Правила математической игры "Пенальти"

1. В игре может участвовать до 20 команд. Количество задач - 16.
2. Игра идёт в течение 2 часов (1,5 часа – на индивидуальное решение задач, 30 минут – на командное). Награждение призёров и победителей производится сразу после игры.
3. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через муль­тимедийный проектор.
4. Игроки каждой команды рассаживаются отдельно друг от друга (рядами по поряд­ку номеров игроков), по два игрока на первый (задачи №№ 1-4, 9-12) и второй (за­дачи №№ 5-8, 13-16) варианты. Каждый игрок получает в начале игры свои 8 задач и первые 1,5 часа решает их отдельно от команды.
5. Игроки решают задачи «в уме», без применения бумаги, калькуляторов, ручек, карандашей и других вспомогательных средств. Общаться игрокам между собой запрещается. В случае разговора или обмена условными знаками команда получает один штрафной балл, который отмечается в специальной графе протокола.
6. Ответ на задачу игрок указывает на специальном бланке, заготовленном командой, подойдя для этого к специальному месту для написания ответов. (Бланк представляет собой 1/8 тетрадного листа «в клеточку», место для написания ответов – стол с ручкой.) На той же стороне листка, где и ответ, игрок указывает название команды, свою фамилию (в правом верхнем углу) и номер задачи (в левом верхнем углу). На стол жюри листок с ответом кладется подписанной стороной вниз. Оборотная сторона командного листка должна содержать эмблему-логотип команды.
7. В случае неверно­го оформления листка ответа (отсутствия названия команды, фамилии игрока, но­мера задачи) или взятия с собой ручки со стола после написания ответа, команда наказывается штрафным баллом.
8. Команды 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 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.
9. При попытке ответить ещё раз по задаче при наличии по ней положительного ко­личества баллов или (-2) баллов команда получает штраф в 1 балл, что отмечается в отдельной графе «штраф».
10. По истечению 1,5 часов от начала игры (о наступлении этого момента будет объявлено) все игроки команды собираются вместе и имеют возможность в течение последних 30 минут решать (сдавать) задачи, по которым на этапе «индивидуального решения» игроками команды ответ не был дан совсем или за который уже была получена жёлтая (но не красная!) карточка.
11. Данный этап (этап «командного решения») является продолжением предыдущего этапа: все имеющиеся у команд баллы и карточки сохраняются, присуждаются баллы за новые решённые задачи, жёлтые карточки при неверном ответе «превращаются» в красные. Порядок присуждения баллов за правильные ответы, а также выдачи жёлтых и красных карточек на втором этапе игры остаётся тем же.
12. На данном этапе также нельзя пользоваться бумагой, калькуляторами, ручками, карандашами и другими вспомогательными средствами. В процессе обсуждения игроки должны максимально возможно сохранять режим тишины в аудитории. За чрезмерный шум команда получает штраф в 1 балл, что отмечается в графе «штраф».
13. Оформление листка ответа и его сдача на втором этапе остаются теми же, только на листке не пишется фамилия игрока. Неверное оформление листка ответа и взятие с собой ручки со стола после написания ответа продолжают наказываться штрафными баллами.
14. В процессе игры возможно «засуживание», т.е. жюри временно мо­жет засчитывать неверные правдоподобные решения и не засчитывать верные ре­шения. К концу игры жюри обязательно сообщает о «засуженных» задачах и ставит по ним верные баллы.
15. Если к окончанию игры в ответах жюри обнаружится ошибка, то задача считается как «засуженная».
16. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

**Дополнительные штрихи.**

1. Если при написании ответа, игрок осознал свою ошибку, то он подходит к жюри и отдает листок с неверным ответом, скомкав его. Если в листке обнаружится попытка делать выкладки, то команда штрафуется 1 баллом.
2. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
3. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры до объявления окончательных итогов.

**Рекомендации**

1. Если кажется, что задача решена, то ещё несколько минут подумать над задачей, перечитать внимательно условие, перепроверить ответ. В погоне за высоким бал­лом можно поспешить, и тогда команда уже будет рассчитывать максимум на 3 балла, тратя лишнее время и эмоции. Как показывает опыт, если игрок не спешит, то он очень часто получает ... 9 баллов☺. Надо помнить о том, что безошибочное решение даже 4 задач из 16 за 1,5 часа является очень серьёзным вкла­дом в успех всей команды.
2. Если вдруг игроки засуетились и бегут массово сдавать ответ, обратить внимание, не несут ли они все подряд неверный ответ, и задуматься, в чём в задаче «ловуш­ка», в которую попадают все подряд.
3. Уходя от стола для написания ответов, оставить ручку на столе, чтобы не оказаться оштрафованным.
4. Помните, что по каждой задаче всего 2 попытки, и ошибка дорого обходится ко­манде.