

## **Правила проведення командного чемпіонату з математики**

### **1. Засади**

*Командний чемпіонат з математики* – командний захід, кожна команда якого складається з двох-трьох учасників та одного спостерігача з числа супроводжуючих осіб чи членів журі.

### **2. Структура заходу**

Чемпіонат складається з 12 раундів для команд Молодшої ліги та 9 раундів для команд Старшої ліги. У кожному раунді команди розбиваються на пари, які конкурують одна з одною в цьому раунді. У першому раунді розбиття йде шляхом жеребкування, у наступних визначається за швейцарським принципом, спираючись на кількість переможних очок. Завдання кожної команди – заробити більше балів за раунд, ніж суперник. Команда, яка заробила більше балів, отримує 2 переможних очки, яка менше – 0 переможних очок. У випадку рівності балів обидві команди отримують по 1 очку. Після початку наступного раунду результати попереднього вважаються остаточними. Раунди розділені 5-хвилинними перервами, під час яких журі перевіряє відповіді учасників, рейтингує команди та оголошує суперників наступного раунду.

### **3. Структура раунду**

На раунд команда отримує від спостерігача суперників набір з трьох задач, кожна з яких належить до однієї з чотирьох тем: “Алгебра”, “Геометрія”, “Комбінаторика”, “Теорія чисел”. Набір задач однаковий для кожної команди. Команда самостійно обирає, хто з її учасників над якою задачею працює. Після оголошення початку раунду вмикається 10-

хвилинний таймер для команд Молодшої ліги та 15-хвилинний таймер для команд Старшої ліги, та всі команди одночасно починають розв'язувати задачі. Спілкування як в межах однієї команди, так і між різними під час раунду не допускається. За дотриманням цього правила і загалом правил доброчесності стежить спостерігач команди-суперника. Кожен учасник індивідуально розв'язує обрану задачу та записує або не записує відповідь на аркуші. Розв'язання задачі не перевіряється і не оцінюється. Раунд закінчується, якщо закінчився час, на нього відведений, або всі команди здали всі задачі. Спостерігачі збирають аркуші з відповідями і відносять членам журі на перевірку. Після закінчення раунду журі перевіряє відповіді. За правильну відповідь на задачу команді нараховується 4 бали, за неправильну відповідь нараховується 1 бал, за відсутність відповіді – 2 бали.

#### **4. Визначення переможців**

Після закінчення фінального раунду журі підраховує переможні очки. Команди рейтинуються за кількістю набраних переможних очок. У випадку рівності очок вважається, що кращий результат показала команда з більшою сумою балів за всі раунди. У випадку рівності суми балів команди ділять між собою переможні місця.