

## Правила математической игры «Дуэль» (командный вариант).

1. Игра идёт в течение 3-4 часов.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.
3. В начале игры командам выдаётся весь комплект задач. Ответы на задачи можно сдавать в любом порядке. По каждой задаче ответ сдаётся ровно 1 раз.
4. Команды получают баллы за решение каждой задачи с учётом очереди сдачи. Первая правильно решившая задачу команда получает 15 баллов, следующая – на 1 балл меньше и т.д.
5. При появлении команды, первой правильно сдавшей ответ по задаче, назначается открытая дуэль по этой задаче. На дуэль по ней вызываются три команды, лучшие из остальных по рейтингу на момент сдачи ответа первой решившей командой. Если более трёх команд попадают по баллам в тройку сильнейших (например, в самом начале игры), то все они вызываются на дуэль. Если среди вызываемых команд есть команды, уже имеющие 0 по этой задаче, то команды, идущие по баллам не ниже вызывавшей (после получения ею 15 своих призовых баллов), не могут быть вызваны, а команды, идущие по баллам ниже вызывавшей, получают дополнительную попытку на решение этой задачи. Открытая дуэль в протоколе отмечается синим цветом в клетке, соответствующей задаче. Время открытой дуэли – полчаса, в течение которых команды, вызванные на дуэль, обязаны сдать свой ответ. Время, до которого должен быть сдан ответ, указывается в отдельной строке протокола над номером задачи. Если ответ команды окажется неверным или ответ не будет сдан в течение получаса, то эта команда признаётся проигравшей дуэль по этой задаче и наказывается 5 штрафными баллами. Если ответ окажется верным, то команда получает баллы, полагающиеся ей по очереди сдачи.
6. Если во время или по окончании игры в ответах жюри обнаружится ошибка, то команда, сдавшая правильный ответ, получает количество баллов, полагающихся ей за правильный ответ в момент его сдачи. Баллы за подобную задачу у команд, которым был засчитан неверный ответ, обнуляются. Итоги объявленных дуэлей при ошибочных ответах пересчитываются.
7. Ответ принимается в чётко записанном виде по центру отдельного маленького листочка, в котором команда указывает также своё название (сверху справа), номер задачи (сверху слева) и логотип-эмблему на задней стороне листочка. При нарушении требований по написанию ответа или при сдаче ответа на откровенно неаккуратном листочке команда наказывается штрафными баллами по 1 за каждое нарушение.
8. Ответы игроки сдают, подходя к столику жюри и складывая листочки ответами вниз в стопку по очереди сдачи. При невыполнении этого требования команда штрафует 1 очком.
9. Жюри после проверки ответа складывает листочки по каждой задаче в отдельную стопку в порядке сдачи ответов.
10. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.
11. Если кто-то из игроков и после *двух* командных наказаний ведёт себя шумно, мешая в проведении игры, жюри имеет право удалить его с игры, после чего он полностью лишается возможности в ней участвовать.
12. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
13. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи, штрафные баллы, баллы за итоги дуэлей, время окончания дуэли по каждой задаче.
14. До окончания игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.
15. Претензии по проверке ответов принимаются от капитанов команд в течение 10 минут сразу по окончании игры после выдачи текстов задач с решениями и до объявления окончательных итогов.

**Единственная методическая рекомендация – «ХОЧЕШЬ БЫТЬ ПЕРВЫМ В ЭТОЙ ИГРЕ? ТОГДА НЕ ОШИБАЙСЯ И НИКУДА НЕ СПЕШИ!»**