

III. Nemzetközi Magyar Matematikaverseny Kecske Kupa Csapatverseny kiírása

A verseny szabályai

A versenyen 5 fős csapatok indulhatnak. A csapatok tagjai egy iskola azonos évfolyamra járó tanulói lehetnek. Egy iskola egy évfolyamából több csapat is indulhat.

A versenyen a matematikai feladatokat négy témába soroltuk, témánként 6 feladatot lehet megoldani. A témák egymást követő feladatai nehezednek, ennek megfelelően a nagyobb sorszámú feladatokkal több pontot lehet elérni. A feladatok pontértéke a következő oldalon és a feladatlapokon lesz látható. Mindegyik feladat megoldása egy szám. A csapatoknak csak ezt a számot kell megadni, a feladatok megoldását nem kell indokolni.

A verseny kezdetén a csapatok a négy (különböző színű lapon lévő) 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. Itt először a csapat QR-kód azonosítóját kell leolvastatni, majd a megoldást beíratni. Ha a feladat megoldása megegyezik a zsűrinél lévő megoldással, akkor a csapat megkapja a feladatra járó pontot, és utána a zsűri mellett lévő asztalnál megkapja ennek a témának a következő feladatát. Fontos, hogy mindenki ellenőrizze, hogy jó feladatot kapott-e. (A feladatokat tehát az egyes témákon belül csak sorrendben lehet megoldani.) Ha a bemutatott feladat megoldása nem azonos a zsűrinél lévő megoldással, akkor a csapat a megoldásra -1 pontot kap. Ebben az esetben a csapat a feladatot újra megoldhatja vagy elpasszolhatja. Ha az újra megoldást választják, akkor nem kaphatnak új feladatot. Tehát egy csapatnál mindig legfeljebb négy megoldásra váró feladat van. Ha a passzolást választják, akkor erre a feladatra az addig szerzett negatív pontszámot kapják, és kérhetik a téma következő feladatát. Egy feladatra legfeljebb hat választ lehet adni, a hatodik rossz válasz után a csapat -6 pontot kap, és megkapja a következő feladatot. A versenyen lesznek olyan feladatok, amelyeknek nem a helyes megoldása van a zsűrinél. (Ezek száma legfeljebb 4 lehet.) Erre a csapatoknak kell rájönni. Az ilyen feladatokat minél előbb célszerű elpasszolni, mert különben nagyon sokszor kaphat a csapat -1 pontot. Feladatot passzolni csak az első megoldás bemutatása után lehet.

A verseny az iskola zárt udvarán, szabadtéren kerül lebonyolításra, napos helyen. Kérjük a nap elleni védelemről mindenki gondoskodjon. (Sapka, naptej, stb.) Fontos, hogy mindenki hozzon magával elegendő folyadékot. A nem kecskemétiiek ebédet kaphatnak. Ezt a nevezéskor kérjük jelezni.

A csapatok pontszáma a verseny során kivetítve folyamatosan megtekinthető lesz.

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 versenyen résztvevő minden csapat az indulásért Kecske Tallért kap. A legeredményesebb csapatok oklevél és Kecske Tallér díjazásban részesülnek.

A Kecske Kupa Csapatverseny a Kecskeméti Matematikai Tehetségnap egyik programja. Ezen a programon különböző feladatok megoldásával a benevezett csapatok további Kecske Tallérokat szerezhetnek.

A rendezvény végén ezekkel és a versenyen szerzett Kecske Tallérokkal értékes nyerményekre lehet licitálni.

A verseny témái

1. téma: Kecskeszámтан
2. téma: Kecskegebra
3. téma: Kecskemetria
4. téma: Kecskegyetem

A versenyen szerezhethető pontszámok

Téma sorszáma	1. téma	2. téma	3. téma	4. téma
Téma neve	Kecskeszámтан	Kecskegebra	Kecskemetria	Kecskegyetem
1. feladat	5 pont	5 pont	5 pont	6 pont
2. feladat	5 pont	6 pont	6 pont	8 pont
3. feladat	6 pont	7 pont	7 pont	10 pont
4. feladat	6 pont	8 pont	8 pont	12 pont
5. feladat	7 pont	9 pont	9 pont	14 pont
6. feladat	7 pont	10 pont	10 pont	16 pont

Kecskemét, 2016. 04. 05.

A verseny szervezői