

## Regulamin VI edycji konkursu KOALA

### I. Wstęp

1. Konkurs jest organizowany jest przez Wydział Matematyki i Informatyki UAM oraz Instytut Informatyki Politechniki Poznańskiej. Zadania konkursowe są opracowywane przez nauczycieli szkolnych i nauczycieli akademickich, współpracujących z organizatorami.

2. Informacje związane z konkursem będą zamieszczane na stronie internetowej <http://koala.poznan.pl>.

4. Konkurs zostanie zorganizowany w dwóch kategoriach wiekowych:

- dla uczniów klas 7 i 8 szkół podstawowych oraz oddziałów gimnazjalnych szkół Wielkopolski,
- dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych Wielkopolski.

5. Konkurs ma charakter drużynowy. Drużynę tworzy trzech lub czterech uczniów.

### II. Cele

1. Celem konkursu jest rozbudzanie i rozwijanie zainteresowań młodzieży matematyką dyskretną (w tym kombinatoryką) i informatyką (myśleniem algorytmicznym).

2. Zadania konkursowe mają pobudzać kreatywne myślenie i zachęcać do poszukiwania oryginalnych i efektywnych rozwiązań.

3. Dodatkowymi celami konkursu są: doskonalenie umiejętności pracy w grupie oraz doskonalenie sztuki prezentacji rozwiązań.

### III. Forma

1. Konkurs w wersji tradycyjnej (nieprogramistycznej) składa się z trzech etapów.

1.1. Etap pierwszy ma formę ligi zadaniowej, trwającej trzy tygodnie (trzy serie).

1.2. Etap drugi ma formę jednodniowych zawodów rozwiązywania zadań w ograniczonym czasie.

1.3. Etap trzeci (finał) ma charakter meczu między trzema drużynami. Regulamin meczu będzie dostępny na stronie konkursu.

2. Zainteresowane drużyny w czasie pierwszego etapu konkursu mogą wziąć udział w dodatkowej rywalizacji: w rozwiązywaniu zadań wersji programistycznej konkursu. Tekst programu komputerowego (kod źródłowy) należy zapisać w języku Python 3.

Wyniki tej wersji konkursu nie mają wpływu na awans drużyn do drugiego etapu tradycyjnej wersji konkursu.

3. Przykładowe zadania z poprzednich edycji są udostępnione na stronie internetowej konkursu.

4. Drużyna zgłasza chęć udziału w konkursie poprzez stronę internetową konkursu. Zgłoszenie wymaga podania imion i nazwisk członków drużyny, adresu e-mail kapitana drużyny oraz nazwy drużyny. Nazwa drużyny nie może być zmieniana w trakcie konkursu. Nauczyciel lub jedno z rodziców uczestnika konkursu (zwani dalej opiekunem drużyny) dokonuje potwierdzenia zgłoszenia drużyny poprzez stronę internetową konkursu.

5. W pierwszym etapie może uczestniczyć dowolna liczba drużyn z tej samej szkoły.

6. Zadania pierwszego etapu będą udostępnione na stronie internetowej konkursu. W tym samym miejscu będzie podany ostateczny termin przesłania odpowiedzi do zadań danej serii.

6.1. W pierwszym etapie drużyna może rozwiązywać zadania wspólnie (w jednym miejscu i czasie) lub każdy z członków drużyny może rozwiązywać zadania samodzielnie. Drużyna jest zobowiązana do zredagowania szczegółowego rozwiązania zadania i przekazania kartki z rozwiązaniem (lub wydruku, jeśli rozwiązanie zapisano w formie elektronicznej) opiekunowi drużyny.

6.2. Jeśli w znalezieniu odpowiedzi do zadania istotną pomocą dla drużyny była książka, zbiór zadań lub inny materiał edukacyjny, należy o tym napisać pod rozwiązaniem zadania (tj. dołączyć bibliografię). Opiekun drużyny lub inne osoby trzecie nie mogą udzielać wskazówek ani pomagać w rozwiązywaniu zadań.

6.3. W czasie trwania pierwszego etapu kapitan drużyny przesyła odpowiedzi do zadań (liczba, ciąg znaków itp.), korzystając z formularza udostępnionego na stronie domowej konkursu. Sprawą honoru jest samodzielność w rozwiązywaniu zadań i przesyłanie odpowiedzi tylko do tych zadań, do których zespół przygotował na piśmie zapis rozumowania prowadzącego do odpowiedzi podanej w formularzu.

