

VI. Kecse Kupa Csapatverseny tájékoztató

A Kecse Kupán a matematikai feladatokat négy témába soroltuk, témánként 8 feladatot lehet megoldani.

A verseny kezdetén a csapatok futárai 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 leolvasatni, majd a megoldást beírni.

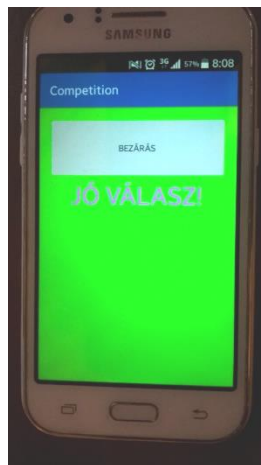
Minta QR kód:



808 Kecsekorom

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.

Ebben az esetben a leolvasó eszközön ez látható:



Ha a bemutatott feladat megoldása nem azonos a zsűrinél lévő megoldással, akkor a csapat a megoldásra –1 pontot kap.

Ebben az esetben a leolvasó eszközön ez látható:



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.

Ebben az esetben a leolvasó eszközön ez látható:



Egy feladatra legfeljebb hat választ lehet adni, a hatodik rossz válasz után a csapat –6 pontot kap, és megkapja a következő feladatot (ekkor a gép azt írja ki, hogy ”Ennek a feladatnak ez volt a 6. rossz megoldása. Kényszerpassz. Menj a következő feladatért!”). 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.

Fontos, hogy egy adott színű feladat megoldását csak az adott színű zsűrinél lehet leadni!

Fontos, hogy a következő feladatot csak „Jó válasz” vagy „Passzolás” után lehet kérni! (Ha a csapat „Rossz válasz” után kéri az új feladatot, akkor a gép az előző feladat megoldását várja! Az új feladat kérése a csapat felelőssége!)

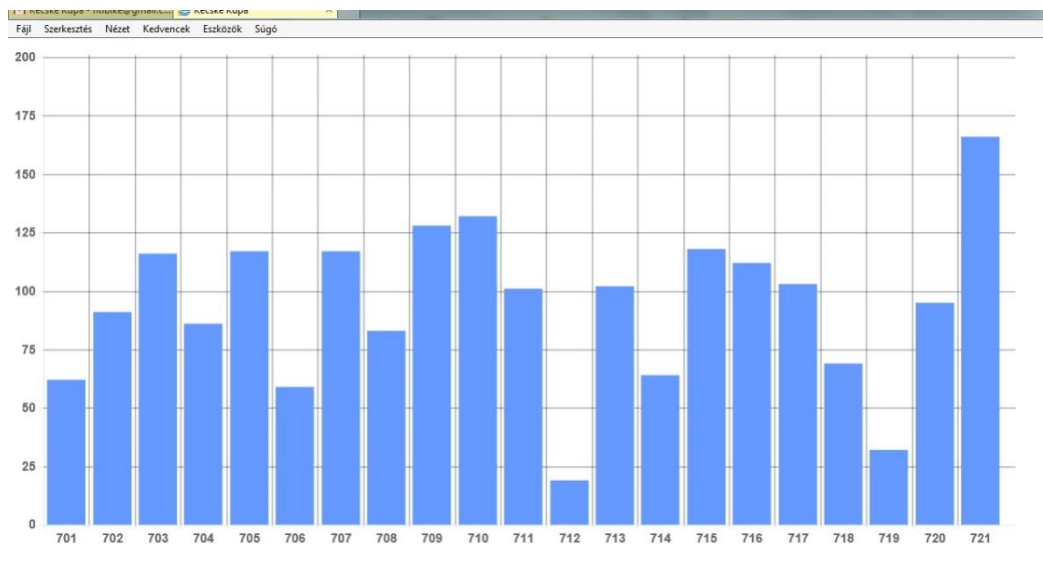
Fontos, hogy mindenki ellenőrizze, hogy jó feladatot kapott-e! (A feladatokat tehát az egyes témákon belül csak sorrendben lehet megoldani. Korábbi feladatra visszatérni nem lehet!)

QR kódot nem tudunk pótolni, ha valaki elveszíti, nem tud tovább versenyezni!

Ha a bevitel során hiba történt (pl. nem a bemutatott szám került rögzítésre), akkor azt azonnal jelezni kell a rögzítést végzőnek!

A csapatok pontszáma a verseny során kivetítve folyamatosan megtekinthető lesz.

Ez egy összesített lista:



Ez is egy összesített lista témánként bontva:



A versenyen toll, ceruza, radír, vonalzó és üres lapok használhatók, ezeken kívül semmilyen más segédeszköz (különösen számológép, telefon, stb.) nem használható. Tiltott eszköz használata esetén a csapatot a versenyből kizárjuk.

A verseny témái

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

A versenyen szerezhető pontszámok

Téma neve	Kecskeszámtan	Kecskegebra	Kecskemetria	Kecskegyetem
Téma színe	piros	fehér	zöld	kék
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
7. feladat	8 pont	11 pont	11 pont	18 pont
8. feladat	8 pont	12 pont	12 pont	20 pont

Kecskemét, 2018. 10. 16.

A verseny szervezői

A Kecse Kupa Csapatverseny az „A természettudományos ismeretek megszerzését segítő komplex rendszer felépítése és az óvodától-egyetemig tartó megvalósítása a Neumann János Egyetemen” EFOP 3.4.4-16-2017-00018 pályázat segítségével valósul meg.