

Náboj

Правила соревнования

1. Участие Náboj – командное соревнование для школьников старших классов. Команды состоят из 4–5 человек. Члены одной команды должны быть из одной школы. Соревнование проводится в двух лигах: *Юниоры* и *Сеньоры*. В командах лиги *Юниоры* все участники должны быть не старше 9 класса, в командах лиги *Сеньоры* допустимы участники любого возраста.

2. Запись Школы могут зарегистрироваться для участия на сайте соревнования до окончания регистрации или до тех пор, пока не закончатся места (если это случится раньше). Вся необходимую информацию о датах, количестве уже зарегистрированных команд и максимально возможном количестве команд можно найти на сайте соревнования. Удалённое участие не разрешается. Регистрация проходит в два раунда. В первом раунде каждая школа может заявить произвольное количество команд, но в каждой лиге резервируется место только для одной команды (если остаются свободные места), остальные команды записываются в список ожидания. Во время второго раунда, который начинается за две недели до соревнования, резервируются места для второй и третьей команд (если остаются свободные места). Регистрация закрывается за неделю до соревнования. Если на этот момент ещё остаются свободные места, то последующие команды из списка ожидания также допускаются к участию. Для команд, занявших три призовых места в национальном рейтинге за прошлый год, действует исключение: в первом раунде регистрации резервируются места для двух заявленных команд.

3. Wild-карты Каждый город, проводящий соревнование, может выдать так называемую Wild-карту. Школа, получающая Wild-карту, может зарезервировать места для двух команд в первом раунде регистрации. Список школ, получающих Wild-карту в этом году, будет опубликован на сайте до начала регистрации.

4. Начало соревнования Участники должны прибыть на место проведения вовремя и следовать инструкциям организаторов. Перед началом соревнования каждая команда получает запечатанный конверт с условиями первых шести задач. Конверт можно открыть только после разрешения организаторов, с этого момента начинается отсчёт времени.

5. Решение задач Участники могут заниматься решением любой из шести задач, которые есть у них на руках; ответом, как правило, является число. Когда команда готова представить ответ, один член команды отправляется в пункт проверки и показывает ответ, записанный на бланке задачи. Если ответ верен, Проверяющий оставляет соответствующую пометку. Число подходов с одной задачей не ограничено, однако после третьей неуспешной попытки Проверяющий вправе запросить полное решение.

6. Проверяющие и Замена Задач В пункте проверки находятся несколько Проверяющих, каждый из которых отвечает только за определённые задачи; детали будут объяснены перед началом соревнования. Если к одному Проверяющему одновременно хотят попасть несколько человек, он проверяет их ответы в порядке прибытия. Если ответ верный, то бланк задачи с соответствующей пометкой должен быть отнесён к столу Замена Задачи. В обмен на этот бланк команда получает новую задачу. Процесс повторяется до тех пор, пока не истечёт время или не кончатся задачи. Количество задач будет оглашено перед началом соревнования.

7. Конец соревнования Соревнование длится два часа. По истечении этого времени новые участники не могут вставать в очереди к Проверяющим. Участники, уже стоящие в очереди, могут представить свой ответ. Сданные после конца времени задачи будут иметь соответствующую отметку.

8. Победитель В каждой лиге выигрывает команда, решившая наибольшее количество задач. Если таких команд несколько, то выигрывает команда, решившая задачу с наибольшим порядковым номером. Если таких команд также несколько, то учитывается второй по величине наибольший номер задачи, и т.д. Если номера решённых задач у команд совпадают, учитывается время сдачи последней задачи. Если оно также совпадает, учитывается время сдачи предпоследней задачи, и т.д. Тот же метод применяется в подсчёте национального и международного рейтингов.

9. Чем можно пользоваться Разрешены к использованию обыкновенные пишущие предметы. Запрещено использование любых электронных устройств (калькуляторы, ноутбук и т.д.), мобильных телефонов и других устройств с выходом в интернет, какой-либо литературы или заготовленных заранее материалов. Решать задачи вместе могут только члены одной команды.

10. Статус правил Перечисленные правила обязательны для всех участвующих команд вне зависимости от места проведения соревнования. При регистрации каждая команда соглашается с исполнением этих правил. Несоблюдение правил может привести к дисквалификации команды.