



WIELKOPOLSKIE MECZE MATEMATYCZNE

REGULAMIN

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem V Wielkopolskich Meczów Matematycznych w kategorii Juniorów (dalej WMMJ) jest XXXVIII Dwujęzyczne Liceum Ogólnokształcące im. Jana Nowaka-Jeziorańskiego w Poznaniu we współpracy z Fundacją mBanku – fundatorem 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 lub/i koszty dojazdu.
6. Mecze WMMJ rozgrywane są pomiędzy reprezentacjami szkół podstawowych z obszaru Miasta Poznań oraz powiatu poznańskiego.
7. W turnieju bierze udział reprezentacja szkoły licząca od 10 do 12 uczniów, w skład której wchodzi uczniowie klas 7-8. Po rozegraniu pierwszego meczu skład uczniów w drużynie nie może ulegać zmianie. Drużyną uczniów opiekuje się jeden lub dwóch nauczycieli matematyki (lub przedmiotu pokrewnego) powołanych przez Dyrektora szkoły zgłoszonej do turnieju.
8. Do każdego meczu szkoła wystawia dziesięcioro zawodników rozgrywających mecz matematyczny. Skład reprezentacji rozgrywającej mecz może być za każdym razem inny, przy czym złożony wyłącznie spośród uczniów z reprezentacji zgłoszonej do udziału w konkursie.
9. Uczniowie szkół, które awansują do półfinałów otrzymują dyplomy. Szkoły biorące udział w finale otrzymują dodatkowo nagrody rzeczowe, a zwycięska drużyna puchar. Pula środków finansowych przeznaczonych na zakup nagród rzeczowych (w tym zakup pucharu i wydruk dyplomów) oraz na organizację poczęstunku dla uczestników finału wynosi 3 tys. zł, a jej fundatorem jest Fundacja mBanku.
10. Opiekunowie / trenerzy drużyn, które awansują do półfinałów lub/i będą brać udział w pracach jury podczas półfinałów/finału otrzymają od organizatorów drobne upominki. Pula środków finansowych przeznaczonych na zakup upominków dla nauczycieli wynosi 1 tys. zł, a jej fundatorem jest Fundacja mBanku.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia liczby nagród dla uczniów lub/i upominków dla nauczycieli w przypadku pozyskania dodatkowych funduszy na ten cel.



12. 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

13. W czasie przygotowań do eliminacji grupowych szkoły zgłoszone do WMMJ zapoznają się z regulaminem turnieju, zasadami rozgrywania meczów, rozgrywają mecze wewnętrzzszkolne lub/i rozwiązują zadania przygotowawcze na zajęciach kółek matematycznych.
14. Zakres wymagań ogólnych i szczegółowych eliminacji grupowych odpowiada zakresowi etapu szkolnego konkursu przedmiotowego z matematyki organizowanego przez Wielkopolskiego Kuratora Oświaty.
15. Mecze rozgrywane są stacjonarnie każdorazowo na terenie jednej ze szkół biorących w nich udział, zgodnie z harmonogramem opracowanym przez koordynatora konkursu. Zmiana miejsca rozegrania meczu jest możliwa wyłącznie za zgodą obu drużyn oraz po poinformowaniu o tym fakcie koordynatora konkursu najpóźniej 48 godzin przed rozegranie meczu.
16. 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. W eliminacjach drużyny rywalizują ze sobą na zasadzie „każdy z każdym”. Szkoły są przydzielane do grup drogą losowania.
17. 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.
18. 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.
19. 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.
20. 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.
21. Jeśli mecz nie odbył się z winy jednej ze szkół, to otrzymuje ona 0 dużych punktów oraz 0 małych punktów. Natomiast druga szkoła (gotowa do rozegrania meczu) otrzymuje 3 duże punkty oraz 21 małych punktów.
22. Tworzy się ranking drużyn w każdej z grup oraz ranking całościowy wszystkich drużyn.
23. 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.
24. 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 urządzi się dla nich losowanie.

III. PRZEBIEG FINAŁU

25. Do finału awansują 2 najlepsze zespoły wg. rankingu całościowego utworzonego zgodnie z kryteriami opisanymi w punktach 23-24.
26. Zakres wymagań ogólnych i szczegółowych finału WMMJ odpowiada zakresowi etapu rejonowego konkursu przedmiotowego z matematyki organizowanego przez Wielkopolskiego Kuratora Oświaty.
27. Mecz finałowy zostanie rozegrany w siedzibie XXXVIII Dwujęzycznego Liceum Ogólnokształcącego w Poznaniu (ul. Drzymały 4/6, Poznań).
28. W skład jury meczu finałowego wchodzi dwóch nauczycieli (opiekunów/trenerów) ze szkół, które nie awansowały do finału konkursu oraz jeden nauczyciel z XXXVIII Dwujęzycznego Liceum Ogólnokształcącego im. Jana Nowaka-Jeziorańskiego w Poznaniu. **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.**
29. 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.

IV. HARMONOGRAM KONKURSU

30. Organizator przewiduje rozegranie turnieju matematycznego w następujących terminach:
 - do 17 października 2022 r. (poniedziałek) godz. 18.00 – zgłaszanie szkół do udziału w konkursie;
 - do 18 października 2022 r. (wtorek) godz. 8:00 – ogłoszenie rozmieszczenia szkół w grupach wraz z informacją o miejscu rozgrywania poszczególnych meczów;
 - 4 listopada 2022 r. (piątek) – mecze 1. kolejki fazy grupowej;
 - 21 listopada 2022 r. (czwartek) – mecze 2. kolejki fazy grupowej;
 - 7 grudnia 2022 r. (środa) – mecze 3. kolejki fazy grupowej;
 - 20 grudnia 2022 r. (wtorek) godz. 11:00 – mecz finałowy oraz podsumowanie konkursu;
 - 20 grudnia 2022 r. (wtorek) godz. 11:00 – odbiór nagród i dyplomów w siedzibie organizatora przez szkoły z obszaru Miasta Poznań (dla szkół spoza tego obszaru organizator prześle nagrody i dyplomy pocztą).



31. Harmonogram przewidziany w punkcie 33 może zostać zmieniony po uzyskaniu zgody wszystkich szkół uczestniczących w turnieju, które objęłaby planowana zmiana.

V. SZCZGÓŁOWE WARUNKI ORGANIZACJI MECZU NA TERENIE SZKOŁY

32. Dyrektorzy obu szkół rozgrywających mecz oddelegowują nauczyciela trenera/opiekuna do nadzorowania przebiegu konkursu oraz zapewnienia opieki uczniom.

33. Dyrektor szkoły organizującej mecz zapewnia obu drużynom warunki niezbędne do udziału w konkursie:

- możliwość wydrukowania zestawów zadań;
- opieczętowany papier kancelaryjny do rozwiązywania zadań przez uczestników konkursu;
- dostęp do dwóch dużych sal lekcyjnych (wg. standardowej wielkości w danej szkole przewidzianej na zajęcia dla całych klas) w czasie przeznaczonym na pracę w grupach;
- dostęp do dużej sali lekcyjnej (wg. standardowej wielkości w danej szkole przewidzianej na zajęcia dla całych klas) z możliwością prezentacji rozwiązań zadań przy tablicy w czasie przeznaczonym na rozegranie meczu przez obie drużyny.

34. Członkowie drużyny rozgrywającej mecz organizują we własnym zakresie przybory do pisania / rysowania (długopis, linijka) oraz ewentualny prowiant na czas przerwy.

35. Do każdego meczu szkoła wystawia 10 zawodników rozgrywających mecz matematyczny. Skład reprezentacji rozgrywającej mecz może być za każdym razem inny, przy czym złożony wyłącznie spośród uczniów z 10-12-osobowej reprezentacji zgłoszonej do udziału w konkursie.

36. W dniu każdego meczu eliminacyjnego / półfinałowego o godz. 8:00 organizator przesyła zestaw zadań na dany mecz na adres mailowy sekretariatów szkół rozgrywających mecz. Opiekunowie / trenerzy drużyn rozgrywających mecz wspólnie drukują zestawu zadań w 22 kopiach (po 10 dla każdej drużyny oraz po 1 dla każdego opiekuna/trenera) oraz zabezpieczają w dwóch kopertach zestawu zadań dla obu drużyn do momentu rozpoczęcia rozwiązywania zadań.

37. 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.

38. Formalne rozpoczęcie konkursu, rozumiane jako przekazanie drużynom uczniów kopert z zestawami zadań, następuje o godzinie ustalonej przez opiekunów / trenerów obu drużyn rozgrywających mecz (w porozumieniu z Dyrekcjami obu szkół) między godziną 9.00 oraz 11.00. Koperta powinna zawierać także wydruk *Szczegółowych warunków organizacji meczu na terenie szkoły*.

