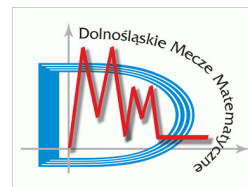


---

# Regulamin Dolnośląskich Meczów Matematycznych

---



## 1. INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem Dolnośląskich Meczów Matematycznych (DMM) jest Fundacja Matematyków Wrocławskich we współpracy z Wydziałem Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego.
2. Dolnośląskie Mecze Matematyczne są zawodami szczebla wojewódzkiego kierowanymi do uczniów szkół podstawowych i średnich z województwa Dolnośląskiego oraz województw ościennych.
3. Celem DMM jest kształcenie i rozwijanie zainteresowań matematycznych oraz popularyzacja matematyki wśród dzieci i młodzieży, a przede wszystkim uczenie logicznego argumentowania i prezentowania rozumowań, a także umiejętności pracy zespołowej i zdrowej rywalizacji.
4. Zakres treści merytorycznych w rozgrywkach DMM mieści się w podstawie programowej szkół podstawowych i średnich (właściwej dla kategorii wiekowej uczestników). Zadania meczowe mogą mieć jednak niestandardowy charakter i wymagać od uczniów przeprowadzania rozumowań wykraczających poza standardowe, podręcznikowe sposoby.
5. Udział w DMM jest bezpłatny, ale szkoły muszą pokryć koszty dojazdu na mecze. W wyjątkowych sytuacjach koszty te mogą zostać dofinansowane przez organizatorów.
6. Konkurs prowadzony jest w trzech kategoriach: klasy 4-6 i 7-8 szkół podstawowych oraz szkoły średnie.
7. Mecze konkursowe są rozgrywane w trakcie roku szkolnego według harmonogramu ustalonego przez Organizatorów i ogłoszonego na stronie konkursu <https://fmw.math.uni.wroc.pl/dla-uczniow/mecze-matematyczne/dolnoslaskie-mecze-matematyczne> do końca października danego roku.
8. W każdym meczu bierze udział 10-osobowa reprezentacja szkoły. Jej skład może ulegać zmianie z meczu na mecz.
9. Wszystkie szkoły uczestniczące w DMM otrzymują dyplomy. Szkoły biorące udział w finale otrzymują nagrody, a zwycięska drużyna puchar Prezesa Fundacji Matematyków Wrocławskich.
10. Członkowie zwycięskiej drużyny, którzy wzięli udział w finale oraz w co najmniej 60% meczów rozegranych przez daną drużynę w danej edycji (włącznie z finałem), otrzymują imienne dyplomy „za zajęcie I miejsca”.
11. Zgłoszenia szkoły do DMM dokonuje wskazany przez dyrektora szkoły nauczyciel, który staje się szkolnym koordynatorem konkursu. Zgłoszenia należy przysyłać na adres email [dmm@math.uni.wroc.pl](mailto:dmm@math.uni.wroc.pl) w terminie ogłoszonym na stronie konkursu. W zgłoszeniu zostają wskazani opiekunowie drużyn w każdej z kategorii.

12. Przystąpienie szkoły do DMM oznacza wyrażenie zgody szkolnego koordynatora oraz opiekunów drużyn na przetwarzanie ich danych osobowych w zakresie niezbędnym do organizacji konkursu.
13. Zgody rodziców na udział uczniów w konkursie oraz przetwarzanie ich danych osobowych zbierają nauczyciele.
14. W celu wyłonienia laureatów Organizator zbiera dane osobowe uczestników rozgrywek. Nazwiska laureatów mogą zostać opublikowane na stronie zawodów. Administratorem danych osobowych jest Organizator. Szczegółowe zasady przetwarzania danych są zgodne klauzulą RODO stanowiącą załącznik do niniejszego regulaminu.

## 2. PRZEBIEG DMM

1. DMM składają się z następujących etapów:

- Etap szkolny, przeprowadzany przez szkolnych koordynatorów konkursu.
- Eliminacje, rozgrywane w systemie grupowym (po 4 szkoły) z uwzględnieniem lokalizacji szkół.
- Faza turniejowa, obejmująca finał i ewentualne półfinały oraz ćwierćfinały.

Dokładny harmonogram i podział na grupy eliminacyjne jest ustalany przez Organizatora.

