

## VI. Kecse Kupa Csapatverseny kiírása

**A Mategye Alapítvány 2017-2018-as tanévre is kiírja a Kecse Kupa Csapatversenyt. A verseny három fordulóban kerül lebonyolításra.**

**Az 1. forduló időpontja:** 2017. november 24. (péntek) 15-16<sup>30</sup>  
**Helyszínek:** Békéscsaba, Petőfi Utcai Általános iskola  
 Baja, III. Béla Gimnázium  
 Cegléd, Szent Kereszt Katolikus Általános Iskola  
 Kecskemét, Kodály Zoltán Ének-Zenei Iskola  
 Kisvárd, Szent László Katolikus Gimn., Szakgimn., Ált.

Isk.

Mezőtúr, Kossuth Lajos Általános Iskola  
 Miskolc, Herman Ottó Gimnázium  
 Nagykanizsa, Batthyány Lajos Gimnázium  
 Pécs, Koch Valéria Iskolaközpont  
 Veszprém, Kossuth Lajos Általános Iskola

**A 2. forduló időpontja:** 2018. április 14. (szombat) 9-12 (a verseny 9-10<sup>30</sup>-ig tart, utána táblás feladatok megoldása, eredményhirdetés, majd licitálás)

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

**A döntő időpontja:** 2018. május 19. (szombat) 10-15 (a verseny 10-11<sup>30</sup>-ig tart, utána közös szabadidős programok, majd eredményhirdetés)

**Helyszín:** Kecskemét, Kodály Zoltán Ének-Zenei Iskola

**Résztevők:** 5-10. osztályos tanulók

**Nevezési határidő:** 2017. október 27.

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

**Nevezési díj:** a versenyen nincs nevezési díj

## 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 beíratni. 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 Kecske Tallért kap. A legeredményesebb csapatok oklevél és Kecske Tallér díjazásban részesülnek.

A 2. fordulóban a verseny után a csapatok különböző feladatok megoldásával további Kecske Tallérokat szerezhetnek. A rendezvény végén ezekkel és a versenyen szerzett Kecske tallérokkel 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 döntőn a csapatok tagjai ebédet kapnak. Az ebéd után meglepetés programok várják a résztvevőket. Ezek után kerül sor a döntő díjazására. A döntő évfolyamonként legeredményesebb csapatai emblémás ajándék és oklevél díjazásban, a további csapatok oklevél díjazásban részesülnek.

*A Kecske 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.*