

## ***XII. Kecské Kupa Csapatverseny kiírása***

***A Mategye Alapítvány 2023-2024-es tanévre is kiírja a Kecské Kupa Csapatversenyt. A verseny három fordulóban kerül lebonyolításra.***

***Az 1. forduló időpontja:*** 2023. december 8. (péntek) 15-16<sup>30</sup>

***Helyszínek:*** Abony, Somogyi Imre Általános Iskola (54)  
Baja, III. Béla Gimnázium (40)  
Budapest XX., Gyulai István Általános Iskola (35)  
Cegléd, Szent Kereszt Katolikus Általános Iskola (30)  
Debrecen, Fazekas Mihály Gimnázium (15)  
Győr, Széchenyi István Egyetem (50)  
Kecskemét, Kodály Zoltán Ének-Zenei Iskola (70)  
Kiskunfélegyháza, Batthyány Lajos Ált. Isk. és AMI (50)  
Kisvárd, Szent György Görögkatolikus Óvoda és Ált. Isk. (40)  
Mezőtúr, Kossuth Lajos Általános Iskola (30)  
Miskolc, Herman Ottó Gimnázium (100)  
Nagykanizsa, Batthyány Lajos Gimnázium (95)  
Százhalombatta, Körösi Csoma Sándor Általános Iskola (25)  
Szombathely, Zrínyi Ilona Általános Iskola (35)  
Veszprém, Kossuth Lajos Általános Iskola (40)

***A résztvevő csapatok száma korlátozott!***

***Az adott helyszínen legfeljebb annyi csapat indulhat, amennyi a helyszín neve után zárójelben látható!***

***További helyszínek jelentkezését várjuk!***

***A 2. forduló időpontja:*** 2024. március 22. (péntek) 15-18 (a verseny 15-16<sup>30</sup>-ig tart, utána eredményhirdetés, majd licitálás)

***Helyszínek:*** megegyeznek az 1. forduló helyszíneivel

***A döntő időpontja:*** 2024. május 25. (szombat) 10-14 (a verseny 10-11<sup>30</sup>-ig tart, majd eredményhirdetés) vagy: 11-15 óráig

***Helyszín:*** Kecskemét

***Résztvevők:*** 5-8. osztályos tanulók

***Nevezési határidő:*** 2023. október 17.

***Nevezés:*** a [www.mategye.hu](http://www.mategye.hu) honlapon

***Nevezési díj:*** 8000 Ft/csapat

### ***A verseny szabályai***

A versenyen 4 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 8 feladatot lehet megoldani. A témák egymást követő feladatai nehezednek, ennek megfelelően a nagyobb sorszámú feladatokkal több pontot lehet elérni. A feladatok pontértéke a feladatlapokon lesz

látható. Mindegyik feladat megoldása egy pozitív egész 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-kódját kell leolvasatni, majd a megoldást beírni. 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 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 versenyt évfolyamonként külön értékeljük. A végeredmény az első két fordulóban elért pontszámok összege alapján kerül megállapításra. Minden olyan helyszínről, ahol az évfolyamban az elindult csapatok száma legalább 10, az első helyezést elérő csapat bejut a döntőbe. Rajtuk kívül az eredmények összehasonlítása alapján évfolyamonként néhány további csapat szintén meghívást kap a döntőre.

Minden résztvevő csapat az indulásért Kecské Tallért kap. A legeredményesebb csapatok oklevél és Kecské Tallér díjazásban részesülnek.

A 2. forduló végén az addig összegyűjtött Kecské Tallérokkal értékes nyereményekre lehet licitálni.

A csapatoknak egyetlen alkalommal lehetőségük van a négy csapattag közül egy tag helyére egy másik tanulót benevezni. Ez a tanuló csak olyan tanuló lehet, aki ebben a tanévben a versenyen 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 csere lehetőségét a csapat már kimerítette, akkor a csapat kevesebb fővel vehet részt a versenyen.

### *A döntő szabályai*

A döntő lebonyolításának szabályai megegyeznek az előző két forduló szabályaival. A döntő eredményét a döntőben szerzett pontszám határozza meg.

A döntő évfolyamonként legeredményesebb csapatai emblémás ajándék és oklevél díjazásban, a további csapatok oklevél díjazásban részesülnek.