

# 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.