

Правила игры «Математический биатлон»

1. Общие правила:

1. На проведение биатлона отводится 2 ч (1,5ч на прохождение рубежей и 0,5ч на организационный момент и на подведение итогов).
2. Задачи решаются на трёх огневых рубежах ("Лёжка", "С колена", "Стойка").
3. В начале игры все участники располагаются на первом огневом рубеже.
4. Судья фиксирует время начала и конца игры.
5. После сигнала ведущего участники получают 5 задач-патронов первого рубежа и начинают их решать.

2. Правила прохождения огневых рубежей и начисления штрафного времени:

1. Если команда считает, что все задачи этого огневого рубежа решены, то капитан предъявляет их решения судье.
2. Если какие-то из задач решены неверно, участник получает дополнительные задачи-патроны (3 на каждом рубеже).
3. Очередной огневой рубеж считается пройденным успешно (без штрафного времени), если участнику удалось закрыть все пять мишеней (каждая верно решённая задача данного рубежа закрывает одну его мишень), быть может, с помощью дополнительных задач патронов.
4. В противном случае каждая незакрытая мишень очередного огневого рубежа наказывается 5 минутами штрафного времени.
5. Участник переходит на следующий огневой рубеж (получает очередную серию из пяти задач-патронов) сразу после закрытия пяти мишеней предыдущего рубежа либо после начисления штрафного времени.

3. Окончание игры:

1. Игра для участника оканчивается, если
 - а) закончилось время, отведённое для соревнования, или
 - б) участник покинул последний огневой рубеж.
2. Результат участника складывается из времени прохождения всех огневых рубежей (чистого времени) и начисленного штрафного времени.
3. Чистое время участника фиксируется судьей в момент прохождения последнего рубежа.
4. Побеждает в нём команда, показавшая лучшее время.

Желаем удачи!

Правила игры «Математический биатлон»

1. Общие правила:

6. На проведение биатлона отводится 2 ч (1,5ч на прохождение рубежей и 0,5ч на организационный момент и на подведение итогов).
7. Задачи решаются на трёх огневых рубежах ("Лёжка", "С колена", "Стойка").
8. В начале игры все участники располагаются на первом огневом рубеже.
9. Судья фиксирует время начала и конца игры.
10. После сигнала ведущего участники получают 5 задач-патронов первого рубежа и начинают их решать.

2. Правила прохождения огневых рубежей и начисления штрафного времени:

6. Если команда считает, что все задачи этого огневого рубежа решены, то капитан предъявляет их решения судье.
7. Если какие-то из задач решены неверно, участник получает дополнительные задачи-патроны (3 на каждом рубеже).
8. Очередной огневой рубеж считается пройденным успешно (без штрафного времени), если участнику удалось закрыть все пять мишеней (каждая верно решённая задача данного рубежа закрывает одну его мишень), быть может, с помощью дополнительных задач патронов.
9. В противном случае каждая незакрытая мишень очередного огневого рубежа наказывается 5 минутами штрафного времени.
10. Участник переходит на следующий огневой рубеж (получает очередную серию из пяти задач-патронов) сразу после закрытия пяти мишеней предыдущего рубежа либо после начисления штрафного времени.

3. Окончание игры:

5. Игра для участника оканчивается, если
 - а) закончилось время, отведённое для соревнования, или
 - б) участник покинул последний огневой рубеж.
6. Результат участника складывается из времени прохождения всех огневых рубежей (чистого времени) и начисленного штрафного времени.
7. Чистое время участника фиксируется судьей в момент прохождения последнего рубежа.
8. Побеждает в нём команда, показавшая лучшее время.

Желаем удачи!