

## Правила математической игры «Два капитана – Орлёнок-2010» («Бороться и искать, найти и не сдаваться»)

1. В игре может участвовать до 20 команд. Игра идёт в течение 3-4 часов, о чём сообщается заранее.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.
3. В начале игры командам выдаётся весь комплект задач (всего 16 задач). У каждой задачи указывается, в какой форме должно быть дано решение (ответ, устно или письменно). Причём каждый игрок имеет право рассказать устно только 1 из 4 данных устных задач. В команде из трех человек дополнительный подход может осуществить любой человек, но только после того, как все трое сделали по подходу.
4. Существуют две формы начисления баллов за решение задач.
5. Первая форма начисления баллов – за решение задачи с учётом времени сдачи. Через каждые полчаса цена задачи становится на 1 балл меньше. Начальное количество баллов объявляется заранее (например, 7 баллов при 3-3,5 часах игры). В случае неполного письменного или устного решений жюри может за частично верные рассуждения поставить до половины полагающихся на данный момент времени баллов, при этом команда считается не решившей эту задачу, что отмечается в протоколе жёлтым цветом.
6. Вторая форма начисления баллов – бонус, равный количеству команд, не решивших данную задачу. При малом количестве команд вводится дополнительный коэффициент, увеличивающий бонус в 2-4 раза.
7. На каждую задачу команда может предъявить решение только *один* раз.
8. 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.
9. Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все задачи игры.
10. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

### Порядок проведения игры «2 капитана»

1. Ответ или решение (если оно не должно быть предъявлено устно) принимается в чётко записанном виде на отдельном листке, в котором команда указывает также своё название и номер задачи. Обратная сторона командного листка должна содержать эмблему-логотип команды.
2. Каждые полчаса жюри собирает листы с ответами и решениями. Игрокам ходить по аудитории для сдачи ответов воспрещается.
3. Жюри указывает на листочках время сдачи решений.
4. Команда узнаёт о правильности своего решения задачи по протоколу на экране.
5. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.
6. 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.
7. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
8. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.
9. Во время игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.
10. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры до объявления окончательных итогов.

### *Методические рекомендации по игре «2 капитана»*

1. Не спешить при сдаче решений и ответов. Лучше сдать решение в следующие полчаса, но сдать именно решение, убедившись в этом при перепроверке. Тем самым команда не потеряет бонус.
2. Особо не спешить со сдачей трудных задач, ибо её решение может принести команде очень большой бонус, за счёт которого команда и выступит успешнее остальных. Но при уверенности в правильности своего решения желательна быстрая сдача решения, т.к. это может ввести в заблуждение соперников, посчитавших задачу лёгкой. Тем самым соперник тратит безуспешно усилия.
3. Обращать внимание на протокол, чтобы по лёгким задачам всё-таки набрать большое количество баллов, т.к. бонус по ним может оказаться близким к нулю.
4. Не тратить подход самых сильных игроков команды на рассказ лёгких, быстро решённых устных задач. Выход сильного игрока может оказаться востребованным в самом конце игры.
5. Обязательно пару раз внимательно проверить и письменное, и устное решение, перечитав также внимательнее условие задачи.