

Правила математической игры «Пенальти – Орлёнок-2012»

1. В игре может участвовать до 20 команд. Игра идёт в течение 2-3 часов. Количество задач - 16.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.
3. Игроки каждой команды рассаживаются отдельно друг от друга (рядами по порядку номеров игроков), по два игрока на первый (задачи №№ 1-4, 9-12) и второй (задачи №№ 5-8, 13-16) варианты. Каждый игрок получает в начале игры свои 8 задач и всё время решает их отдельно от команды.
4. Игроки **решают задачи «в уме»**, без применения бумаги, калькуляторов, ручек, карандашей и других вспомогательных средств. Общаться игрокам между собой запрещается. В случае разговора или обмена условными знаками команда получает один штрафной балл, который отмечается в специальной графе протокола.
5. Ответ на задачу игрок указывает на специальном бланке, заготовленном командой, подойдя для этого к специальному месту для написания ответов. В случае неверного оформления листка ответа (отсутствие названия команды, фамилии игрока, номера задачи) команда наказывается штрафным баллом.
6. Взятие с собой ручки со стола после написания ответа наказывается штрафным баллом.
7. Команды получают баллы за решение задачи с учётом очереди сдачи. Первая **безошибочно** решившая задачу команда получает 9 баллов (удар в «девятку»), вторая – 8, третья – 7, четвёртая – 6, остальные – 5 баллов. При первой ошибке команда получает жёлтую карточку, что отмечается в протоколе в соответствующей клетке. Если вторая попытка будет успешной, то команда получает 3 балла. Если же и вторая попытка окажется неудачной, то команда получает красную карточку (отмечается в протоколе) и (-2) балла в протокол.
8. При попытке ответить ещё раз по задаче при наличии по ней положительного количества баллов или (-2) баллов команда получает штраф в 1 балл, что отмечается в отдельной графе «штраф».
9. В процессе игры возможно «засуживание» старшей лиги, т.е. жюри временно может засчитывать неверные правдоподобные решения и не засчитывать верные решения. К концу игры жюри обязательно сообщает о «засуженных» задачах и ставит по ним верные баллы.
10. Если к окончанию игры в ответах жюри обнаружится ошибка, то задача считается как «засуженная».
11. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

Порядок проведения игры «Пенальти»

1. Ответ или решение принимается в чётко записанном виде на отдельном заготовленном командой листке, в котором на той же стороне листка (в правом верхнем углу) игрок указывает также название команды и свою фамилию, и номер задачи (в левом верхнем углу). На стол жюри листок с ответом кладётся подписанной стороной вниз. Обратная сторона командного листка должна содержать эмблему-логотип команды.
2. Жюри складывает листочки ответов в порядке сдачи их командами.
3. Если при написании ответа, игрок осознал свою ошибку, то он подходит к жюри и отдаёт листок с неверным ответом, скомкав его. Если в листке обнаружится попытка делать выкладки, то команда штрафуются 1 баллом.
4. В случае шумного поведения своего игрока команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.
5. 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.
6. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
7. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.
8. Во время игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.
9. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры до объявления окончательных итогов.

Методические рекомендации по игре «Пенальти»

1. Если кажется, что задача решена, то ещё несколько минут подумать над задачей, перечитать внимательно условие, перепроверить ответ. В погоне за высоким баллом можно поспешить, и тогда команда уже будет рассчитывать максимум на 3 балла, тратя лишнее время и эмоции. Как показывает опыт, если игрок не спешит, то он очень часто получает ... 9 баллов:☺. Надо помнить о том, что безошибочное решение своих 4 задач (например, из 16) за 2 часа является очень серьёзным вкладом в успех всей команды.
2. Если вдруг игроки засуетились и бегут массово сдавать ответ, обратить внимание, не несут ли они все подряд неверный ответ, и задуматься, в чём в задаче «ловушка», в которую попадают все подряд.
3. Уходя от стола для написания ответов, оставить ручку на столе, чтобы не оказаться оштрафованным.
4. Помните, что по каждой задаче всего 2 попытки и ошибка дорого обходится команде.