и утверждается протоколом заседания жюри Олимпиады. Финал Олимпиады по математике «Уникум» проходит в очном режиме в соответствии с расписанием и по адресу, которые будут сообщены участникам заранее на сайте <https://openolymp.strategy48.ru/>. Участникам финала выдаются задания, на выполнение которых дается 70-80 минут (в зависимости от класса).

2.2.2. Олимпиада по информатике «СуперБит» в случае очного проведения проходит в системе Ejudge в два этапа: квалификационный тур и финал. Квалификационный тур проходит в дистанционном режиме. Зайти в систему участники Олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов Олимпиады в сроки, указанные в расписании. После авторизации в системе будут доступны вкладки с задачами, пронумерованные буквами А, В, С, D, и так далее. Нажав на вкладку с каждой задачей, можно загрузить ее условие, после чего перейти к решению. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задаче. Участники квалификационного отбора Олимпиады могут решать задания на протяжении всего квалификационного отбора и отправлять решения неограниченное количество раз. Учитываться будет последнее отправленное решение. Участники, набравшие в квалификационном туре достаточное количество баллов, приглашаются в финал олимпиады. Необходимое количество баллов определяется и утверждается протоколом заседания жюри олимпиады. Финал

Олимпиады по информатике «Супербит» проходит в очном режиме в соответствии с расписанием и по адресу, которые будут сообщены участникам заранее на сайте <https://openolymp.strategy48.ru/>. На выполнение заданий финала участникам дается 1 час.

2.2.3. Олимпиада по русскому языку «Грамотей» для школьников 3-6 классов образовательных учреждений Липецкой области в случае очного проведения проходит в два этапа: квалификационный тур и финал. Квалификационный тур проходит в дистанционном режиме в системе Ejudge. Зайти в систему участники Олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов олимпиады в сроки, указанные в расписании. Для прохождения квалификационного тура, участникам Олимпиады необходимо выполнить задания, которые автоматически проверяются в системе. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задании. По истечению указанного времени (2 часа), доступ к решению заданий будет закрыт. Участники, набравшие в квалификационном туре достаточное количество баллов, приглашаются в финал Олимпиады. Необходимое количество баллов определяется и утверждается протоколом заседания жюри Олимпиады. Финал Олимпиады по русскому языку «Грамотей» проходит в очном режиме в соответствии с расписанием и по адресу, которые будут сообщены участникам заранее на сайте <https://openolymp.strategy48.ru/>. Участникам финала выдаются задания, на выполнение которых дается 90 минут.

2.3. Дистанционное проведение:

2.3.1. Олимпиада по математике «Уникум» в случае дистанционного проведения проходит в системе Ejudge в два этапа: квалификационный тур и финал. Зайти в систему участники Олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов Олимпиады в сроки, указанные в расписании. Для прохождения квалификационного тура, участникам Олимпиады необходимо решить задачи, которые автоматически проверяются в системе. Ответы квалификационного тура числовые. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задаче. Участники Олимпиады выполняют задания, по истечению указанного времени (2 часа), доступ к решению заданий будет закрыт. Участники, набравшие в квалификационном туре достаточное количество баллов, приглашаются в финал Олимпиады. Необходимое количество баллов определяется и утверждается протоколом заседания жюри Олимпиады. Финал Олимпиады по математике «Уникум» проходит в системе Ejudge. Зайти в систему участники Олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов Олимпиады в сроки, указанные в расписании. После начала Олимпиады в системе появляется ссылка на электронные условия задач. Работа выполняется участниками на письменных листах А4. Работы, выполненные в

электронном виде, не принимаются. После выполнения работы, участникам Олимпиады необходимо загрузить файл (в формате сканированного документа или фото) со своей работой во вкладку «Отправка решений». На выполнение заданий и отправку работ участнику дается 2 часа, по истечению времени возможность отправить решение прекращается.

2.3.2. Олимпиада по информатике «СуперБит» в случае дистанционного проведения проходит в системе Ejudge в два этапа: квалификационный тур и финал. Зайти в систему участники Олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов Олимпиады в сроки, указанные в расписании. После авторизации в системе будут доступны вкладки с задачами, пронумерованные буквами А, В, С, D, и так далее. Нажав на вкладку с каждой задачей, можно загрузить ее условие, после чего перейти к решению. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задаче. Участники квалификационного отбора Олимпиады могут решать задания на протяжении всего квалификационного отбора и отправлять решения неограниченное количество раз. Учитываться будет последнее отправленное решение. Участники, набравшие в квалификационном туре достаточное количество баллов, приглашаются в финал Олимпиады. Необходимое количество баллов определяется и утверждается протоколом заседания жюри Олимпиады. Финал олимпиады по информатике «СуперБит» проходит в системе Ejudge. Зайти в систему участники Олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов Олимпиады в сроки, указанные в расписании. Участники финала Олимпиады выполняют задания, по истечению указанного времени, доступ к решению заданий закрывается. После отправки ответа будет показываться вердикт «Отправлено на проверку. Результат скрыт». Вердикт по задачам на программирование доступен участникам сразу. Если во время олимпиады у участников Олимпиады появятся вопросы по решению задач, их можно задать во вкладке «Отправить вопрос». Вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет».

2.3.3. Олимпиада по русскому языку «Грамотей» для школьников 3-6 классов образовательных учреждений Липецкой области в случае дистанционного проведения проходит в системе Ejudge в два этапа: квалификационный тур и финал. Зайти в систему участники олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов Олимпиады в сроки, указанные в расписании. Для прохождения квалификационного тура, участникам Олимпиады необходимо выполнить задания, которые автоматически проверяются в системе. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задании. По истечению указанного времени, доступ к решению заданий будет закрыт. Участники, набравшие в квалификационном туре достаточное количество баллов, приглашаются

в финал Олимпиады. Необходимое количество баллов определяется и утверждается протоколом заседания жюри Олимпиады. Финал Олимпиады по русскому языку «Грамотей» проходит в системе Ejudge. Зайти в систему участники Олимпиады могут, пройдя по ссылке, которую они получают вместе с логином и паролем от организаторов Олимпиады в сроки, указанные в расписании. После начала Олимпиады в системе появится ссылка на задания. Работы выполняются письменно разборчивым почерком на белом листе А4. Работы, выполненные в электронном виде, не принимаются. После написания работы, участникам олимпиады необходимо загрузить файл со своей работой (в формате сканированного документа или фото) во вкладку «Отправка решений». На выполнение заданий и отправку работ участнику дается 90 минут, по истечению времени возможность отправить работу прекращается.

2.4. Информация о порядке участия в Олимпиадах, победителях и призерах, заданиях Олимпиад является открытой и публикуется на сайте «Открытые олимпиады для школьников Липецкой области» по адресу <https://openolymp.strategy48.ru/>.

2.5. Оргкомитет Олимпиад:

- утверждает составы оргкомитетов предметных Олимпиад;
- утверждает форму проведения Олимпиад (очная/дистанционная);
- утверждает план-график проведения Олимпиад;
- утверждает форму дипломов победителей и призеров Олимпиад;

2.6. Оргкомитет предметной Олимпиады:

- определяет порядок и формы проведения этапов предметной Олимпиады;
- организует и обеспечивает непосредственное проведение предметной Олимпиады;
- утверждает составы методической комиссии и жюри предметной Олимпиады;
- заблаговременно информирует руководителей муниципальных органов управления образованием о сроках проведения предметной Олимпиады;
- обеспечивает сбор и хранение заявлений родителей (законных представителей) о согласии на сбор, систематизацию, хранение, использование, обезличивание, передачу (распространение) и публикацию, в том числе в сети «Интернет»;
- утверждает список победителей и призеров предметной Олимпиады в каждой параллели классов;
- награждает победителей и призеров предметных Олимпиад дипломами.
- хранит все материалы по всем турам и этапам (анкеты, работы) до подведения итогов олимпиады.

– принимает решения по всем вопросам, не отраженным явно в настоящем Положении, с учетом интересов участников Олимпиады.

2.7. Оргкомитет предметной Олимпиады формируется из сотрудников ГАУДПО ЛО «Институт развития образования». В состав оргкомитета предметной Олимпиады входят председатель и организационная группа. Председатель осуществляет общее руководство подготовкой и проведением предметной Олимпиады.

2.8. Методические комиссии предметной Олимпиады:

– разрабатывают олимпиадные задания на основе содержания общеобразовательных программ, реализуемых на уровне начального общего образования, основного общего образования;

– разрабатывают критерии оценивания выполненных олимпиадных заданий;

– обеспечивают режим информационной безопасности при проведении предметной Олимпиады.

– несут ответственность за неподготовку заданий олимпиады и за срыв ее сроков.

2.9. Состав методических комиссий предметной Олимпиады формируется из педагогических и научно-педагогических работников ФГБОУ ВО «ЛГПУ имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского», ФГБОУ ВО «ЛГТУ», преподавателей ГАУДПО ЛО «Институт развития образования» и других образовательных учреждений Липецкой области.

2.10. Жюри предметной Олимпиады:

– проверяет и оценивает закодированные (обезличенные) олимпиадные работы участников в соответствии с критериями;

– формирует рейтинг участников предметной Олимпиады в каждой параллели классов, представляющий собой ранжированный список участников, расположенных по мере убывания набранных ими баллов;

– готовит информационно-аналитические материалы по итогам проведения предметной Олимпиады.

2.11. Состав жюри предметной Олимпиады формируется из числа научных и педагогических работников ФГБОУ ВО «ЛГПУ имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского», ФГБОУ ВО «ЛГТУ», преподавателей ГАУДПО ЛО «Институт развития образования», учителей общеобразовательных учреждений Липецкой области и студентов соответствующих профилей. В состав жюри предметной Олимпиады входят председатель, заместитель председателя и члены жюри не менее 3-х человек. Председатель жюри координирует работу членов жюри, в отсутствие председателя жюри его обязанности выполняет заместитель.

3. Порядок участия в Олимпиадах

3.1. Вся информация о порядке участия, форме проведения Олимпиад, сроках регистрации и условиях участия в Олимпиадах, победителях и призерах, заданиях Олимпиад является открытой и публикуется на сайте «Открытые олимпиады для школьников Липецкой области» по адресу <https://openolymp.strategy48.ru/>.

3.2. Для участия в Олимпиадах необходимо заранее пройти регистрацию. Информация о сроках и форме регистрации публикуется по адресу <https://openolymp.strategy48.ru/>.

3.3. Задания Олимпиады выполняются в сроки, утвержденные оргкомитетом Олимпиады.

3.4. Задания Олимпиады выполняются каждым участником индивидуально. Участники выполняют задания самостоятельно.

3.5. Участвуя в Олимпиаде, участник подтверждает, что он ознакомлен и согласен с Положением Олимпиады, дает согласие на обработку своих персональных данных.

3.6. Взимание с участников оплаты в какой-либо форме за участие в Олимпиаде не допускается.

3.7. В случае дистанционного проведения Олимпиад работы участников Олимпиад, присланные по электронной почте, не принимаются.

3.8. Оргкомитет Олимпиады на любом этапе ее проведения (в т. ч. после публикации результатов Олимпиады) может аннулировать работу участника Олимпиады в случае выявления заимствований или иных признаков несамостоятельного выполнения участником заданий Олимпиады.

3.9. Участники Олимпиад во время её проведения:

- должны соблюдать настоящее Положение, настоящий Порядок и требования, утверждённые организаторами олимпиады;
- должны следовать указаниям организатора олимпиады;
- не вправе использовать справочные материалы, средства связи и электронно-вычислительную технику.

В случае нарушения участником Олимпиады настоящего Положения или Порядка проведения Олимпиады, результат выступления может быть аннулирован, а участник лишен права участия в Олимпиаде.

4. Порядок проведения апелляции

4.1. Апелляций о несогласии с выставленными баллами, процедурой проведения квалификационных и финальных туров, а также с содержанием, структурой и системой оценивания выполненных олимпиадных заданий не предусмотрено.

5. Награждение участников олимпиад

5.1. Победителями и призерами в предметной Олимпиаде признаются участники, набравшие не менее 50% от максимально возможного количества баллов, по итогам оценивания выполненных олимпиадных заданий.

5.2. Участники, не выполнившие олимпиадные задания, в рейтинге не участвуют.

5.3. Квота победителей и призеров составляет не более 25% от общего числа участников предметной Олимпиады, при этом количество победителей не должно превышать 5% от общего числа участников предметной Олимпиады.

В случае, когда у участника предметной Олимпиады, определяемого в пределах установленной квоты в качестве призера или победителя, оказывается такое же количество баллов, как у следующего(их) за ним в рейтинге участника(ов), то этот участник и все участники, имеющие равное с ним количество баллов, признаются призерами или победителями предметной Олимпиады.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого командного первенства среди учащихся,
знатоков русского языка, «ГРАММАТИКОН»

1. Общие положения

1.1 Настоящее Положение о проведении открытого командного первенства среди учащихся, знатоков русского языка, «ГРАММАТИКОН» (далее – Положение) определяет порядок организации и проведения открытого командного первенства среди учащихся образовательных учреждений муниципальных органов управления образованием Липецкой области, знатоков русского языка, (далее – Первенство), его организационно-методическое обеспечение, порядок проведения в Первенстве.

1.2. Первенство проводится с целью актуализации проблемы грамотного владения нормами письменного и устного русского литературного языка, формирования гуманитарно-ориентированной культурной среды и создания условий для развития и самореализации учащихся.

1.3. В задачи Первенства входит выявление и развитие у учащихся творческих способностей и интереса к русскому языку; создание необходимых условий для поддержки одаренных детей; совершенствование языковых компетентностей участников; формирование представления о необходимости владения нормами письменного и устного русского литературного языка при эксплуатации средств массовой коммуникации; формирование представления о необходимости развития гуманитарной составляющей личности, способствующей социализации и коммуникативной ориентированности в современных историко-политических условиях.

2. Порядок участия в Первенстве

2.1. В Первенстве принимают участие учащиеся 7-8 классов образовательных учреждений – команда в составе 7 человек. Участие дополнительных, «запасных» участников не допускается. Состав команды должен быть четко определен на момент подачи заявки.

2.2. Каждое образовательное учреждение может подать только одну команду для участия в Первенстве.

2.3. Участие команды в Первенстве курирует наставник/наставники (не более 2).

2.4. Для участия в Первенстве необходимо направить официальное письмо от ОУ с составом команды (приложение 1). Информация о сроках и форме регистрации публикуется на сайте <https://openolymp.strategy48.ru/>.

3. Порядок и условия проведения Первенства

3.1. Первенство проходит в дистанционном режиме.

3.2. В оргкомитет Первенства входят специалисты управления образования и науки Липецкой области и сотрудники ГАУДПО ЛО «Институт развития образования». Оргкомитет осуществляет руководство подготовкой и проведением Первенства, формирует состав экспертной комиссии.

3.3. В состав экспертной комиссии Первенства входят преподаватели вузов, педагоги общеобразовательных учреждений, студенты филологических специальностей вузов.

