

Правила математической игры «Суворовские Альпы».

1. Игра идёт в течение 3-4 часов.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.
3. Каждая команда сразу получает весь набор из 16 задач.
4. Команды **решают задачи «в уме»**, без применения бумаги, калькуляторов, ручек, карандашей и других вспомогательных средств.
5. Ответ на задачу представитель команды указывает на специальном бланке, заготовленном командой, подойдя для этого к специально выделенным местам для написания ответов.
6. На каждую задачу команда может дать ответ не более двух раз до получения правильного.
7. Ответы на задачи 1-12 команды должны сдавать по возрастанию номеров задач, т.е. сначала надо сдать ответ на первую задачу, затем на вторую и т.д. Задачи 13-16 можно сдавать в любой момент игры.
8. Задачи должны сдаваться в темпе не ниже 2К задач за каждые $K \leq 6$ получасов, т.е. через полчаса игры команда должна сдать ответ хотя бы по первым двум задачам, через час – по первым четырём задачам, ..., через три часа – по первым 12 задачам. В случае отсутствия ответа на задачу согласно времени команда получает по ней штраф, равный номеру задачи.
9. В течение игры ровно по одной задаче ответ можно отложить, что отмечается на командном бланке словом «отложить» (в протоколе соответствующая клетка отмечается жёлтым цветом), а ещё ровно одну другую задачу команда может пропустить, что отмечается словом «пропуск» (в протоколе – зелёный цвет). По «отложенной» (жёлтой) задаче команда к концу игры обязательно должна дать ответ, иначе в конце игры она будет оштрафована полагающимся за эту задачу штрафом как за неверный ответ. По «пропущенной» (зелёной) задаче команда в случае отсутствия ответа оштрафована не будет.
10. Команды получают баллы за решение задачи с учётом очереди сдачи. Первая правильно решившая задачу команда получает N баллов, где N – номер задачи, следующая – на 1 балл меньше и т.д., но не меньше 5 баллов. Т.е. правильный ответ с первой попытки по задачам 1-5 для любой команды оценивается в 5 баллов.
11. Если команда даёт с первой попытки неверный ответ, то она получает штраф, равный номеру задачи. При этом соответствующая клетка в протоколе отмечается красным цветом.
12. Если со второй попытки у команды верный ответ, то она обнуляет свой штраф; если же у команды снова неверный ответ, то она получает дополнительный штраф в (-5) баллов. После второй попытки красный цвет с клетки в протоколе снимается.
13. Ответ принимается в чётко записанном виде по центру на отдельном листке, в котором команда указывает также своё название (в правом верхнем углу) и номер задачи (в левом верхнем углу). Размер листка ответа составляет $1/8$ стандартного одинарного тетрадного листа. Все записи на листе оформляются при горизонтальном размещении листка.
14. Жюри складывает листки ответов в порядке сдачи их командами.
15. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.
16. 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.
17. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
18. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.
19. По окончании игры команды получают распечатку текстов задач с ответами и решениями.
20. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу в течение 10 минут после получения текстов решений.
21. В случае обнаружения неверного ответа у жюри ответы всех команд по задаче оцениваются согласно пунктам 9-12 правил. После подведения итогов через 10 минут после окончания основного времени игры претензии по игре не принимаются.
22. Если же жюри в процессе игры обнаружило ошибку в своих ответах, то оно меняет оценки у команд согласно правилам в процессе самой игры.