

Правила игры «Математическая абака»

1. «**Математическая абака**» – это командная игра-соревнование по решению задач. Все задачи выдаются для решения всем командам одновременно. Побеждает в нем команда, набравшая наибольшее число очков.
2. Основным зачётным показателем в математической абаке является общее количество набранных очков (включая бонусы). В случае равенства очков у нескольких команд более высокое место занимает команда, имеющая большую сумму бонусов. При равенстве и этого показателя команды считаются разделившими места.
3. **Решение задач.** Каждой команде предлагается для решения 3 темы по 6 задач в каждой теме. Задачи каждой темы сдаются по порядку, от 1-й до 6-й (например, у команды не примут ответ на 4-ю задачу, пока она не сдала ответы на задачи 1, 2 и 3). На каждую задачу отводится один подход (одна попытка сдать ответ). Если команда предъявила *правильный ответ* на задачу, она получает за это цену задачи, а если неправильный или неполный – 0 очков. В некоторых задачах по усмотрению жюри цена задачи может быть поделена поровну между всеми возможными ответами, в этом случае каждый найденный ответ приносит команде соответствующую часть цены. Для каждой такой задачи это указывается в ее условии.
4. Цена первой задачи каждой темы – 10 очков, второй – 20, ..., шестой – 60 очков. (Таким образом, не считая бонусов, команда может заработать за решение задач до $3 \times 210 = 630$ очков.)
5. Основные бонусы. Каждая команда дополнительно может заработать бонусные очки:
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») – цену задачи с этим номером.
6. **Бонусы за первое решение.** Первые команды, получившие каждый из трех возможных «бонус-горизонталей» и каждый из шести «бонус-вертикалей», получают их в двойном размере.
7. **Окончание игры.** На решение задач отводится **90 минут**. Игра для команды оканчивается, если у нее кончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.
8. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

Правила игры «Два капитана»

1. «**Два капитана**» – это командная игра-соревнование по решению задач. Все задачи выдаются для решения всем командам одновременно. Побеждает в нем команда, набравшая наибольшее число очков.
2. Игра идёт в течение **полутора часов**.
3. В начале игры командам выдаётся весь комплект задач (всего их – до 20-25 штук, количество объявляется командам перед игрой).

4. Существуют две формы начисления баллов за решение задач.
5. Первая форма начисления баллов – за правильный ответ с учётом времени сдачи. Через каждые 20 минут цена задачи становится на 1 балл меньше. Начальная цена каждой задачи – 7 баллов.
6. Вторая форма начисления баллов – бонус, равный количеству команд, не решивших данную задачу. При малом количестве команд вводится дополнительный коэффициент, увеличивающий бонус в 2-4 раза.
7. На каждую задачу команда может предъявить ответ только **один** раз.
8. Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все задачи игры.
9. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов. При равенстве этого показателя команды считаются разделившими места

Математические крестики-нолики. Правила.

Математические крестики-нолики – это командное соревнование по решению задач. Все задачи выдаются в начале игры. Каждая задача привязана к клетке доски 5×5. Например, «Строка 3, задача 5». Зачётным показателем в математических крестиках-ноликах является общее количество набранных очков.

Решение задач и начисление баллов. Задачи можно решать в любом порядке. Каждую задачу можно сдавать только один раз. Ответы к задачам сдаются по одному.

Если задача решена правильно, то в соответствующую клетку ставится «крестик», если неправильно – «нолик».

За правильно решенную задачу команда получает количество баллов, равное количеству правильно решенных задач, «стоящих» в клетках, соседних по стороне с решенной задачей, плюс один балл (за саму задачу). Если задача решена неправильно, то баллы не увеличиваются и не уменьшаются. Таким образом, правильная задача дает баллы не только своей клетке, но и клеткам, соседним по стороне.

Например, в игре возникла такая ситуация (х – правильно решенная задача, 0 – не правильно):

| | | |
|---|---|---|
| X | 0 | X |
| | | X |
| | X | |

Если решить правильно центральную задачу, то за нее команда получит 3 балла. А также баллы за задачи «Строка 2, задача 3» и «Строка 3, задача 2» увеличатся на 1.

Окончание игры. Игра заканчивается, когда у команды не осталось задач, которые она еще не решала, или истекло время, отведенное на игру.

Игра «Математический квадрат»

Описание и правила игры

Математический квадрат – командная игра-соревнование по решению математических/

Общие игровые правила

1. В игре принимают участие команды школьников. Состав одной команды – не более 4 человек.
2. Каждая команда получает бланк с условиями задач и бланки для ответов.
3. Все задачи выдаются всем командам одновременно.
4. Команда сдает бланки ответов на предложенные задачи члену жюри, который начисляет команде баллы в соответствии с правилами игры.
5. На решение всех задач отводится 90 минут. Для команды игра заканчивается в случае решения всех задач или если истекло общее время, отведенное для игры.
6. Для решения задач требуются чистая бумага, ручки, карандаши, линейки.
7. При решении задач участникам команды нельзя пользоваться заранее сделанными записями, дополнительной литературой и калькулятором.
8. Во время игры не допускается использование сотовых телефонов и других программируемых устройств.

Решение задач

1. Каждой команде для решения предлагается 16 задач: 4 темы по 4 задачи в каждой. Всем командам выдаются одинаковые условия задач.
2. Команда сдает члену жюри только ответ, оформленный на специальном бланке, где указываются номер или название команды, название темы и стоимость задачи.
3. Ответ на каждую задачу можно сдать только один раз. Если команда дает правильный ответ, ей начисляются баллы, равные стоимости задачи, если ответ неправильный или неполный – 0 баллов, исправления в бланке ответов не принимаются и зачисляется 0 баллов.
4. Бланки ответов на задачи каждой темы сдаются строго по порядку, начиная с первой задачи и до пятой. Если команда сдает бланк ответа, нарушая очередность задач (например, после первой задачи следует ответ на четвертую), то по всем пропущенным задачам она получает 0 баллов.

Начисление баллов

1. Стоимость первой задачи каждой темы – 10 баллов, второй – 20 и так далее. Соответственно стоимость последней (четвертой) задачи – 40 баллов. Таким образом, максимальное количество основных баллов, которое может набрать команда при правильном ответе на все задачи по всем темам – 400 (4*100).
2. По ходу игры каждая команда может дополнительно заработать бонусные баллы:
 - «бонус-горизонталь» – за правильное решение всех задач одной темы команда получает дополнительно 40 баллов (отдельно по каждой теме);

– «бонус-вертикаль» – за правильное решение задач одного уровня (с одним и тем же номером, например, всех первых) по всем темам команда дополнительно получает баллы, равные стоимости задач данной группы. Например, если команда решила все задачи по теме «Логика», то она дополнительно получает 40 баллов, а если решила все задачи под третьим номером, то дополнительно получает 30 бонусных баллов, которые идут в общий зачет команды.

Подведение итогов игры

1. После завершения игрового времени члены жюри суммируют все баллы, заработанные каждой командой, включая бонусные, и подводят итоги игры.
2. Команды выстраиваются в общий рейтинг (в каждой возрастной категории) в порядке уменьшения количества набранных баллов.
3. Победителями признаются участники команд, набравших наибольшее количество баллов.
4. При равенстве общего количества баллов у нескольких команд более высокое место занимает команда, имеющая большую сумму бонусных баллов. В случае равенства и этого показателя команды считаются разделившими места.