3.4. Члены экспертной комиссии выставляют оценки согласно критериям оценивания каждого задания, на определенном этапе Первенства, заполняют оценочные листы. Экспертная комиссия оформляет протокол результатов Первенства, определяет рейтинг команд, распределяет призовые места (дипломы I, II, III степеней).

3.5. Первенство проводится в 2 этапа.

3.6. Первый этап (отборочный) проводится в апреле. Каждая команда, подавшая заявку на участие, проходит I этап, по заранее установленному графику.

3.7. Первый этап – написание письменной работы участником. Работа выполняется в течение 120 мин. (2 часа). Количество слов письменной работы 150 – 200. Максимальное количество баллов за письменную работу 1 участника равняется 30.

3.8. Шкала оценок соответствует школьной четырехбалльной системе. Первая оценка – условная «двойка» («неудовлетворительно»). Вторая – условная «тройка» («удовлетворительно»). Третья – условная «четверка» («хорошо»). Четвертая – условная «пятерка» («отлично»).

3.9. Критерии оценивания.

1. Соответствие содержания теме и жанру. Композиционная стройность работы. Отсутствие фактических ошибок. Максимальное количество баллов – 15. Шкала оценок: 0-8-11-15.

2. Языковая грамотность (орфография, пунктуация, грамматика). Максимальное количество баллов – 10. Шкала оценок: 0-3-7-10.

3. Речевая грамотность. Максимальное количество баллов – 5. Шкала оценок: 0-1-3-5.

Баллы, заработанные всеми членами команды, суммируются.

3.10. Итоговый балл, заработанный командой на I этапе, служит отборочным критерием для перехода на II этап и является стартовым на II этапе Первенства.

3.11. Второй этап (основной) проводится не ранее, чем через 10 дней после первого этапа: командные соревнования, предполагающие выполнение заданий различного типа, связанных со следующими аспектами бытования русского языка:

- теория и практика владения нормами современного русского языка;
- история русского языка и его взаимодействие с другими языками;
- филология как сочетание лингвистического и литературоведческого знания;
- жизнь замечательных людей.

3.12. Основные разделы лингвистики, соотносимые с учебной программой 7-8 классов и позволяющие также активизировать общенаучную эрудированность и коммуникативную составляющую личности учащегося (в рамках данных разделов определяются типы заданий):

А. морфемика, морфология;

Б. лексика и фразеология;

В. Лексикография (виды, типы словарей, умение пользоваться, авторы наиболее значимых словарей);

Г. синтаксис;

Д. история языка (история формирования и развития письменности, этимология, ономастика);

Е. жизнь замечательных людей.

3.11. Выполнение командой заданий разделов А-Е. По каждому разделу команда выполняет 10 заданий. Количество баллов за каждое задание определяется уровнем сложности задания (от 1 до 3 баллов).

4. Подведение итогов Первенства

4.1. По результатам Финала определяется Победитель Первенства (I место) и Призы (II и III место).

4.2. Победитель и Призеры Первенства награждаются грамотами ГАУДПО ЛО «Институт развития образования».

4.3. Члены экспертной комиссии имеют право награждения участников Первенства грамотами за индивидуальный вклад в результат команды (1 участник от команды).

4.4. Апелляций о несогласии с выставленными баллами, процедурой проведения туров Первенства, а также с содержанием, структурой и системой оценивания выполненных олимпиадных заданий не предусмотрено.

Приложение 1 к Положению о проведении открытого командного первенства среди учащихся, знатоков русского языка, «ГРАММАТИКОН»

Заявка на участие в открытом командном первенстве учащихся 7-8 классов, знатоков русского языка «Грамматикон»

Образовательное учреждение	Название команды
ФИО наставника команды	Контактный телефон, email
ФИО участника 1	Класс
ФИО участника 2	Класс
ФИО участника 3	Класс
ФИО участника 4	Класс
ФИО участника 5	Класс
ФИО участника 6	Класс
ФИО участника 7	Класс

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении командного турнира по математике «Математические бои»
(Липецкая область)

1. Общие положения

Командные соревнования по математике организованы Государственным автономным учреждением профессионального дополнительного образования «Институт развития образования», институтом естественных, математических и технических наук ФГБОУ ВО «Липецкий государственный педагогический университет имени П.П.Семенова-Тян-Шанского» и факультетом автоматизации и информатики ФГБОУ ВО «Липецкий государственный технический университет» (именуемые в дальнейшем Организаторы) и проводятся под их методическим руководством. Целью проведения соревнования является повышение уровня фундаментальной подготовки по математике среди школьников Липецкой области. Соревнования проводятся в форме математических боев между командами школьников. Практика проведения математических боев зарекомендовала себя как удачная форма работы со школьниками и является традиционной формой командных соревнований, проводимых Всероссийской школой математики и физики «Авангард», журналом «Квант», а также между школами Санкт-Петербурга (Ленинграда), Новосибирска и других городов свыше 50 лет. В г. Липецке математические бои активно проводились под руководством Михаила Борисовича Травкина в период с 1999 г. по 2003 г., с 2013 г. командные соревнования проводятся ежегодно. С 2017 г. для участия в соревнования приглашаются команды образовательных учреждений региона.

2. Порядок проведения командных математических соревнований

У участников команды предполагаются знания по математике в объеме 8-9 классов, допускается 1-2 задачи на каждом этапе, требующие знаний математики в объеме 10 класса. Порядок встреч (матбоев) между командами определяется Регламентом (Приложение 1). На каждый отдельный матбой назначается жюри, состав которого определяется Организаторами.

Каждая из команд получает список задач, подготовленный жюри (задачи у команд одинаковые). После короткого инструктажа команды в течение установленного времени (обычно 2-3 часа) обсуждают и коллективно решают

предложенные задачи. Команды находятся в разных аудиториях (классах).

По истечении установленного времени команды собираются в одном месте (с доской и мелом) и начинается, собственно, матбой. В зависимости от количества решенных задач, степени подготовки команд и количества конфликтных ситуаций матбой может проходить в течение 1,5-2,5 часов.

Матбой происходит в соответствии с «Правилами математического боя» (Приложение 2). Во время матбоя команды рассказывают друг другу решения задач. Если одна команда рассказывает решение, то другая оппонирует его, т.е. ищет в нем ошибки (недостатки), и, если решения нет, то, возможно, приводит свое. При этом выступления оппонента и докладчика оцениваются жюри в баллах (за решение и оппонирование). Если команды, обсудив предложенное решение, все-таки до конца задачу не решили, то часть баллов (или даже все баллы) может забрать себе жюри боя. Сумма баллов, получаемых докладчиком, оппонентом и жюри, всегда равна цене задачи, которая сообщается командам перед началом второй части боя (после решения задач). Обычная цена задачи равна 12 баллам. После окончания ответов жюри объявляет резюме по задачам, рассказывает решения всех задач, и, суммируя баллы по всем задачам, объявляет победителя. Результаты матбоя отражаются в Протоколе матбоя (см. Приложение 3).

Особенности проведения дистанционного варианта командного соревнования «Математические бои» описаны в Приложениях 4-6.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Правила математического боя

КАПИТАН. Капитан избирается всем составом команды. Во время решения задач главная обязанность капитана – координировать действия членов команды, чтобы имеющимися силами решить, как можно больше задач. Для этого капитан с учетом пожеланий членов команды распределяет между ними задачи для решения, следит, чтобы каждая задача кем-то решалась, организует проверку найденных решений. Капитан заранее определяет, кто будет докладчиком или оппонентом по данной задаче, определяет тактику команды на предстоящем бое.

Во время боя только капитан может от имени команды обращаться к жюри и соперникам: сообщать о вызове или отказе, просить перерыв и т.д. Капитан при необходимости может заменить отвечающего или оппонента во время доклада.

