



1. Przed otwarciem zadań kapitanowie potwierdzają znajomość regulaminu meczu (ew. jury wyjaśnia powstałe wątpliwości) i losują, która drużyna rozpocznie grę (to znaczy zada jako pierwsza zadanie przeciwnikom).
2. Zadania wraz ze szkicami rozwiązań znajdują się na stronie DMM. Aby uzyskać dostęp do pliku należy podać hasło. Opiekunowie drużyn otrzymują wcześniej mailowo po połowie hasła. Gospodarz meczu musi zapewnić dostęp do komputera z połączeniem internetowym i drukarki.
3. Po otrzymaniu zadań 10-osobowe drużyny mają godzinę zegarową na ich rozwiązanie. Zaraz potem zaczyna się rozgrywka. W tym czasie uczniowie nie mogą się z nikim kontaktować.
4. Podczas rozwiązywania zadań drużyny powinny pracować w osobnych salach i mieć zapewniony papier na brudnopis. Dozwolone jest używanie kalkulatorów prostych w przygotowaniach, nie może to jednak stanowić elementu rozwiązania zadania. Nie dopuszczamy używania tablic matematycznych ani żadnych innych pomocy. Opiekun powinien dopilnować, aby wyłączono telefony komórkowe. Jury może wejść do sal, aby skontrolować przebieg przygotowań.
5. Podczas rozgrywki drużyny zadają sobie nawzajem zadania **w kolejności (uwaga: zmiana!)**:

zadający	A	B	B	A	B	A	A	B
przyjmujący	B	A	A	B	A	B	B	A

Mecz kończy się po rozwiązaniu 8 spośród 10 zadań z listy.

6. Drużyna, której zadano zadanie, może je przyjąć lub odbić. Jeżeli zadanie zostanie odbite, rozwiązuje je drużyna, która je zadała.
7. Rozwiązanie zadania przedstawia na tablicy wybrany członek drużyny, nie kontaktując się z pozostałymi zawodnikami. Każdy zawodnik może wystąpić do najwyżej jednego zadania (niezależnie od tego, czy jest to zadanie przyjęte, czy odbite, czy ew. przyjęte, ale nierozwiązywane). Dobrze, aby cały zapis rozwiązania do końca pozostał na tablicy.
8. Zawodnik jasno zaznacza, że skończył prezentować rozwiązanie. Po tym może ono zostać uzupełnione (ale nie przedstawione od nowa) przez kapitana (lub wskazanego przez niego zawodnika) drużyny rozwiązującej (także w przypadku odbicia). Dopiero potem zabiera głos drużyna przeciwna.
9. 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.

10. 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. Zadanie będzie wówczas podlegało arbitrażowi przed Komisją Zadaniową, a jego ostateczna ocena pojawi się na stronie DMM po zakończeniu danej rundy rozgrywek. Od tej oceny nie przysługuje odwołanie.
11. **Co podlega ocenie:** Oceniane jest przede wszystkim rozumowanie prowadzące do wyniku. 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 (w szczególnych przypadkach klucz może stanowić inaczej). 10 punktów można przyznać tylko za zadanie rozwiązane bez żadnych usterek.
12. **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 oceną jest średnia arytmetyczna tych ocen. Jury podaje uzasadnienie oceny, wskazując błędy, za które odjęto poszczególne punkty. Zadanie uznane za nierozwiązane może być ocenione w skali 0–5, a uznane za rozwiązane - w skali 6–10.
13. **Przejęcie:** W przypadku nieodbitego zadania rozwiązanego (ocenianego 6–10), jeśli drużyna przeciwna zgłosiła w swoich uwagach te zastrzeżenia, za które później jury odjęło punkty - przejmuje te punkty (**ale najwyżej 2**) na swoje konto (za wyknięte błędy, których jury nie uznało za istotne dla oceny rozwiązania, nie ma przejęcia punktów). Podobnie, jeśli przeciwnik wskaże istotnie krótszy lub łatwiejszy sposób rozwiązania (co stanowi podstawę do odjęcia 1–2 pkt.), mogą one przejść na jego konto. Jeśli usterki wskazał wcześniej kapitan drużyny rozwiązującej zadanie, zabiera przeciwnikom możliwość przejęcia punktów „za uwagi”.
14. **Punktacja:** Drużyna, która rozwiązywała zadanie podane przez przeciwników, otrzymuje tyle punktów, ile wynosiła 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).
15. 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.
16. Po zakończeniu meczu jury może przedstawić szkice rozwiązań wybranych zadań.
17. Dalsze szczegółowe ustalenia dotyczące przebiegu meczu pozostają w gestii jury.