

A verseny szabályai és a fordulók lebonyolítása

A verseny szabályai

- A versenyen **4 fős csapatok** indulhatnak.
- A csapatok tagjai csak **egy iskola azonos évfolyamra járó tanulói** lehetnek.
- Egy iskola egy évfolyamából több csapat is indulhat.
- A csapatoknak a fordulók között egyetlen alkalommal lehetőségük van a négy csapat-tag közül egy tag helyére egy másik tanulót benevezni. Ez a tanuló csak olyan tanuló lehet, aki ebben a tanévben a versenyen más csapat tagjaként még nem vett részt. A csapat a további forduló(k)ban az új összetételben versenyez. A cserét a verseny megkezdéséig jelezni kell a Mategye Alapítványnak. Ha a csapat valamelyik tagja nem tud részt venni az adott fordulón és a csapat már kimerítette a csere lehetőségét, akkor a csapat kevesebb fővel vehet részt a versenyen.
- A versenyen **toll, ceruza, radír, vonalzó** és az általunk biztosított üres lapok használhatók, ezeken kívül semmilyen más segédeszköz (különösen számológép, telefon, stb.) nem használható. Tiltott eszköz használata esetén a csapatot a versenyből kizárjuk.

A verseny feladatsorai, feladatai

- A versenyen a matematikai feladatokat négy témába soroltuk, amelyeknek feladatai különböző színű papírokra vannak nyomtatva: Kecskeszámтан (piros), Kecskegebra (fehér), Kecskemetria (zöld) és Kecskegyetem (kék).
- Témánként 8 feladatot lehet megoldani.
- A feladatok egy-egy A6-os lapon vannak. Egy feladat például így néz ki:

<i>I. téma: Kecskeszámтан</i>	<i>2. feladat</i>	<i>5. osztály</i>
Feladat szövege feladat szövege feladat szövege feladat szövege feladat szövege feladat szövege feladat szövege feladat szövege feladat szövege feladat szövege feladat szövege. Kérdés kérdés kérdés kérdés?		
5 pont		

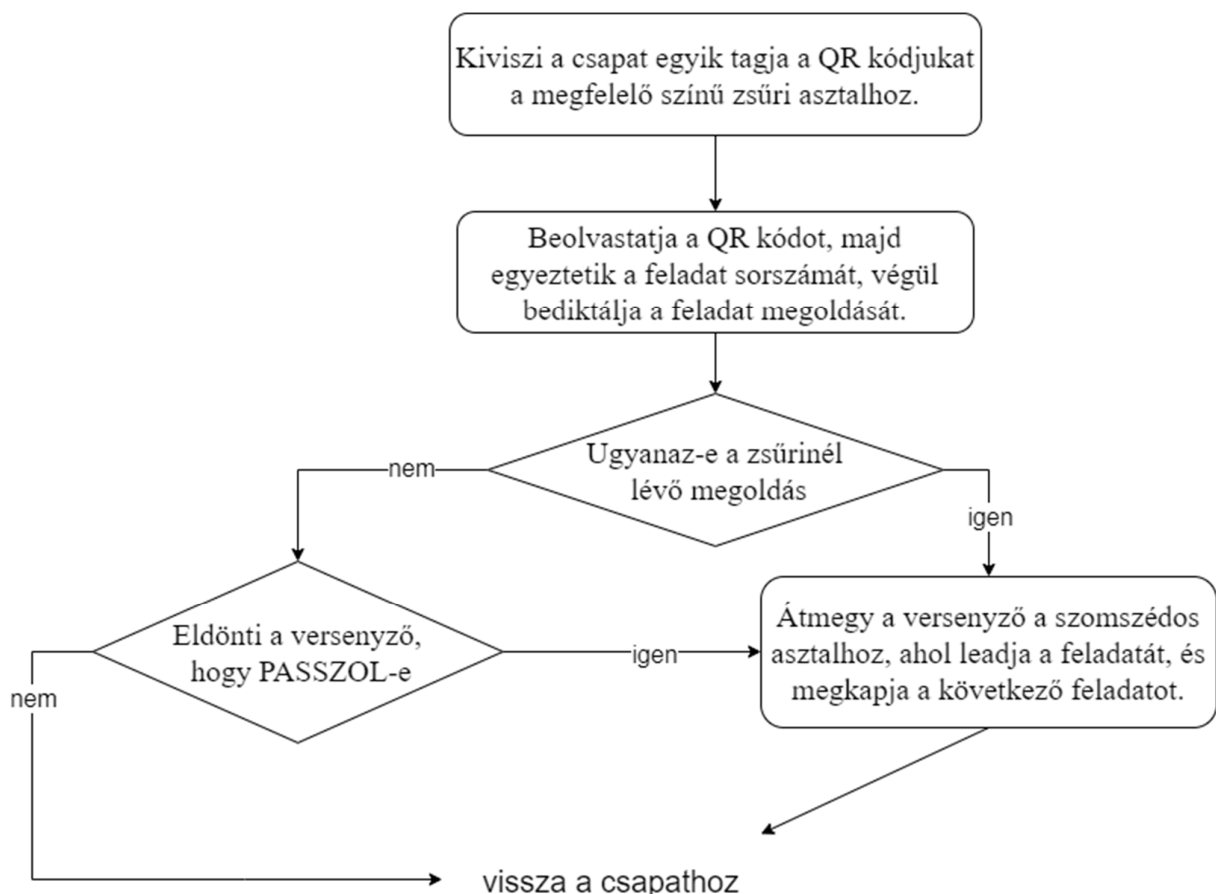
- A feladatokat az egyes témákon belül csak sorrendben lehet megoldani.
- A témák egymást követő feladatai nehezednek, ennek megfelelően a nagyobb sorszámú feladatokkal több pontot lehet elérni.
- Minden feladat pontértéke a feladatlapján látható.
- **Mindegyik feladat megoldása egy pozitív egész szám.**
- A csapatoknak csak ezt a számot kell megadni, a feladatok megoldását nem kell indokolni.

