

Правила математической абаки

Ход игры и подведение итогов. Все задачи выдаются для решения всем командам одновременно. Основным зачётным показателем является общее количество набранных очков (включая призовые очки – «бонусы»). В случае равенства очков у нескольких команд более высокое место занимает команда, набравшая большую сумму бонусов. При равенстве и этого показателя команды считаются разделившимися места.



Решение задач. Каждой команде предлагается для решения 6 тем по 6 задач в каждой теме. В каждой задаче принимается точный и полный (исчерпывающий все варианты) ответ. Задачи каждой темы сдаются командами по порядку, от 1-й до 6-й (например, у команды не возьмут ответ на четвертую задачу, пока она не сдала ответы на первые три). На каждую задачу отводится один подход (одна попытка сдать ответ). Если команда предъявила правильный ответ на задачу, она получает за это *стоимость задачи*, а если неправильный или неполный – 0 очков.

Стоимость первой задачи каждой темы – 10 очков, второй – 20, ..., шестой – 60 очков. (Таким образом, не считая бонусов, команда может заработать за решение задач до $6 \times 210 = 1260$ очков.)

Бонусы. Каждая команда дополнительно может заработать бонусные очки:

- За правильное решение всех задач одной темы («бонус-горизонталь») – 50 очков
- За правильное решение задач с одним и тем же номером во всех темах («бонус-вертикаль») – стоимость задачи с этим номером

Супербонусы. Первые ДВЕ команды, получившие каждый из шести возможных бонус-горизонталей и каждый из шести бонус-вертикалей, получают их в двойном размере.

Заполнение протоколов и исправление ошибок. Протокол ведется для каждой команды. Протокол состоит из двух частей – бланк для ответов и бланк для баллов. В

бланке для ответов каждая команда пишет ответы на задачу. Исправления допустимы только в крайнем случае с разрешения судьи и в тот же момент (так как на каждую задачу дается одна попытка).

В бланке для баллов судья отмечает по каждой задаче, верно или нет она решена. Для этого он ставит в соответствующую графу либо количество баллов за задачу (10, 20, ...) или знак «—», если задача решена неверно. Команда может сразу посмотреть, верно или нет она решила задачу. При завершении строки или столбца судья пишет время завершения строки или столбца (В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ, даже если по этому ряду нет бонуса). Если по этому ряду присуждается бонус, то судья пишет бонус.

Команда не имеет право смотреть чужие протоколы!

Супербонусы начисляются Главным Судьей по ОКОНЧАНИИ ИГРЫ (после анализа всех протоколов).

Команда, не согласная с ответами жюри, может подать апелляцию на задачу (указав название команды, задачу, решение задачи и свои ответы) до 21.00 текущего дня. Если апелляция удовлетворяется, то пересматриваются результаты всех команд и результаты бонусов и супербонусов.

Общий итог игры объявляется утром следующего за игрой дня.

Окончание игры. На решение задач отводится 120 минут. Игра для команды заканчивается, если у нее кончились несданные задачи или истекло общее время, отведенное для игры.

Правила «Математической карусели»

Математическая карусель – это командное соревнования по решению задач. Побеждает в нем команда, набравшая наибольшее число очков. Задачи решаются на двух рубежах – исходном и зачетном, но **очки начисляются только за задачи, решенные на зачетном рубеже**. По каждой задаче от участников требуется **не решение с обоснованием**, а только **ответ** – но этот ответ должен быть полным и безошибочным.



Старт. В начале игры все члены команды находятся на исходном рубеже, и им присвоены номера от 1 до 6. По сигналу ведущего о начале игры команды получают у судьи первую задачу исходного рубежа и начинают ее решать. Если команда считает, что задача решена, ее игрок №1 предъявляет ответ судье. Если оно верное, то игрок №1 перемещается на зачетный рубеж и получает задачу там, а остальные члены команды получают новую задачу исходного рубежа.

Дальше по ходу игры члены команды, находящиеся на исходном и зачетном рубежах, решают разные задачи параллельно и независимо друг от друга.

Устройство «карусели». Представьте, что на каждом рубеже находящиеся на нем члены команды выстроены в очередь. Начальный порядок в этой очереди определен самой командой (совпадает с порядком номеров). В каждый момент игры ответ к очередной задаче предъявляет судье тот игрок, который стоит в начале очереди. Дальнейшие действия игрока, судьи и команды определяются табличкой:

	Ответ признан верным и полным	Ответ ошибочен либо неполон
Ответ на задачу исходного рубежа	Игрок перемещается на зачетный рубеж в конце очереди (если там не было игроков, то он получает <i>следующую задачу</i> ^{*)} зачетного рубежа). Если на исходном рубеже остались игроки команды, то их очередь продвигается на одного человека, и команда получает <i>следующую задачу</i> ^{*)} исходного рубежа.	Игрок получает <i>следующую задачу</i> ^{*)} исходного рубежа и возвращается на свое место.
Ответ на задачу зачетного рубежа	Команда получает очки за решенную задачу согласно правилам начисления очков. Игрок получает <i>следующую задачу</i> ^{*)} зачетного рубежа и возвращается на свое место.	Команда получает 0 очков. Игрок перемещается на исходный рубеж в конце очереди (если там не было игроков, то он получает <i>следующую задачу</i> ^{*)} исходного рубежа). Если на зачетном рубеже остались игроки команды, то их очередь продвигается на одного человека, и команда получает <i>следующую задачу</i> ^{*)} зачетного рубежа.

