



WIELKOPOLSKIE MECZE MATEMATYCZNE

REGULAMIN

Zmiany z dnia 12 października 2020 r.

Zmiana z dnia 21 października 2020 r.

Zmiana z dnia 23 listopada 2020 r.

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem IV Wielkopolskich Meczów Matematycznych w kategorii Juniorów (dalej WMMJ) jest XXXVIII Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące im. Jana Nowaka-Jeziorańskiego w Poznaniu we współpracy z Fundacją mBanku **oraz Oddziałem Poznańskim Polskiego Towarzystwa Matematycznego – fundatorami** nagród oraz środków finansowych niezbędnych do organizacji konkursu.
2. Organizator powołuje komisję konkursową odpowiedzialną za przygotowanie zestawów zadań konkursowych. Komisja konkursowa pełni także rolę komisji odwoławczej. W skład komisji konkursowej wchodzi nauczyciele matematyki zatrudnieni wyłącznie w liceach ogólnokształcących.
3. Organizator powołuje koordynatora konkursu odpowiedzialnego za organizację konkursu. Koordynatorem konkursu jest jeden z nauczycieli powołanych do komisji zadaniowej.
4. Celem konkursu jest wsparcie uczniów w rozwijaniu umiejętności myślenia matematycznego, w szczególności poprawnego formułowania wniosków opartych na rozumowaniu matematycznym. Celem pośrednim jest rozwijanie umiejętności pracy zespołowej wśród uczniów.
5. Udział w WMMJ jest bezpłatny (organizator nie pobiera opłat za udział w konkursie), ale szkoły muszą pokryć ewentualne koszty organizacji meczu na ich terenie.
6. Mecze WMMJ rozgrywane są pomiędzy reprezentacjami szkół podstawowych z obszaru Miasta Poznań oraz powiatu poznańskiego.
7. W turnieju może wziąć udział minimalnie 6 i maksymalnie 14 szkół. Jeżeli liczba zgłoszeń będzie większa, to decydująca będzie kolejność zgłoszeń. W przypadku mniejszej liczby szkół organizator podejmie decyzje o przedłużeniu czasu na zgłoszenia, odwołaniu turnieju albo organizacji turnieju dla mniejszej niż 6 liczby szkół ze zmienionym regulaminem.
8. W turnieju bierze udział dziesięcioosobowa reprezentacja szkoły, w skład której wchodzi uczniowie klas 7-8. Skład uczniów w drużynie nie może ulegać zmianie. Drużyną uczniów opiekuje się dwóch lub trzech nauczycieli matematyki (lub przedmiotu pokrewnego) powołanych przez Dyrektora szkoły zgłoszonej do turnieju.
9. Do każdego meczu szkoła wystawia pięciu zawodników rozgrywających mecz matematyczny oraz jednego zawodnika technicznego, niebiorącego udziału w rozwiązywaniu zadań oraz w prezentacji ich rozwiązań. Skład reprezentacji rozgrywającej mecze może być za każdym razem inny, przy czym złożony wyłącznie spośród uczniów z dziesięcioosobowej reprezentacji zgłoszonej do udziału w konkursie.
10. Mecze rozgrywane są zdalnie za pośrednictwem platformy ZOOM podczas wideokonferencji, której hostem jest koordynator WMMJ.
11. Wszystkie szkoły uczestniczące w WMMJ otrzymują dyplomy. Szkoły biorące udział w finale otrzymują nagrody, a zwycięska drużyna puchar.
12. Nauczyciele – opiekunowie/trenerzy szkół biorących udział w konkursie – spotykają się na seminarium szkoleniowym online przed rozpoczęciem rozgrywek.



13. Zgłoszenie do WMMJ następuje drogą elektroniczną poprzez przesłanie na adres wmmj@liceum38-poznan.pl skanu formularza zgłoszenia szkoły podpisanego przez jej Dyrektora oraz nauczycieli matematyki – opiekunów/trenerów drużyny.