Кто будет делать первый вызов, определяется в **КОНКУРСЕ КАПИТАНОВ**. Можно начинать бой вызывающим или вызываемым. Капитанам предлагается задача. Первый капитан, ответивший на вопрос задачи правильно, получает право выбора вызова. Если он ответил неверно, право выбора дается другой команде. На решение задачи конкурса капитанов жюри отводит определенное время. Если за это время ни один из капитанов не высказал желания отвечать, жюри может заменить задачу или выявить победителя жребием. Вместо задачи жюри может предложить капитанам сыграть в игру. В этом случае победителем становится тот, кто выиграет игру.

Если команда считает нужным, она может выставить на конкурс вместо капитана любого другого члена команды.

В случае если матбой окончился вничью, победа присуждается команде, которая выиграла конкурс капитанов.

ВЫЗОВЫ. Бой состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда, если не происходит отказ от вызова (см. ниже), капитан вызывающей команды объявляет вызов на одну из задач. Команда может в течение 1 минуты обсуждать, на какую задачу вызывать соперников. Если команда противников принимает вызов, то вызываемая команда выдвигает отвечающего, а вызывающая команда выдвигает оппонента. Каждый член команды может быть выдвинут отвечающим или оппонентом не более трех (в сумме) раз.

Если вызов не принят, то команды меняются ролями, и вызвавшая команда выдвигает отвечающего, а вызываемая – оппонента. После присуждения баллов по данной задаче вызвавшая (отвечавшая) команда будет вызываемой, т.е. дальнейшие вызовы происходят так, как будто вызов был принят.

Вызвавшая команда может уклониться от ответа. В случае отказа от ответа (некорректный вызов) баллы присуждаются так же, как если бы она представила неправильное решение (см. начисление баллов), а команда обязана повторить

вызов. Принятый вызов всегда считается корректным!

После окончания раунда во всех случаях, кроме случая некорректного вызова, право на вызов переходит к другой команде.

ДОКЛАДЧИК (отвечающий). Докладчик обязан доказать каждое сформулированное им промежуточное утверждение либо сослаться на него как на общеизвестное. Под общеизвестным утверждением понимаются факт, изучаемый в средней школе, или любой другой факт, если это не вызывает возражений у оппонента или жюри. Докладчик по просьбе оппонента или жюри обязан повторить любую часть доклада.

Докладчику следует отвечать на вопросы оппонента в вежливой, корректной форме, избегать всякого рода остроумия по поводу личности оппонента, обращаться к оппоненту только на «Вы».

Докладчик не обязан отвечать на вопрос, не имеющий прямого отношения к задаче, а также сравнивать свой метод решения с другими возможными методами. Время на доклад ограничивается 15 минутами, после чего жюри решает, продолжать ли докладчику рассказывать дальше.

Докладчик завершает доклад словами «Ответ окончен».

ОППОНЕНТ. Во время доклада (с согласия докладчика) задает вопросы, а также имеет право просить повторить часть доклада или разрешить докладчику не доказывать какие-либо очевидные с точки зрения оппонента факты. После доклада оппонент говорит все, что он хочет сказать по поводу выступления отвечающего. Если оппонент в течение 1 мин. не задал ни одного вопроса, то считается, что у него больше вопросов нет. Аналогично, если докладчик в течение 1 мин. не ответил на вопрос оппонента или жюри, то считается, что у него нет ответа на этот вопрос.

Во время дискуссии оппонент имеет право заставить докладчика повторить любую часть доклада, дать определение любого термина («Что Вы понимаете под...?»), попросить докладчика доказать сформулированное им неочевидное общеизвестное утверждение.

Оппоненту не следует задавать сразу более одного вопроса. Очередной вопрос задается после получения ответа на предыдущий. Запрещается всякого рода остроумие по поводу личности собеседника, а также иные некорректные высказывания. Оппонент обязан обращаться к докладчику только на «Вы».

После обсуждения оппонент перечисляет замеченные недостатки и дает оценку докладу в одной из следующих форм: признать решение правильным; в основном правильным; неправильным.

Оппонент заканчивает выступление словами «Ответ окончен».

ВЫСТУПАЮЩИЕ И КОМАНДА. Докладчик и оппонент могут обращаться к своим капитанам с просьбой о замене или перерыве для консультации. Капитан может взять в течение одного боя не более 6 минутных перерывов (при этом

соперники тоже могут пользоваться этим временем). Если капитан отвечает, тайм-аут может брать любой член команды. Каждый член команды имеет право выйти к доске (в качестве докладчика или оппонента) не более 3 раз за бой. Команда имеет право не более двух раз за бой заменить докладчика или оппонента, но выход засчитывается как тому, кого заменили, так и тому, кто вышел на замену.

ВЫСТУПАЮЩИЕ И КОМАНДА. Докладчик и оппонент могут обращаться к своим капитанам с просьбой о замене или перерыве для консультации. Капитан может взять в течение одного боя не более 6 минутных перерывов (при этом соперники тоже могут пользоваться этим временем). Если капитан отвечает, тайм-аут может брать любой член команды. Каждый член команды имеет право выйти к доске (в качестве докладчика или оппонента) не более 3 раз за бой. Команда имеет право не более двух раз за бой заменить докладчика или оппонента, но выход засчитывается как тому, кого заменили, так и тому, кто вышел на замену.

НАЧИСЛЕНИЕ БАЛЛОВ. Баллы, составляющие стоимость задачи, по итогам каждого раунда распределяются между докладчиком, оппонентом и жюри.

После выступления докладчика, вопросов оппонента и вердикта оппонента (оппонент признает решение правильным, в основном правильным или неправильным) жюри объявляет баллы за доклад. Если докладчик получил не менее половины, оппонент имеет право указать на пробелы в решении и исправить их. Оппонент получает половину «стоимости» найденных «дыр» в решении, а также вторую половину их «стоимости» в случае устранения недостатков доказательства (решения). Докладчик получает стоимость «доклада». Оппонентом при «залатывании дыр» является жюри.

Если докладчик получил менее половины баллов, то оппонент получает право (но не обязан) рассказать своё **АЛЬТЕРНАТИВНОЕ РЕШЕНИЕ**, а бывший докладчик становится оппонентом. В этом случае баллы распределяются по альтернативному решению. При этом оппонент теряет право «залатывать дыры», но может их находить.

В случае **НЕКОРРЕКТНОГО ВЫЗОВА** вызываемая команда получает половину цены задачи за оппонирование (которое в этом случае состоит из одной фразы «У Вас нет решения»), а вторую половину получает жюри после того, как оно изложит решение задачи.

Примерные рекомендации по выставлению баллов в случае доклада:

0 – отсутствие продвижения в задаче.

1-2 – незначительное продвижение в задаче, отсутствие ключевых идей в решении.

3-4 – заметное продвижение в задаче (например, разобран один из ключевых частных случаев; указан/указаны важные факты, которые могли привести к решению задачи).

4-5 – половина решения или чуть более половины решения (например, не разобран важный частный случай).

6-7 – решено с большими оговорками (например, не разобран частный случай, не оказывающий решающего значения на решение).

8-9 – задача в основном решена.

10-11 – задача решена, но докладчик путался в решении, либо рассказал полное решение после вопросов оппонента или жюри.

12 – задача чисто и полностью решена.

ОКОНЧАНИЕ БОЯ. В любой момент команда, которая должна вызывать, может отказаться делать это (обычно это происходит, когда у команды больше нет решенных задач, а делать вызов, который может оказаться некорректным, она не рискует). Тогда другая команда получает право (но не обязана) рассказывать решения остальных задач. При этом вторая команда выставляет оппонента и может получать баллы за оппонирование, но теряет право рассказывать решения или части решений (если они у нее появятся). После того как вторая команда откажется от вызова, жюри рассказывает решения оставшихся задач, забирая баллы себе.

