

## Правила игры «Математическая абака»

1. В составе каждой команды — 3–5 человек.
2. Для каждой команды будет сделана своя голосовая комната, к которой нельзя будет подключиться самостоятельно — преподаватели перетащат вас в комнату из канала «разбор задач». Таким образом, в начале занятия все участники должны подключиться к каналу «разбор задач», чтобы участвовать в игре. **ВНИМАНИЕ! После того, как вас перетащат в вашу комнату, не отключайтесь от неё и не уходите заново в канал «разбор задач».** Познакомьтесь со своей командой и дождитесь начала игры.
3. К каждой команде прикрепляется член жюри. Команда может отправлять ответы к задачам только прикреплённому к ней члену жюри. Ответы, которые команда отправит другим преподавателям, проверяться и оцениваться не будут. Также к прикреплённому к команде члену жюри можно обратиться с техническими вопросами (например, вы вылетели из дискорда, и нужно вернуть вас в комнату).
4. В команде выделяется капитан. Только капитан может отправлять ответы к задачам прикреплённому к команде члену жюри.
5. В начале игры команды получают табличку размера  $5 \times 5$ , в каждой клеточке которой написано условие задачи. В табличке имеются задачи по пяти различным темам, пяти различных уровней сложности, всего 25 задач. Задачи стоят от 10 до 30 баллов, в зависимости от сложности (самая лёгкая — 10 баллов, самая трудная — 30 баллов).
6. В каждой задаче нужно сдать только ответ. Задачи можно решать в любом порядке. Ответы сдаются строго до времени, указанного преподавателями.
7. За закрытие вертикалей, горизонталей или диагоналей команда получает бонусы (см. табличку с бонусами). Сдача задач со второго раза не влияет на бонусы.
8. В каждой задаче есть *право на ошибку*. Если команда верно сдаёт задачу с первого раза, она получает баллы за эту задачу в соответствии с таблицей. Если команда верно сдаёт задачу со второго раза, она получает на 5 баллов меньше, чем полагается за эту задачу. Если команда один или оба раза сдала неверные ответы и не сдала верный, она получает 0 баллов за задачу.
9. Запрещается редактировать сообщения, отправленные членам жюри в течение игры.
10. Команды-победители и призёры абакки определяются по сумме баллов с учётом бонусов.
11. В конце игры по желанию может быть организован разбор отдельных задач.