

REGULAMIN

II GMINNEGO TURNIEJU MATEMATYCZNEGO

pod patronatem Burmistrza Miasta i Gminy Żabno Pana Tomasza Kijowskiego

1. Organizatorem Turnieju jest Szkoła Podstawowa w Sieradzy
2. Koordynator - nauczyciel matematyki
2. Cele:
 - popularyzacja wiedzy matematycznej,
 - rozwijanie zainteresowań matematycznych wśród uczniów,
 - wdrażanie uczniów do samokształcenia i motywowanie do poszerzania wiedzy z przedmiotów ścisłych,
 - stwarzanie uczniom okazji do sprawdzania własnego poziomu wiedzy i umiejętności matematycznych na tle innych uczestników
 - kształtowanie umiejętności logicznego myślenia
 - zachęcanie uczniów do poznawania zasad zdrowej rywalizacji
 - dostarczenie uczniom szansy osiągnięcia sukcesu
3. Turniej odbędzie się **27 marca 2025 r.**(czwartek) godz. 9:00 w Szkole Podstawowej w Sieradzy, Sieradza 70, 33-240 Żabno. Konkurs zakończy się około godz. 13.00.
4. Konkurs adresowany jest dla **uczniów klas VII i VIII**.
5. Szkoła typuje do konkursu **maks. 3 uczniów**.
7. Szkoły we własnym zakresie decydują o formie i sposobie wyłonienia przedstawicieli do konkursu.
8. Uczniów można zgłaszać **do 20 marca 2024r.** w placówce Organizatora, przesyłając Kartę Zgłoszenia na adres mailowy **szkolasieradza@zabno.pl** (Załącznik 1 – należy wypełnić i przesłać skan).

W tytule wiadomości e-mail należy wpisać treść: TURNIEJ MATEMATYCZNY – NAZWA SZKOŁY.
9. Udział ucznia w konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody jego rodziców(prawnych opiekunów) na przetwarzanie danych osobowych uczestnika konkursu. Opiekunowie uczniów zgłoszonych do konkursu przekazują organizatorowi podpisane zgody w dniu konkursu (Załącznik 2, Załącznik 3). Brak zgód uniemożliwia udział ucznia w konkursie.
10. Wyniki zostaną ogłoszone w dniu konkursu.
11. Dokumentację związaną z konkursem przechowuje się w Szkole Podstawowej w Sieradzy do końca roku szkolnego 2024/2025.
12. Regulamin konkursu, karta zgłoszenia, zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku znajdują się na stronie internetowej szkoły:

<https://spsieradza.edu.pl>

PRZEBIEG TURNIEJU:

I etap:

Eliminacje wewnętrzne – sposób wyłonienia uczestników kolejnego etapu Organizator pozostawia poszczególnym Szkołom

II etap: (27 marca 2025r. Szkoła Podstawowa w Sieradzy)

Pisemny test wiedzy (45 min) - jako eliminacje do III etapu

1. Pisemny test wiedzy z II etapu Turnieju obejmuje zadania zamknięte i zadania otwarte.
2. Uczestnicy konkursu powinni wykazać się znajomością treści programowych z matematyki przewidzianych podstawą programową dla szkoły podstawowej kl. VII –VIII w rozwiązywaniu zadań różnego typu oraz wiedza na temat liczby PI.
3. Karty należy wypełniać długopisem. Nie można używać korektorów, ani korzystać z kalkulatorów.
4. W przypadku stwierdzenia niesamodzielnego rozwiązania zadań uczestnik zostaje zdyskwalifikowany.
5. Czas trwania etapu pisemnego wynosi 45 minut. Po rozwiązaniu zadań uczestnicy mają przerwę, którą zagospodarowuje Organizator.
6. Komisja podlicza punkty zdobyte przez poszczególnych uczniów, ustala listę 10 uczniów, którzy uzyskali najwyższą liczbę punktów. W przypadku jednakowej liczby punktów zostanie przeprowadzona dogrywka (15 min-20 min).
7. Nad prawidłowym przebiegiem konkursu czuwa Komisja Konkursowa, w skład której wchodzi Dyrektor Szkoły Podstawowej w Sieradzy i wylosowani nauczyciele startujących szkół. Wszystkie kwestie sporne rozstrzyga Komisja Konkursowa i jej decyzja jest ostateczna.

III etap:

"Jeden z dziesięciu" - część właściwa Turnieju, wzorowana na popularnym programie telewizyjnym

1. Do etapu III. zostaje zakwalifikowanych 10 uczniów z najlepszymi wynikami z testu.
2. Każdy uczeń przed wejściem do sali losuje numer stanowiska, który będzie zajmować.
3. Na każdym ze stolików jest kartka papieru, długopis lub ołówek.
4. Uczniowie odpowiadają na pytania po kolei, zgodnie z numeracją stolików.
5. Pytania obejmują wiedzę ogólną z matematyki na poziomie szkoły podstawowej oraz wiedzę na temat liczby PI.
6. Za każdą poprawną odpowiedź uczeń otrzymuje 1 punkt.
7. Każdy uczeń rozpoczyna grę z trzema „szansami”.
8. Szansę traci się, nie odpowiadając na pytanie w ciągu 15 sekund lub podając odpowiedź błędną. Zawsze pod uwagę bierze się pierwszą wypowiedzianą w całości odpowiedź.
9. Utrata trzech szans powoduje zakończenie gry przez uczestnika.
10. Gra trwa aż nie pozostanie trzech uczniów.

FINAL:

1. Do finału przechodzi trzech zawodników.
2. Zawodnicy w części finałowej otrzymują po 1 punkcie za zachowane szanse w poprzedniej rundzie.
3. W finale otrzymują trzy nowe szanse.
4. Za błędną odpowiedź lub jej brak uczestnikowi jest odbierana szansa.
5. W finale grający mogą wskazywać innych graczy lub sami odpowiadać na pytania.
6. Jeśli wskazano uczestnika, który nie udzielił poprawnej odpowiedzi, to nadal wskazuje zawodnik, który uprzednio udzielił dobrej odpowiedzi. W przypadku, gdy gracz wskazał na siebie i nie odpowiedział, prowadzący kieruje pytanie do wszystkich i odpowiada ten, kto pierwszy się zgłosi. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, ten gracz, który jej udzielił, ma ponownie możliwość wyboru - albo odpowiada sam, albo wskazuje innego zawodnika.
7. Zakończenie gry następuje gdy zostaje jeden gracz i ten wygrywa, bez względu na liczbę punktów.
8. Zakończenie gry może też nastąpić gdy kończy się pula pytań. Zawodnikom dolicza się po 1 punkcie za każdą zachowaną szansę. Wygrywa ten grający, który zgromadził najwięcej punktów.
9. Jeśli po wyczerpaniu puli pytań zawodnicy mają tę samą liczbę punktów, doliczana jest liczba punktów z części pisemnej.

Zapraszamy

W przypadku rezygnacji z udziału w konkursie prosimy o wcześniejsze zgłoszenie tej informacji mailowo: szkolasieradza@zabno.pl lub telefonicznie (tel.: 694-656-138 nauczyciel matematyki – Krystyna Wróbel)

