

Regulamin Meczu Matematycznego

Ustalenia wstępne

- ♠ W Meczu biorą udział dwie drużyny. Każda z drużyn wybiera ze swojego grona kapitana.
- ★ W pierwszej fazie Meczu obie drużyny rozwiązują **11** zadań dostarczonych przez Jury i przygotowują się do zreferowania rozwiązań przy tablicy. Drugą fazą Meczu jest rozgrywka.

Rozgrywka

1. Ekipy na przemian wywołują drużynę przeciwną do zreferowania przy tablicy rozwiązania jednego z niewybranych dotąd zadań. Numer zadania jest wybierany przez drużynę wywołującą.
2. Wywoływanie rozpoczyna drużyna wylosowana tuż przed rozgrywką.
3. Drużyna wywołana do rozwiązania zadania deklaruje, czy przyjmuje zadanie. Dalszy przebieg rozgrywki zależy od decyzji drużyny wywołanej.

Jeśli drużyna wywołana przyjmuje zadanie ...

4. Drużyna wywołana staje się drużyną referującą.
5. Zawodnika drużyny referującej, który przedstawia rozwiązanie przy tablicy, wyznacza Kapitan drużyny przeciwnej.
6. Zawodnik może być wyznaczony jedynie wtedy, gdy każdy zawodnik z jego drużyny podchodził do referowania zadania nie mniej razy niż on. Nie można wyznaczyć zawodnika po raz drugi do tego samego zadania dopóki drużyna referująca posiada zawodników którzy tego zadania nie referowali. Jeżeli do referowania wyznaczono Kapitana, wskazuje on na czas pobytu pod tablicą swego zastępcę.
7. Osoba referująca nie może korzystać z notatek, ani konsultować się ze swoją drużyną. Drużyna przeciwna nie może przeszkadzać lub przerywać referującemu.
8. Kapitan drużyny referującej może odwoływać osoby referujące dowolną liczbę razy. Także osoba referująca może zrezygnować z referowania. Wówczas Kapitan drużyny przeciwnej wskazuje kolejną osobę drużyny referującej do kontynuowania rozwiązania przy tablicy na zasadach opisanych w punktach **6–7**. Drużyna zmieniająca referującego traci N punktów przy swojej N -tej zmianie w czasie Meczu.
9. Łączny czas na zreferowanie rozwiązania przez drużynę referującą wynosi **10 minut**. Po upływie tego czasu Jury może przerwać referowanie, poprosić o streszczenie dalszej części rozwiązania lub pozwolić na dalsze referowanie, w zależności od tego, czy rozwiązanie zdaniem Jury rokuje nadzieję na poprawność i zbliża się do końca.
10. Po oznajmieniu przez referującego, że referowanie rozwiązania zostało zakończone, drużyna przeciwna może zgłosić zastrzeżenia co do poprawności lub kompletności rozwiązania, a następnie referujący odpowiada na te zastrzeżenia

11. Jeżeli podczas dyskusji drużyna wywołująca zwróciła uwagę na błędy lub luki dyskwalifikujące rozwiązanie, ma ona prawo do zreferowania brakujących części rozwiązania na zasadach określonych w punktach **5–9**. W tym przypadku, jeżeli przedstawione rozwiązanie nie zostanie uznane przez Jury za poprawne, drużyna otrzymuje **-10** punktów i opuszcza się punkt **12**.
12. Ostatecznie Jury ocenia zaprezentowane referaty oraz dyskusję i przyznaje obu drużynom nieujemne liczby punktów o sumie nie przekraczającej **10** punktów. Drużyna, która przedstawiła poprawne rozwiązanie, otrzymuje co najmniej **7** punktów. Jury ma prawo zadać pytania referującemu w celu ustalenia oceny.

Jeśli drużyna wywołana nie przyjmuje zadania ...

13. Drużyna wywołująca staje się drużyną referującą i prezentuje rozwiązanie zgodnie z zasadami określonymi w punktach **5–9**.
14. Ostatecznie Jury przyznaje drużynie referującej od **7** do **10** punktów, jeżeli zaprezentowane rozwiązanie jest poprawne, albo **-10** (minus dziesięć) punktów w przeciwnym przypadku. Jury może również przydzielić drużynie przeciwnej punkty za wskazanie luk lub błędów w przedstawionym rozwiązaniu. Jury ma prawo zadać pytania referującemu w celu ustalenia oceny.

Ustalenia końcowe

15. Rozgrywka kończy się po wywołaniu **8** zadań. W przypadku remisu wywołuje się dodatkowo **2** zadania.
16. Przewodniczący Jury może nałożyć karę punktową na drużynę za niezgodne z niniejszym regulaminem zachowania jej zawodników.
17. Interpretacja niniejszego regulaminu należy do przewodniczącego Jury.