

Правила игры «Математическая карусель»

1. Общие правила:

Решение задач происходит на двух рубежах (столах) — исходном и зачетном.

1. 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 (**Или заранее школа готовит бейджики с номерами 1, 2, ..., 6 или этот момент продумывает организатор**).

2. Запрещается общение игроков команды, находящихся на разных рубежах.

3. Количество задач на исходном и зачетном рубежах (исходный рубеж -12 задач; зачетный рубеж – 12 задач), отведенное на игру время (2 часа), а также условия, при которых решение задачи засчитывается команде (как правило, достаточно полного ответа), оговаривается жюри перед началом игры.

2. Правила решения задач:

1. Задачи на каждом рубеже предоставляются команде по одной. Наборы задач на исходном и зачетном рубеже различные.

2. 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.

3. Задачи и порядок их следования на исходном и зачетном рубежах для всех команд одинаковы.

4. Количество задач на исходном и зачетном рубеже ограничено.

5. Член команды, находящийся на каком-либо из рубежей, в порядке очередности в любой момент имеет возможность предложить свое решение дежурному члену жюри.

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

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

Исходный рубеж

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

1. На исходном рубеже команды сдают решение задач в соответствии с приведенными выше правилами по задачам.

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

3. 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.

4. На исходном рубеже за каждую решенную задачу начисляется 1 балл.

Зачетный рубеж

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

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

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

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

4. 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 и исходном рубежах, суммируются.

3. Окончание игры

1. 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.

2. Игра оканчивается, если она закончилась для всех команд.

3. Победитель и общее ранжирование участников производится по сумме набранных баллов.