# Правила игры «Провокатор»

**«Провокатор» -** это командная игра-соревнование по решению задач. Все задачи выдаются для решения командам одновременно. Основным зачётным показателем в математической абаке является общее количество набранных очков (включая бонусы).

**Решение задач.**

Каждой команде предлагается для решения несколько тем, в каждой теме одинаковое количество задач. На каждую задачу отводится одна попытка сдать ответ (один подход). Если команда предъявила правильный ответ на одну задачу, она получает за это цену задачи, а если неправильный или неполный – 0 очков.

Цена первой задачи каждой темы – 1 очко, второй – 2 очка, третьей – 3, и т.д..

* Тексты задач выдаются в начале игры в полном объёме каждой команде.
* Ответ принимается в чётко записанном виде на отдельном листке, в котором на той же стороне листка команда указывает свое название (в правом верхнем углу), название раздела и цену задачи (в левом верхнем углу). На стол жюри листок с ответом кладется подписанной стороной вниз, а сверху на него кладется карточка с условием задачи. Оборотная сторона командного листка должна содержать эмблему-логотип команды.
* Подойти к столу жюри для сдачи ответа может только один игрок команды – капитан.
* В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.
* Если кто-то из игроков и после двух командных наказаний ведет себя шумно, мешая в проведении игры, жюри имеет право удалить его с игры, после чего он полностью лишается возможности в ней участвовать.
* Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
* В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.
* Во время игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.
* По окончании игры командам выдаются правильные ответы на все задачи.
* Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры до объявления окончательных итогов.

**Основные бонусы.**

Каждая команда дополнительно может заработать бонусные очки:

- за правильное решение всех задач одной темы («бонус-горизонталь») – 5 очков;

- за правильное решение задач с одним и тем же номером во всех темах («бонус-вертикаль») – цену задачи с этим номером.

**Провокация.**

Во время решения задач команды поочередно приглашаются в отдельную аудиторию для решения практического задания. Если команда решает задание правильно, то получает 5 баллов. Время решения практического задания – не более 7 минут.

**Окончание игры.**

На решение задач отводится 120 минут. Игра для команды оканчивается, если у неё кончились задачи или истекло общее время, отведённое для игры.