Приложение 1

**Правила игры «Интеллектуальный биатлон» по информатике**

1. В игре «Интеллектуальный биатлон» по информатике участвует 4-6 команд.
2. Задачи решаются на трёх огневых рубежах: «Лёжка», «С колена», «Стойка».
3. В начале игры все участники располагаются на первом огневом рубеже.
4. Судья фиксирует время начала игры (общий старт для всех команд).
5. На каждом рубеже команда получает 5 задач-патронов.
6. Каждая верно решённая задача огневого рубежа закрывает одну его мишень.
7. Рубеж считается пройденным успешно, если правильно решены все 5 задач-патронов.
8. Если какие-то из задач решены неверно, команда получает дополнительные задачи-патроны (до 3-х на каждом рубеже).
9. Каждая незакрытая мишень очередного огневого рубежа наказывается 3 минутами штрафного времени.
10. Игра для команды оканчивается, если закончилось время, отведённое для соревнования, или команда покинула последний огневой рубеж.
11. Результат команды складывается из времени прохождения всех огневых рубежей (чистого времени) и начисленного штрафного времени.
12. Чистое время участника фиксируется судьей в момент прохождения последнего рубежа.
13. Побеждает команда, показавшая лучшее время.