

Тройной физбой. Правила.

1. В физбое участвуют три команды.
2. Командам выдается определенное количество задач. Действует «джентльменское правило», согласно которому тот, кто знает какую-либо из выдаваемых задач вместе с решением, должен сразу заявить об этом. После этого командам отводится время на решение задач.
3. В каждой команде есть капитан и заместитель капитана. Все общение команд с жюри производится через капитанов (или через заместителя капитана, если капитан находится у доски).
4. После решения задач проводится конкурс капитанов. Капитанам сообщается одна задача. Победителем является капитан, первым рассказавший верное решение задачи. Если два капитана рассказали неверное решение, победителем является третий капитан. Каждый капитан имеет право рассказывать только одно решение.
5. Вызовы производятся командами в следующем порядке: $1 \rightarrow 2$, $2 \rightarrow 3$, $3 \rightarrow 1$, $1 \rightarrow 3$, $3 \rightarrow 2$, $2 \rightarrow 1$. Этот порядок может быть нарушен, только если одна из команд откажется от ведения боя. Победитель конкурса капитанов определяет, какая команда делает первый вызов и какая команда его принимает.
6. Команда, обладающая правом вызова, может вызвать другую команду на любую из еще не разобранных задач.
7. Вызванная команда может принять вызов или проверить корректность вызова.
8. Если вызов принят, то вызывавшая команда выставляет оппонента, вызванная — отвечающего, а третья команда — рецензента. В случае проверки корректности вызывавшая команда выставляет отвечающего, вызванная — оппонента, а третья команда — рецензента.
9. Отвечающий, оппонент и рецензент имеют право взять с собой к доске и использовать любые предметы. Но, выйдя к доске, они не имеют права возвращаться за какими-либо предметами, а также общаться с командой.
10. Отвечающий рассказывает решение задачи. На доклад отвечающему дается 15 минут.
11. По окончании решения оппонент имеет право на вопросы. Время полемики ограничено 10 минутами. Рецензент имеет право на вопросы по окончании вопросов оппонента. Время полемики также ограничено 10 минутами.
12. Если вызов был принят, а оппонент показал неверность решения отвечающего, то оппонент получает право рассказать свое решение задачи. При этом рецензент имеет преимущественное право на вопросы. Если отвечающий или рецензент покажут неверность решения оппонента, то рецензент получает право рассказать свое решение задачи. При этом отвечающий имеет преимущественное право на вопросы.
13. Если вызов был принят, а рецензент показал неверность решения отвечающего, то рецензент получает право рассказать свое решение задачи. При этом оппонент имеет преимущественное право на вопросы. Если отвечающий или оппонент покажут неверность решения рецензента, то оппонент получает право рассказать свое решение задачи. При этом отвечающий имеет преимущественное право на вопросы.
14. Если при проверке корректности оппонент или рецензент покажут неверность решения отвечающего, то рецензент получает право рассказать свое решение. При этом оппонент имеет преимущественное право на вопросы, а вызов признается некорректным.
15. После того, как участники боя зададут все свои вопросы по какому-либо решению, жюри задает свои вопросы.
16. Очки выставляются: от 0 до 12 — за решение, рассказанное отвечающим, от 0 до 6 — за решение, рассказанное оппонентом или рецензентом, от 0 до 6 — за вопросы и замечания (6 очков даются за демонстрацию неверности решения). Общее количество очков, набранное командами и жюри, равно 12.
17. Команда, обладающая правом вызова, может не вызывать другую команду, а отказаться от ведения боя. При этом право вызова переходит к третьей команде, и физбой продолжается по правилам для двух команд. Отказавшаяся от ведения боя команда имеет право выставлять рецензентов, но не получает очков за их деятельность.
18. Каждый участник боя имеет право выходить к доске в качестве отвечающего или оппонента не более заранее определенного количества раз.
19. Если физбой заканчивается вничью, но необходимо определить победителя, командам выдается одна дополнительная задача. Определение победителя проходит по правилам конкурса капитанов, с той разницей, что задачу может решать вся команда.