

REGULAMIN MIĘDZYREGIONALNEGO MECZU MATEMATYCZNEGO

I. PRZYGOTOWANIA

1. Przed rozpoczęciem meczu odbywa się odprawa kapitanów, na której potwierdzają znajomość regulaminu, wyjaśniają wątpliwości i zgłaszają gotowość do meczu. Potem losowana jest kolejność zadawania zadań.
2. 10-osobowe drużyny mają godzinę na rozwiązanie 12 zadań i ustalenie strategii gry. W czasie przygotowań zawodnicy nie mogą się z nikim kontaktować. Telefony komórkowe zawodników muszą być wyłączone.
3. Dozwolone jest używanie kalkulatorów w przygotowaniach, nie może to jednak stanowić elementu rozwiązania zadania. Niedozwolone jest używanie tablic matematycznych ani innych pomocy.
4. Jurorzy mogą wejść do sal, aby skontrolować przebieg przygotowań.

II. ROZGRYWKA

1. Rozgrzywka zaczyna się bezpośrednio po zakończeniu przygotowań. Drużyny zadają sobie nawzajem zadania w kolejności $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow B \rightarrow A$. W ostatniej turze kolejność jest znowu losowana.
2. Drużyna, której zadano zadanie, może je przyjąć lub odbić. Jeżeli zadanie zostało odbite, rozwiązuje je drużyna, która je zadała. W rozwiązaniu należy podać pełną argumentację prowadzącą do wyniku.
3. Zawodnik przedstawiający rozwiązanie na tablicy nie może kontaktować się z pozostałymi członkami drużyny. Każdy może prezentować najwyżej jedno zadanie (przyjęte lub odbite). Zapis rozwiązania do końca musi pozostać na tablicy.
4. Po zakończeniu prezentacji rozwiązanie może zostać uzupełnione przez kapitana drużyny rozwiązującej (także w przypadku zadania odbitego), potem zabiera głos drużyna zadająca, a na końcu drużyna niezaangażowana.
5. 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 zadawać jurorzy.

III. OCENA

1. Każde rozwiązanie jest oceniane od razu po prezentacji i dyskusji kapitanów w skali 0–10 pkt.
2. Jury ocenia cały tok rozumowania. Za samo podanie prawidłowego wyniku można przyznać 0-2 pkt.
3. Punkty odejmowane są za wszystkie błędy i luki w uzasadnieniu.
4. Oceniana jest nie tylko formalna poprawność, ale i sposób rozwiązania. Jeśli jest ono żmudne, zawile i daje się istotnie uprościć, jury może odjąć 0-2 pkt. Za rozumowanie „na palcach”, prowadzone bez użycia metod matematycznych, jury może odjąć 0–4 pkt.
5. Po zakończeniu dyskusji jurorzy oceniają tylko oryginalne rozwiązanie (nie biorąc pod uwagę komentarzy kapitana).
6. Jury podaje krótkie uzasadnienie oceny, wskazując błędy, za które odjęto punkty.
7. Zadanie uznane za nierozwiązane może być ocenione w skali 0-5 pkt, a uznane za rozwiązane – w skali 6-10 pkt.
8. Jeśli drużyna przeciwna zgłosiła w swoich uwagach zastrzeżenia, za które jury odjęło punkty w zadaniu uznanym za rozwiązane, może przejąć te punkty na swoje konto. Jeśli usterki wskazał wcześniej kapitan drużyny rozwiązującej, uniemożliwia przeciwnikom przejęcie punktów.
9. Drużyna rozwiązująca zadanie podane przez przeciwników otrzymuje tyle punktów, ile wynosiła ocena rozwiązania. W przypadku zadania odbitego liczba punktów przyznanych za rozwiązanie obliczana jest wg wzoru $n = 2p - 10$, gdzie p jest oceną zadania podaną przez Jury.

IV. ZAKOŃCZENIE

1. Mecz kończy się po rozwiązaniu 9 zadań. Wówczas punkty są sumowane i mecz wygrywa drużyna, która zdobyła ich najwięcej.
2. W przypadku meczu zakończonych remisem jury może zarządzić dogrywkę. Zasady dogrywki muszą zaakceptować kapitanowie drużyn.
3. Szczegółowe ustalenia dotyczące przebiegu meczu nieobjęte niniejszym regulaminem są w gestii jury.