

Свалка

Свалка проходит в последний день КЛШ и напоминает основной этап регулярного тура ФМТ. Главное: команда борется не против одного соперника, а против **хронометра**. Каждая команда получает 4 задачи. Команда решает задачи так, чтобы судья видел ход решения (а соперники не слышали!) и заявляет свой ответ на специальном бланке. Судья фиксирует время заявки и число очков за решение: ноль, один или два. Заявлять задачи на свалке можно в произвольном порядке.

В процессе тура мы обрабатываем данные:

1. По каждой из четырёх задач мы выстраиваем команды в список (всего четыре списка). В вершине списка идут команды, которые решили задачу на два балла (выше стоит та команда, которая решила быстрее), далее те, кто решили на один балл, и затем команды, решившие на ноль баллов или не решившие. Лучше решить задачу на два балла за 20 минут, чем на один балл за 1 минуту.
2. По каждому из четырёх списков команда получает число очков, равное числу команд, решивших данную задачу хуже неё (т.е. находящихся ниже в списке).
3. Результаты команды по каждой задаче суммируются. Таким образом, по сумме баллов за четыре задачи команда может набрать от 0 до 76 очков.
4. По этой сумме мы сортируем команды, и каждая команда получает столько **финальных очков**, сколько команд выступило хуже неё (от 0 до 19).

Финал и суперфинал

Как вы помните, за основные туры и за свалку можно было набрать от 0 до 19 **финальных очков**. Сложим эти очки за основные туры и за свалку. По этой сумме финальных очков мы определяем, какие команды сойдутся в финале и суперфинале: IV и III команды сразятся в финале, а II и I команды будут бороться в суперфинале.

Суперфинал и финал похожи на обычные туры ФМТ за следующими исключениями:

1. Нет вольных стрелков.
2. Сложные задачи.
3. Судейская бригада **случайным образом** определяет, кто из членов команды будет докладывать решение своей задачи на обмене ударами. Таким образом, решение обменной задачи должны знать **все** участники.