



Правила астрономічних боїв

1. Засади

Астрономічний бій — змагання двох команд, що полягає в розв'язуванні задач, оповіді власних розв'язків та пошуку й викритті недоліків у розв'язках суперників. Така форма змагань сприяє обміну астрономічними знаннями, формуванню умінь визначати найбільш вагомі ефекти у задачах, вибирати адекватні фізичні моделі, знаходити помилки та оптимальні шляхи розв'язків, розвиває комунікативні навички учасників, вміння відстоювати свої думки. Цей досвід знадобиться учасникам для участі в олімпіадах, при захисті проектів та в інших дослідженнях й дискусіях у подальшому житті.

Спершу команди-учасниці отримують умови задач бою. Набір задач однаковий для обох команд та не відомий їм заздалегідь. Упродовж певного часу команди самостійно розв'язують задачі, а потім збираються у спільній аудиторії та розпочинають бій.

Якщо одна з команд відряджає свого представника — доповідача, що розповідатиме на дошці розв'язання задачі, то команда суперників, натомість, відряджає опонента, що намагатиметься знайти недоліки в розв'язку суперників, та, якщо йому вдається довести, що у доповідача розв'язку немає, то, можливо, наводить свій.

При цьому виступи опонента та доповідача оцінюються журі в балах (за розв'язок та за опонування відповідно).

По обговоренні учасниками кожного розв'язання журі виносить ухвалу: розподіляє 10 балів за нього між доповідачем та опонентом. Доповідач отримує 10 балів у разі, якщо самостійно й безпомилково розказав правильне розв'язання (оптимальність розв'язку при цьому не враховують). Коли ж розв'язок містив помилки, був неповним чи некоректним, містив дірку в розв'язанні, доповідач отримує відповідну частину від загальної кількості балів (10), опонент — половину вартості недоліків (дірки), на які вказав. Решту з 10 балів журі забирає собі.

За певних умов опонент не лише вказує на недоліки в розв'язку суперників, але й розповідає, як цих недоліків позбутися. Тоді він отримує ще й другу половину вартості дірки. У випадку, якщо розв'язок неправильний узагалі, опонент може показати власний— і заробити всі 10 балів (див. «Заміна ролей»). Докладніше див. пункт «Розподіл балів»

Проміжок часу, впродовж якого учасники бою обговорюють одну задачу (або з'ясовують, що жодна з команд не знає її розв'язку), називається раундом. Задача, яку вже розглядали в якомусь із раундів (хай і безуспішно), повторно розглядатися не може.

Переможцем бою є команда, сума балів якої є більшою. Але якщо різниця результатів команд не перевищує 3, вважають, що бій завершився внічию. Якщо за регламентом турніру саме цей бій не може завершитися нічиєю, то журі до початку бою повідомляє про це командам та оголошує процедуру визначення переможця.

Covid-19 регламент: цього року турнір проводитиметься за допомогою платформи для відеоконференцій Zoom. На конференції мають бути присутні члени команд, журі. Також, за погодження оргкомітету, можуть бути присутніми інші особи (наприклад, вчителі/ колишні учасники олімпіад/запрошені гості) за умови, що вони не заважають проведенню змагання. Оскільки турнір буде проходити онлайн, команда може комунікувати між собою будь-якими онлайн-методами. Оргкомітет рекомендує discord.

Тип задач

Рівень складності: 3-4 (обласний та всеукраїнський) етап учнівської олімпіади з астрономії. Можливі практичні/експериментальні задачі. Для деяких задач може знадобитися найпростіше програмне забезпечення.

Хто може брати участь

Учні шкіл та студенти 1-3 курсів. Право на участь мають лише ті студенти, які не були призерами/переможцями міжнародних/всеукраїнських олімпіад з астрономії/фізики і не спеціалізуються на астрономії/фізиці/астрофізиці.

