

## Математические Крестики-нолики

### Правила

**Математические Крестики-нолики** — это командная игра-соревнование по решению задач. Основным зачётным показателем является общее количество набранных очков. В случае равенства очков команды считаются разделившими места.

#### Решение задач и начисление баллов

Каждой команде предлагается для решения 25 задач. Все задачи выдаются для решения всем командам одновременно. Каждая задача привязана к клетке доски  $5 \times 5$ , строки её именуются А, В, С, D, Е, а столбцы 1, 2, 3, 4, 5. Например, задача № В-4 соответствует клетке, находящейся на пересечении второй строки и 4 столбца.

Задачи можно решать в любом порядке. На каждую задачу дается ровно одна попытка сдать ответ. Ответ на каждую задачу сдаётся отдельно.

Если команда предьявляет правильный ответ на задачу, то в соответствующую клетку доски ставится «крестик», если неверно, то «нолик». За каждую правильно решенную задачу команда получает количество баллов, равное количеству правильно решенных задач, расположенных в клетках, соседних по стороне с клеткой, соответствующей данной задаче, плюс 1 балл за саму задачу. Если задача была решена не верно, то баллы не изменяются (не увеличиваются и не уменьшаются). Таким образом, каждая верно решённая задача даёт баллы не только своей клетке, но и клеткам, соседним с ней по стороне.

Например, если в игре возникла такая ситуация, как показано на рисунке (где X – правильно решённая задача, а О – неправильно решённая задача), то, если решить верно задачу № В-2 (соответствующую центральной клетке), то за нее команда получит  $2 + 1 = 3$  балла, а баллы за задачи № В-3 и № С-2 увеличатся на 1.

X	O	X
		X
	X	

#### Сдача ответов

Ответ задачи сдаётся на бланке ответов (или на отдельном листочке (1/4 тетрадного листа). На листочке для сдачи ответов команда пишет название команды, номер задачи (например, 1-3) и сам ответ, и относит листок к столу жюри. **Название команды, номер задачи и ответ должны быть записаны на одной стороне листка.**

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 60 минут. Команда заканчивает игру, если у нее кончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.

Эта таблица поможет команде учитывать решенные задачи:
