

REGULAMIN MECZU MATEMATYCZNEGO (Wzorowany na regulaminie

Dolnośląskich Meczy Matematycznych)

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. Po otworzeniu zadań 8-osobowe drużyny mają godzinę zegarową na ich rozwiązanie. Zaraz potem zaczyna się rozgrywka. W tym czasie uczniowie nie mogą się z nikim kontaktować.
 3. Podczas rozwiązywania zadań drużyny powinny pracować w osobnych salach i mieć zapewniony papier na brudnopis. Dozwolone jest używanie kalkulatorów, nie może to jednak stanowić elementu rozwiązania zadania. Dopuszczamy używanie tablic matematycznych. Opiekun powinien dopilnować, aby wyłączono telefony komórkowe. Jury może wejść do sal, aby skontrolować przebieg przygotowań.
 4. Podczas rozgrywki drużyny zadają sobie nawzajem zadania na przemian. Mecz kończy się po rozwiązaniu 6 spośród 8 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. Każdy zawodnik może wystąpić co najwyżej do jednego zadania (niezależnie od tego, czy jest to zadanie przyjęte czy odbite, czy ew. przyjęte, ale nierozwiązane). Dobrze, aby cały zapis rozwiązania do końca pozostał na tablicy.
 7. Po zakończeniu prezentacji rozwiązania może ono zostać uzupełnione przez kapitana drużyny rozwiązującej (także w przypadku odbicia). Dopiero potem zabiera głos drużyna przeciwna.
 8. Kapitan drużyny przeciwnej (lub wskazany przez niego zawodnik) może zgłaszać uwagi, zastrzeżenia, komentarze, prosić o dodatkowe wyjaśnienia, przedstawić uproszczenie rozwiązania itp. Dodatkowe pytania mogą też
- 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.
9. CO PODLEGA OCENIE. Oceniane jest rozumowanie prowadzące do wyniku, a nie podanie prawidłowego wyniku (za sam wynik można przyznać 0-2 pkt.). Punkty odejmuje się za wszystkie luki w rozumowaniu. Oceniana jest nie tylko formalna poprawność, ale i sposób rozwiązania. Jeśli jest ono żmudne, zawile, „na palcach” i daje się istotnie uprościć – stanowi to podstawę do odjęcia 1-2 pkt. 10 punktów można przyznać tylko za zadanie rozwiązane bez żadnych usterek.
 10. OCENA. Po zakończeniu dyskusji jurorzy oceniają tylko oryginalne rozwiązanie (tzn. nie biorąc pod uwagę komentarzy kapitana) w skali 0-10 (liczbami całkowitymi!). Każda szkoła i ewentualny juror niezależny mają jeden głos. Ostateczną ocenę rozwiązania oblicza się jako średnia arytmetyczną tych ocen zaokrągloną do najbliższej połowy punktu. Zadanie uznane za nierozwiązane może być ocenione w skali 0-5, a uznane za rozwiązane – w skali 6-10.
 11. PRZEJĘCIE. W przypadku nieodbitego zadania rozwiązane (ocenionego 6-10), jeśli drużyna przeciwna zgłosiła w swoich uwagach te zastrzeżenia, za które później jury odjęło co najmniej 2 punkty – przejmuje 2 punkty na swoje konto, za wytknięte błędy, których jury nie uznało za istotne dla oceny rozwiązania, nie ma przejścia punktów). Podobnie jeśli przeciwnik wskaże istotnie krótszy lub łatwiejszy sposób rozwiązania (co stanowi podstawę do odjęcia 1-2 pkt.), jeśli odjęto 2 punkty, mogą one przejść na jego konto. Jeśli usterki wskazała wcześniej kapitan drużyny rozwiązującej zadanie, zabiera przeciwnikom możliwość przejścia punktów „za uwagi”.
 12. PUNKTACJA. Drużyna, która rozwiązywała zadanie podane przez przeciwników,

otrzymuje tyle punktów, ile wyniosła ocena jej rozwiązania (punktacja 0-10). W przypadku zadania odbitego liczba punktów przyznanych za rozwiązanie obliczana jest wg wzoru $n=2p-10$, gdzie p jest oceną zadania podaną przez Jury (czyli ostatecznie zadanie punktowane jest w skali od -10 do 10).

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. Dalsze szczegółowe ustalenia dotyczące przebiegu meczu są w gestii jury.