



REGULAMIN MIĘDZYSZKOLNEGO TURNIEJU MATEMATYCZNO-FIZYCZNEGO „MATEMORFOZA”

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem turnieju matematyczno-fizycznego, zwanego dalej Turniejem, jest Państwowa Akademia Nauk Stosowanych w Chełmie.
2. Turniej realizowany jest w ramach projektu „Młodzi odkrywcy – inżynieria bez tajemnic”, dofinansowanego ze środków budżetu państwa w ramach programu Społeczna Odpowiedzialność Nauki.

II. PATRONAT

Turniej został objęty patronatem JM Rektora Państwowej Akademii Nauk Stosowanych w Chełmie Prof. PANS dr. hab. inż. Arkadiusza Tofil oraz Senatora RP, Prof. PANS dr. hab. Józefa Zająca.

III. CEL TURNIEJU

Celem Turnieju jest:

- popularyzacja matematyki i fizyki wśród uczniów szkół ponadpodstawowych,
- zachęcenie młodzieży do nauki oraz pogłębiania zainteresowań podczas studiów,
- nabycie zdolności do wymyślania wielu rozwiązań problemów, rozwijania pasji i talentów naukowych.

IV. KOMISJA TURNIEJOWA

1. Dyrektor Instytutu Matematyki i Informatyki PANS w Chełmie powołuje Komisję Turniejową, zwaną dalej Komisją, oraz wyznacza Przewodniczącą Komisji Turniejowej.
2. W skład Komisji wchodzi pracownicy Państwowej Akademii Nauk Stosowanych w Chełmie.
3. Zadaniem Komisji jest organizacja konkursu i nadzór nad jego przebiegiem, a w szczególności:
 - upowszechnianie informacji o konkursie wśród młodzieży,
 - przygotowanie zadań konkursowych,
 - ocenianie ich rozwiązań,



Ministerstwo
Edukacji i Nauki



- ustalanie listy laureatów - zwycięskich drużyn,
- nadzór nad przebiegiem turnieju.

V. UCZESTNICY/UCZESTNICZKI TURNIEJU

1. W turnieju mogą uczestniczyć Uczniowie/Uczennice szkół ponadpodstawowych z miasta Chełm.
2. Organizator zapewnia warunki uczestnictwa osobom z niepełnosprawnościami, przez co rozumie się zapewnienie:
 - a) dostępność architektoniczną: brak barier architektonicznych w budynkach - dostępność do windy/schodolazu, pełny węzeł sanitarny, w tym łazienki dostosowane do potrzeb osób z niepełnosprawnościami, szerokie korytarze, specjalnie wytyczone miejsca parkingowe, brak przeszkód terenowych - możliwość bezpośredniego podjazdu do drzwi wejściowych budynków, odpowiednie oświetlenie i oznakowanie. Infrastruktura z dostępem do Internetu, wyposażona w klimatyzację, o wysokim standardzie technicznym;
 - b) dostępność cyfrową: stosowanie zasad zawartych w WCAG 2.0, deklaracja dostępności na stronie www, strona podmiotowa BIP, narzędzia kontaktowe, w tym formularze;
 - c) dostępność informacyjno-komunikacyjną: wsparcie ze strony koordynatora ds. dostępności na Uczelni, możliwość komunikacji elektronicznej (e-mail, SMS), kadra uczelni (dydaktyczna i administracyjna) przeszkolona w obszarze pracy/komunikacji z osobami z dysfunkcjami.

VI. ZASADY TURNIEJU

1. W turnieju uczestniczyć może maksymalnie pięć trzyosobowych drużyn, po jednej z każdej szkoły. Decyduje kolejność zgłoszeń.
2. Szkoły zgłaszają swoich Uczestników/Uczestniczki poprzez formularz zgłoszeniowy, dostępny na stronie internetowej projektu/turnieju: <https://panschelm.edu.pl/turniej-miedzyszkolny/>
3. Termin nadsyłania zgłoszeń: od 2.10.2023 r. do 13.10.2023 r.
4. Zgłoszenia (skan wypełnionego i podpisanego formularza zgłoszeniowego) przyjmowane są drogą mailową na adres: turniej.miedzyszkolny@panschelm.edu.pl
5. Zgłoszenie przez szkołę Uczestnika/Uczestniczki jest równoznaczne z wyrażeniem przez niego/nią (jego/jej rodzica/opiekuna prawnego) zgody na przetwarzanie przez organizatora danych osobowych oraz na nieodpłatne używanie, wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika/Uczestniczki na potrzeby turnieju.
6. Turniej odbywa się z udziałem publiczności i składa z czterech rund, w których współzawodniczyć będzie maksymalnie pięć drużyn:



Ministerstwo
Edukacji i Nauki



- a) drużyny w rundzie pierwszej odpowiadają kolejno na pytania w wybranej przez siebie kategorii, punktowane od jednego do trzech punktów; za prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje wskazaną liczbę punktów, a za błędną lub jej brak zero punktów;
 - b) w rundzie drugiej drużyny odpowiadają na pytania w wybranej przez siebie kategorii na zasadzie kto pierwszy ten lepszy; pytania punktowane są od jednego do pięciu punktów. Za prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje wskazaną liczbę punktów, a za błędną lub jej brak traci wskazaną liczbę punktów;
 - c) w rundzie trzeciej Uczniowie/Uczennice wysłuchają dwóch wykładów (z matematyki i z fizyki), a następnie przystępują do rozwiązywania zadań, podanych przez wykładowców; za prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje 10 punktów, a za błędną lub jej brak - 0 punktów; na przygotowanie i podanie odpowiedzi każda z drużyn ma 5 minut;
 - d) w rundzie czwartej Uczniowie/Uczennice odpowiadają na 30 przygotowanych pytań; pierwsza drużyna, która odpowie poprawnie na pytanie, ma prawo wskazać drużynę odpowiadającą na kolejne pytanie lub wziąć pytanie „na siebie”. Za prawidłową odpowiedź drużyna otrzymuje jeden punkt, w przypadku błędnej - zero punktów.
7. Zadania turniejowe obejmują swoim zakresem następujące treści:
- zbiór liczb rzeczywistych i jego podzbiory; działania w zbiorze liczb rzeczywistych,
 - język matematyki,
 - funkcje (określanie funkcji, własności funkcji, przekształcenia wykresu funkcji),
 - funkcja liniowa,
 - funkcja kwadratowa,
 - planimetria,
 - wielomiany i funkcje wymierne,
 - funkcje trygonometryczne,
 - ciągi liczbowe,
 - geometria analityczna,
 - funkcje wykładnicze i funkcje logarytmiczne,
 - rachunek różniczkowy funkcji jednej zmiennej,
 - kombinatoryka i rachunek prawdopodobieństwa,
 - elementy statystyki opisowej,
 - stereometria,
 - elektrostatyka,
 - astrofizyka,
 - prąd elektryczny,
 - magnetyzm,



Ministerstwo
Edukacji i Nauki



- optyka,
 - drgania i fale.
8. Komisja turniejowa ustala listę laureatów – trzy pierwsze drużyny, na podstawie liczby punktów, uzyskanych w turnieju.
 9. Turniej wygrywa ta drużyna, która zgromadzi w czterech rundach najwyższą łączną liczbę punktów. W przypadku remisu, o wyższym miejscu decyduje dodatkowe pytanie. Drużyna, która odpowie na to pytanie poprawnie i w krótszym czasie, zajmuje wyższe miejsce.
 10. Listy laureatów – zwycięskich drużyn zostaną opublikowane na stronie internetowej turnieju oraz przesłane do szkół wraz z informacją o miejscu i czasie wręczenia nagród.

VII. TERMINARZ TURNIEJU

1. Termin realizacji Turnieju: 19.10.2023 r.
2. Miejsce realizacji turnieju: Państwowa Akademia Nauk Stosowanych w Chełmie, Instytut Matematyki i Informatyki (Budynek C), ul. Pocztowa 54, 22-100 Chełm, aula nr 113 (parter).
3. Czas trwania turnieju: w godzinach od 10⁰⁰ do 12⁰⁰.

VIII. LAUREACI I NAGRODY

1. Laureaci turnieju (każdy członek zwycięskiej drużyny) otrzymają następujące nagrody:
 - I miejsce: nagroda rzeczowa o wartości 800,00 zł
 - II miejsce: nagroda rzeczowa o wartości 650,00 zł
 - III miejsce: nagroda rzeczowa o wartości 500,00 zł
2. Werdykt Komisji Turniejowej jest ostateczny i wiążący dla Uczestników/Uczestniczek turnieju.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zgłoszenie się uczestnika do konkursu jest jednoznaczne z przyjęciem warunków określonych w niniejszym Regulaminie.
2. Regulamin Turnieju dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej projektu/turnieju: <https://panschelm.edu.pl/turniej-miedzyszkolny/>
3. Organizator Turnieju zastrzega sobie prawo do opublikowania imion, nazwisk i informacji o Laureatach Turnieju, umieszczania tych informacji w materiałach reklamowych Organizatora oraz w prasie, mediach i Internecie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do podejmowania decyzji w sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem.



Ministerstwo
Edukacji i Nauki



5. Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo rozstrzygania sporów, powstałych w trakcie Turnieju oraz wykładni i interpretacji niniejszego Regulaminu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego regulaminu, w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń, mających wpływ na organizację turnieju. Zmiany zostaną ogłoszone taką drogą, jaką nastąpiło ogłoszenie niniejszego regulaminu.

Załączniki:

1. Karta zgłoszeniowa
2. Klauzula informacyjna



Ministerstwo
Edukacji i Nauki