



**KoALa =
Kombinatoryka
Algorytmika
Logika**

V Liceum Ogólnokształcące im. Klaudyny Potockiej w Poznaniu,
Wydział Matematyki i Informatyki UAM w Poznaniu,
Fundacja Matematyków Wrocławskich,
Wydział Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Regulamin meczu

1. Na początku drogą losowania ustala się nazwy drużyn A i B. Każda z drużyn otrzymuje zestaw 10 zadań. Przez 60 minut drużyny się przygotowują.
2. W czasie rozwiązywania zadań uczniom nie wolno się z nikim kontaktować. Dozwolone jest jedynie używanie kalkulatorów. Jury może wejść do sal, aby skontrolować przebieg przygotowań.
3. Przed rozpoczęciem rozgrywki kapitanowie potwierdzają znajomość regulaminu meczu. Jury wyjaśnia ewentualne wątpliwości.
- 4.1. Podczas meczu jedna drużyna proponuje innej drużynie, by ta zaprezentowała rozwiązanie konkretnego zadania. Prezentowanych jest łącznie osiem zadań. Kolejność pojedynków w kolejnych kwartach jest następująca:

I i III kwarta	drużyna A zadaje zadanie drużynie B
	drużyna B zadaje zadanie drużynie A
II i IV kwarta	drużyna B zadaje zadanie drużynie A
	drużyna A zadaje zadanie drużynie B

- 4.2. Drużyna, której zaproponowano zadanie, może propozycję przyjąć lub odrzucić. Jeżeli propozycja nie zostanie przyjęta, do prezentacji rozwiązania tego zadania jest zobowiązana drużyna, która je zadała.
- 5.1. Rozwiązanie zadania przedstawia przy tablicy wybrany zawodnik drużyny, nie kontaktując się z pozostałymi zawodnikami. Przedstawiający rozwiązanie może korzystać z notatek (niekoniecznie własnych). Dobrze jest, aby cały zapis rozwiązania pozostał na tablicy.
- 5.2. Każdy zawodnik może prezentować rozwiązanie tylko jednego zadania.
6. Po zakończeniu prezentacji rozwiązania i ewentualnym jej uzupełnieniu przez kapitana drużyny (lub inną wybraną przez kapitana osobę) głos może zabrać kapitan drużyny przeciwnej lub wskazany przez niego zawodnik. Może zgłaszać zastrzeżenia, prosić prezentującego rozwiązanie o wyjaśnienia, przedstawić inne rozwiązanie itp. Dodatkowe pytania mogą też zadawać jurorzy.

7.1. Po zakończeniu dyskusji jurorzy oceniają oryginalne rozwiązanie (nie biorą pod uwagę komentarzy kapitana) w skali całkowitoliczbowej 0-10, posługując się metodą holistyczną (patrz tabela i uwagi na dole strony).

7.2. Ocena za rozwiązanie zadania to zaokrąglona do liczby całkowitej średnia arytmetyczna ocen członków jury.

8. W przypadku zadania ocenionego na co najmniej 6 punktów drużyna przeciwna otrzymuje dodatkowe punkty z przejęcia, jeśli zgłosiła w swoich uwagach istotne zastrzeżenia lub przedstawiła istotnie krótszy lub łatwiejszy sposób rozwiązania. Każdy z członków jury może zaproponować dla drużyny przeciwnej 1 lub 2 punkty. Liczba dodatkowych punktów to zaokrąglona do liczby całkowitej średnia arytmetyczna propozycji członków jury. Jeśli usterki wskazał wcześniej kapitan drużyny rozwiązującej zadanie, zabiera przeciwnikom możliwość przejęcia punktów za uwagi.

9. Drużyna, która rozwiązywała zadanie podane przez przeciwników, otrzymuje tyle punktów, ile wynosiła ocena jej rozwiązania (0-10). W przypadku zadania odbitego liczba p punktów przyznanych za rozwiązanie wynika z poniższej tabeli (o jest oceną rozwiązania zadania).

o	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
p	-10	-8	-6	-4	-2	0	6	7	8	9	10

10. Podczas meczu jury może przyznać zawodnikowi żółtą kartkę za niesportowe zachowanie. Po dwukrotnym otrzymaniu żółtej kartki zawodnik zostaje wykluczony z gry.

11. Inne szczegółowe ustalenia są w gestii jury.

	opis kategorii	ocena
I	Postęp jest niewielki, ale konieczny.	1
II	Dokonano istotnego postępu.	2
III	Zostały pokonane zasadnicze trudności zadania, ale w trakcie popełniono usterki.	4
IV	Zostały pokonane zasadnicze trudności.	5
V	Rozwiązanie jest prawie kompletne (ale np. pominięto szczególny przypadek).	7-8
VI	Zadanie zostało rozwiązane w całości.	8-10

Jeśli rozwiązanie zakwalifikowano do V lub VI kategorii, to najwyższą ocenę przyznaje się wówczas, gdy jest efektywne (ekonomiczne) itp.

Jeśli rozwiązanie zakwalifikowane do kategorii III - VI zostało zaprezentowane w sposób niestaranny lub w trakcie prezentacji popełniono liczne błędy językowe, to od oceny wyznaczonej z tabeli należy odjąć 1. Rozwiązania prowadzące do przybliżonych odpowiedzi zalicza się do kategorii II-V (w zależności od sytuacji).