



I Wstęp

1. Konkurs jest organizowany przez Wydział Matematyki i Informatyki UAM, Instytut Informatyki Politechniki Poznańskiej, Oddział Poznański Polskiego Towarzystwa Matematycznego oraz V Liceum Ogólnokształcące w Poznaniu. Zadania konkursowe są opracowywane przez nauczycieli szkolnych i nauczycieli akademickich, współpracujących z organizatorami.
2. Informacje związane z konkursem będą zamieszczone na stronie internetowej <http://koala.poznan.pl>.
3. Konkurs jest organizowany w dwóch kategoriach wiekowych:
 - dla uczniów klas 7 i 8 szkół podstawowych Wielkopolski,
 - dla uczniów szkół ponadpodstawowych Wielkopolski.
4. 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. Regulamin drugiego etapu będzie dostępny na stronie konkursu.
 - 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 albo w języku C++. Wyniki tej wersji konkursu nie mają wpływu na awans drużyn do drugiego etapu tradycyjnej wersji konkursu. W przypadku równej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje kryterium dodatkowe: wyniki drużyn w pierwszym etapie wersji tradycyjnej.

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 internetowej konkursu. Sprawą honoru jest samodzielność w rozwiązywaniu zadań i przysyłanie odpowiedzi tylko do tych zadań, do których zespół przygotował na piśmie zapis rozumowania prowadzącego do odpowiedzi podanej w formularzu. Każda drużyna ma prawo przesyłać 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, doktórego 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 każdej serii pierwszego etapu konkursu będą przyjmowane w ciągu trzech dni od ogłoszenia wyników danej serii. Decyzja jury w sprawie odwołania jest ostateczna.
11. Do udziału w drugim etapie obu kategorii wiekowych zostaną zaproszone drużyny, które w eliminacjach przekroczą próg punktowy określony przez organizatorów po zakończeniu pierwszego etapu.
 - 11.1. Liczba zaproszonych drużyn każdej z kategorii konkursu nie będzie większa niż 10.
 - 11.2. W drugim etapie konkursu mogą wziąć udział nie więcej niż trzy drużyny z tej samej szkoły (wyjątek będzie stanowił sytuacja, w której kilka drużyn z tej samej szkoły ma tę samą liczbę punktów).
 - 11.3. Zawody drugiego etapu odbywają się na terenie WMI UAM. W czasie zawodów drugiego etapu konkursu wszystkie drużyny rozwiązują ten sam zestaw zadań.
 - 11.4. Jedno z zadań drugiego etapu będzie sformułowane w języku angielskim.
 - 11.5. Drużyna jest zobowiązana do zredagowania na piśmie rozwiązania każdego zadania, które ma być oceniane.
 - 11.6. Rozwiązania zadań oceniane są liczbami całkowitymi w skali od 0 do 10.
12. 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.
13. W drugim i trzecim etapie w przypadku równej liczby punktów o kolejności pierwszych trzech miejsc decyduje kolejno: liczba rozwiązań ocenionych na 10 pkt., liczba rozwiązań ocenionych na 9 pkt. itd.
14. Uczestnicy drugiego i trzeciego etapu konkursu mogą posługiwać się: kalkulatorem i słownikiem języka angielskiego oraz kopiami własnych rozwiązań zadań pierwszego etapu.
15. Uczestnicy drugiego i trzeciego etapu konkursu nie mogą korzystać z telefonów komórkowych ani innych urządzeń elektronicznych.
16. Skład drużyny na kolejnym etapie konkursu może różnić się od składu na poprzednim etapie. Osoba dołączająca do zespołu lub 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 drugiego etapu i finału otrzymują dyplomy i upominki.
3. Autor wyróżnionej przez jury prezentacji rozwiązania zadania finałowego otrzyma dyplom.
4. Zwycięzcy obu kategorii wiekowych konkursu tworzą reprezentację Wielkopolski na zawodach międzyregionalnych.
5. Najlepsze trzy drużyny wersji programistycznej konkursu otrzymują dyplomy i upominki.

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 do Pawła Perekietki (pawel.perekietka@gmail.com).



Fundacja KOALA – KOmbinatoryka, Algorytmy, LogikA
projekt dofinansowany przez mBank

