

Правила проведения Невероятной регаты

Очень кратко, для тех, кто спешит:

Регата состоит из двух этапов: индивидуального и командного. Итоговый результат каждого игрока (от 0 до 10) является суммой его индивидуального результата и результата его команды. Если суммарный результат превышает 10 баллов, то выставляется 10 баллов. Начало индивидуального этапа в 16:40, начало командного – в 18:10. Номера аудиторий будут уточнены в понедельник утром. Можно взять с собой непрограммируемый калькулятор, но толку от него не будет, так как ответы вида $(1-0.7^2)$ или $(0.7^2+0.5^4)$ засчитываются как абсолютно верные и облегчают работу жюри.

Ссылка на текущие результаты:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/18GObp06RGxWlk6V8-3AkKX9NnydEeU-q3B5EcjJeX9E/pubhtml?gid=242783037>

Подробнее:

1 этап. Индивидуальный. 16:40-17:40

На решение семи задач даётся 1 час. За индивидуальный тур можно набрать от 0 до 7 баллов. По результатам индивидуального тура все игроки будут поделены на команды по 3-4 человека. Все игроки приглашаются к участию во втором туре. Участие в командном туре может только увеличить итоговую оценку.

2 этап. Командный и Невероятный 18:10-20:10

Командный и Невероятный этап состоит из двух туров. Каждый тур длится 30 минут. После каждого тура идёт проверка работ и одновременно разбор задач (20-30 минут).

В каждой команде 3 или 4 человека. Состав команд определяется жюри по результатам индивидуального тура.

Баллы, набранные командой за каждый тур, суммируются. По окончании проверки второго тура команды упорядочиваются по сумме набранных баллов. Итоговый результат команды (именно он суммируется с индивидуальным) зависит от места, взятого командой и от набранных баллов.



I и II туры (30 минут сам тур + 20-30 минут проверка и разбор задач)

В начале тура пираньи раздают каждой команде условия трёх задач и кильки. По окончании тура команда имеет право сдать *только по одному* варианту решения каждой из задач и ответы на кильки.

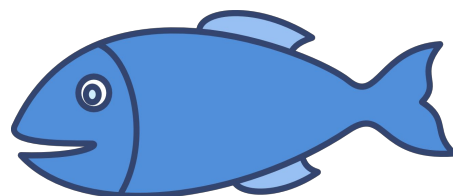
На сдаваемых решениях должно быть написано название команды и указан номер решаемой задачи. Каждая задача оформляется и сдается в жюри на отдельном листе. *Не подписанные работы – не проверяются.*

После того, как время отведенное на решение заканчивается, студенты поднимают вверх руки с решенными задачами. Пираньи собирают листы. Любое промедление карается черной меткой.

Разбор задач для игроков осуществляется параллельно с проверкой. Итоги проверки тура объявляются после окончания разбора.

Кильки

В начале каждого тура команде выдается чудо-лист с *кильками* – очень простыми задачами. Решение каждой из них приносит команде всего лишь 1 балл, вне зависимости от тура. На чудо-листе команда указывает название. На том же листе указываются ответы. В конце чудо-лист с ответами на кильки сдается вместе с листами с задачами. Задачи, конечно, весят гораздо больше килек, но порой лучше пара килек в руке, чем кит в небе!!!



Дресс-код

Тот смельчак, который придет на регату в лучшем тематическом костюме, получит бонус. А именно – возможность попасть в более опытную команду.

Апелляция

Апелляция подается по завершению регаты в течение 24 часов по электронной почте на boris.demeshev@gmail.com. В теме письма необходимо указать название команды или фамилию игрока и слово апелляция. Формат апелляция – файл в формате LaTeX. Апелляция может касаться как командного тура, так и индивидуального.

По результатам апелляции балл команды может быть как повышен так и понижен. Апелляция команды А не может изменить результаты других команд. Например, если команда А в апелляции успешно доказывает, что она должна была занять первое место, обыграв команду Б, но не заняла его из-за ошибки жюри, то результат команды А растёт, а результат команды Б остаётся прежним.

Удачи всем нам!

Давайте устроим праздник! А всех жуликов, использующих шпаргалки, мы будем ссаживать на необитаемый остров :)