ЖЮРИ. Жюри является верховным толкователем правил боя. В случаях, не предусмотренных правилами, оно принимает решение по своему усмотрению. Жюри обязано мотивировать свои решения, не вытекающие непосредственно из правил боя. Решения жюри являются обязательными для команд.

Перед началом боя жюри проводит одновременный инструктаж для обеих команд по правилам боя. После этого команды приступают к решению задач.

Команды одновременно оканчивают решение задач и собираются в аудитории боя. Жюри объявляет цену каждой задачи и проводит одновременный инструктаж по второй части боя.

Жюри задает свои вопросы после окончания диалога докладчика и оппонента. При необходимости оно может вмешиваться и раньше. Жюри не имеет права задавать наводящие или «ускоряющие» вопросы или давать комментарии во время ответов. Жюри может снять вопрос оппонента (например, если он не по существу), прекратить доклад или оппонирование, если они затягиваются. Если жюри не может быстро разобраться в решении, оно может с согласия обоих капитанов выделить своего представителя, который продолжит обсуждение задачи совместно с докладчиком и оппонентом в другом помещении. При этом бой продолжается по другим задачам, а очки по этой задаче начисляются позже.

Жюри ведет на доске протокол боя. Если одна из команд не согласна с принятым жюри решением, она может потребовать перерыва на несколько минут для разбора ситуации с Председателем жюри. После начала следующего раунда счет предыдущего раунда изменен быть не может.

Жюри следит за порядком. Разговоры и подсказки караются штрафом (снятие

определенного числа баллов).

После окончания ответов жюри объявляет резюме по задачам, рассказывает решения всех задач, и суммируя баллы по всем задачам, объявляет победителя.

ДОБАВЛЕНИЯ К ПРАВИЛАМ МАТБОЯ. РАЗНОГЛАСИЯ ПО УСЛОВИЯМ ЗАДАЧ.

Команда отвечает за правильное понимание решаемой задачи. Если при решении задачи выяснилось, что условие задачи, по мнению команды, имеет двойное толкование, капитан обязан выяснить правильное толкование задачи у жюри. Свои разъяснения жюри доводит до обеих команд

РАЗНОГЛАСИЯ В ЖЮРИ.

Перед началом матбоя жюри определяет порядок принятия решений в случае разногласий. Он может быть одним из следующих:

а) решение большинством голосов (в этом случае число членов жюри должно быть нечетным);

б) решение большинством голосов (при равенстве голосов решает председатель);

в) решение принимается председателем.

Принятый вызов всегда считается корректным!

После окончания раунда во всех случаях, кроме случая некорректного вызова, права на вызов переходит к другой команде.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Примерный протокол математического боя

Математический бой	Команда № 1		вызовы	Команда № 2		жюри
	0	Иванов	—6→	Доголяцкий	12	0
	6		←5—	некорр. вызов	0	6
	5(3)	Демченко	←8— А	Гуревич	(6)4	3
	12	Выскубов	—4→	Пчелинцев	0	0
	3	Иванов	←2—	Рогинская	8	1
	6	Виро	—3→	Доголяцкий	0	6
			←			
	8	Новик	1	(Доголяцкий) Гуревич	2	2
			→			
0		7		0	12	
Итого	40			26	30	

Конкурс капитанов: “Просто ли число 227?” Выигран командой № 2.

Комментарии к протоколу.

1. Капитан КОМАНДЫ 2, выигравший конкурс капитанов, определил, что его команда хочет быть вызванной.

2. КОМАНДА 1 вызывает КОМАНДУ 2 на задачу 6. КОМАНДА 2 успешно защитила решение этой задачи.

3. КОМАНДА 2 вызывает КОМАНДУ 1 на задачу 5. КОМАНДА 1 отказывается отвечать (вертикальная черта означает отказ от решения). У нее нет решения. В этом случае решение должна предъявить КОМАНДА 2. У нее тоже нет решения (некорректный вызов). Половина цены задачи уходит в КОМАНДА 1 за оппонирование (которое в этом случае состоит из одной фразы «у вас нет решения»). Жюри рассказывает решение и забирает себе другую половину цены задачи. КОМАНДА 2 должна сделать другой, корректный вызов.

4. КОМАНДА 2 вызывает КОМАНДА 1 на задачу 8. КОМАНДА 1 за решение получила 3 балла, КОМАНДА 2 (за оппонирование) – 6 баллов. СШ2 воспользовалась своим правом на альтернативное решение (буква А в протоколе), однако тоже не справилась с задачей, набрав 4 балла. КОМАНДА 1 при оппонировании получила 5 баллов. Присуждение баллов идет по альтернативному решению (первоначальные результаты берутся в скобки).

5. КОМАНДА 1 вызывает КОМАНДА 2 на задачу 4. КОМАНДА 2 отказывается отвечать (нет решения). КОМАНДА 1 должна изложить решение задачи, КОМАНДА 2 выставляет оппонента. КОМАНДА 1 успешно защитила решение, оппонент не взял ни одного очка. Вызов КОМАНДЫ 1 закончен, право вызова переходит к КОМАНДЕ 2.

6. КОМАНДА 2 вызывает КОМАНДУ 1 на задачу 2. КОМАНДА 1 имеет большие пробелы в решении задачи. Эти пробелы вскрыты и исправлены оппонентом. Соответственно степени реального продвижения в задаче отвечающий получил 3 балла. Оппонент получает 8 баллов, из которых половина дается ему за обнаружение «дыр (пробелов в решении)», и половина – за их исправление. В получившемся совместном решении докладчика и оппонента все же имеется небольшой недочет. За это жюри забирает себе 1 балл.

7. КОМАНДА 1 вызывает КОМАНДУ 2 на задачу 3. КОМАНДА 2 отказывается отвечать (нет решения). КОМАНДА 1 докладывает решение, которое принято оппонентом из КОМАНДЫ 2. На самом деле решение содержит серьезный дефект, поэтому 6 баллов жюри забирает себе.

8. Согласно очередности, право вызова переходит к КОМАНДЕ 2. Однако у КОМАНДЫ 2 нет больше решенных задач. КОМАНДЫ 2 отказывается от вызова (вертикальная черта со стрелкой). КОМАНДА 1 получает право рассказать решения оставшихся двух задач.

9. КОМАНДА 1 рассказывает задачу 1, а КОМАНДА 2 выставляет оппонента. В процессе дискуссии оппонент был заменен (фамилия первого оппонента берется в скобки). В решении КОМАНДЫ 1 оппонент обнаружил недочет. Однако исправить его он не может. Жюри помогает преодолеть затруднение и забирает себе 2 балла.

10. КОМАНДА 1 имеет право доложить задачу 7, однако у нее нет решения. КОМАНДА 1 отказывается от выступления.

11. Жюри рассказывает решение задачи 7 и забирает 12 баллов себе.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4. Проведение письменного дистанционного тура

Письменный дистанционный тур проводится в течении 3,5 ч. Из них 3 часа, время непосредственно на выполнение заданий, полчаса добавляется на технические вопросы (распространение капитаном команды заданий участникам команды, консультация капитана команды с участниками команды, передача файлов с решениями жюри).

Перед проведением командного соревнования «Математические бои» председатель жюри проводит консультационную встречу с капитанами команд и (или) их заместителями.

