

Правила математической игры «Домино»

1. В игре могут участвовать до 10 команд (по 4 человека в каждой команде) на один комплект задач. Игра идёт в течение 2 часов 20 минут, о чём сообщается заранее.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через проектор.
3. Каждая из 28 задач имеет свою стоимость согласно распределению баллов на доминошках (0-0, 0-1, 0-2, ..., 4-6, 5-5, 5-6, 6-6).
4. Каждая команда получает изначально две задачи с суммарной стоимостью не более 8 баллов случайным образом из банка задач, который находится у жюри (каждая задача каждого комплекта - в одном экземпляре). После этого при сдаче ответа вместе с условием задачи команда самостоятельно берёт себе новую задачу. При этом у команды на руках всегда две задачи.
5. На каждую задачу (кроме 0-0) команда может дать ответ только два раза.
6. Если сразу даны верный ответ или решение, то команда получает полное суммарное количество баллов соответствующей доминошки. Если же с первого раза даны неверный ответ или решение, то в протокол ставится 0 баллов, и со второй попытки (после взятия этой задачи в будущем) за верное решение команда сможет получить только большую часть баллов доминошки. После двух неудачных попыток задача больше не принимается, а команда наказывается штрафом, равным меньшей части баллов доминошки. Невозможность в будущем решать командой задачу со штрафом в 0 баллов отмечается в протоколе красным цветом (карточкой).
7. Задача 0-0 при верном решении с первой попытки даёт 10 баллов, если же решение неверное, то задача больше не принимается, по ней команда получает 0 баллов и красную карточку.
8. Если команда не может решить задачу или не хочет давать по ней ответ, то она может её «сбросить», т.е. сдать в жюри без получения полагающегося штрафа (в этом случае команда должна сдать листочек, на котором ответ не указывается, записывается слово «сброс» или ставится прочерк). При этом команда может взять себе эту задачу в будущем, если по ней у команды пока ещё 0 баллов и нет красной карточки. В случае первой попытки при сбросе команда получает 0 баллов, в случае второй неудачной попытки команде оставляются 0 баллов и даётся красная карточка.
9. Если команда ошибочно взяла задачу, которую решала ранее и уже получила по ней соответствующий ненулевой балл или жёлтую карточку, то она наказывается одним штрафным баллом, который выставляется в графу «штраф». Сдаёт эту задачу в жюри и берёт себе новую.
10. Ответ на задачу команда указывает на специальном бланке. В случае неверного оформления листка ответа (отсутствие названия команды, цены задачи, эмблемы-логотипа на задней стороне) команда наказывается штрафным баллом.
11. Если во время или по окончании игры в ответах жюри обнаружится ошибка, то команда, сдавшая правильный ответ, получает удвоенное количество баллов, полагавшихся ей за правильный ответ в момент его сдачи. Баллы за подобную задачу у команд, которым был засчитан неверный ответ, обнуляются.
12. Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все 28 задач.
13. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

Порядок проведения игры «Домино»

1. Ответ или решение принимается в чётко записанном виде на отдельном листке, в котором на той же стороне листка команда указывает также своё название (в правом верхнем углу) и цену задачи (в левом верхнем углу). На стол жюри листок с ответом кладётся подписанной стороной вниз, а сверху на него кладётся карточка с условием задачи. Обратная сторона командного листка должна содержать эмблему-логотип команды.
2. Подойти к столу жюри для сдачи ответа и выбора новой задачи может только один игрок команды.
3. На выбор следующей задачи у стола жюри представитель команды получает не более 10 секунд. В случае затягивания выбора жюри выдаёт команде любую первую попавшуюся задачу, которую команда ещё может решать, в том числе и нерешённую с первой попытки.
4. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге. 5. 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.
5. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
6. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.
7. Во время игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций. 9. По окончании игры командам выдаются тексты всех задач с ответами и основными идеями решений.
10. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры до объявления окончательных итогов.