

Regulamin Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników

Organizatorem Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników odbywających się w ramach „Tygodnia Matematyki z Politechniką w Ekonomii” pod hasłem „Twój sukces - pochodną matematyki” jest Zespół Szkół Nr 1 w Koszalinie.

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Celem imprezy jest kształcenie i rozwijanie zainteresowań matematycznych oraz popularyzacja matematyki wśród dzieci i młodzieży, a przede wszystkim uczenie logicznego argumentowania.
2. Udział w Meczach Matematycznych jest bezpłatny, ale szkoły muszą pokryć koszty dojazdu na mecze.
3. Mecze odbywają się w Zespole Szkół nr 1 w Koszalinie.
4. Mecze MMKT rozgrywane są w ciągu jednego dnia, 13 marca 2024 roku.
5. Rozgrywki skierowane są do uczniów szkół zawodowych w Koszalinie:
 - Zespół Szkół nr 1 im. Mikołaja Kopernika
 - Zespół Szkół nr 7 im. Bronisława Bukowskiego
 - Zespół Szkół nr 8 im. Tadeusza Kościuszki
 - Zespół Szkół nr 9 im. Romualda Traugutta
 - Zespół Szkół nr 10 im. Bolesława Chrobrego
6. W każdym meczu bierze udział 6-osobowa reprezentacja szkoły.
7. Zadania konkursowe są oparte na podstawie programowej dla szkół ponadgimnazjalnych w zakresie podstawowym.
8. Wszystkie szkoły uczestniczące w MMKT otrzymują dyplomy, a nauczyciele podziękowania za pełnienie funkcji opiekuna reprezentacji szkoły. Szkoły biorące udział w finale otrzymują nagrody, a zwycięska drużyna puchar Dyrektora Zespołu Szkół nr 1.
9. Potwierdzenie udziału w Koszalińskim Meczach Matematycznych następuje drogą elektroniczną, za pomocą formularza (załącznik 1) na adres e-mail: **matematyka@ekonom.koszalin.pl**. Ostateczny termin przyjmowania zgłoszeń mija **7 marca**.
10. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest złożenie oświadczenia o ochronie danych osobowych i ich przetwarzaniu (załącznik nr 2)
11. Skład jury na każdy mecz ustalają opiekunowie drużyn. Wchodzi do niego nauczyciele matematyki z obydwu szkół, ale mogą to być także osoby postronne - nauczyciele z innych szkół, studenci. Zależy nam na tym, żeby do wspólnej zabawy włączyło się jak najwięcej osób.
12. W trakcie Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników tak jak i podczas całego Tygodnia Matematyki z Politechniką w Ekonomii w Ekonomii działać będzie Kawiarenka Szkoła gwarantująca poczęstunek, umożliwiając jednocześnie wzajemne poznanie młodzieży koszalińskich szkół.

II. PRZEBIEG IMPREZY

1. Przywitanie reprezentacji szkół

Zapoznanie z przebiegiem imprezy, przypomnienie regulaminu.

2. Eliminacje

Mają na celu wyłonienie 4 szkół które w kolejnym etapie będą rywalizować w systemie pucharowym.

Reprezentacje 5 koszalińskich techników otrzymują 20 zadań, które rozwiązują w ciągu 90 minut.

Podczas rozwiązywania zadań drużyny będą pracować w osobnych salach i mieć zapewniony papier na brudnopis. Dozwolone jest jedynie używanie kalkulatorów. Nie dopuszczamy żadnych tablic ani innych pomocy. Opiekun powinien dopilnować, aby wyłączono telefony komórkowe. Jury może wejść do sal, aby skontrolować przebieg przygotowań.

Po zakończeniu rozwiązywania zadań jury wybiera 3 zadania, które podlegają ocenie. Drużyny klasyfikowane są na podstawie sumy uzyskanych punktów. W przypadku tej samej ilości punktów uniemożliwiającej wyłonienie czterech reprezentacji dobiera się jedno zadanie dodając ilość punktów. Reprezentacja uzyskująca najniższą ilość punktów kończy rywalizację.

3. Półfinały

Mecze półfinałowe rozgrywane są w systemie pucharowym. Reprezentacje rywalizują w parach pierwsza z czwartą oraz druga z trzecią. Kolejność jest ustalona po eliminacjach. W przypadku remisu w eliminacjach o rozstawieniu decyduje losowanie. Zadania już ocenione nie mogą się powtórzyć.

W meczu reprezentacje mają do dyspozycji 6 losowych zadań.

4. Laureat trzeciego miejsca

wyłoniony jest poprzez zsumowanie wszystkich punktów z eliminacji oraz półfinału.

5. Finał

W wielkim finale rywalizują reprezentacje szkół które zwyciężyły w półfinałach.

Zadania w etapie finałowym są typowane z puli zadań z eliminacji i półfinałów.

Zadania już ocenione nie mogą się powtórzyć.

W meczu reprezentacje mają do dyspozycji 6 losowych zadań.

