

Regulamin Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników

Organizatorem Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników odbywających się w ramach „Tygodnia Matematyki z Politechniką w Ekonomii” pod hasłem „Twój sukces - pochodną matematyki” jest Zespół Szkół Nr 1 w Koszalinie.

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Celem imprezy jest kształcenie i rozwijanie zainteresowań matematycznych oraz popularyzacja matematyki wśród dzieci i młodzieży, a przede wszystkim uczenie logicznego argumentowania.
2. Udział w Meczach Matematycznych jest bezpłatny, ale szkoły muszą pokryć koszty dojazdu na mecze.
3. Mecze odbywają się w Zespole Szkół nr 1 w Koszalinie.
4. Mecze MMKT rozgrywane są w ciągu jednego dnia, 11 marca 2026 roku.
5. Rozgrywki skierowane są do uczniów szkół zawodowych w Koszalinie:
 - Zespół Szkół nr 1 im. Mikołaja Kopernika
 - Zespół Szkół nr 7 im. Bronisława Bukowskiego
 - Zespół Szkół nr 8 im. Tadeusza Kościuszki
 - Zespół Szkół nr 9 im. Romualda Traugutta
 - Zespół Szkół nr 10 im. Bolesława Chrobrego
6. W każdym meczu bierze udział 3-osobowa reprezentacja szkoły.
7. Zadania konkursowe są oparte na podstawie programowej dla szkół ponadpodstawowych w zakresie podstawowym.
8. Wszystkie szkoły uczestniczące w MMKT otrzymują dyplomy, a nauczyciele podziękowania za pełnienie funkcji opiekuna reprezentacji szkoły. Szkoły biorące udział w finale otrzymują nagrody, a zwycięska drużyna puchar Dyrektora Zespołu Szkół nr 1.
9. Potwierdzenie udziału w Koszalińskim Meczu Matematycznym następuje drogą elektroniczną, za pomocą formularza (załącznik 1) na adres e-mail: **matematyka@ekonom.koszalin.pl**. Ostateczny termin przyjmowania zgłoszeń mija **9 marca**.
10. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest złożenie oświadczenia o ochronie danych osobowych i ich przetwarzaniu (załącznik nr 2)
11. Skład jury na każdy mecz ustalają opiekunowie drużyn. Wchodzi do niego nauczyciele matematyki z obydwu szkół, ale mogą to być także osoby postronne - nauczyciele z innych szkół, studenci. Zależy nam na tym, żeby do wspólnej zabawy włączyło się jak najwięcej osób.
12. W trakcie Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników tak jak i podczas całego Tygodnia Matematyki z Politechniką w Ekonomii działać będzie Kawiarenka Szkocka gwarantująca poczęstunek, umożliwiając jednocześnie wzajemne poznanie młodzieży koszalińskich szkół.

II. PRZEBIEG IMPREZY

1. Przywitanie reprezentacji szkół

Zapoznanie z przebiegiem imprezy, przypomnienie regulaminu.

2. Eliminacje

Mają na celu wyłonienie 4 szkół które w kolejnym etapie będą rywalizować w systemie pucharowym.

Reprezentacje 5 koszalińskich techników otrzymują 15 zadań, które rozwiązują w ciągu 90 minut.

Podczas rozwiązywania zadań drużyny będą pracować w osobnych salach i mieć zapewniony papier na brudnopis. Dozwolone jest jedynie używanie kalkulatorów prostych. Nie dopuszczamy żadnych tablic ani innych pomocy. Telefony i smartwatche będą złożone w depozycie u dyrektora. Drużyna będzie pod opieką Opiekuna z innej szkoły. Jury może wejść do sal, aby skontrolować przebieg przygotowań.

Po zakończeniu rozwiązywania zadań jury wybiera 3 zadania, które podlegają ocenie. Drużyny klasyfikowane są na podstawie sumy uzyskanych punktów. W przypadku tej samej ilości punktów uniemożliwiającej wyłonienie czterech reprezentacji dobiera się jedno zadanie dodając liczbę punktów. Reprezentacja uzyskująca najniższą liczbę punktów kończy rywalizację.

W przypadku zgłoszenia się czterech drużyn, następuje rezygnacja z kwalifikacji.

W przypadku zgłoszenia się trzech drużyn, etap klasyfikacji wyłania dwie drużyny do finału i następuje rezygnacja z półfinałów.

3. Półfinały

Mecze półfinałowe rozgrywane są w systemie pucharowym. Reprezentacje rywalizują w parach pierwsza z czwartą oraz druga z trzecią. Kolejność jest ustalona po eliminacjach. W przypadku remisu w eliminacjach o rozstawieniu decyduje losowanie. Zadania już ocenione nie mogą się powtórzyć. W meczu reprezentacje mają do dyspozycji 4 losowe zadania.

4. Laureat trzeciego miejsca

Wyłoniony jest poprzez zsumowanie wszystkich punktów z eliminacji oraz półfinału.

5. Finał

W wielkim finale rywalizują reprezentacje szkół które zwyciężyły w półfinałach. Zadania w etapie finałowym są typowane z puli zadań z eliminacji i półfinałów. Zadania już ocenione nie mogą się powtórzyć.

W meczu reprezentacje mają do dyspozycji 4 losowe zadania.

III. REGULAMIN MECZU

1. Przed otworzeniem zadań kapitanowie potwierdzają znajomość regulaminu meczu (ew. jury wyjaśnia powstałe wątpliwości), sprawdzają stan kopert i losują, która drużyna rozpocznie grę (to znaczy zada jako pierwsza zadanie przeciwnikom).
2. W trakcie rozgrywki uczniowie nie mogą się z nikim kontaktować.
3. Za każdym razem w danym meczu inna osoba z reprezentacji przedstawia rozwiązanie.
4. Podczas rozgrywki drużyny zadają sobie zadania na przemian. Mecz kończy się po rozwiązaniu 4 zadań z listy.
5. Drużyna, której zadano zadanie, może je przyjąć lub odbić. Jeżeli zadanie zostanie odbite, rozwiązuje je drużyna, która je zadała i nie może już tego zadania odbić.
6. Rozwiązanie zadania przedstawia na tablicy wybrany członek drużyny, nie kontaktując się z pozostałymi zawodnikami. Dobrze, aby cały zapis rozwiązania do końca pozostał na tablicy.
7. Po zakończeniu prezentacji rozwiązania może ono zostać uzupełnione przez kapitana. W przypadku zadania nieodbitego głos zabiera kapitan drużyny rozwiązującej, w przypadku zadania odbitego – kapitan drużyny, która je odbiła.
8. Dodatkowe pytania mogą zadawać jurorzy. Drużyna przeciwna nie może zadawać pytań.
9. 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.
10. CO PODLEGA OCENIE. Zadania są oceniane według klucza opracowanego przez jury. Wszystkie zadania są ocenione taką samą maksymalną ilością punktów.
11. NIE MA PRZEJMOWANIA PUNKTÓW PRZEZ DRUŻYNĘ PRZECIWNĄ. W trakcie rozwiązywania zadania, zdarzało się, że drużyna przeciwna dopiero „wpadała” na rozwiązanie i w sposób nieuczciwy przejmowała punkty.
12. PUNKTACJA. Drużyna, która rozwiązywała zadanie podane przez przeciwników, otrzymuje tyle punktów, ile wynosiła ocena jej rozwiązania. W przypadku zadania odbitego liczba punktów przyznanych za rozwiązanie obliczana jest wg tabelki

Liczba punktów, które zawodnik otrzymał za rozwiązanie zadania	Liczba punktów, których zawodnikowi brakuje do 5 punktów	Liczba punktów, które otrzymuje drużyna
0	-5	-5
1	-4	-3
2	-3	-1
3	-2	1
4	-1	3
5	0	5

Rozgrywka kończy się po wywołaniu 4 zadań. W przypadku remisu wywołuje się dodatkowo 2 zadania. W przypadku dalszego remisu następuje losowanie.

13. 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.

14. Po zakończeniu meczu jury może przedstawić szkice rozwiązań zadań, których nie umieli zrobić zawodnicy. Można też wybrać i nagrodzić autora najlepszej prezentacji zadania.

15. Dalsze szczegóły /ustalenia dotyczące przebiegu meczu ustala jury.

Załącznik 1

Zgłoszenie do Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników

Nazwa szkoły:

Lista uczniów

Lp.	Imię i Nazwisko
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Imię i nazwisko opiekuna:

Oświadczenie

W związku z udziałem w konkursie „*Meczów Matematycznych Koszalińskich Techników*” wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby konkursu – podstawa prawna: Ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926, ze zmianami)

syna/córki*

(imię/imiona i nazwisko dziecka)

urodzonego/urodzonej* dnia..... W.....

(data urodzenia)

(miejsce urodzenia)

ucznia/uczenncy*

(dokładana nazwa i adres szkoły)

Jednocześnie oświadczam, iż akceptuję postanowienia zawarte w regulaminie w.w. konkursu.

.....

(podpis rodziców/prawnych opiekunów)

* niepotrzebne skreślić