II. PRZEBIEG ELIMINACJI GRUPOWYCH

14. W czasie przygotowań do eliminacji grupowych szkoły zgłoszone do WMMJ zapoznają się z regulaminem turnieju, zasadami rozgrywania meczów, rozgrywają mecze wewnątrzszkolne i rozwiązują zadania przygotowawcze na zajęciach kółek matematycznych.
15. W eliminacjach mecze rozgrywane są w systemie grupowym. Każda grupa składa się z trzech lub czterech szkół. Liczba grup złożonych z czterech szkół wynosi tyle, ile reszta z dzielenia przez 3 liczby szkół zgłoszonych do turnieju. Szkoły są przydzielane do grup drogą losowania. W eliminacjach drużyny rywalizują ze sobą na zasadzie „każdy z każdym”.
16. W skład jury meczów wchodzi nauczyciele – opiekunowie / trenerzy – po jednym z każdej ze szkół biorących udział w meczu. Za zgodą opiekunów / trenerów obu szkół rozgrywających mecz w skład jury mogą wejść także osoby postronne – nauczyciele matematyki z innych szkół lub studenci. Organizator nie zapewnia dodatkowych jurorów.
17. Drużyna, która wygrała mecz otrzymuje 3 duże punkty, gdy różnica małych punktów w wyniku meczu jest większa niż 20 albo 2 duże punkty, gdy różnica małych punktów w wyniku meczu jest nie większa niż 20.
18. Drużyna, która przegrała mecz otrzymuje 1 duży punkt, gdy różnica małych punktów w wyniku meczu jest **nie większa** niż 10 albo **0 dużych punktów**, gdy różnica małych punktów w wyniku meczu jest **większa** niż 10.
19. W przypadku remisu obie drużyny otrzymują po 1 dużym punkcie, jeśli drużyny zdobyły w meczu mniej niż po 30 małych punktów albo po 2 duże punkty, jeśli drużyny zdobyły w meczu co najmniej po 30 małych punktów.
20. Jeśli mecz nie odbył się z winy jednej ze szkół, to otrzymuje ona 0 dużych punktów oraz 0 małych punktów. Natomiast druga szkoła otrzymuje 3 duże punkty oraz 21 małych punktów.
21. Tworzy się ranking drużyn w każdej z grup oraz ranking całościowy wszystkich drużyn.
22. O kolejności drużyn w rankingu wewnątrzgrupowym decydują kolejno kryteria:
- liczba dużych punktów;
 - różnica pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi (tj. punktami z wyników meczów);
 - liczba małych punktów zdobytych.
- Jeżeli kryteria te nie pozwalają uszeregować części drużyn, to urządza się dla nich losowanie.
23. O kolejności drużyn w rankingu całościowym decydują kolejno kryteria:
- miejsce w ranking grupowym;
 - liczba dużych punktów;
 - różnica pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi (tj. punktami z wyników meczów);
 - liczba małych punktów zdobytych.

Na potrzeby porównania ze sobą w rankingu całościowym drużyn z 1, 2 i 3 miejsca z grup złożonych z trzech oraz z czterech szkół, dla grup złożonych z czterech szkół przy ustalaniu łącznej liczby dużych i małych punktów oraz różnicy pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi nie uwzględnia się wyniku meczu z drużyną która zajęła 4 miejsce w grupie. Jeżeli kryteria te nie pozwalają uszeregować części drużyn, to urządza się dla nich losowanie.



III. PRZEBIEG PÓŁFINAŁÓW

24. Do półfinałów awansują 4 najlepsze zespoły wg. rankingu całościowego utworzonego zgodnie z kryteriami opisanymi w punktach 22-23. Pary półfinałowe tworzą drużyny o następujących pozycjach w rankingu: 1 i 4 oraz 2 i 3.
25. W skład jury meczów półfinałowych wchodzi nauczyciele – opiekunowie / trenerzy – po jednym z każdej ze szkół biorących udział w meczu oraz jeden nauczyciel (opiekun/trener) ze szkoły, która nie awansowała do półfinału konkursu **lub jeden juror niezależny (niezwiązany z żadną ze szkół zgłoszonych do udziału w konkursie) powołany przez organizatora konkursu**. Z momentem zgłoszenia szkoły do udziału w konkursie Dyrektor deklaruje gotowość do wydelegowania na prośbę organizatora nauczyciela – jurora meczu półfinałowego, nawet gdy szkoła nie awansuje do tego etapu.
26. Półfinały mają formę rywalizacji pucharowej. Przegrany w meczu odpada z dalszej rywalizacji.
27. Każdy mecz półfinałowy musi zakończyć się wyłonieniem zwycięzcy. Dlatego jeśli liczby punktów obu drużyn są równe, to zwycięzcą zostaje drużyna, która za prezentację rozwiązań częściej otrzymywała 10 pkt. Jeśli to kryterium okaże się niewystarczające, to należy rozpatrywać kolejno: liczbę zadań ocenionych na 9 pkt., 8 pkt. itd. Jeśli ta procedura nie pozwoli ustalić zwycięzcy, wówczas o zwycięstwie zdecyduje wyższa pozycja w rankingu całościowym ustalonym po eliminacjach grupowych.

IV. PRZEBIEG FINAŁU

28. Zwycięzcy meczów półfinałowych rywalizują w meczu finałowym.
29. W skład jury meczu finałowego wchodzi czworo nauczycieli (opiekunów/trenerów) ze szkół, które nie awansowały do finału konkursu oraz jeden juror niezależny (niezwiązany z żadną ze szkół zgłoszonych do udziału w konkursie) powołany przez organizatora konkursu. Z momentem zgłoszenia szkoły do udziału w konkursie Dyrektor deklaruje gotowość do wydelegowania na prośbę organizatora nauczyciela – jurora meczu finałowego, nawet gdy szkoła nie awansuje do tego etapu.
30. Finał musi zakończyć się wyłonieniem zwycięzcy. Dlatego jeśli liczby punktów obu drużyn są równe, to zwycięzcą zostaje drużyna, która za prezentację rozwiązań częściej otrzymywała 10 pkt. Jeśli to kryterium okaże się niewystarczające, to należy rozpatrywać kolejno: liczbę zadań ocenionych na 9 pkt., 8 pkt. itd. Jeśli ta procedura nie pozwoli ustalić zwycięzcy, wówczas o zwycięstwie zdecyduje wyższa pozycja w rankingu ustalonym po eliminacjach grupowych.



V. HARMONOGRAM KONKURSU

31. Organizator przewiduje rozegranie turnieju matematycznego w następujących terminach:
- do 8 października 2020 r. (czwartek) godz. 15.00 – zgłaszanie szkół do udziału w konkursie;
 - do 9 października 2020 r. (piątek) godz. 20.00 – przekazanie informacji zwrotnej o (nie)zakwalifikowaniu do udziału w turnieju;
 - 12 października 2020 r. (poniedziałek) godz. 13.15-14.45 – seminarium szkoleniowe oraz losowanie drużyn do grup eliminacyjnych;
 - 29 października 2020 r. (czwartek) godz. 12:45-15:15 – mecze 1. kolejki fazy grupowej;
 - 9 listopada 2020 r. (poniedziałek) godz. 12:45-15:15 – mecze 2. kolejki fazy grupowej
 - 18 listopada 2020 r. (środa) godz. 12:45-15:15 – mecze 3. kolejki fazy grupowej
 - 2 grudnia 2020 r. (środa) godz. 12:45-15:15 – mecze półfinałowe
 - 17 grudnia 2020 r. (czwartek) godz. 12:45-16:15 – mecz finałowy oraz podsumowanie konkursu
 - do 21 grudnia 2020 r. (poniedziałek) godz. 14:00 – odbiór nagród i dyplomów w siedzibie organizatora przez szkoły z obszaru Miasta Poznań (dla szkół spoza tego obszaru organizator prześle nagrody i dyplomy pocztą)
32. Harmonogram przewidziany w punkcie **31** może zostać zmieniony po uzyskaniu zgody wszystkich szkół uczestniczących w turnieju, które objęłaby planowana zmiana.

VI. SZCZGÓŁOWE WARUNKI ORGANIZACJI MECZU NA TERENIE SZKOŁY

33. Każda z drużyn rozgrywających mecz znajduje się w czasie konkursu w swojej placówce. Mecze odbywają się zdalnie z wykorzystaniem platformy Zoom.
34. Dyrektor szkoły rozgrywającej mecz oddelegowuje nauczyciela trenera/opiekuna do nadzorowania przebiegu konkursu oraz zapewnienia opieki uczniom.
35. Dyrektor szkoły zapewnia drużynie warunki niezbędne do udziału w konkursie:
- możliwość wydrukowania zestawów zadań;
 - opieczętowany papier kancelaryjny do rozwiązywania zadań przez uczestników konkursu;
 - dostęp do dużej sali lekcyjnej (wg. standardowej wielkości w danej szkole przewidzianej na zajęcia dla całych klas);
 - możliwość prezentacji rozwiązań zadań przy tablicy;
 - dwa laptopy z dostępem do Internetu umożliwiające nawiązania połączenia z wykorzystaniem oprogramowania Zoom z uwzględnieniem widoczności i słyszalności;
 - jedno urządzenie mobilne (smartfon/tablet itp.) umożliwiające nawiązania połączenia z wykorzystaniem oprogramowania Zoom z uwzględnieniem widoczności i słyszalności oraz możliwości przemieszczania się z urządzeniem rejestrującym po sali, w której rozgrywany jest mecz;
 - akumulator typu powerbank umożliwiający ładowanie urządzenia mobilnego wymienionego w punkcie powyżej;
 - dwa zestawy słuchawkowe z mikrofonem.
36. Za zgodą rodzica / opiekuna prawnego uczeń ze szkolnej reprezentacji może udostępnić drużynie własny sprzęt telekomunikacyjny wymieniony w punkcie powyżej.
37. Członkowie drużyny rozgrywającej mecz organizują we własnym zakresie przybory do pisania / rysowania: długopis, linijka.
38. Do każdego meczu szkoła wystawia pięciu zawodników rozgrywających mecz matematyczny oraz jednego zawodnika technicznego, niebiorącego udziału w rozwiązywaniu zadań oraz w prezentacji ich rozwiązań. Skład reprezentacji rozgrywającej mecze może być za każdym razem inny, przy czym złożony wyłącznie spośród uczniów z **10**-osobowej reprezentacji zgłoszonej do udziału w konkursie.



39. W dniu każdego meczu eliminacyjnego / półfinałowego do godz. 12:30 organizator przesyła zestaw zadań na dany mecz do nauczycieli – opiekunów/trenerów drużyn oraz na adres mailowy sekretariatu szkoły. Zestawy zadań zostają przesłane w tym samym momencie do wszystkich szkół biorących udział w meczu. Obowiązkiem opiekuna / trenera drużyny jest wydrukowanie zestawu zadań w 6 kopiach (jednej dla siebie oraz 5 dla drużyny) oraz zabezpieczenie zestawu zadań w zamkniętej kopercie do momentu rozpoczęcia rozwiązywania zadań.
40. Przed rozpoczęciem rozwiązywania zadań drużyny drogą losowania ustalają dla siebie etykiety A oraz B mające wpływ na kolejność zadawania zadań drużynie przeciwnej (oraz strategię każdej z drużyn). Każda z drużyn wybiera swojego kapitana.
41. Punktualnie o godzinie 13.00 następuje przekazanie uczniom koperty z zestawami zadań. Koperta powinna zawierać także wydruk punktu VI niniejszego regulaminu. Uczniowie mają 45 minut na opracowanie rozwiązań 7 zadań. W tym czasie uczeń zawodnik techniczny rejestruje za pomocą urządzenia mobilnego samodzielność pracy drużyny rozwiązującej zadania. Nauczyciel trener / opiekun drużyny nadzoruje z wykorzystaniem laptopa samodzielność pracy drużyny przeciwnej. W czasie przeznaczonym na rozwiązywanie zadań:
- nauczyciel trener / opiekun drużyny nie może porozumiewać się ze swoją drużyną uczniów;
 - drużyna rozwiązująca zadania nie może kontaktować się z nikim z zewnątrz;
 - drużyna rozwiązująca zadania nie może korzystać z żadnych pomocy naukowych, notatek, urządzeń telekomunikacyjnych ani kalkulatora.
42. W dniu każdego meczu eliminacyjnego / półfinałowego do godz. 13:45 organizator przesyła zestaw rozwiązań zadań wraz ze wskazówkami do punktacji do nauczycieli – opiekunów/trenerów drużyn oraz na adres mailowy sekretariatu szkoły. Zestawu tego nie wolno przekazywać uczniom do godz. 16.00 dnia, w którym rozgrywany jest mecz.
43. Po czasie przeznaczonym na rozwiązywanie zadań rozpoczyna się rozgrywka (właściwa część meczu). Na prośbę drużyn nauczyciele opiekunowie / trenerzy zarządzają pomiędzy rozwiązywaniem zadań i rozgrywką krótką przerwę techniczną przeznaczoną na skorzystanie z toalety.
44. Podczas rozgrywki drużyny wykorzystują laptopa, aby dołączyć do wideokonferencji i móc widzieć prezentację rozwiązań zadań drużyny przeciwnej. Zawodnik techniczny rejestruje urządzeniem mobilnym prezentację rozwiązań zadań swojej drużyny.
45. Podczas rozgrywki drużyny zadają sobie na przemian zadania. Mecz składa się z trzech tercji, w których kolejność zadawania zadań jest następująca:
- w pierwszej tercji najpierw drużyna A zadaje zadanie drużynie B, a następnie odwrotnie;
 - w drugiej tercji najpierw drużyna B zadaje zadanie drużynie A, a następnie odwrotnie;
 - na początku trzeciej tercji następuje losowanie rozstrzygające czy w jej czasie będzie obowiązywać kolejność zadawania zadań z pierwszej, czy z drugiej tercji.
- Mecz kończy się po prezentacji 6 spośród 7 zadań z zestawu.
46. Drużyna, której zadano zadanie może je przyjąć lub odbić. Jeżeli zadanie zostanie odbite rozwiązuje je drużyna, która je zadała. Każda z drużyn ma prawo skorzystać z możliwości odbicia zadania maksymalnie dwa razy podczas meczu.
47. Rozwiązanie zadania przedstawia na tablicy wybrany członek drużyny, nie kontaktując się z pozostałymi zawodnikami. Przedstawiający rozwiązanie może korzystać z notatek własnych lub innego członka swojej drużyny, ale w trakcie prezentacji nie może już wymieniać się notatkami ze swoją drużyną. Uczeń prezentujący rozwiązanie może pewną część uzasadnienia podać ustnie – bez śladu na tablicy – i jest to działanie prawidłowe – oceniana jest całość prezentacji, a nie jedynie notatka zapisana na tablicy. Wskazane jest, aby cały zapis rozwiązania pozostał na tablicy do momentu ustalenia oceny rozwiązania przez jury. Rozwiązujący zadanie pozostaje przy tablicy do momentu ustalenia oceny rozwiązania przez jury. W czasie prezentacji rozwiązania jurorzy mogą za pośrednictwem



- prywatnej wiadomości na czacie dyskutować ze sobą o prezentacji rozwiązania (np. wskazać na popełniony błąd), komentarze te nie mogą mieć charakteru publicznego.
48. Na prezentację rozwiązania uczeń ma co najwyżej 10 minut, przy czym jury może przerwać prezentację rozwiązania, jeśli zgodnie uzna, że do niczego nie będzie ona prowadzić.
 49. Jeżeli rozwiązanie pod tablicą prezentuje osoba, która choćby z powodu pewnej – również czasowej – niepełnosprawności, nie może zrobić tego samodzielnie, może za zgodą jury w prezentacji rozwiązania asystować inny członek drużyny. Forma i dopuszczalny zakres tej asysty określana jest – zależnie od okoliczności – przez jury.
 50. Każdy zawodnik może prezentować rozwiązanie co najwyżej jednego zadania (bez znaczenia, czy przyjętego, czy odbitego), przy czym asysty, o której mowa w punkcie wyżej nie liczy się jako prezentacji rozwiązania zadania. Każde prezentacja rozwiązania, nawet polegająca na stwierdzeniu, że drużyna nie potrafi rozwiązać zadania, musi mieć przypisanego rozwiązującego zawodnika, który nie będzie mógł prezentować rozwiązań kolejnych zadań.
 51. Po zakończeniu prezentacji rozwiązania głos zabiera kapitan drużyny (lub wskazany przez niego zawodnik, jeżeli to on prezentował rozwiązanie), która prezentowała rozwiązanie. Może ją uzupełnić, skorygować ewentualne błędy. Wypowiedź kapitana drużyny nie jest uwzględniana przez jury przy ocenie prezentacji, ale blokuje możliwość przejęcia punktów za uwagi drużynie przeciwnej.
 52. W przypadku zadania nieodbitego następnie głos zabiera kapitan drużyny przeciwnej lub wskazany przez niego zawodnik. Może on zgłaszać uwagi, zastrzeżenia, komentarze lub przedstawić uproszczenie rozwiązania. Drużyna, która wcześniej odbiła zadanie nie może komentować rozwiązania przeciwników.
 53. W dalszej kolejności głos zabiera jury. Może zadawać rozwiązującemu pytania, poprosić o dodatkowe wyjaśnienie lub powtórzenie czegoś. Następnie jurorzy komentują publicznie rozwiązanie wskazując jego mocne i słabe strony.
 54. Po zakończeniu dyskusji jurorzy oceniają tylko oryginalne rozwiązanie (tzn. nie biorą pod uwagę komentarzy kapitana lub wskazanej przez niego osoby do prezentacji rozwiązania swojej drużyny). Prezentacja rozwiązania oceniana jest w skali 0-10 (liczbami całkowitymi), przy czym za zadanie uznane przez jury za nierozwiązane oceniane jest w skali 0-5, natomiast uznane za rozwiązane w skali 6-10. Jury ustala ocenę za pośrednictwem prywatnej wiadomości na czacie, a w przypadku braku zgodności oceną prezentacji jest średnia arytmetyczna ocen członków jury zaokrąglona do całości.
 55. Punkty odejmuje się za wszystkie merytoryczne luki w prezentacji. Oceniana jest nie tylko formalna poprawność, lecz także sposób rozwiązania oraz język prezentacji. Jeżeli rozwiązanie jest poprawne, ale żmudne, zawile lub daje się istotnie uprościć – stanowi to podstawę do odjęcia punktów. Przez istotne uproszczenie należy rozumieć rozwiązanie zadania z wykorzystaniem wiadomości i pojęć matematycznych wprowadzonych we wcześniejszym toku edukacji, chyba że wykorzystanie tych prostszych pojęć zamiast skrócić wydłużyłoby rozwiązanie zadania. Przykładowo rozwiązanie zadania tekstowego z wykorzystaniem wyłącznie operacji arytmetycznych i opisu rozumowania stanowi istotne uproszczenie rozwiązania z wykorzystaniem równań i wyrażeń algebraicznych.
 56. Jury ocenia przede wszystkim poprawność rozumowania. Błędy rachunkowe (nawet w ostatecznym wyniku) nie dyskwalifikują zadania jako rozwiązane, ale powodują obniżenie oceny. Dla uznania zadania za rozwiązane dopuszcza się drobne błędy rachunkowe nie prowadzące do istotnego uproszczenia zadania, pominięcie trywialnego przypadku do rozważenia, literówki podczas przekształceń algebraicznych. Częściowe odpowiedzi (bez rozpatrzenia wszystkich przypadków) są co do zasady uznawane za niepoprawne, z wyjątkiem przypadków trywialnych, przy których od razu widać, że rozwiązanie zadania nie ma.
 57. W przypadku zadania nieodbitego, ocenionego przez jury na 6-8 punktów, drużyna przeciwna otrzymuje 2 dodatkowe punkty, jeżeli zgłosiła w swoich uwagach istotne zastrzeżenia (lub przedstawiła istotnie krótszy lub łatwiejszy sposób rozwiązania). Jeżeli te same usterki wskazał wcześniej kapitan (lub wskazany przez niego zawodnik) drużyny



- prezentującej rozwiązanie, to przeciwnicy nie mają możliwości zdobycia punktów „za uwagi”. W przypadku zadania odbitego nie przyznaje się punktów „za uwagi”.
58. Każde zadanie oceniane jest przez jury od razu po rozwiązaniu. Nie można odsuwać oceny rozwiązania na koniec meczu, gdyż ocena zadania ma wpływ na wybór strategii dalszej rozgrywki.
 59. Drużyna, która rozwiązała zadanie wskazane przez przeciwników, otrzymuje tyle punktów, ile wynosiła ocena jej rozwiązania ustalona przez jury (punktacja od 0 do 10). W przypadku zadania odbitego liczba n punktów przyznanych drużynie wynosi $n = 2p - 10$, gdzie p jest oceną rozwiązania ustaloną przez jury (punktacja od -10 do 10).
 60. Podczas meczu jury może przyznać zawodnikowi „żółtą kartkę” za niesportowe zachowanie (np. niestosowne uwagi pod adresem przeciwnika lub niedozwoloną komunikację z zawodnikiem własnej drużyny). Po dwukrotnym otrzymaniu żółtej kartki zawodnik zostaje wykluczony z meczu.
 61. Bezpośrednio po zakończeniu meczu każdy z nauczycieli opiekunów / trenerów drużyn przesyła do organizatora zdjęcie wypełnionego przez siebie protokołu, zgodnie ze wzorem udostępnionym przez organizatora. Każdy mecz eliminacyjny / półfinałowy powinien zakończyć się przekazaniem dwóch identycznych protokołów z obu drużyn biorących udział w meczu. W przypadku jakichkolwiek niezgodności organizator poprosi o dostęp do zapisu wideokonferencji.
 62. Przebieg całego meczu (zarówno rozwiązywania zadań jak i prezentacji rozwiązań i ich oceny) jest zapisywany na laptopach wykorzystywanych przez nauczycieli opiekunów / trenerów. Zapis wideokonferencji stanowi załącznik do ewentualnego zgłoszenia nieprawidłowości do komisji arbitrażowej. Po upływie 48 godzin od zakończenia meczu obowiązkiem nauczycieli opiekunów / trenerów drużyn jest trwałe usunięcie zapisu wideokonferencji.
 63. W przypadku, gdy drużyna lub jej opiekun mają zastrzeżenia do przebiegu meczu lub/i oceny rozwiązania należy w ciągu 24 godzin przekazać uwagi do organizatora konkursu wraz z zapisem wideokonferencji. Zastrzeżenia rozpatruje komisja arbitrażowa powołana przez organizatora, a jej werdykt jest ostateczny.
 64. Przebieg całego meczu lub dowolnej jego części może być nadzorowany przez członka komisji zadaniowej powołanej przez organizatora. Osoba ta nie bierze udziału w pracach jury (nie ocenia rozwiązań).
 65. Inne szczegółowe ustalenia dotyczące przebiegu meczu są w gestii jury.

VI. POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU WPROWADZENIA NAUKI ZDALNEJ LUB HYBRYDOWEJ W SZKOLE BIORĄCEJ UDZIAŁ W MECZU

66. W przypadku braku możliwości zorganizowania meczu na terenie szkoły (i tylko w takim), spowodowanej wprowadzeniem nauki zdalnej lub hybrydowej obejmującej więcej niż 5 członków drużyny, uczniowie mogą brać udział w konkursie zdalnie z miejsca swojego zamieszkania.
67. Rodzice / opiekunowie prawni zapewniają uczniowi biorącemu udział w meczu warunki niezbędne do udziału w konkursie:
 - możliwość wyświetlenia zadań przekazanych elektronicznie w postaci pliku PDF;
 - osobne pomieszczenie z dostępem do urządzenia rejestrującego (komputer, laptop, smartphome, tablet, itp.) umożliwiającego udział w wideokonferencji za pośrednictwem oprogramowania Zoom z uwzględnieniem widoczności i słyszalności;
 - papier, przybory piśmiennicze oraz matematyczne;
 - możliwość prezentacji rozwiązania poprzez skierowanie kamery urządzenia rejestrującego na miejsce, w którym uczeń rozwiązuje zadanie (np. na kartkę papieru);
68. Dyrektor szkoły udziela w razie potrzeby pomocy rodzicom / opiekunom prawnym ucznia biorącego udział w konkursie pomocy poprzez wypożyczenie sprzętu szkolnego lub udostępnienie osobnej zdezynfekowanej sali lekcyjnej.



69. W pomieszczeniu, w którym znajduje się uczeń w czasie meczu nie mogą znajdować się osoby trzecie, poza sytuacjami wynikającymi z konieczności niesienia pomocy medycznej.
70. Uczniowie biorący udział w konkursie z miejsca zamieszkania muszą być widoczni podczas wideokonferencji w taki sposób, aby samodzielność ich pracy nie wzbudzała zastrzeżeń.
71. W przypadku udziału drużyny w konkursie z miejsca zamieszkania organizator przekazuje zestaw zadań uczniom oraz nauczycielowi opiekunowi/trenerowi w czasie wideokonferencji, punktualnie do godziny 13.00 w postaci pliku PDF.
72. W przypadku udziału drużyny w konkursie z miejsca zamieszkania w meczu nie bierze udział zawodnik techniczny.
73. Pozostałe postanowienia rozdziału V (niezmienione w rozdziale VI) pozostają bez zmian.

VII. PODSTANOWIENIA KOŃCOWE

74. Postanowienia niniejszego regulaminu podlegają ewaluacji – nauczyciele opiekunowie/trenerzy oraz uczestnicy konkursu i ich rodzice / prawni opiekunowie mogą zgłaszać propozycje zmian do rozważenia podczas seminarium szkoleniowego dla nauczycieli opiekunów/trenerów drużyn.
75. Postanowienia niniejszego regulaminu mogą ulec zmianie do momentu zakończenia seminarium szkoleniowego dla nauczycieli opiekunów/trenerów drużyn zgłoszonych do udziału w konkursie.
76. Ostateczne decyzje w zakresie modyfikacji regulaminu należą do organizatora, przy czym każda zmiana regulaminu następująca po seminarium szkoleniowym nauczycieli opiekunów/trenerów drużyn wymaga akceptacji wszystkich drużyn biorących udział w konkursie.

Koszty związane z organizacją konkursu są finansowane ze środków na realizację projektu Potęga Matematyki otrzymanych z Fundacji mBanku oraz od Oddziału Poznańskiego Polskiego Towarzystwa Matematycznego.



Konkurs objęty Patronatem Oddziału Poznańskiego Polskiego Towarzystwa Matematycznego oraz Patronatem Dziekana Wydziału Matematyki i Informatyki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.



UNIwersytet
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