**) Если на данном рубеже исчерпаны задачи, то следующая задача не выдается.*

Правильные ответы на нерешенные задачи во время игры не сообщаются.

Стоимость задач зачетного рубежа. Цена первой задачи – 3 очка. Цена следующих задач определяется так: если предыдущая стоила N очков и была решена верно, то следующая стоит $N+1$ очко. Если же она была решена неверно, то цена следующей задается по правилу:

Стоимость предыдущей задачи (N)	3	4	5	6	>6
Сколько стоит следующая	3	3	4	5	5

Иначе говоря, эта цена равна среднему по величине из трех значений – 3, $N-1$, 5.

Окончание игры. Победители. Игра для команды заканчивается, если закончилось отведенное для игры время, или кончились задачи на зачетном рубеже, или кончились задачи на исходном рубеже, а на зачетном рубеже нет ни одного игрока. Победителем игры признается команда, набравшая больше всего очков.

Правила Математической Регаты

1. Соревнование проводится в пять туров. Каждый тур представляет собой коллективное письменное решение трех задач. Любая задача оформляется и сдается в жюри на отдельном одинарном листе, причем каждая команда имеет право сдать только по одному варианту решения каждой из задач.

2. Время, отведенное командам для решения, и "стоимость" задач каждого тура в баллах указаны на листах с условиями задач, которые каждая команда получает непосредственно перед началом каждого тура.

3. Проверка решений осуществляется жюри после окончания каждого тура. Команда в случае неполного решения может получить промежуточную оценку.

4. Параллельно с ходом проверки один член жюри осуществляет для учащихся разбор решений задач, после чего школьники получают информацию об итогах проверки. После объявления итогов тура, команды, не согласные с тем, как оценены их решения, имеют право подать заявки на апелляции. В случае получения такой заявки, комиссия проверявшая решение, осуществляет повторную проверку. В результате апелляции оценка решения может быть как повышена, так и понижена, или же оставлена без изменения. В спорных случаях окончательное решение об итогах проверки принимает председатель жюри.

5. Команды-победители и призеры регаты определяются по сумме баллов, набранных каждой командой во всех турах.



Правила «Математической охоты» («Два капитана»)

1. В начале игры командам выдаётся весь комплект задач. У каждой задачи указывается, в какой форме должно быть дано решение (ответ, устно или письменно).

2. Решение каждой задачи предъявляется **РОВНО** один раз. каждый игрок имеет право рассказать устно только одну из данных устных задач.

Существуют две формы начисления баллов за решение задач.

3. Первая форма – за решение задачи (с учётом времени сдачи). Через каждые 20 минут цена задачи становится на 1 балл меньше. Начальное количество баллов за каждую задачу одинаково и равно 7.

4. В случае неполного письменного или устного решений жюри может за частично верные рассуждения поставить до половины полагающихся на данный момент времени баллов, при этом команда считается не решившей эту задачу, что отмечается в протоколе жёлтым цветом.

5. Вторая форма начисления баллов – бонус, равный количеству команд, НЕ РЕШИВШИХ данную задачу.

6. Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все задачи игры.

7. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

8. Ответ или письменное решение принимается в записанном виде на отдельном листке, в котором команда указывает также своё название и номер задачи.

9. Для сдачи устного решения **ОДИН** игрок подходит к члену жюри. Время сдачи задачи фиксируется **ПО ОКОНЧАНИИ** рассказа, а не по времени его начала.

10. Каждые 20 минут жюри собирает листы с ответами и решениями. Игрокам ходить по аудитории для сдачи ответов воспрещается.

11. Жюри указывает на листочках время сдачи решений.

12. Команда узнаёт о правильности своего решения задачи по протоколу на экране. Во время игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.



Правила математической драки

1. Условия задачи зачитываются вслух и показываются на экране,
2. Первая команда, предъявившая верное решение, получает 1 очко. Если задача не решена, то следующая стоит 2 очка. Если не решены две предыдущие задачи, то следующая стоит 3 очка. Выше 3 очков стоимость не поднимается. Как только задача решена, то следующая стоит 1 очко.



Решение или ответ предъявляется в устной форме. Команда поднимает табличку со своим названием, к ней подходит член жюри.

3. Как только появляется команда, набравшая 5 очков, она объявляется победителем и в дальнейшем решении задач не участвует. Дальше аналогично определяются призёры и обладатели последующих мест.

Правила блиц-боя

1. Блиц-бой проводится для определения мест команд в случае равенства баллов в групповом турнире у двух или более команд, если (в случае двух команд) личная встреча между командами закончилась вничью, а также для определения победителя при ничейном исходе боев.

BLITZ

2. Командам выдается 8 задач на 25 минут, на бланках с пустыми местами для ответов. Команды одновременно начинают и одновременно заканчивают.
3. Ответы сдаются в письменном виде на **ОДНОМ** из бланков. Остальные бланки не проверяются.
4. За каждый верный ответ начисляется 3 очка, за каждый неверный снимается 1 очко. Ответы можно не писать (или даже зачеркнуть), за это начисляется 0 баллов.
5. Верный ответ – ответ, содержащий **ВСЕ** правильные варианты, если не сказано иного, и ни одного неправильно-го.
6. Пользоваться калькулятором **НЕ ВОСПРЕЩАЕТСЯ**.
7. Места команд определяются по сумме баллов. При равенстве сумм баллов места определяются по результатам в отборочной олимпиаде. Если и эти результаты равны, места определяется жребием.