39. Od momentu rozpoczęcia konkursu uczniowie mają 60 minut na drużynowe opracowanie rozwiązań 10 zadań. W czasie przeznaczonym na rozwiązywanie zadań:

- nauczyciele trenerzy / opiekunowie drużyny nie mogą porozumiewać się ze swoją oraz przeciwną drużyną uczniów;
- drużyny rozwiązujące zadania znajdują się w dwóch osobnych pomieszczeniach;



- drużyny rozwiązujące zadania nie mogą kontaktować się z nikim spoza sal przeznaczonych do prac w grupach;
 - drużyny rozwiązujące zadania nie mogą korzystać z żadnych pomocy naukowych, notatek, urządzeń telekomunikacyjnych ani kalkulatora (nauczyciele / opiekunowie zabezpieczają na czas trwania konkursu urządzenia telekomunikacyjne uczniów).
40. W trakcie meczu drużyn A oraz B opiekę nad drużyną A sprawuje trener drużyny B, natomiast opiekę nad drużyną B sprawuje trener drużyny A.
41. W dniu każdego meczu eliminacyjnego / półfinałowego o godz. 9:15 organizator przesyła na adres mailowy sekretariatów szkół rozgrywających mecze zestaw rozwiązań zadań wraz ze wskazówkami do punktacji dla opiekunów/trenerów drużyn. Zestawu tego nie wolno przekazywać uczniom do końca dnia, w którym rozgrywany jest mecz. Opiekunowie / trenerzy obu drużyn rozgrywających mecz drukują wspólnie rozwiązania zadań nie wcześniej niż po rozpoczęciu konkursu (nie wcześniej niż po rozpoczęciu drużynowego rozwiązywania zadań).
42. Po zakończeniu czasu na rozwiązywanie zadań drużyny mają 15-30 minut przerwy (o czasie decydują opiekunowie / trenerzy drużyn) na skorzystanie z toalety oraz zjedzenie czegoś w razie potrzeby. Obie drużyny spędzają przerwę we wspólnej sali. W czasie przerwy uczniowie nie korzystają z urządzeń telekomunikacyjnych. Opiekunowie / trenerzy drużyn nadzorują czas przerwy drużyn.
43. Podczas rozgrywki drużyny zadają sobie na przemian zadania. Mecz składa się z czterech kwart, w których kolejność zadawania zadań jest następująca:
- w pierwszej oraz trzeciej kwarcie najpierw drużyna A zadaje zadanie drużynie B, a następnie odwrotnie;
 - w drugiej oraz czwartej kwarcie najpierw drużyna B zadaje zadanie drużynie A, a następnie odwrotnie.
- Mecz kończy się po prezentacji 8 spośród 10 zadań z zestawu. Mecz nie może zakończyć się wcześniej niż o godzinie 11:05. Uczniowie mogą ponownie korzystać ze swoich urządzeń telekomunikacyjnych dopiero po tej godzinie.
44. Drużyna, której zadano zadanie może je przyjąć lub odbić. Jeżeli zadanie zostanie odbite rozwiązuje je drużyna, która je zadała. Liczba odbić nie jest limitowana, w szczególności może zdarzyć się, że wszystkie 8 zadań będzie prezentowanych przez jedną drużynę.
45. 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.
46. Na prezentację rozwiązania uczeń ma co najwyżej 10 minut, przy czym jury może przerwać prezentację rozwiązania po tym czasie, jeśli zgodnie uzna, że do niczego nie będzie ona prowadzić.
47. 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.
48. 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. Każda 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.
 49. 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.
 50. 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.
 51. 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.
 52. 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 wspólnie, a w przypadku braku zgodności oceną prezentacji jest średnia arytmetyczna ocen członków jury zaokrąglona do całości.
 53. 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.
 54. 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.
 55. 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”.
56. 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.
57. 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).
58. 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.
59. Bezpośrednio po zakończeniu meczu nauczyciele opiekunowie / trenerzy drużyn sporządzają wspólnie protokół, zgodnie ze wzorem udostępnionym przez organizatora. Pod protokołem podpisują się także kapitanowie obu drużyn. W przypadku opisanym w punkcie 21 niniejszego regulaminu właściwy protokół sporządza tylko jedna ze szkół (nie są wymagane podpisy drużyny nieobecnej).
60. W przypadku, gdy drużyna lub jej opiekun mają zastrzeżenia do przebiegu meczu lub/i oceny rozwiązania należy bezpośrednio po zakończeniu meczu sporządzić *Zgłoszenie nieprawidłowości* oraz pozostawić jego kopię drużynie przeciwnej. Opiekun drużyny przeciwnej może przekazać do komisji odwoławczej własne stanowisko dot. zgłoszonych przez drugą stronę nieprawidłowości.
61. Inne szczegółowe ustalenia dotyczące przebiegu meczu są w gestii jury.

VII. PODSTANOWIENIA KOŃCOWE

62. W uzasadnionych sytuacjach organizator zastrzega sobie możliwość prowadzenia drobnych zmian w regulaminie konkursu przedstawiając wszystkim drużynom biorącym udział w turnieju zwięzły opis okoliczności prowadzących do zmiany regulaminu.

Koszty związane z organizacją konkursu są finansowane ze środków na realizację projektu *Wielkopolskie Mecze Matematyczne Juniorów* otrzymanych z Fundacji mBanku.

