

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 5×5 , строки её именуются A, B, C, D, E, а столбцы 1, 2, 3, 4, 5. Например, задача № B-4 соответствует клетке, находящейся на пересечении второй строки и 4 столбца.

Задачи можно решать в любом порядке. На каждую задачудается ровно одна попытка сдать ответ. Ответ на каждую задачу сдаётся отдельно. Если команда предъявляет 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 O – неправильно решённая задача), то, если решить верно задачу № B-2 (соответствующую центральной клетке), то за нее команда получит $2 + 1 = 3$ балла, а баллы за задачи № B-3 и № C-2 увеличатся на 1.

A1	A2	A3	A4	A5
B1	B2	B3	B4	B5
C1	C2	C3	C4	C5
D1	D2	D3	D4	D5
E1	E2	E3	E4	E5

X	O	X
		X
	X	

Сдача ответов

Ответ задачи сдается 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 учитывается 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:
