

Правила «Математической карусели»

Несколько команд соревнуются в решении задач. Оптимальный состав команды 4–6 человек. Задачи решаются на двух рубежах — исходном и зачётном (за разными столами), но очки начисляются только за решение зачётных задач.

В начале игры все члены команды сидят за столом исходного рубежа, получают первую задачу и начинают её решать. Судья принимает только ответы, записанные на бумажке. Если ответ неверный, команда получает следующую задачу. Если ответ верный, один игрок переходит на зачётный рубеж и получает задачу там, а члены команды, оставшиеся на исходном рубеже, тоже получают новую задачу. В дальнейшем участники, находящиеся на исходном и зачётном рубежах, решают разные задачи независимо друг от друга.

Если на зачётном рубеже команда даёт верный ответ, она зарабатывает очки. Если ответ неверный, один игрок возвращается обратно на исходный рубеж. Каждый раз, как часть команды, находящаяся на каком-либо рубеже, даёт ответ на очередную задачу, она получает новую задачу, если на этом рубеже ещё остаются игроки.

Порядок, в котором игроки переходят на зачётный рубеж и возвращаются на исходный, строго фиксирован. Игроки должны заранее договориться, кто идёт первым, кто вторым и т. д., и от этого порядка не отступают. Тот, кто пришёл на зачётный рубеж первым, тот первым и уходит и становится в конец «очереди» исходного рубежа, и таким образом, снова попадёт на зачётный рубеж теперь уже самым последним. Игроки как бы вращаются на карусели, переходя с рубежа на рубеж. Судья контролирует порядок перехода игроков в протоколе.

За первую верно решённую на зачётном рубеже задачу команда получает 3 балла. Если команда на зачётном рубеже верно решает несколько задач подряд, то за каждую следующую задачу она получает на 1 балл больше, чем за предыдущую. Чтобы набрать много баллов, надо стараться построить как можно более длинную цепочку подряд решённых задач. Если же очередная задача решена неверно, то цепочка обрывается и за эту задачу команда не получает ничего. При этом цена следующей задачи становится на 1 балл меньше цены текущей (нерешённой) задачи, но не меньше 3 баллов и не больше 5 баллов.

Игра для команды оканчивается, если

- а) кончилось время, или
- б) кончились задачи на зачётном рубеже, или
- в) кончились задачи на исходном рубеже, а на зачётном рубеже нет ни одного игрока.

Всего в карусели 20 исходных и 20 зачётных задач.

Время игры для команд — 1 ч 45 мин.

Желаем успехов!