Każda drużyna ma prawo przesłać odpowiedzi tylko raz w czasie każdej serii.

6.4. Kod źródłowy rozwiązań zadań programistycznych kapitan drużyny przesyła za pośrednictwem strony internetowej konkursu. Za każde z zadań drużyna może otrzymać 0, 1 lub 2 punkty. Poprawność rozwiązania jest badana na podstawie testów dla przykładowych danych.

7. Opiekun drużyny ma obowiązek gromadzić przygotowane przez drużynę rozwiązania zadań pierwszego etapu jako dokumentację rozwiązania każdego zadania, do którego została przesłana odpowiedź. Organizator konkursu ma prawo wglądu w rozwiązania.

8. Jedno z zadań konkursowych każdej serii zadań będzie sformułowane w języku angielskim.

9. Liczba zdobytych punktów pierwszego etapu konkursu to liczba poprawnych odpowiedzi do zadań.

10. Odwołania od wyników pierwszego etapu konkursu będą przyjmowane w ciągu trzech dni od ogłoszenia wyników. Decyzja jury w sprawie odwołania jest ostateczna.

11.1. Do udziału w drugim etapie obu kategorii wiekowych zostaną zaproszone drużyny, które w eliminacjach przekroczą próg punktowy określony przez organizatorów po zakończeniu pierwszego etapu.

Liczba zaproszonych drużyn każdej z kategorii konkursu nie będzie większa niż 10.

W drugim etapie konkursu mogą wziąć udział nie więcej niż trzy drużyny z tej samej szkoły (wyjątek będzie stanowić sytuacja, w której kilka drużyn z tej samej szkoły ma tę samą liczbę punktów).

11.2. Zawody drugiego etapu odbywają się na terenie WMI UAM. W czasie zawodów drugiego etapu konkursu wszystkie drużyny rozwiązują ten sam zestaw zadań.

11.3. Jedno z zadań drugiego etapu będzie sformułowane w języku angielskim.

11.4. Drużyna jest zobowiązana do zredagowania na piśmie rozwiązania każdego zadania, które ma być oceniane.

11.5. Rozwiązania zadań oceniane są liczbami całkowitymi w skali od 0 do 10.

12.1. Do udziału w trzecim etapie (finale) obu kategorii wiekowych konkursu zostaną zaproszone trzy drużyny z trzech różnych szkół, które zdobyły największą liczbę punktów w czasie zawodów drugiego etapu. W finale konkursu może rywalizować tylko jedna drużyna z tej samej szkoły.

12.2. W szczególnym przypadku, gdy nie jest możliwe wyłonienie najlepszej drużyny na podstawie liczby punktów, o kolejności decyduje większa liczba rozwiązań ocenianych na 10 pkt. Jeśli i to kryterium okaże się niewystarczające, to należy rozpatrywać kolejno: liczbę zadań ocenionych na 9 pkt., 8 pkt. itd.

13. Uczestnicy drugiego i trzeciego etapu konkursu mogą posługiwać się: kalkulatorem i słownikiem języka angielskiego oraz kopiami własnych rozwiązań zadań pierwszego etapu.

14. Uczestnicy drugiego i trzeciego etapu konkursu nie mogą korzystać z telefonów komórkowych ani innych urządzeń elektronicznych.

15. Skład drużyny na kolejnym etapie konkursu może różnić się od składu na poprzednim etapie. Osoba dołączająca do zespołu (zastępująca inną osobę) nie może pochodzić z innej drużyny, która nie awansowała do kolejnego etapu. O zmianie składu drużyny opiekun drużyny powinien poinformować organizatorów.

#### IV. Nagrody

1. Zwycięska drużyna otrzymuje puchar (dla szkoły).
2. Wszystkie drużyny z finału otrzymują dyplomy.
3. Autor najlepszej prezentacji rozwiązania zadania w czasie finału konkursu otrzyma dyplom.
4. Zwycięzcy obu kategorii wiekowych konkursu tworzą reprezentację Wielkopolski na zawodach międzyregionalnych.
5. Najlepsze trzy drużyny wersji programistycznej konkursu otrzymują dyplomy.

#### V. Informacje kontaktowe

W przypadku pytań prosimy albo o kontakt mailowy z organizatorami (koala.konkurs@gmail.com), albo telefoniczny z Małgorzatą Bednarską-Bzdęgą (we wtorki 12:00-13:00, tel.(61)8295389). W sprawie wersji programistycznej konkursu prosimy pisać bezpośrednio do p. Pawła Perekietki (pawel.perekietka@gmail.com).