

Zasady turnieju matematycznego

1. W turnieju biorą udział cztery czteroosobowe zespoły.
2. Każdy kierunek studiów (Matematyka, Informatyka i Ekonometria, Inżyniera Danych) jest reprezentowany przez jeden zespół (Zespół MAT, Zespół IiE, Zespół ID - odpowiednio). Czwarty zespół (Zespół MATBELFRÓW) składa się z przedstawicieli nauczycieli akademickich.
3. Studenci chętni do reprezentowania swojego kierunku rejestrują się, wysyłając zgłoszenie, w którym podają imię i nazwisko, nr grupy dziekańskiej oraz kierunek studiów. W przypadku większej ilości zgłoszeń czwórka reprezentantów danego kierunku zostanie wyłoniona w drodze losowania. W przypadku braku wymaganej liczby zgłoszeń brakujące osoby zostaną wybrane spośród studentów obecnych na sali w dniu turnieju.
4. Nauczyciele akademicki chętni do przystąpienia do Zespołu MATBELFRÓW rejestrują się, wysyłając zgłoszenie, w którym podają imię i nazwisko. W przypadku większej ilości zgłoszeń czwórka reprezentantów nauczycieli akademickich zostanie wyłoniona w drodze losowania. W przypadku braku wymaganej liczby zgłoszeń brakujące osoby zostaną wybrane spośród wykładowców obecnych na sali w dniu turnieju.
5. Zgłoszenia należy przesłać na adres K.Bialek@wmie.uz.zgora.pl do dnia 12-03-2019.
6. Nad przebiegiem konkursu czuwać będzie specjalnie powołana komisja, w skład której wejdą: dwaj przedstawiciele pracowników naukowych, dwaj przedstawiciele komitetu organizacyjnego, przedstawiciel studentów. Do prac komisji będzie należeć: ocena każdego z poszczególnych etapów turnieju, podsumowanie punktacji uzyskanej przez poszczególne zespoły, ogłoszenie werdyktu.
7. Turniej składa się z czterech etapów.
8. Etap I - test wiedzy o liczbie π . Czas trwania testu 15 minut. Liczba uzyskanych punktów to suma poprawnie udzielonych odpowiedzi w teście. Za każdą poprawną odpowiedź zespół uzyskuje 1 punkt.
9. Etap II - poster nawiązujący do liczby π w matematyce. Czas trwania zadania 15 minut. Każdy członek komisji przyznaje poszczególnym zespołom punkty od 1 do 3. Zespół otrzymuje liczbę punktów będącą sumą punktów od poszczególnych jurorów.
10. Etap III - zadania logiczne. Zespoły rozwiązują 3 zadania. Czas trwania całego etapu 15 minut. Zawodnicy sami decydują o kolejności wykonania poszczególnych zadań oraz o organizacji pracy (indywidualnie lub zespołowo). Za każde poprawnie rozwiązane zadanie w całości zespół otrzymuje 5 punktów.
11. Etap IV - kalambury. Czas trwania całego etapu 16 minut (dwie rundy po 8 minut). Każdy z zespołów wybiera jedną osobę, która losuje hasło. Hasła do pierwszej rundy są przygotowane przez organizatorów, hasła do drugiej rundy zostaną losowo wybrane spośród propozycji otrzymanych od członków widowni. Wybrany członek zespołu prezentuje hasło bez użycia słów (rysując i/lub używając mowy ciała) pozostałym członkom swojej drużyny. Czas na odgadnięcie jednego hasła 2 minuty. W kolejnych rundach osoby przedstawiające hasła mogą się zmieniać. Za każde odgadnięte w ustalonym czasie hasło zespół otrzymuje 7 punktów.
12. Zwycięża zespół, który zgromadzi największą liczbę punktów.
13. W przypadku uzyskania przez co najmniej dwa zespoły takiej samej ilości punktów odbędzie się dogrywka - kalambury. Przegrywa zespół, który jako pierwszy nie odgadnie hasła w ustalonym czasie (2 minuty).
14. Każdy zespół otrzymuje nagrodę zgodnie z zajęтым miejscem:
 - I miejsce - Voucher upominkowy oraz gadżet reklamowy z logo UZ;
 - II miejsce - Voucher upominkowy oraz gadżet reklamowy z logo UZ;
 - III miejsce - Voucher upominkowy oraz gadżet reklamowy z logo UZ;
 - IV miejsce - Voucher upominkowy oraz gadżet reklamowy z logo UZ.