2. Etap szkolny jest otwarty dla wszystkich uczniów danej szkoły. Ma on na celu wyłonienie 10-cioosobowej drużyny reprezentującej szkołę w konkursie oraz zapoznanie uczestników z regulaminem DMM, ze szczególnym uwzględnieniem regulaminu meczu. Jeśli liczba chętnych do udziału w konkursie jest większa niż 10, szkolny koordynator przeprowadza test wiedzy i kompetencji. Poza składem podstawowym nauczyciel może wybrać dowolną liczbę zawodników rezerwowych.
3. Szkoły zgłoszone do DMM otrzymują od organizatorów terminarz spotkań fazy eliminacyjnej oraz dane do kontaktu z przeciwnikami. Przed każdym meczem (za wyjątkiem finału, przeprowadzanego przez Organizatora) otrzymują również zadania meczowe ze szkicami rozwiązań dla jury w formie elektronicznej.
4. Za wyjątkiem finału, stroną organizacyjną meczów zajmują się uczestniczące w nich szkoły (ustalają gospodarza, godzinę i miejsce spotkania, skład jury itp.).
5. W trakcie każdego meczu (w tym w czasie przygotowania do rozgrywki) drużyny pracują samodzielnie (bez pomocy osób trzecich, w tym nauczycieli).
6. W fazie eliminacyjnej za każdy wygrany mecz drużyna otrzymuje 3 „duże” punkty, a za remis 1 punkt. Oprócz tego wynik meczu (po ew. korekcie organizatorów w przypadku jego niezgodności z regulaminem lub w efekcie arbitrażu) wpisywany jest jako „małe punkty”. W przypadku nieodbycia się pojedynczego meczu z uzasadnionych przyczyn, obie drużyny otrzymują za ten mecz 0 dużych punktów i małe punkty w liczbie stanowiącej średnią punktów z pozostałych meczów. Jeśli mecz nie odbył się z winy jednej ze stron, otrzymuje ona 0 punktów małych i dużych, a drużyna przeciwna 3 punkty duże i tyle małych, ile wynosi ich średnia z pozostałych meczów.
7. Drużyny zajmują miejsca w grupie według następujących kryteriów (kolejno): duże punkty, małe punkty, różnica małych punktów zdobytych i oddanych. W przypadku braku rozstrzygnięcia według tych kryteriów decyzję podejmują organizatorzy. Do dalszych rozgrywek dopuszczani są zwycięzcy grup i ustalona liczba najlepszych przegranych.

8. Protokoły z listami zawodników obu drużyn oraz wynikami meczów muszą być przesłane (wystarczy zdjęcie) niezwłocznie do Instytutu Matematycznego UWr na adres: dmm@math.uni.wroc.pl. Za wysłanie protokołu odpowiedzialni są gospodarze meczu.
9. W zależności od liczby zgłoszonych szkół, faza turniejowa może składać się z 1, 2 lub 3 rund (finały i ewentualne półfinały oraz ćwierćfinały). Drużyna, która wygrała finał zyskuje możliwość grania w nadfinałach międzywojewódzkich (jeśli są organizowane w danym roku).
10. Gospodarzem finałów DMM jest Organizator. Finały są imprezą otwartą dla publiczności.

### 3. REGULAMIN MECZU

1. Skład jury na każdy mecz ustalają opiekunowie drużyn. Powinni do niego wejść nauczyciele matematyki z obydwu szkół, ale mogą to być także osoby postronne, np. nauczyciele z innych szkół, czy studenci.
2. Mecz rozpoczyna oficjalne otwarcie zadań i losowanie kolejności. Potem następuje przerwa na skopiowanie treści zadań dla wszystkich zawodników. Podczas rozgrywki zadania powinny być też udostępnione publiczności.
3. Przed rozpoczęciem meczu kapitanowie obu drużyn potwierdzają znajomość regulaminu meczu (ew. jury wyjaśnia powstałe wątpliwości) i losują, która drużyna rozpocznie grę (to znaczy zada jako pierwsza zadanie przeciwnikom). Następnie drużynom przekazywane są zadania w formie papierowej. Możliwość wydrukowania zadań zapewnia gospodarz meczu.
4. Po otrzymaniu zadań 10-osobowe drużyny mają godzinę zegarową na ich samodzielne rozwiązanie. Zaraz potem zaczyna się rozgrywka. W tym czasie uczniowie nie mogą się kontaktować z nikim spoza swojej drużyny.
5. 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 uczniowie nie mieli przy sobie telefonów komórkowych. Samodzielność przygotowań kontroluje jury.
6. W trakcie rozgrywki oprócz drużyn i jury może być obecna publiczność, w tym inni uczniowie i nauczyciele. Publiczność nie może kontaktować się z zawodnikami, ingerować w ocenę zadań, ani w żaden sposób zakłócać rozgrywki.
7. Podczas rozgrywki drużyny zadają sobie nawzajem zadania w kolejności:

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.

8. Drużyna, której zadano zadanie, może je przyjąć lub odbić. Jeżeli zadanie zostanie odbite, rozwiązuje je drużyna, która je zadała.
9. 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.

10. 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.
11. 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.
12. 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 wyznaczoną przez Organizatora, a jego ostateczna ocena pojawi się na stronie DMM po zakończeniu danej rundy rozgrywek. Od tej oceny nie przysługuje odwołanie.
13. **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.
14. **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.
15. **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 wytknięte 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”.
16. **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).
17. 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.
18. Po zakończeniu meczu Jury sporządza protokół według wzoru, będącego załącznikiem do niniejszego regulaminu. Protokół zawiera m.in. informacje o szkołach biorących udział w meczu, zadawanych zadaniach, punktację za każde zadanie oraz imienną

listę członków drużyn biorących udział w rozgrywce (z odpowiednią adnotacją w przypadku, gdy któryś uczeń otrzymał żółtą kartkę). Protokół podpisują członkowie jury oraz kapitanowie drużyn.

19. Po zakończeniu meczu jury może przedstawić szkice rozwiązań wybranych zadań.

#### 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Inne szczegółowe ustalenia dotyczące przebiegu danego meczu pozostają w gestii jury. Instancją odwoławczą od decyzji jury jest Organizator. Od decyzji Organizatora nie przysługuje odwołanie.