

Правила математической карусели

1. Общие положения

- 1) Математическая карусель — командное соревнование по решению математических задач. Решение задач происходит на двух рубежах (столах) — исходном и зачетном.
- 2) 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.
- 3) Запрещается общение игроков команды, находящихся на разных рубежах.
- 4) Количество задач на исходном и зачетном рубежах, отведенное на игру время, а также условия, при которых решение задачи засчитывается команде (как правило, достаточно полного ответа), оговаривается жюри перед началом игры.

2. Задачи

- 1) Задачи на каждом из рубежей предоставляются команде по одной. Наборы задачи 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) Члены команды, находящиеся на каком-либо из рубежей, 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.

3. Исходный рубеж

- 1) В начале игры каждой команде, находящейся на исходном рубеже, предлагается первая задача.
- 2) На исходном рубеже команды сдают решения задач в соответствии с описанными выше правилами.
- 3) Если предложенное решение признано верным, то предложивший его участник перемещается на зачетный рубеж и становится там последним в очереди.

- 4) 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.
- 5) Баллы на исходном рубеже не начисляются.

4. Зачетный рубеж

- 1) Первая зачетная задача предлагается тогда, когда на зачетном рубеже появляется первый член команды.
- 2) У каждой задач на зачетном рубеже есть определенная текущая стоимость. Стоимость первой задачи равна 3 баллам.
- 3) На зачетном рубеже команды сдают решения задач в соответствии с описанными выше правилами.
 - Если предложенное решение признано верным, то команда начисляются баллы, равные текущей стоимости задачи, участники остаются на своих местах, а следующая предложенная команде на зачетном рубеже задача будет стоить на 1 балл больше.
 - 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.
- 4) Баллы, набранные командой на зачетном рубеже, суммируются.

5. 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.