III. REGULAMIN MECZU

1. Przed otworzeniem zadań kapitanowie potwierdzają znajomość regulaminu meczu (ew. jury wyjaśnia powstałe wątpliwości), sprawdzają stan kopert i losują, która drużyna rozpocznie grę (to znaczy zada jako pierwsza zadanie przeciwnikom).

2. W trakcie rozgrywki uczniowie nie mogą się z nikim kontaktować.

3. Za każdym razem w danym meczu inna osoba z reprezentacji przedstawia rozwiązanie.
4. Podczas rozgrywki drużyny zadają sobie zadania na przemian. Mecz kończy się po rozwiązaniu 6 zadań z listy.
5. Drużyna, której zadano zadanie, może je przyjąć lub odbić. Jeżeli zadanie zostanie odbite, rozwiązuje je drużyna, która je zadała.
6. Rozwiązanie zadania przedstawia na tablicy wybrany członek drużyny, nie kontaktując się z pozostałymi zawodnikami. Dobrze, aby cały zapis rozwiązania do końca pozostał na tablicy.
7. Po zakończeniu prezentacji rozwiązania może ono zostać uzupełnione przez kapitana. W przypadku zadania nieodbitego głos zabiera kapitan drużyny rozwiązującej, w przypadku zadania odbitego – kapitan drużyny, która je odbiła.
8. Potem zabiera głos drużyna przeciwna. Może zgłaszać uwagi, zastrzeżenia, komentarze, prosić o dodatkowe wyjaśnienia, przedstawić uproszczenie rozwiązania itp. Dodatkowe pytania mogą też zadawać jurorzy.
9. Każde zadanie musi być ocenione od razu po rozwiązaniu. Nie można odsuwać oceny na koniec meczu ani pozostawiać do decyzji organizatorów, gdyż ocena zadania ma istotny wpływ na wybór strategii dalszej rozgrywki. W przypadku gdy kapitan drużyny nie zgadza się z oceną jury, powinien opisać prezentowane rozumowanie i wraz ze swoimi uwagami dołączyć do protokołu meczu.
10. CO PODLEGA OCENIE. Zadania są oceniane według klucza opracowanego przez jury. Wszystkie zadania są ocenione taką samą maksymalną ilością punktów.
11. PRZEJĘCIE. W przypadku nieodbitego zadania rozwiązanego, jeśli drużyna przeciwna zgłosiła w swoich uwagach zastrzeżenia i przedstawiła prawidłowe rozwiązanie, za które jury wcześniej odjęło punkty - przejmuje te. Jeśli usterki wskazał wcześniej kapitan drużyny rozwiązującej zadanie, zabiera przeciwnikom możliwość przejęcia punktów „za uwagi”.
12. PUNKTACJA. Drużyna, która rozwiązywała zadanie podane przez przeciwników, otrzymuje tyle punktów, ile wynosiła ocena jej rozwiązania. W przypadku zadania odbitego liczba punktów przyznanych za rozwiązanie obliczana jest wg wzoru $n = 2p - 5$, gdzie p jest oceną zadania podaną przez Jury (czyli ostatecznie zadanie punktowane jest w skali od -5 do 5). Rozgrzywka kończy się po wywołaniu 6 zadań. W przypadku remisu wywołuje się dodatkowo 2 zadania.
13. Podczas meczu jury może przyznać zawodnikowi „żółtą kartkę” za niesportowe zachowanie (np. niestosowne uwagi pod adresem przeciwnika). Zawodnik ten nie może grać w następnym meczu, a po dwukrotnym otrzymaniu żółtej kartki powinien zostać do końca rozgrywek w danym roku wykluczony z reprezentacji szkoły.

14. Po zakończeniu meczu jury może przedstawić szkice rozwiązań zadań, których nie umieli zrobić zawodnicy. Można też wybrać i nagrodzić autora najlepszej prezentacji zadania.

15. Dalsze szczegóły ustalenia dotyczące przebiegu meczu ustala jury.

IV. PODZIAŁ NAGRÓD

1) Wręczenie nagród i dyplomów za I - III miejsce w konkursie odbędzie się podczas obchodów **„Tygodnia Matematyki” dnia 14 marca 2024 roku.**

Załącznik 1

Zgłoszenie do Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników

Nazwa szkoły:

Lista uczniów

Lp.	Imię i Nazwisko
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Imię i nazwisko opiekuna:

Załącznik 2

Oświadczenie

W związku z udziałem w konkursie „Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników” wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby konkursu – podstawa prawna: Ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926, ze zmianami)

syna/córki*

(imię/imiona i nazwisko dziecka)

urodzonego/urodzonej* dnia..... W.....

(data urodzenia)

(miejsce urodzenia)

ucznia/uczennicy*

(dokładana nazwa i adres szkoły)

Jednocześnie oświadczam, iż akceptuję postanowienia zawarte w regulaminie w.w. konkursu.

.....

(podpis rodziców/prawnych opiekunów)

* niepotrzebne skreślić