

Первый международный математический турнир разновозрастных команд «Дважды Два»



3 ноября 2012 г

Математическое ДОМИНО

Правила для разновозрастных команд.

- 1. Состав участников.** В математическом домино принимают участие команды из четырёх человек. В команде должен быть один старший ученик, далее именуемый «профи», двое средних учащихся (далее – «стажеры»), и один младший школьник (далее – «юниор»). В исключительных случаях команда может состоять из трёх человек – профи, стажера и юниора.
- 2. Подготовка мероприятия.** В соревновании участвуют 28 карточек с условиями задач. Набор задач для всех команд одинаковый. На одной стороне карточки печатается условие одной задачи в двух экземплярах, на другой – содержание одной из 28 костяшек домино (на разных карточках должны быть напечатаны разные костяшки). Каждая половина карточки содержит условие задачи с одной стороны и половину костяшки домино (т.е. число от 0 до 6) с другой. Перед началом игры каждая команда видит все карточки рубашкой вверх, т.е. видит 28 костяшек домино.
- 3. Ход раунда.** Перед каждым раундом капитан команды выбирает одну небонусную карточку (см. следующий пункт). Команда получает эту карточку и разделяется на две подкоманды. В одной подкоманде оказывается юниор и стажер, в другой – профи и второй стажер (если в команде четыре участника). Карточка разрезается на две половины: половина с меньшим значением отдаётся подкоманде участника профи, а с большим значением – подкоманде с участием юниора. В процессе решения задачи участники разных подкоманд не могут общаться между собой. Решив задачу, подкоманда приносит жюри записанный ответ. За правильный ответ подкоманда получает столько очков, сколько написано на рубашке её половины карточки, за неправильный – не получает ничего. Каждая подкоманда может сдавать ответ только один раз.
- 4. Бонус.** Бонусными считаются карточки 0:1, 0:2, 0:3, 0:4, 0:5, 0:6 или 0:0. Если обе подкоманды сдали правильный ответ, то команде выдаётся бонусная карточка (в вышеуказанном порядке). При этом команда уже не разделяется на подкоманды и решает задачу сообща. За правильный ответ команда получает максимальное число на рубашке бонусной карточки. За правильный ответ в задаче на карточке 0:0 команда получает 10 баллов. После бонусной задачи команда снова выбирает небонусную карточку. Если бонусных карточек уже не осталось, то команда выбирает снова небонусную карточку.
- 5. Окончание соревнования.** Игра для команды кончается, если кончились неиспользованные задачи или закончилось отведенное на решение время.
- 6. Подведение итогов.** Результатом команды является сумма набранных баллов. При равных результатах место делится между соответствующими командами.