Правила математической игры «Пенальти2.2.»

1. Время игры для решения задач определяется до начала игры – от 1,5 до 4 часов. Количество всех задач (до 16 штук) объявляется в начале игры. Все задачи выдаются единым списком всем командам одновременно.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов с помощью проектора. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.
3. Игроки решают задачи без применения калькуляторов и других вспомогательных средств.
4. Ответ на задачу команда указывает на специальном бланке, заготовленном заранее, и её представитель подходит для сдачи ответа к жюри. В случае неверного оформления листка ответа (отсутствие названия команды, номера задачи, логотипа) команда наказывается штрафным баллом.
5. В бланке указывается только ответ (и пример в случае необходимости) в соответствующей условию задачи форме. Если на листке ответа будут выкладки, то команда штрафуется 1 баллом.
6. Ответ или решение (если потребуется) принимается в чётко записанном виде по центру на отдельном заготовленном командой листке, в котором на той же стороне листка команда указывает также название команды (в правом верхнем углу) и номер задачи (в левом верхнем углу). На стол жюри листок с ответом кладётся подписанной стороной вниз в стопку на ответы других команд, если такие уже на столе есть. Оборотная сторона командного листка должна содержать эмблему-логотип команды.
7. Команды (при игре до 12 команд) получают баллы за решение задачи с учётом очереди сдачи. Первая **безошибочно** решившая задачу команда получает 9 баллов (удар в «девятку»), вторая – 8, третья – 7, четвёртая – 6, остальные – 5 баллов. **При б*о*льшем 12 количестве команд до начала игры объявляется дополнительно, сколько будет команд, получивших 9, 8, 7, 6 (из расчёта, что призовые баллы, превосходящие 5, может получить приблизительно треть команд).** При первой ошибке команда получает жёлтую карточку, что отмечается в протоколе в соответствующей клетке. Если вторая попытка будет успешной, то команда получает 3 балла. Если же и вторая попытка окажется неудачной, то команда получает красную карточку (отмечается в протоколе) и (-2) балла в протокол.
8. **В случае большого количества команд игра может идти по «жёстким» правилам, т.е. разрешена только 1 попытка по каждой задаче или по части задач. При этом в некоторый момент, возможно, что будет разрешена и вторая попытка, причём только в некоторый промежуток времени, но … такого может и не произойти. Или же командам может быть разрешено сделать вторую попытку либо по ограниченному числу (2-4) задач, либо только по конкретным особым задачам.**
9. При попытке ответить ещё раз по задаче при наличии по ней положительного количества баллов или (-2) баллов, или отсутствии второй попытки, команда получает штраф в 1 балл, что отмечается в отдельной графе «штраф».

10. Также в процессе игры жюри может поощрить команду дополнительными 1-3 баллами за особую математическую красоту ответа.
11. **Перед началом игры капитан команды сдаёт в жюри написанные на одном командном листочке номера двух задач, которые на взгляд всей команды она способна решить <u>в первой половине</u> времени игры, даже не зная условия. Такие задачи называются «невидимками», в протоколе отмечаются синим цветом и по ним возможна только одна попытка. При верном ответе команда получает 12 баллов, при неверном ответе – (–5). <u>Во второй половине</u> игры ответ по задаче уже не принимается и команда получает по ней (–3) балла.**
12. **После получения списка задач капитан команды в течение 3 минут изучает условия, находясь около стола жюри. После этого он на одном командном листочке указывает ещё две новых задачи, которые на взгляд капитана команда способна решить <u>в первой половине</u> основного времени игры, и уже потом уходит к команде. Такие задачи называются «светлячками», в протоколе отмечаются зелёным цветом и по ним возможна только одна попытка. При верном ответе команда получает 10 баллов, при неверном ответе – (–5). <u>Во второй половине</u> игры ответ по задаче уже не принимается и команда получает по ней (–3) балла.**
13. **Во время игры могут появиться дополнительные правила-сюрпризы для улучшения динамики игры!**
14. Если по окончании игры выяснится ошибка в ответах жюри, то неверные ответы, ранее признанные верными, аннулируются, а все данные командами верные ответы оцениваются либо в 9 баллов при одной попытке, либо в 3 балла при второй попытке, если эта задача не была для команды «невидимкой» или «светлячком», иначе баллы ставятся согласно правилам «невидимки» и «светлячка».
15. Для аккуратного ведения учёта очереди сдачи ответов командами жюри по каждой задаче складывает ответы в порядке сдачи в отдельные стопки.
16. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом.
17. Если кто-то из игроков и после ***двух*** командных наказаний ведёт себя шумно, мешая в проведении игры, жюри имеет право удалить его (или даже всю команду) с игры, после чего он (или вся команда) полностью лишается возможности в ней участвовать.
18. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
19. Возможные претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры до объявления окончательных итогов.
20. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов, получая в общий зачёт Кубка за занятые места в игре бонусные баллы по системе (20, 17, 15, 13, 12, 11, …, 1). При дележе мест в игре несколькими командами все они получают бонусный балл как среднее арифметическое бонусных баллов, полагавшихся за эти места.