НАЧАЛО ПИСЬМЕННОГО ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА. В начале письменного дистанционного тура тексты заданий рассылаются капитанам и заместителям капитанов по их адресам электронной почты или аккаунтам в социальных сетях. Капитан команды или заместитель капитана распространяет материалы среди участников команды. **Участники команды решают задачи с учётом правил «Кодекса честной игры» (Приложение 6).**

КАПИТАН. Капитан избирается всем составом команды. Во время решения задач главная обязанность капитана – координировать действия членов команды, чтобы имеющимися силами решить как можно больше задач. Для этого капитан, с учетом пожеланий членов команды, распределяет между ними задачи для решения, следит, чтобы каждая задача кем-то решалась, организует проверку найденных решений.

При возникновении вопросов по содержанию задачи капитан команды или, по его поручению, любой участник команды связывается с жюри соревнований (контактные данные членов жюри приведены в Приложении 7).

В случае технических затруднений со связью у капитана команды его обязанности переходят на заместителя капитана.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПИСЬМЕННОГО ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА. До завершения времени, выделенного на передачу решений задач письменного дистанционного тура в жюри соревнований, капитан или заместитель капитана команды отправляет в жюри фотографии подробных, со всеми обоснованиями, решений задач тура. Желательно, чтобы отправляемый файл содержал название команды. Решение каждой задачи предъявляется один раз, в случае необходимости замены решения об этом уведомляется жюри.

АПЕЛЛЯЦИЯ. В течении дня, в который были объявлены результаты письменного дистанционного тура, и дня, следующего за ним, капитан команды или его заместитель могут обратиться в жюри олимпиады с апелляцией по оцениванию одной или нескольких задач письменного дистанционного тура.

Жюри соревнования совместно с участником команды, которому поручена

апелляция, повторно анализируют письменное решение, предъявленное по соответствующей задаче во время письменного дистанционного тура. Желательно привлечение для апелляции членов жюри, не участвовавших непосредственно в проверке заданий.

НАЧИСЛЕНИЕ БАЛЛОВ. Примерные рекомендации по выставлению баллов в случае письменного дистанционного тура:

0 – отсутствие продвижения в задаче.

1-2 – незначительное продвижение в задаче, отсутствие ключевых идей в решении.

3-4 – заметное продвижение в задаче (например, разобран один из ключевых частных случаев; указан/указаны важные факты, которые могли привести к решению задачи).

4-5 – половина решения или чуть более половины решения (например, не разобран важный частный случай).

6-7 – решено с большими оговорками (например, не разобран частный случай, не оказывающий решающего значения на решение).

8-9 – задача в основном решена, но содержит некоторые ошибки, при исправлении которых решение будет верным.

10-11 – задача в целом решена, но содержит незначительные пробелы или мелкие погрешности.

12 – задача чисто и полностью решена.

Оценка каждой работы осуществляется независимо тремя членами жюри. В случае расхождения оценок не более, чем на один балл, выставляется оценка, предложенная двумя проверяющими из трёх. В случае расхождения оценок более чем на один балл, проводится дополнительная консультация проверяющих, после неё выставляются баллы. В случае расхождения мнений после дополнительной консультации, баллы определяются голосованием.

ОТБОР КОМАНД ДЛЯ ВЫХОДА В СЛЕДУЮЩИЙ ЭТАП. По итогам письменного дистанционного тура определяется рейтинг команд, в соответствии с набранными командами баллами. В случае равенства баллов преимущество команд в рейтинге определяется по следующим критериям (в приведённом порядке):

– наибольшее количество задач, за каждую из которых получено не менее 6 баллов;

– наибольшее значение весового коэффициента, определяемого, как сумма произведений баллов, полученных командой за каждую задачу на, соответственно, средний балл по задаче у всех команд:

$$\left(\sum_{i=1}^8 \left(\frac{b_i}{b_{\text{средн.}i}} \right) \right);$$

– голосование членов жюри (количество членов жюри нечетно, поэтому команда, получающая преимущество в рейтинге, определяется однозначно).

По итогам письменного дистанционного тура в полуфинал выходят четыре команды, имеющие наивысший рейтинг среди всех участвовавших команд. В полуфинальных боях между собой встречаются команды, имеющие первый и четвертый рейтинги (первая пара полуфиналистов), а также команды, имеющие второй и третий рейтинги (вторая пара полуфиналистов). Команды, имеющие по итогам письменного дистанционного тура, пятый и шестой рейтинги приглашаются для участия в матчах следующего года.

ЖЮРИ. Жюри является верховным толкователем правил боя. В случаях, не предусмотренных правилами, оно принимает решение по своему усмотрению. Решения жюри являются обязательными для команд.

РАЗНОГЛАСИЯ ПО УСЛОВИЯМ ЗАДАЧ. Команда отвечает за правильное понимание решаемой задачи. Если при решении задачи выяснилось, что условие задачи, по мнению команды, имеет двоякое толкование, капитан обязан выяснить правильное толкование задачи у жюри. Свои разъяснения жюри доводит до всех команд.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5. Проведение дистанционных математических боёв

Дистанционный вариант полуфинала и финала командного соревнования «Математические бои» проводится в рамках видеоконференции на некоторой Интернет- платформе. Команды заранее получают информацию о виде применяемой платформы. Команды должны иметь возможность потренироваться в применении соответствующей платформы.

Перед проведением полуфинала председатель жюри проводит консультационную встречу с капитанами команд и/или их заместителями в рамках видеоконференции на некоторой Интернет-платформе.

В целом дистанционные математические бои проводятся в соответствии с правилами, зафиксированными в приложении 2. **Все участники команд обязуются соблюдать «Кодекс честной игры» (Приложение б).**

Некоторые дополнения к Приложению 2.

На этапе командного решения задач возможен обмен информацией между участниками команды, и только между ними, с использованием любых средств, исключая доступ к обсуждаемой информации сторонних лиц.

Непосредственно перед математическим боем капитан команды, или его заместитель, определяют предполагаемых докладчиков и оппонентов по каждой задаче. Желательно, чтобы докладчики имели техническую возможность для отображения видео, в крайнем случае сопутствующие решению фотографии может предъявлять капитан или его помощник. По каждой задаче, за исключением тех задач, по которым команда не планирует защиту, должны быть фотографии решения или его плана. Поэтому решение или его подробный план, а также сопровождающие рисунки должны быть оформлены. Для получения рисунков запрещается применение различного рода графических редакторов и анализаторов.

Участникам рекомендуется познакомиться с интерактивной доской применяемой Интернет-платформы (вызов интерактивной доски на платформе Zoom: Демонстрация экрана + Доска сообщений) и возможностями демонстрации экрана.

Каждый участник регистрируется на Интернет-платформе под своим именем и фамилией, запрещено использовать никнеймы, позывные, клички.

Перед началом боя председатель жюри представляет членов жюри и выполняет проверку списка подключившихся участников команд.

На этапе конкурса капитанов, в течении одной минуты, участник этого этапа предлагает один вариант своего ответа в письменном чате. Подсказки от остальных членов команды не допустимы.

Вопросы оппонента к докладчику, желательно, предъявлять в письменном чате.

Обсуждение баллов, выставляемых за задачи, членами жюри должно осуществляться без доступа к этому обсуждению участников команд.

Во время видеоконференции участники, за исключением докладчика и оппонента отключают видео и аудио трансляцию. Минутная пауза, замена и т.д. берутся в рамках текстового чата.

В случае технических проблем у докладчика можно отложить обсуждение задачи и провести обсуждение следующей задачи. В случае технических проблем у оппонента или жюри рекомендуется замена оппонента или члена жюри. Если замена произведена по техническим причинам, то она не влияет на ограничения по количеству выходов и замен.

