

Regulamin ligi z matematyki 2023/2024

rozgrywanej w ramach Wielkopolskiej Superligi Liceów

I. Zasady Ogólne

1. Organizatorem przedmiotowej Lig matematycznej (LM) jest Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Poznaniu.
2. W LM roku szkolnym 2023/2024 udział bierze 7 szkół ponadpodstawowych z województwa wielkopolskiego, które zgłosiły chęć uczestnictwa i zostały zakwalifikowane do projektu.
3. LM jest turniejem i ma charakter pojedynku pomiędzy reprezentacjami szkół, które składają się z maksymalnie sześciu osób, wytypowanych przez każdą szkołę.
4. W poszczególnych rundach LM uczestniczą trzyosobowe drużyny uczniowskie, wybrane do konkretnej rundy z w.w. reprezentacji szkolnych. O składzie drużyny w danym pojedynku decyduje opiekun drużyny.
5. Pojedynek jest przeprowadzany w formie teletransmisji poprzez sieć internetową i polega na zadawaniu drużynom uczniowskim (3 osobowym) z poszczególnych szkół pytań przez komisje.
6. Każda z drużyn musi posiadać na wyposażeniu laptop podłączony do internetu.
7. Liga składa się z 6 tematycznych rund rozgrywanych co miesiąc od listopada do kwietnia. Pytania w każdej z rund będą związane z konkretnym tematem, wskazanym wcześniej przez komisje konkursową.
8. Komisja przeprowadzająca rundę układa pytania w oparciu o podstawę programowa dla szkół ponadpodstawowych w zakresie rozszerzonym (zadania łatwiejsze za 1 punkt) oraz na poziomie wyższym, uwzględniającym fakty użyteczne na olimpiadzie z matematyki (za 3 punkty).

II. Zasady przeprowadzania pojedynków

9. Każdy mecz rozpoczyna się logowaniem drużyny do aplikacji. Można mieć otwartą aplikację tylko na jednym urządzeniu i tylko w jednym oknie przeglądarki. Adres do aplikacji, login i hasło zostanie przesłane do trenera zespołu.
10. Na mecz składa się 5 tur pytań. Każda szkoła ma przyznane 3 szanse.
11. W danej turze pytań szkoły mogą odpowiadać na takie same pytania.

12. Każda drużyna ma do swojej dyspozycji czyste kartki papieru oraz przybory do pisania. Zabronione jest korzystanie z jakichkolwiek pomocy naukowych i urządzeń elektronicznych. Pomoc ze strony osób nie będących członkami drużyny, jest zabroniona pod groźbą dyskwalifikacji drużyny.

13. Obraz przekazywany przez kamerę z wideokonferencji, oprócz członków drużyny, powinien obejmować ławkę, przy której drużyna pracuje.

14. W każdej turze, drużyny mają do wyboru pytania za 1 i 3 punkt, przy czym drużyna decyduje, na które pytanie odpowiada widząc tylko fragment zadania. Po dokonaniu wyboru nie można już zmienić decyzji.

15. Czas na udzielenie odpowiedzi na pytanie zarówno za 1 jak i 3 punkty jest taki sam i wynosi 10 minut.

16. Odpowiedzią na pytanie jest zawsze liczba całkowita lub litera, którą należy wpisać w wyznaczonym miejscu aplikacji. Można tylko raz przesłać odpowiedź. Liczy się poprawna odpowiedź oraz czas jej przesłania.

17. Ranking ustala się w następujący sposób. W pierwszej kolejności szkoła otrzymuje punkty za udzielenie poprawnej odpowiedzi. O pozycji w klasyfikacji decyduje suma uzyskanych punktów za poprawne odpowiedzi (1 lub 3 punkty). Dodatkowo po każdej odpowiedzi przyznawane są tzw. małe punkty za kolejność przesłanych poprawnych odpowiedzi. Szkoła, która jako pierwsza przesłała poprawną odpowiedź otrzymuje oprócz punktów za poprawną odpowiedź (1 lub 3), 7 tzw. małych punktów, kolejna 6, itd. Szkoła nie otrzymuje żadnych punktów i traci jedną szansę za błędną odpowiedź lub jej brak.

18. Mecz kończy się w momencie, gdy wszystkie drużyny biorące w nim udział utracą swoje trzy szanse, lub zostaną zadane pytania ze wszystkich 5 kolejek.

19. Na zakończenie meczu (po ostatniej kolejce pytań) za każdą zachowaną szansę drużyna otrzymuje dodatkowy 1 punkt.

20. Mecz wygrywa drużyna, która uzyska największą ilość punktów za udzielanie odpowiedzi. W przypadku takiej samej liczby decydują tzw. małe punkty.

22. Po utracie trzech szans drużyna przestaje odpowiadać i jest omijana w następnych turach pytań danego etapu meczu.

23. Za zajęte miejsce w poszczególnych rundach szkoła otrzymuje odpowiednią liczbę punktów:

I miejsce – 12 punktów

II miejsce – 10 punktów

III miejsce – 8 punktów

IV miejsce – 6 punktów

V miejsce – 4 punkty

VI miejsce – 3 punkty

VII miejsce – 2 punkty

24. Terminy rozgrywek poszczególnych rund zostaną podane na stronie internetowej i przesłane do opiekunów zespołów. W przypadku, gdy szkoła w podanym terminie nie będzie obecna, bez wcześniejszego powiadomienia organizatorów (np. o kłopotach technicznych). W takiej sytuacji drużyna otrzymuje w danej rundzie 0 punktów.

25. Ligę wygrywa szkoła, która w sześciu rundach uzyskała największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej szkół zdobędą taką samą ilość punktów, o ostatecznej pozycji w tabeli decydować będzie suma punktów za poprawnie udzielone odpowiedzi zdobyta we wszystkich rozegranych meczach.

III. Postanowienia końcowe

26. Interpretacja niniejszego regulaminu należy do członków komisji przeprowadzającej mecz. Komisja ma decydujący głos w sprawach spornych lub nieobjętych regulaminem.