

# Математическое Домино

## Правила

**Математическое домино** — это командная игра-соревнование по решению задач. Задачи напечатаны на карточках — домино. Один комплект заданий стоит из 28 карточек: с одной стороны каждой нарисована кость домино, а с другой написано условие задачи. На каждые 5 команд полагается один комплект (с округлением вверх, так, если участвует 7 команд, то будет использовано 2 комплекта заданий). Задачи на карточках с одинаковой костью домино одинаковы. Зачётным показателем в игре является общее количество набранных очков.

### Ход игры

Изначально все карточки лежат на столе жюри задачами вниз, то есть участники могут видеть только изображения костей домино, но не текст задач. В начале игры к столу жюри подходят по одному представителю команд и берут по две карточки случайным образом.

У каждой команды есть 2 попытки сдать ответ на задачу. Но не подряд! Один участник от команды приносит ответ **ВМЕСТЕ** с доминошкой и вне зависимости от правильности результата, не дожидаясь итога проверки, берёт другую доминошку. Если правильный ответ дан с первой попытки, то команда получает количество баллов, равное сумме очков доминошки, на которой написана задача. Если правильный ответ дан со второй попытки, то команда получает количество баллов, равное большему числу из написанных на доминошке. Если со второй попытки снова дан неправильный ответ, то у команды вычитается количество баллов, равное меньшему числу из написанных на доминошке.

Сдавая ответ на задачу (неважно, какая попытка и верен ли ответ), команда обязана оставить карточку с этой задачей на столе (условием вниз) и взять условие любой другой задачи. Таким образом, у команды на руках в каждый момент ровно 2 задачи.

Особая ситуация с карточкой «0 – 0» («пусто-пусто»). На решение этой задачи даётся всего одна попытка. За правильный ответ даётся 10 баллов.

### Сдача ответов

Ответ задачи сдается на бланке (или отдельном листочке (1/4 тетрадного листа)) (то есть НЕ пишется на доминошке с условием, так как потом эту доминошку получают другие команды и эту задачу можно будет пытаться решать еще раз).

На листочке для сдачи ответов команда пишет название команды, номер карточки домино (например, 1-3) и сам ответ, и относит листок к столу жюри.

Если команда не знает, как решить задачу, она пишет на листке ответа название команды, номер карточки домино и слово «СБРОС» и сдает листок и условие жюри. Этот ответ учитывает как неверное решение задачи.

### Окончание игры

На решение задач отводится 75 минут. Команда заканчивает игру, если у нее кончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.

Эта таблица поможет команде учитывать решенные доминошки (можно вычеркивать в ней сданные задачи):

0-0	0-1	0-2	0-3	0-4	0-5	0-6	1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	2-2
2-3	2-4	2-5	2-6	3-3	3-4	3-5	3-6	4-4	4-5	4-6	5-5	5-6	6-6