



- 1. Przygotowanie.** W meczu zdalnym każda z drużyn gromadzi się w swojej szkole. Nauczyciele z obu szkół kontaktują się telefonicznie, przekazują sobie swoje części hasła do zadań i drukują zadania dla swojej drużyny. Następnie ustalają wspólny moment rozpoczęcia przygotowań i pilnują przestrzegania regulaminu (w szczególności zbierają telefony).
- 2. Rozgrywka zdalna.** Po etapie rozwiązywania zadań każda drużyna przechodzi do sali na rozgrywkę, która odbywa się zdalnie. Zalecamy, by spotkanie odbywało się na jednym urządzeniu z podłączonym rzutnikiem lub dużym telewizorem, by cała drużyna mogła śledzić rozwiązania.
- 3. Połączenie.** Do połączenia z drugą drużyną można użyć dowolnego programu typu: MS Teams, Zoom, Google Meet, Jitsi, itp. Przed meczem nauczyciele kontaktują się telefonicznie, ustalają platformę, przesyłają sobie link do spotkania.
- 4. Prezentacja zadań.** Do prezentacji rozwiązań najlepiej sprawdza się tablica (np. Microsoft Whiteboard, Miro, Bitpaper, itp.) wraz z tabletem graficznym lub tablicą interaktywną. Można też po prostu zeskanować (np. aplikacją na telefonie) rozwiązanie i omówić je wyświetlając zdjęcie. Przekazywanie obrazu z klasycznej tablicy może być problematyczne i wymaga sprawdzenia czytelności obrazu.
- 5. Ocenianie.** Po rozwiązaniu komisja ustala ocenę kontaktując się ze sobą przez zewnętrzny czat lub połączenie (do którego uczniowie nie mają dostępu). Można na bieżąco komunikować się na czacie między nauczycielami, np. przez Messengera, Whatsapp, Signal, Google Meet, MS Teams. Najprostszym rozwiązaniem jest wyjście po każdym zadaniu do innego pomieszczenia i połączenie telefoniczne.
- 6.** W przypadku meczów zdalnych (i niektórych stacjonarnych) organizatorzy mogą postarać się o umówienie niezależnego sędziego, który dołączy do Jury. Prośby o wyznaczenie sędziego proszę wysyłać na: dmm@math.uni.wroc.pl.
- 7. Protokół.** Po zakończeniu meczu nauczyciele sprawdzają zgodność punktacji. Gospodarz meczu jest odpowiedzialny za wypełnienie protokołu i jego przesłanie na dmm@math.uni.wroc.pl.
- 8. Potrzebny sprzęt:** komputer ze stabilnym łączem internetowym, mikrofon, głośniki, rzutnik lub telewizor, tablet graficzny lub tablica interaktywna lub skaner lub aparat.
- 9. Testy.** Zalecamy, by najpóźniej dzień przed rozgrywką wykonać próbne połączenie i sprawdzić funkcjonowanie sprzętu.