Апелляция проводится на отдельной Интернет-платформе или в рамках отдельной видеоконференции, чата. Желательно, чтобы во время апелляции участник предъявлял фотографии решения или его плана, сопутствующих рисунков. Докладчик может вносить исправления в фотографический вариант решения в соответствии с тем, что звучало во время доклада.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6. Кодекс честной игры

Во время карантина и режима самоизоляции, на взгляд оргкомитета соревнований, обостряются требования к честности в повседневной жизни, в том числе, в образовательной сфере. Не является исключением и такое развивающе-соревновательное мероприятие, как командное соревнование «Математические бои». Без соблюдения каждым участником принципов честного соревнования проведение командного соревнования «Математические бои» во многом утрачивает свой смысл. Основные из принципов, которые участники должны соблюдать, сформулированы оргкомитетом в рамках предлагаемого «Кодекса честной игры».

Прежде всего каждый участник сам должен следить за собственной честной игрой.

Участники обязуются не применять разного рода электронные вычислительные средства. Различные коммуникационные средства применяются только внутри команды (не более 6 членов команды, тренер в обмене информацией не участвует) для обмена информацией на этапе поиска решений, а также во время доклада (докладчик и оппонент в это время в обсуждении не участвуют, участники обязуются не делать подсказок). Докладчик и оппонент во время доклада могут получать какую-либо информацию от команды только во время минутной паузы.

Каждый участник обязуется не разглашать информацию о задачах и их решениях до завершения соответствующего этапа соревнования. Каждый участник обязуется не сообщать сторонним лицам информацию о подключении к видеоконференции.

Во время всех этапов соревнований каждый участник обязуется не использовать никакие печатные и электронные источники информации, в том числе разного рода калькуляторы.

Для получения рисунков запрещается применение различного рода графических редакторов и анализаторов.

Каждый участник регистрируется в Интернет-платформе под своим именем и фамилией, запрещено использовать никнеймы, позывные, клички.

Положение о проведении «Липецкой командной олимпиады школьников по программированию» для учащихся образовательных учреждений Липецкой области 3-11 классов

1. Общие положения

1.1 Положение о проведении «Липецкой командной олимпиады школьников по программированию» для учащихся 3-11 классов (далее – Олимпиада) определяет порядок организации и проведения Олимпиады в очном, либо в дистанционном режиме, ее организационное и методическое обеспечение, правила участия и порядок определения победителей и призеров Олимпиады.

1.2. Олимпиада проводится с целью повышения уровня знаний школьников по информатике; предоставления возможности участия в интеллектуальных соревнованиях и оценки своих знаний в области информатики; развития интеллектуальных и творческих способностей одаренных и высокомотивированных детей; воспитания командного стиля работы школьников на интеллектуальных соревнованиях.

1.3. В задачи Олимпиады входят: популяризация информатики; развитие навыка решения задач по информатике повышенного уровня сложности; расширение спектра форм работы, используемых для выявления и поддержки одаренных детей; развитие навыков работы в команде; развитие творческого мышления обучающихся; повышение мотивации учащихся к изучению информатики.

1.4. Организаторами Олимпиады являются:

- Управление образования и науки Липецкой области;
- ГАУДПО ЛО «Институт развития образования».

1.5. Для организационно-методического обеспечения и оперативного руководства проведения Олимпиады управлением образованием и наукой Липецкой области создается постоянно действующий организационный комитет Олимпиады (далее – Оргкомитет), отвечающий за организацию Олимпиады. Оргкомитет Олимпиады утверждает состав методической комиссии Олимпиады. Оргкомитет Олимпиады формируется из сотрудников Центра поддержки одаренных детей «Стратегия» и ГАУДПО ЛО «Институт развития образования».

2. Порядок организации и проведения Олимпиады

2.1. Олимпиада проводится в очной либо в дистанционной форме в период с 1 марта по 31 мая. План-график проведения Олимпиады ежегодно утверждается оргкомитетом.

2.2. Олимпиада проводится в форме командных соревнований.

2.3. О конкретных сроках и формате проведения Олимпиады участники извещаются заблаговременно.

2.4. Очное проведение Олимпиады:

«Липецкая командная олимпиада школьников по программированию» в случае очного проведения проходит в два тапа: квалификационный тур и финал. Квалификационный тур проходит в дистанционном режиме в системе Ejudge. За день до начала квалификационного тура зарегистрированные команды получают ссылку для прохождения квалификационного отбора, а также логин и пароль на электронный адрес, указанный при регистрации. Для прохождения квалификационного тура Олимпиады участникам необходимо зайти в систему Ejudge и в появившемся окне в верхнем левом углу ввести свой логин и пароль. После авторизации в системе будут доступны вкладки с задачами, пронумерованные буквами А, В, С, D, и так далее. Нажав на вкладку с каждой задачей, можно загрузить ее условие, после чего перейти к решению. Участники квалификационного тура могут решать задания на протяжении всего квалификационного тура и отправлять решения неограниченное количество раз. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задаче. Учитываться будет последнее отправленное решение. Если во время Олимпиады у участников квалификационного тура появятся вопросы по решению задач, их можно задать во вкладке «Отправить вопрос». Вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет». По результатам квалификационного тура в соответствии с расписанием публикуются списки команд, приглашенных в финал. Финал «Липецкой командной олимпиады школьников по программированию» проходит в очном режиме в соответствии с расписанием и по адресу, которые будут сообщены участникам заранее на сайте <https://openolymp.strategy48.ru/>. В финале на решение задач командам 3-7 классов дается 2 часа, командам 8-11 классов дается 5 часов.

2.5. Дистанционное проведение Олимпиады:

«Липецкая командная олимпиада школьников по программированию» в случае дистанционного проведения проходит в системе Ejudge в два тапа: квалификационный тур и финал.

За день до начала квалификационного тура зарегистрированные команды получают ссылку для прохождения квалификационного отбора, а также логин и пароль на электронный адрес, указанный при регистрации. Для прохождения

квалификационного тура Олимпиады участникам необходимо зайти в систему Ejudge и в появившемся окне в верхнем левом углу ввести свой логин и пароль. После авторизации в системе будут доступны вкладки с задачами, пронумерованные буквами А, В, С, D, и так далее. Нажав на вкладку с каждой задачей, можно загрузить ее условие, после чего перейти к решению. Участники квалификационного тура могут решать задания на протяжении всего квалификационного тура и отправлять решения неограниченное количество раз. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задаче. Учитываться будет последнее отправленное решение. По результатам квалификационного тура в соответствии с расписанием публикуются списки команд, приглашенных в финал. Финал «Липецкой командной олимпиады школьников по программированию» проходит в системе Ejudge.

За день до финала команды получают ссылку для прохождения финала Олимпиады, а также логин и пароль на электронный адрес, указанный при регистрации. Для прохождения финала Олимпиады участникам необходимо зайти в систему Ejudge и в появившемся окне в верхнем левом углу ввести свой логин и пароль. После авторизации в системе будут доступны вкладки с задачами, пронумерованные буквами А, В, С, D, и так далее. Нажав на вкладку с каждой задачей, можно загрузить ее условие, после чего перейти к решению. В ответах необходимо строго писать то, что требуется в задаче. В финале на решение задач и отправку решений командам 3-7 классов дается 2 часа, командам 8-11 классов дается 5 часов. По истечению времени возможность отправить решения прекращается. Вердикт по задачам на программирование будет доступен участникам сразу. При обсуждении и решении задач квалификационного тура и финала Олимпиады участники команды могут связываться в любом удобном им мессенджере или программе. Центр поддержки одаренных детей «Стратегия» рекомендует использовать программу Skype. Если во время Олимпиады у участников квалификационного тура или финала появятся вопросы по решению задач, их можно задать во вкладке «Отправить вопрос». Вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет».

2.6. Информация о порядке участия в Олимпиаде, победителях и призерах, заданиях Олимпиады является открытой и публикуется на сайте «Открытые олимпиады для школьников Липецкой области» по адресу <https://openolymp.strategy48.ru/>.

2.7. Оргкомитет Олимпиады:

- утверждает план-график проведения Олимпиады;
- утверждает форму дипломов победителей и призеров Олимпиады;
- определяет порядок и формы проведения этапов Олимпиады;
- организует и обеспечивает непосредственное проведение Олимпиады;

- утверждает составы методической комиссии Олимпиады;
- заблаговременно информирует руководителей муниципальных органов управления образованием о сроках проведения Олимпиады;
- обеспечивает сбор и хранение заявлений родителей (законных представителей) о согласии на сбор, систематизацию, хранение, использование, обезличивание, передачу (распространение) и публикацию, в том числе в сети «Интернет»;
- награждает победителей и призеров Олимпиады дипломами;
- хранит все материалы по всем этапам (анкеты, работы) до подведения итогов Олимпиады;
- принимает решения по всем вопросам, не отраженным явно в настоящем Положении, с учетом интересов участников Олимпиады.

2.8. Методическая комиссия Олимпиады:

- разрабатывает олимпиадные задания на основе содержания общеобразовательных программ, реализуемых на уровне начального общего образования, основного общего образования;
- разрабатывает критерии оценивания выполненных олимпиадных заданий;
- обеспечивает режим информационной безопасности при проведении Олимпиады.
- несет ответственность за неподготовку заданий Олимпиады и за срыв ее сроков;
- утверждает результаты каждой команды, определяет призеров и победителей Олимпиады.

2.9. Состав методической комиссии Олимпиады формируется из педагогических и научно-педагогических работников ФГБОУ ВО «ЛГТУ», ГАУДПО ЛО «Институт развития образования», преподавателей Центр поддержки одаренных детей «Стратегия» и других образовательных учреждений Липецкой области.

3. Порядок участия в Олимпиаде.

3.1. Вся информация о порядке участия, форме проведения Олимпиады, сроках регистрации и условиях участия в Олимпиаде, победителях и призерах, заданиях Олимпиады является открытой и публикуется на сайте «Открытые олимпиады для школьников Липецкой области» по адресу <https://openolymp.strategy48.ru/>.

3.2. В состав каждой команды входят по 3 обучающихся 3-7 или 8-11 классов одного или нескольких образовательных учреждений. Участие дополнительных,

«запасных» участников не допускается. Состав команды должен быть четко определен на момент подачи заявки.

3.3. Участие команды в Олимпиаде курирует наставник.

3.4. Капитанам команды необходимо заранее зарегистрировать свою команду. Информация о сроках и форме регистрации публикуется на сайте <https://openolymp.strategy48.ru/>.

3.5. Задания Олимпиады выполняются в сроки, утвержденные оргкомитетом Олимпиады.

3.6. Участвуя в Олимпиаде, участники подтверждают, что они ознакомлены и согласны с Положением Олимпиады, дают согласие на обработку своих персональных данных.

3.7. Взимание с участников оплаты в какой-либо форме за участие в Олимпиаде не допускается.

3.8. Оргкомитет Олимпиады на любом этапе ее проведения (в т. ч. после публикации результатов Олимпиады) может аннулировать результат команды в случае выявления заимствований или иных признаков несамостоятельного выполнения участниками заданий Олимпиады.

3.9. Участники Олимпиады во время её проведения:

- должны соблюдать настоящее Положение, настоящий Порядок и требования, утверждённые организаторами олимпиады;

- должны следовать указаниям организатора олимпиады;

- не вправе использовать справочные материалы, средства связи и электронно-вычислительную технику. В случае дистанционного проведения Олимпиады участники не могут пользоваться никакими электронными устройствами (мобильными телефонами, калькуляторами, плеерами), а также не имеют право использовать сеть «Интернет», кроме страниц системы Ejudge и выбранного ими мессенджера или программы для обсуждения задач.

В случае нарушения участниками Олимпиады настоящего Положения или Порядка проведения Олимпиады, результат команды может быть аннулирован, а участники лишены права участия в Олимпиаде.

4. Подведение итогов Олимпиады

4.1. По результатам финала определяются Победитель Олимпиады (1 место) и Призеры (2 и 3 место).

4.2. Победитель и Призеры награждаются грамотами ГАУДПО ЛО «Институт развития образования».

4.3. Апелляций о несогласии с выставленными баллами, процедурой проведения туров Олимпиады, а также с содержанием, структурой и системой оценивания выполненных олимпиадных заданий не предусмотрено.

Приложение 5 к приказу
ГАУДПО ЛО «Институт
развития образования»
от 26.03.2021 г. № 47

График проведения открытых олимпиад и командных соревнований

Олимпиада	Классы	Даты проведения
Грамматикон	7-8 классы	Регистрация участников 15.03.2021 – 28.03.2021 Первый тур 10.04.2021 Публикация списков участников и расписания второго тура 24.04.2021 Второй тур 07.05.2021
Грамотей	3-6 классы	Регистрация участников 22.03.2021 – 28.03.2021 Рассылка логинов и паролей для участия в квалификационном туре 29.04. 2021 Квалификационный тур 31.04.2021 – 06.04.2021 Публикация списков участников и расписания олимпиады 09.04.2021 Проведение олимпиады 13.04.2021 – 16.04.2021
Математические бои	9-11 классы	Проведение турнира 03.04.2021, 24.04.2021, 25.04.2021
СуперБит	3-6 классы	Регистрация участников 05.04.2021 – 14.04.2021 Рассылка логинов и паролей для участия в квалификационном туре 16.04.2021 Квалификационный тур 19.04.2021 – 23.04.2021 Публикация списков участников и расписание финала 30.04.2021 Финал 08.05.2021
ЛКОШП	5-11 классы	Регистрация участников 19.04.2021 – 23.04.2021 Рассылка логинов и паролей для участия в квалификационном туре 24.04.2021 Квалификационный тур 26.04.2021 – 02.05.2021 Публикация списков участников и расписание финала 07.05.2021 Финал 16.05.2021
Уникум	3-6 классы	Регистрация участников 29.03.2021 – 04.04.2021 Рассылка логинов и паролей для участия в квалификационном туре 07.04.2021

		Квалификационный тур 12.04.2021 – 18.04.2021 Публикация списков участников и расписание финала 22.04.2021 Финал 27.04.2021 – 30.04.2021
--	--	--

Приложение 6 к приказу
ГАУДПО ЛО «Институт
развития образования»
от 26.03.2021 г. № 47

Состав оргкомитета областных открытых олимпиад

№ п/п	Ф.И.О.	Должность
1.	Смолянинов Александр Владимирович	первый заместитель начальника управления образования и науки Липецкой области, председатель оргкомитета
2.	Яблоновская Ольга Викторовна	консультант отдела общего образования управления образования и науки Липецкой области
3.	Шуйкова Инесса Анатольевна	ректор государственного автономного учреждения дополнительного профессионального образования Липецкой области «Институт развития образования»
4.	Моргачев Вадим Владиславович	проректор по развитию системы выявления, поддержки и развития способностей талантливой молодежи государственного автономного учреждения дополнительного профессионального образования Липецкой области «Институт развития образования»
5.	Дегтева Лариса Ивановна	руководитель учебно-методического центра государственного автономного учреждения дополнительного профессионального образования Липецкой области «Институт развития образования»
6.	Шацких Наталья Сергеевна	начальник отдела организации и проведения олимпиад и мероприятий государственного автономного учреждения дополнительного профессионального образования Липецкой области «Институт развития образования»