2. Структура команди

Згідно з регламентом, у Всеукраїнському турнірі зазвичай беруть участь 5 учасників (за рішенням оргкомітету це число може змінитися на 4 або 6). Найменша кількість учасників команди – це 2. Кожен учасник реєструється окремо, а оргкомітет формує команди з урахуванням побажань учасників щодо своїх однокомандників, якщо такі побажання наявні. В разі неповажної причини відсутності припустимого складу команди на початок бою, вона не отримує умов, доки не зберуться потрібні 2 члени команди. Якщо ця кількість не збереться до початку бою, то команді зараховується технічна поразка з відповідними організаційними висновками. Команда має визначити, хто буде її капітаном та заступником капітана. Капітан виносить остаточну ухвалу щодо кожного питання; має право брати для команди тайм-аути, замінювати доповідача чи опонента чи звертатись до журі (інші члени команди звертатись до журі під час бою мають за посередництвом капітана або його заступника). Коли капітан команди доповідає чи опонує, його роль виконує заступник. Зокрема, ухвалу про заміну капітана (як доповідача чи опонента) виносить його заступник.

3. Поширення умов. Підготовка до бою

Умови задач водночас оголошують обом командам-учасницям, між якими проводиться бій, окрім випадку запізнення на бій команди без вагомих причин. Набір задач для обох команд однаковий.

Під час підготовки до бою членам команд забороняється:

- користуватися сторонньою допомогою;
- користуватися будь-якою літературою.

У разі виявлення порушень однією з команд цих правил журі може команду попередити, дискваліфікувати окремих її учасників або усю команду на цей бій.

У визначений регламентом час команда має прийти (*Covid-19 регламент: зайти у відео-конференцію*), де відбудуватиметься бій, а її капітан — надати журі список членів команди, із зазначенням імен капітана та заступника.

4. Конкурс капітанів

Щоб визначити порядок здійснення викликів, на початку бою проводять так званий конкурс капітанів. У ньому беруть участь представники команд — по одному — яких визначили капітани (часто це самі капітани, але не обов'язково, — звідси й назва конкурсу). Член журі пропонує представникам завдання, яке ті мають виконати. Це може бути завдання, де треба першим дати правильну відповідь. Першим відповідає той учасник, який першим підніме руку. Якщо відповідь правильна, виграє команда, яку він представляє. Інакше конкурс виграють суперники. Якщо жоден учасник не піднімає руки протягом хвилини (або іншого проміжку часу, визначеного журі), питання конкурсу змінюють. Інколи конкурс капітанів має ігрову форму. Член журі пояснює учасникам правила певної (зазвичай, саме для цього вигаданої) гри. Жеребкуванням обирають капітана, якому пропонується обрати яким з гравців вони хочуть бути – починаючим чи другим. Команда, що перемогла у конкурсі капітанів, визначає – хто буде робити перший виклик.

5. Порядок узгодження виклику

Команда, що робить виклик, має хвилину, щоб визначитися, як саме вона діятиме. Команда може:

- Викликати суперників на будь-яку із тих задач, що досі не обговорювалися. В такому разі капітан команди виразно й гучно повідомляє, що його команда викликає суперників, та номер задачі, на яку викликають (наприклад: «Ми викликаємо команду суперників на задачу номер 5»).
- Взяти десятихвилинну перерву — якщо це дозволяють правила (див. Тривалі перерви). Якщо так, команда визначає, на яку задачу викликатиме суперників по перерві, записує її номер і передає записане журі. На все це команда має ще одну хвилину. По перерві виклик оголошує журі.
- Відмовитись викликати. Про це теж виразно та гучно має повідомити капітан (див. Відмова викликати).

Почувши рішення суперників, команда, яку викликають, може:

- Прийняти виклик. У такому випадку вона відряджає доповідача, суперники — опонента.
- Перевірити коректність виклику — відмовитись від виклику та з'ясувати, чи розв'язали суперники задачу, на яку викликали. В такому разі команда (якщо бажає) відряджає дошки опонента, а суперники — доповідача. Про прийняття чи перевірку коректності виклику голосно й розбірливо повідомляє капітан.
- Якщо суперники (щойно чи раніше) відмовилися викликати, команда може відрядити свого представника доповісти одну із задач, які досі не були розглянуті: капітан чітко називає номер задачі, а суперники (якщо бажають) виставляють опонента. Перед доповіддю, якщо дозволяють правила, команда може взяти десятихвилинну перерву (див. Тривалі перерви п.16).

6. Доповідь

Основна мета доповідача — збільшити різницю між кількістю балів, які заробить сам, та кількістю балів, що заробить опонент(саме ця різниця безпосередньо впливає на результат бою).

Доповідь повинна містити відповіді на всі питання задачі та повне доведення того, що вони є правильними. Зокрема, доповідач має довести кожне сформульоване ним твердження або посилатися на нього, як на загальновідоме (в останньому випадку, якщо журі погоджується з загальновідомістю цього факту - доповідач повинен на прохання опонента надати повне формулювання твердження, але не повинен його доводити). Доповідач має повторити, за проханням опонента або журі, будь-яку частину свого розв'язку.

Час на доповідь обмежений 15 хвилинами. Потім журі вирішує, чи треба дозволити доповідачу розповідати далі. По закінченню 15 хвилин опонент чи журі може попросити доповідача навести повну відповідь (якщо вона має місце в цій задачі), або попросити доповідача навести план розв'язку. Доповідач може мати при собі записи і користуватися ними під час доповіді, але журі має право заборонити йому ними користуватись, якщо вважає, що доповідач читає розв'язок по записах. Будь-який матеріал, що доповідач бажає використовувати, мусить бути взятим до дошки на початку раунду, продемонструвавши спершу журі. Однак, у виняткових випадках журі може дозволити доповідачу взяти необхідний запис після тайм-ауту, що брала його команда.

Covid-19 регламент: оскільки турнір цього року проводитиметься онлайн, то формат доповіді буде змінено: доповідач повинен мати фото тез розв'язку та/або файл з ними. Наприклад, вписати виведення певної формули на листку або у Word і продемонструвати графік/таблиці/схеми, побудовані в Excel (або за допомогою іншого програмного забезпечення). Учасник не зобов'язаний демонструвати ці матеріали журі до початку свого виступу.

Якщо під час свого виступу доповідач знаходить помилку в своєму розв'язку і знає як її виправити, він має право виправити її без втрати балів, але для цього треба чітко пояснити, як це виправлення вплине на розв'язок задачі (наприклад, через нехтування важливим ефектом було втрачено певний множник/доданок у формулах, і це збільшить/зменшить остаточний результат на порядок/у межах похибок вимірювань та інш.)

Доповідач має право:

- До початку виступу винести на дошку всю необхідну інформацію: креслення, розрахунки, тощо (*Covid-19 регламент: оскільки цього року турнір проводитиметься онлайн, то цей пункт вилучається*)
- Не відповідати на питання опонента, які задані до початку обговорення.
- Відмовитись відповідати на питання, пославшись на те, що він не знає на нього відповіді, або він вже відповів на нього (пояснивши коли і як), або на те, що питання не є коректним або не відповідає темі обговорення. У разі, якщо опонент не згоден з останніми двома доводами, арбітром виступає журі.

Після кожного питання чи зауваження опонента або журі доповідач має хвилину, щоб продумати відповідь. Якщо за хвилину доповідач не починає відповідати, вважають, що відповісти він не може. До цієї хвилини не включають хвилини перерви, взяті командою доповідача або опонента. Якщо питання чи зауваження близькі за змістом одне до одного, журі може обмежити час, що має доповідач на обмірковування відповідей.

Закінчення своєї доповіді доповідач повинен чітко зафіксувати, оголосивши «доповідь закінчено». Протягом 10 секунд після цього доповідач та його команда мають право відкликати ці слова (опонент у цей час мовчить). Якщо такого не сталося слово передається опонентові.

Covid-19 регламент: оскільки цього року турнір проводитиметься онлайн, на відкликання слів "Доповідь завершено", надаватиметься 15 секунд.

7. Опонування

Основна задача опонента є оберненою до задачі доповідача — на свою користь збільшити різницю між кількістю зароблених ним балів та кількістю балів, що отримає доповідач. Опонент отримує бали за пошук і викриття помилок у розв'язковій суперників.

До тих пір поки доповідь не завершено, опонент може ставити питання тільки за згодою доповідача, але він має право просити повторити частини розв'язку та дозволити доповідачеві не доводити якісь тривіальні з його точки зору твердження. Після закінчення доповіді опонент має право ставити питання доповідачеві. Якщо впродовж хвилини опонент не поставив жодного

питання, то вважається, що у нього немає питань. Якщо опонент вважає, що доповідач тягне час, вигадує розв'язок під час виступу, або що суттєва частина доповіді не є викладенням розв'язку даної задачі, він має право (але не раніше, ніж через 10 хвилин після початку доповіді) попросити доповідача оголосити відповідь або план подальших міркувань. Якщо журі вважає це прохання неслухним воно може його зняти.

Після завершення виступу доповідач має по хвилині для того, щоб відреагувати на кожне зауваження опонента. Наприклад, якщо опонент вважає, що не було враховано певний ефект, доповідач протягом хвилини має або пояснити чому що ефект можна не враховувати (не відноситься до задачі/його вплив нехтовно малий) або пояснити як врахування цього ефекту вплине на розв'язок задачі (наприклад, у формулах з'явиться додатковий множник/доданок).

8. Участь журі в обговоренні

Журі постійно приймає участь в обговоренні. Спочатку як арбітр, тобто може просити уточнити запитання чи відповідь, може знімати питання, на які або була дана відповідь, або які лише затягують час обговорення тощо. Журі має право припинити доповідь чи обговорення якщо воно зайшло у глухий кут, втратило зв'язок з задачею, яка обговорюється, або не може закінчитися за розумний час.

Covid-19 регламент: оскільки цього року турнір проводитиметься онлайн, журі має право комунікувати між собою будь-яким письмовим способом.

Після закінчення обговорення між доповідачем і опонентом, журі ставить свої питання (фактично виконує роль опонента). За необхідності журі може втручатися у обговорення і раніше.

9. Коректність виклику. Перевірка коректності

Якщо команда, яку викликали, не знає розв'язку задачі чи не хоче розповідати його з інших міркувань, вона може перевірити коректність виклику. В такому разі ця команда відряджає дошки опонента. Команді ж, що викликала, тепер належить право розв'язувати задачу, і вона виставляє доповідача. Раунд проходить за звичайними правилами. Єдиний виняток — під час перевірки коректності не може відбутися ані цілковитої, ані часткової заміни ролей (див. Заміна ролей п.10).

Якщо під час перевірки коректності опонент покаже, що суперники розв'язали задачу загалом неправильно, виклик визнають некоректним і наступний виклик (як покарання за некоректність) робить та сама команда. Інакше виклик визнають коректним і черговість викликів не змінюється.

Якщо опонент погодився з розв'язком доповідача, то виклик є коректним, не зважаючи на те, що журі може знайти у розв'язку будь-які недоліки.

Якщо команда, що викликала, відразу зізнається, що не має розв'язку, представники команд не виступають. Команді, що перевіряла коректність, нараховують 5 балів, виклик визнають некоректним і в наступному раунді викликає та сама команда.

10. Заміна ролей

Якщо опонент показав, що розв'язок команди доповідача є загалом неправильним, і журі має сумнів, що центральну ідею розв'язку (у випадку, якщо вона специфічна) може бути використано в правильному розв'язанні, опонент може просити цілковитої заміни ролей з доповідачем. Якщо опонент цього бажає, він стає доповідачем, а колишній доповідач — новим опонентом. При цьому навий доповідач вже має 5 балів (за знайдену помилку в доповіді

суперника), і тепер гравці розігрують 5 балів, що залишилися. Новий опонент тепер може заробляти бали на опонуванні.

Якщо опонент указав на деякі суттєві недоліки в розв'язковій суперників, а доповідач не зумів їх усунути, опонент отримує право на часткову заміну ролей. У такому разі він — тепер як доповідач — розповідає, як усунути ті чи інші (а можливо, всі) недоліки, спершу оголосивши, що саме він буде робити. Тепер виконати оголошене є обов'язком нового доповідача. З огляду на це колишній доповідач може йому опонувати. Новий доповідач отримує бали за доведені корисні твердження (відповідну частину від 10 пунктів), опонент — половину вартості знайдених ним помилок. Відбувається обговорення лише тих тверджень, які до початку дискусії сформулював новий доповідач.

Якщо відбулася часткова заміна, а в початковому розв'язку залишилися недоліки, яких колишній опонент не помітив, журі повинно продовжити дискусію щодо них із колишнім доповідачем одразу після оголошення новим доповідачем тверджень, які він збирається доводити. Колишній опонент (новий доповідач) участі в цій дискусії не бере.

Двічі в одному раунді заміну ролей не виконують. Заміну, хоч і часткову, не здійснюють, коли перевіряють коректність виклику або якщо раніше одна з команд відмовилася викликати. Як перед цілковитою, так і перед частковою заміною ролей (перед тим, як опонент вирішуватиме, чи погоджуватися на заміну) журі може (але не зобов'язане) оголосити командам точний або приблизний розподіл балів, який присудить у випадку, якщо опонент не погодиться на заміну.

11. Нарахування балів

Кожна задача оцінюється в 10 балів, які по закінченню раунду розподіляються між доповідачем та опонентом. Якщо доповідач, не спираючись суттєво на питання та зауваження журі та опонента, навів правильний й повний розв'язок, усі 10 балів віддаються йому. Якщо ж у розв'язку було знайдено дірки, то журі по завершенню обговорення визначає їх вартість. Після цього опонент одразу отримує половину вартості знайдених ним дірок (наприклад, якщо дірка була оцінена в пів задачі, тобто 5 балів, то за її знаходження опонент отримує 2,5 бали). Якщо деякі з цих дірок були частково або повністю закриті, то половина вартості закритих дірок розподіляється між опонентом та доповідачем пропорційно їх внеску у закриття цих дірок (якщо у наведеному вище прикладі знайдена дірка була закрыта доповідачем, то розподіл балів буде таким: 7.5 балів отримає доповідач, а 2.5 – опонент. Якщо ж цю дірку закрит опонент, після часткової зміни ролей, то обидва гравця отримають по 5 балів). При цьому внеском опонента може бути не лише закриття їм дірок (у випадку повної або часткової зміни ролей), але й допомога доповідачеві (оголошенням деяких міркувань чи питань).

Якщо дірки у розв'язку знайшов сам доповідач, і вони не були закриті ним (або за допомогою команди), то опонент отримує за них бали так, якби він сам знайшов ці недоліки. Зокрема, якщо, отримавши перевірку коректності, капітан команди, що зробила виклик, одразу зізнався, що в них немає розв'язку, то команда суперників автоматично отримує 5 балів. У цьому випадку доповідач і опонент не визначаються і виступи не враховуються.

Якщо не було повної зміни ролей, то опонент не може отримати більш ніж 5 балів. Опонент, що довів некоректність виклику отримує 5 балів незалежно від вартості знайдених ним дірок (зазвичай для визначення некоректності достатньо дірки в 5 балів).

12. Відмова викликати. Додаткові раунди

Якщо команда, що має викликати, не хоче цього робити (наприклад, більше не має розв'язаних задач та боїться перевірки коректності), вона може відмовитися. Тоді суперники отримують змогу розповісти розв'язки однієї або декількох нерозглянутих досі задач. Розв'язки розказують послідовно (але в довільному порядку — його визначає сама команда) в «додаткових» раундах. Команда, що відмовилася викликати, на кожен раунд виставляє (якщо хоче) опонента. Раунди грають за звичайними правилами. Опонент може заробляти бали за виявлення помилок, але замінити (бодай частково) доповідача вже не може.

13. Відкладені раунди

Якщо доповідь розв'язку якоїсь задачі триває надто довго та вже з'ясовано, яка з команд викликає далі, журі може запропонувати капітанам команд відкласти раунд — перемістити обговорення в іншу кімнату, а командам дати змогу продовжувати бій. Бали за відкладену задачу нараховуються в цьому випадку пізніше. Даючи згоду на відкладання раунду, капітани мають зважати, що представник їхньої команди, поки віддалено обговорюватиме задачу, не матиме змоги спілкуватися з командою, а команда не може виставити його як доповідача чи опонента

Covid-19 регламент: оскільки цього року турнір проводитиметься онлайн, то журі у випадку затягнутого виступу (більше 30 хвилин) має право припинити обговорення і виставити оцінки виходячи з досягнутому за час обговорення.

14. Тайм-аути

Протягом бою (під час раундів) кожна команда може 6 разів брати хвилинні перерви (тайм-аути), упродовж яких має змогу спілкуватися зі своїм представником, що доповідає чи опонує розв'язок. Коли одна з команд бере перерву, суперникам також дозволено спілкуватися протягом 60 секунд. Цей час не обмежують, навіть якщо ініціатори перерви завершують спілкування завчасно.

15. Заміна доповідача чи опонента

Команда в будь-який момент може замінити свого доповідача чи опонента на іншого учасника — коштом 2 тайм-аутів. При цьому їй дозволено використати одну чи дві перерви. Крім того, команда може зважитись на заміну лише після одного чи двох поспіль узятих тайм-аутів і саме коштом цих перерв замінити свого представника (якщо після перерви представник команди встиг повернутися до дошки, цей тайм-аут для заміни використати вже не можна). Якщо команда, коли здійснює заміну, не бере тайм-аутів, суперники також не можуть їх використати.

16. Тривалі перерви

Команда, що робитиме виклик або розповідатиме розв'язок після відмови іншої команди викликати, має право просити журі організувати перерву тривалістю 10 хвилин — за умови, що попередня перерва закінчилась (чи, якщо це перша перерва, то бій розпочався) не пізніше, ніж за півтори години до того. Команда пише номер задачі, на яку викликатиме (чи яку розказуватиме), на аркуші й подає аркуш журі. Команда може також записати відмовляємось викликати.

У разі необхідності журі після одного з раундів може оголосити вимушену перерву, зазначивши її тривалість. Зазвичай вона також не перевищує 10 хвилин. Команда, що робить виклик (або розповідає розв'язок), тоді так само мусить виконати зазначену процедуру. Також допускаються п'ятихвилинні перерви між раундами для відпочинку учасників і журі.

17. Обмеження

Кожен учасник команди повинен виступити як мінімум 1 раз. Якщо команда замінює свого представника, вихід зараховують і колишньому доповідачу або опоненту, й новому. При наявності певних форс-мажорних обставин, то кожний з них може вийти до дошки тричі або навіть більше разів, якщо у складі команди лише 3–5 учасників. Про це журі перед боєм попереджає обидві команди. За таких умов і суперники так само можуть скористатися цим правом, навіть, якщо в їх складі достатня кількість учасників.

На обмірковування кожного спільного рішення команди мають по хвилині. На журі ніяких часових обмежень не накладено.

18. Завершення бою. Визначення переможця

Бій вважають завершеним, коли скінчилися задачі для обговорення чи коли одна з команд відмовилася викликати, а інша відмовилась розповідати розв'язки. Журі повинно призупинити бій після якогось з раундів, якщо переможець бою вже визначений, якщо рахунок як такий не важливий і повідомити про це командам. За бажанням обох команд вони можуть дограти бій до кінця та розіграти не розглянуті задачі. Тоді журі продовжує вести протокол бою та рахунок за стандартними правилами.

Результат команд визначають суми їхніх балів за всі раунди. Якщо різниця сум балів перевищує 3, переможцем визнають команду, що набрала більше балів. Інакше вважають, що бій завершився внічию. Якщо турнір проходить за схемою, де враховується сумарна кількість очок, то за перемогу команда одержує 2 очки, за нічию – 1 очко, за поразку очок не нараховується.

Якщо регламент змагань передбачає в разі нічиєї визначення команди-переможниці, то проводять нетривалий додатковий конкурс –бліц, формат якого також визначається регламентом. Тоді команда, що перемогла без бліцу одержує 3 очки, команда, що програла – 0 очок. Якщо команда перемогла у бліці, то вона одержує 2 очки, а команда, що програла бліц – 1 очко.

19. Структура та компетенція журі. Взаємодія журі з командами

Бригада, що судить бій, складається зазвичай з 2 — 3 членів журі. 3-поміж них один, голова, вносить остаточну ухвалу щодо кожного питання та відповідає за дії всіх інших членів бригади.

Члени журі мусять неухильно дотримуватися правил бою та окремого регламенту змагань (якщо такий є), але в суперечливих ситуаціях саме їм належить право на остаточний розсуд. Журі має пояснювати кожне своє рішення та прилюдно мотивувати розподіл балів, який присуджує в раундах. Якщо оприлюднене рішення журі для команди або для гостей-керівників команди здається таким, що суперечить правилам математичного бою, вони можуть попросити п'ятихвилинну перерву, протягом якої можуть поспілкуватись з журі стосовно остаточного рішення. Якщо консенсус не знайдений, то можливо запросити до обговорення главу журі чи його представника, рішення якого по всіх питаннях є остаточним. Усі ці питання треба з'ясувати до початку нового раунду.

Після початку нового раунду розподіл балів у попередньому може змінитися за рішенням голови журі при досягненні певного консенсусу з учасниками та керівниками. Хід бою (порядок викликів) змінитись вже не може. Результат бою стає остаточним одразу по його завершенні. Під час бою капітани команд та їхні заступники можуть звертатися до членів журі з питаннями, проханнями або пропозиціями. Так само по організаційних питаннях до журі можуть звертатись і гості (див. пункт 1).

20. Протокол бою

Журі веде перебіг бою. В протоколі зазначають: статус та назву бою, назви та склади команд, імена капітанів та їхніх заступників; назву команди, представник якої переміг у «конкурсі капітанів»; послідовність та статус викликів, присуджений розподіл балів у кожному раунді; кількість взятих тайм-аутів та кількість виконаних замін у кожному раунді; результат бою та склад бригади журі. Також у протоколі можуть записувати перебіг та результат додаткового змагання, яке визначає переможця бою в разі нічиєї (якщо таке змагання передбачене регламентом бою чи турніру).

На дошці журі веде скорочений протокол: записує назви команд (можливо, скорочено), послідовність і статус викликів, розподіл балів та кількість взятих тайм-аутів у кожному раунді, результат бою.

Covid-19 регламент: оскільки цього року турнір проводитиметься онлайн, то протокол матиме електронний вигляд (наприклад, гугл-таблиці). Учасники матимуть право на перегляд, члени журі - на редакцію.

21. Штрафи та дискваліфікація

Окремих учасників за некоректну поведінку журі може вилучити з аудиторії, де відбувається бій. Якщо це не допомагає, журі може цілком одну чи обидві команди дискваліфікувати за некоректну поведінку, порушення правил бою чи нечесну гру. Якщо дискваліфіковано одну команду, іншій присуджують технічну перемогу. А якщо обидві, то поразка присуджується обом командам. Обидві команди набирають по 0 очок.



