

XII POTYCZKI MATEMATYCZNE – REGULAMIN

Nazwa konkursu:

XII Potyczki Matematyczne (dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych).

Organizatorzy:

Studenckie Koło Naukowe Matematyków UMCS „Akademia Platońska”.

Termin i miejsce konkursu:

20 V 2016 Instytut Matematyki Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej
w Lublinie, rozpoczęcie konkursu o godzinie 9.30 w sali numer 1.

Cele:

- popularyzacja wiedzy i umiejętności matematycznych wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych
- zdobywanie przez uczniów wiedzy wykraczającej poza ramy programowe liceum
- mobilizowanie uczniów do rozwiązywania ciekawych zagadnień i problemów matematycznych.

Uczestnicy:

W konkursie bierze udział 10 trzyosobowych drużyn. Każdy członek drużyny musi być uczniem szkoły ponadgimnazjalnej (Organizator zastrzega sobie prawo do zweryfikowania statusu ucznia u każdego z uczestników). Tegoroczni maturzyści również mogą brać udział w konkursie.

Organizacja:

- zadania konkursowe przygotowuje Organizator wspólnie z Komisją Konkursu
- Konkurs składa się z trzech etapów:
 - Etap I – każda z drużyn otrzyma taki sam zestaw zadań, w którym zadania podzielone są na 3 stopnie trudności:
 - Łatwy – 3 zadania po 10 punktów za każde
 - Średni – 3 zadania po 15 punktów za każde

- Zaawansowany – 3 zadania po 20 punktów za każde

Zadania należy rozwiązać pisemnie w czasie nie dłuższym niż 45 min. Po upływie wyznaczonego czasu prace zostaną zebrane, sprawdzone i ocenione. W tym etapie można zdobyć max. 135 punktów. Wyniki będą podane przed rozpoczęciem 3 etapu.

- Etap II – Uczestnicy konkursu usłyszą ok. 30 min wykład o tematyce nie objętej programem nauczania w szkołach ponadgimnazjalnych. Temat wykładu zostanie podany uczestnikom na początku etapu. Aż do jego rozpoczęcia będzie znany tylko organizatorowi konkursu oraz wykładowcy. Bezpośrednio po zakończeniu wykładu każda z drużyn otrzyma ten sam zestaw zadań związanych z tematyką wykładu. Zadania należy rozwiązać pisemnie w czasie nie dłuższym niż 30 min. Po upływie wyznaczonego czasu prace zostaną zebrane, sprawdzone i ocenione. W tym etapie można zdobyć max. 65 punktów. Wyniki zostaną podane po przerwie 30 min.
- Etap III – Przypominał będzie znany teleturniej Telewizji Polskiej „Jeden z dziesięciu”. Etap będzie składał się z 3 rund. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy każda drużyna wybiera swojego kapitana. Prowadzący będzie zadawał pytania na które drużyna musi odpowiedzieć w czasie nie przekraczającym 10 sekund od momentu zakończenia czytania pytania. W tym czasie drużyna może konsultować się ze sobą. Odpowiedzi na pytanie może udzielać **wyłącznie** kapitan drużyny, sygnalizując odpowiedź przez podniesienie ręki. Liczy się pierwsza podana odpowiedź. W przypadku złej odpowiedzi drużyna ma obowiązek odesłać jednego z zawodników na widownię. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości decyzja prowadzącego jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca dla uczestników.
 - Runda 1. Runda zawiera 2 serie pytań. Pytania będą kierowane kolejno do każdej z drużyn.
 - Runda 2. Rywalizację zaczynamy w składzie pozostałym po rundzie pierwszej. Pierwsze pytanie kierowane jest do drużyny z numerem 1. W przypadku złej odpowiedzi odpowiada drużyna z kolejnym numerem. W przypadku dobrej odpowiedzi drużyna wyznacza kolejną drużynę do następnego pytania. Jeżeli wyznaczona drużyna nie odpowie poprawnie na pytanie drużyna wyznaczająca wskazuje kolejną drużynę. Drużyna odpada w momencie odesłania ostatniego zawodnika (kapitana) na widownię. Runda kończy się gdy pozostaną trzy drużyny.
 - Runda 3. Drużyny które awansowały do rundy finałowej rozpoczynają rywalizację w pełnym składzie. Na rundę 3 przewidziane jest maksymalnie 40 pytań. Prowadzący losuje drużynę, która jako pierwsza będzie odpowiadać. Dalej obowiązują zasady takie jak w rundzie 2, z

tym, że drużyna może wyznaczyć siebie do odpowiedzi. Rundę wygrywa drużyna, która pozostanie w rywalizacji jako ostatnia. W przypadku gdy po wyczerpaniu 40 pytań nie zostanie wyłoniony zwycięzca, wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

