

Regulamin Meczu Matematycznego

1. W Meczu biorą udział dwie drużyny. Każda z drużyn wybiera ze swojego grona Kapitana.
2. W pierwszej fazie Meczu obydwie drużyny rozwiązują 11 zadań dostarczonych przez Jury i przygotowują się do zreferowania rozwiązań przy tablicy.
3. Drugą fazą Meczu jest rozgrywka.
4. Ekipy na przemian wywołują drużynę przeciwną do referowania rozwiązania jednego z zadań. Wywoływanie rozpoczyna drużyna wylosowana tuż przed rozgrywką. Numer zadania jest wybierany przez drużynę wywołującą.
5. Jeżeli drużyna wywołana przyjmuje zadanie, Kapitan drużyny wywołującej wyznacza zawodnika drużyny wywołanej do zreferowania rozwiązania przy tablicy. Rozwiązanie to jest oceniane przez Jury.
6. Wywoływanie zawodników musi odbywać się tak, by w każdej chwili różnica w liczbie zadań referowanych przez dwóch różnych zawodników tej samej drużyny wynosiła co najwyżej jeden.
7. Osoba referująca nie może korzystać z notatek ani konsultować się ze swoją drużyną. Drużyna przeciwna nie może przerywać referującemu.
8. Kapitan drużyny wywołanej może odwoływać osoby referujące dowolną liczbę razy. Także osoba referująca może zrezygnować z referowania. N -ta zmiana referującego (w całym meczu) powoduje odjęcie N punktów niezależnie od tego, czy zadanie zostanie uznane za rozwiązane. Kapitan prosi wówczas drużynę przeciwną o wyznaczenie nowego referującego.
9. Czas na zreferowanie rozwiązania wynosi 15 minut. Po upływie tego czasu Jury może przerwać referowanie, poprosić o streszczenie dalszej części rozwiązania lub pozwolić na dalsze referowanie, w zależności od tego, czy rozwiązanie zdaniem Jury rokuje nadzieje na poprawność i zbliża się do końca.
10. Po oznajmieniu przez referującego, że zakończył referowanie, drużyna przeciwna zgłasza zastrzeżenia co do poprawności rozwiązania, a następnie **referujący** odpowiada na te zastrzeżenia.
11. Jeżeli Jury uznaje rozwiązanie za poprawne, punktuje je od 5 do 10 punktów. Jury może przyznać drużynie wywołującej te punkty, które zostały odjęte drużynie rozwiązującej, jeżeli usterki rozwiązania zostały przez tę drużynę zauważone.
12. Jeżeli Jury nie uznaje rozwiązania za poprawne, żadna z drużyn nie otrzymuje punktów, chyba, że drużyna wywołująca zwróciła uwagę na błędy lub luki dyskwalifikujące rozwiązanie. Wtedy ma ona prawo do przedstawienia własnego rozwiązania na zasadach i przy punktacji określonych w pozycjach **6-12**.
13. Jeżeli drużyna wywoływana nie przyjmie zadania, rozwiązuje je drużyna wywołująca zgodnie z zasadami określonymi w p. **6-12**. Jeżeli jednak jej rozwiązanie nie zostanie uznane za poprawne, otrzyma -10 (minus 10) punktów.
14. Rozgrywka kończy się po wywołaniu 8 zadań. W przypadku remisu wywołuje się dodatkowo 2 zadania.