Egy fordulón a verseny menete

- A verseny kezdetén a csapatok a négy téma első feladatait kapják meg.

- Amennyiben a csapat tagjai egy feladatot megoldottak, akkor azt be lehet mutatni a feladatlap színével megegyező színű asztalnál lévő zsűrinek. Ennek menete:
 - A zsűri asztalnál a csapat egyik tagja a csapat QR-kódját leolvastatja.
 - Ezután a megoldást bediktálni.
 - Attól függően, hogy a megoldás megegyezik-e a zsűrinél lévő megoldással három lehetőség van:
 - Ha megegyezik, akkor a csapat megkapja a feladatra járó pontot, és utána a zsűri mellett lévő asztalhoz megy, ott leadja a nála lévő feladatot, és megkapja ennek a témának a következő feladatát. **Fontos: mindenki ellenőrizze, hogy jó feladatot kapott-e.**
 - Ha nem egyezik meg, akkor a csapat a megoldásra –1 pontot kap, majd a zsűri asztalnál lévő csapattag dönt: **passzol** vagy **nem passzol**
 - Ha **passzol**, akkor a zsűri mellett lévő asztalhoz megy, ott leadja a nála lévő feladatot, és **megkapja** ennek a **témának a következő feladatát**. Az elpasszolt feladatra az addigi rossz válaszokkal szerzett –1 pontok összegét kapják.
 - Ha **nem passzol**, akkor visszaviszi a nála lévő feladatot, és a csapat újra megoldhatja a feladatot. **Ekkor nem kap új feladatot.**

A FELADATOK ZSŪRINÉL VALÓ BEMUTATÁSÁNAK FOLYAMATA



- Egy csapatnál mindig legfeljebb négy megoldásra váró feladat van, mindegyik témából legfeljebb egy.
- Feladatot elpasszolni csak az első megoldás beadása után lehet.
- Egy feladatra legfeljebb hatszor lehet választ adni, a hatodik rossz válasz után a csapat csak a passzolást választhatja, így –6 pontot kap erre a feladatra, és megkapja a következő feladatot.
- A versenyen lesznek olyan feladatok, amelyeknek nem a helyes megoldása van a zsűrinél. (Ilyen feladatok száma legfeljebb 4 lehet.) Erre a csapatoknak kell rájönni. Az ilyen feladatokat minél előbb célszerű elpasszolni, mert különben többször is kaphat a csapat –1 pontot.
- A csapatok aktuális pontszáma a verseny során kivetítve folyamatosan megtekinthető lesz.

A verseny fordulóinak menete

Az 1. forduló menete

15–16³⁰: A verseny 1. fordulója

A 2. forduló menete

15–16³⁰: A verseny 2. fordulója

17–17³⁰: Eredményhirdetés

17³⁰–18: Licitálás

A döntő menete

11–12³⁰: A verseny döntője

13¹⁵–14: Eredményhirdetés