Punktacja w etapie III:

- W pierwszej i drugiej rundzie za poprawną odpowiedź nie przyznaje się punktów. Punkty są przyznawane za poprawną odpowiedź w rundzie trzeciej: 2 punkty za odpowiedź, 4 punkty za odpowiedź po wyznaczeniu na siebie. Gdy pozostanie jedna drużyna prawidłowa odpowiedź jest za 2 punkty. Dodatkowo przyznawane są punkty za kolejność odpadania następująco:

Kolejność odpadania	Liczba przyznanych punktów
1	5 pkt
2	10 pkt
3	15 pkt
4	20 pkt
5	25 pkt
6	30 pkt
7	35 pkt
Finaliści	
8	40 pkt
9	50 pkt
10	80 pkt

- W przypadku gdy w konkursie bierze udział mniej niż 10 drużyn, punkty dalej przyznawane są według kolejności odpadania, z pominięciem najwyżej punktowanych miejsc, tzn. jeżeli w finałach bierze udział 6 drużyn, to przyznane zostanie kolejno 5, 10, 15, 20, 25 i 30 punktów.
- Zakończenie konkursu. Po etapie trzecim zliczane są punkty z etapów I-III. Zwycięzcą konkursu zostaje drużyna, która zgromadziła największą liczbę punktów. W przypadku remisu Organizatorzy przeprowadzają rundę dodatkową w celu wyłonienia zwycięzcy. Podczas całego konkursu nie można używać żadnych pomocy naukowych, w tym kalkulatorów, tablic, itp. nie można również korzystać z pomocy nikogo spoza drużyny; drużyny, które nie będą przestrzegać Regulaminu mogą zostać zdyskwalifikowane przez Organizatorów. Ewentualne wątpliwości drużyn dotyczące regulaminu należy wyjaśnić przed rozpoczęciem konkursu.

Nagrody:

Dla najlepszej drużyny przewidziane są nagrody rzeczowe, ponadto uczestnicy otrzymają pamiątkowe dyplomy.

Zgłoszenia:

Drużyny chcące wziąć udział w konkursie powinny wypełnić załączony formularz, rozwiązać załączone do niego zadania i odesłać je listownie na adres:

dr Agnieszka Kozak
Instytut Matematyki UMCS
pl. Marii Curie-Skłodowskiej 1
20 – 031 Lublin

w nieprzekraczalnym terminie do 29 kwietnia br. (decyduje data stempla pocztowego).

Każda z drużyn ma obowiązek wraz ze zgłoszeniem przesłać adres mailowy, który będzie służył do korespondencji pomiędzy uczestnikami, a Organizatorem. Na adres ten będzie wysyłane zawiadomienie o zakwalifikowaniu się do udziału w konkursie.

Procedura kwalifikacyjna:

1. W przypadku, gdy liczba zgłoszonych drużyn będzie przekraczać przewidzianą liczbę uczestników, Organizator zakwalifikuje do konkursu drużyny które nadesłały najlepsze rozwiązania zadań.
2. Jeśli liczba zgłoszeń z danej szkoły będzie większa niż 3, Organizator zakwalifikuje 3 najlepsze drużyny.
3. Organizator zobowiązuje się umieścić do 10 maja br. na stronie internetowej Konkursu listę zakwalifikowanych drużyn. Zawiadomienia zostaną wysłane również pocztą elektroniczną.

Komisja Konkursu:

– składa się z nauczycieli akademickich oraz przedstawicieli SKNM „AP”.

- skład Komisji zostanie ogłoszony w dniu konkursu
- jest odpowiedzialna za weryfikację poprawności rozwiązań oraz wyjaśnienie ewentualnych wątpliwości
- przydziela punkty stosownie do rozwiązań zestawów.

Uwagi końcowe:

Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie Konkursu do dnia 10 maja br.