

Regulamin

Międzyszkolnego Konkursu Matematycznego PLATMAT dla uczniów VII i VIII klasy szkoły podstawowej

XII edycja

1. Organizatorzy

Nauczyciele II Liceum Ogólnokształcącego z Oddziałami Dwujęzycznymi im. E. Plater w Sosnowcu: mgr Ewa Banaszek, mgr Edyta Madetko - Wanatowicz

2. Uczestnicy

Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klasy VII i VIII szkoły podstawowej.

3. Cele konkursu

- popularyzacja wiedzy i umiejętności matematycznych wśród uczniów,
- motywowanie uzdolnionych matematycznie uczniów do nauki,
- stworzenie uczniom możliwości „sprawdzenia się” w rywalizacji z innymi uczniami,
- nabywanie umiejętności efektywnego współdziałania i pracy w grupie.

4. Zgłoszenie do konkursu

Warunkiem przystąpienia szkoły do konkursu jest zgłoszenie dwuosobowych zespołów.

Każda szkoła może zgłosić maksymalnie 3 drużyny.

Zgłoszenia szkół przyjmowane są do **01.04.2026 r.**

W związku z wyrównaniem szans w konkursie, który ma popularyzować wiedzę matematyczną, dla wszystkich uczniów szkół podstawowych, organizatorzy nie przyjmują zgłoszeń od zespołów szkół.

Zgłoszenie szkoły do konkursu jest jednocześnie wyrażeniem zgody na zbieranie i przetwarzanie danych osobowych, publikowanie wizerunku uczestników w zakresie związanym z przebiegiem konkursu. Zgodnie z art. 23 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133 poz. 883) oraz zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. A Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).

5. Termin przeprowadzenia konkursu

XII edycja Międzyszkolnego Konkursu Matematycznego PLATMAT odbędzie się **17.04.2026 o godz. 10.00**. Konkurs zostanie przeprowadzony w II Liceum Ogólnokształcącym z Oddziałami Dwujęzycznymi im. E. Plater, ul. Parkowa 1, 41-200 Sosnowiec.

6. Przebieg konkursu

Konkurs jest 2-etapowy

Etap I – każdy członek drużyny rozwiązuje indywidualnie test składający się z 15 zadań zamkniętych, jednokrotnego wyboru. Wynik drużyny stanowi suma punktów uzyskanych przez każdego członka zespołu. Do II etapu przechodzą zespoły z najwyższymi wynikami. W przypadku remisu, drużyny remisujące biorą udział w dogrywce „Kto pierwszy ten lepszy”.

Etap II - wyłonione w I etapie zespoły rozwiązują 8 zadań. Zadania są podane z określonych działów matematyki np. wyrażenia algebraiczne, geometria płaska.

Rozstrzygnięcie konkursu przewiduje się w dniu konkursu, rozdanie nagród i dyplomów laureatom podczas Gali Mistrzów .

W sprawach spornych decyzję podejmuje organizator konkursu.

Uczestnik konkursu nie może korzystać z kalkulatora oraz tablic matematycznych.

Drużyna może zostać zdyskwalifikowana przez organizatora, jeśli w rażący sposób łamie zasady fair play (np. podpowiadanie, komunikowanie się uczestników itp.)

7. Nagrody

Przewidziane są nagrody rzeczowe oraz dyplomy dla trzech pierwszych drużyn:

I miejsce – ODTWARZACZE MP4

II i III miejsce – KSIĄŻKI

Wszyscy uczestnicy i ich opiekunowie otrzymają dyplom potwierdzający udział w konkursie.

8. Zakres wiedzy i umiejętności wymaganych na konkursie

Zagadnienia konkursu obejmują treści nauczania, umiejętności i osiągnięcia wynikające z *Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych*.

Liczby: działania na liczbach, potęgi , pierwiastki, procenty, statystyka.

Algebra: wyrażenia algebraiczne, równania , zadania tekstowe.

Geometria: kąty i trójkąty, związki miarowe w trójkątach, twierdzenia Pitagorasa, czworokąty, koła i okręgi, wielokąty i okręgi,

Stereometria: graniastosłupy i ostrosłupy

Matematyka w praktyce: obliczenia związane z, kalendarzem, podwyżkami, obniżkami, oszczędnościami, drogą, prędkością i czasem, itp.