

Regulamin konkursu „Mistrzostwa Flash Anzan Edycja 1”

1. Organizatorem konkursu „**Mistrzostwa Flash Anzan Edycja 2020**” zwanego dalej Konkursem jest Akademia Sorobanu ul. 10 Lutego 15B/127, 08-110 Siedlce, NIP 8212049179 zwana dalej **Organizatorem**. Współorganizatorem konkursu jest **Mazowiecki Oddział Stowarzyszenia Nauczycieli Matematyki**.
2. Wszystkie bieżące informacje związane z Konkursem będą zamieszczane na stronie **konkurs.akademiasorobanu.pl** oraz na profilu facebookowym Akademii Sorobanu.
3. Cele Konkursu:
 - a) rozwijanie zainteresowań i uzdolnień matematycznych uczniów.
 - b) wdrażanie uczniów do samodzielnej pracy nad pogłębianiem i rozszerzaniem umiejętności rachunkowych.
 - c) doskonalenie techniki szybkich obliczeń pamięciowych.
 - d) promocja wartościowych metod edukacyjnych z innych krajów świata.
 - e) zwrócenie uwagi na dużą wartość edukacyjną liczydła, jako narzędzia pomagającego doskonalić umiejętności rachunkowe
4. Nad przebiegiem konkursu czuwa Komisja powołana przez Organizatora.
5. Konkurs przeznaczony jest dla obywateli Polski: dzieci i osób dorosłych w każdym wieku.
6. Osoby niepełnoletnie biorą udział w Konkursie **tylko za zgodą rodziców/opiekunów**.
7. Konkurs będzie odbywał się w dniach od **11 listopada 2020** do **30 kwietnia 2021**
8. Konkurs będzie przebiegał w formule online.
9. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
10. Aby wziąć udział w Konkursie należy założyć konto na platformie konkursowej i uzupełnić zgodnie z prawdą **wszystkie** pola w formularzu rejestracyjnym (wyjątkiem jest osoba dorosła, która nie uzupełnia pola **szkoła**). Uczestnik konkursu może mieć tylko jedno konto na platformie konkursowej.
11. Do konkursu można dołączyć w dowolnym w terminie.
12. Do udziału w konkursie potrzebny jest komputer/tablet/smartfon z zainstalowaną przeglądarką internetową i dostępem do internetu. Organizator gwarantuje prawidłowe działanie aplikacji konkursowej w najnowszych wersjach przeglądarek Firefox, Chrome, Chromium.
13. Podczas trwania Konkursu Uczestnicy dodają pojawiające się na ekranie urządzenia liczby. Podczas wykonywania obliczeń **nie mogą korzystać z żadnych pomocy np:** liczące

urządzenia elektroniczne, liczydła fizyczne, kartka papieru, długopis itp. W przypadku podejrzenia nieuczciwego działania, Komisja może zweryfikować umiejętności Uczestnika i jeśli potwierdzi nieuczciwość, to go zdyskwalifikować.

14. Konkurs będzie przebiegał w dwóch Konkurencjach zgodnie z poniższymi terminami

Terminy dla Konkurencji 1

Etap 1	Liczby jednocyfrowe – 5 liczb
11.11.2020 – 04.12.2020	Aktywny moduł Nauka
27.11.2020 – 04.12.2020	Aktywny moduł Zawody
do 08.12.2020	Opublikowanie rankingu dla Etapu 1
Etap 2	Etap 2. Liczby jednocyfrowe – 8 liczb
05.12.2020 – 29.12.2020	Aktywny moduł Nauka
22.12.2020 – 29.12.2020	Aktywny moduł Zawody
do 05.01.2021	Opublikowanie rankingu dla Etapu 2
Etap 3	Etap 3. Liczby jednocyfrowe – 10 liczb
02.01.2021 – 29.01.2021	Aktywny moduł Nauka
22.01.2021 – 29.01.2021	Aktywny moduł Zawody
do 06.02.2021	Opublikowanie rankingu dla Etapu 3

Terminy dla Konkurencji 2

Etap 4	Liczby dwucyfrowe – 5 liczb
01.02.2021 – 26.02.2021	Aktywny moduł Nauka
19.02.2021 – 26.02.2021	Aktywny moduł Zawody
do 06.03.2021	Opublikowanie rankingu dla Etapu 4
Etap 5	Liczby dwucyfrowe – 8 liczb
01.03.2021 – 26.03.2021	Aktywny moduł Nauka
19.03.2021 – 26.03.2021	Aktywny moduł Zawody
do 03.04.2021	Opublikowanie rankingu dla Etapu 5
Etap 6	Liczby dwucyfrowe – 10 liczb
01.04.2021 – 30.04.2021	Aktywny moduł Nauka
23.04.2021 – 30.04.2021	Aktywny moduł Zawody
do 08.05.2021	Opublikowanie rankingu dla Etapu 6

Podsumowanie Konkursu

do 30 maja 2021 **Opublikowanie całościowego rankingu konkursu, podanie zwycięzców konkursu, przekazanie nagród**

15. Moduł Nauka służy do treningu umiejętności obliczeniowych. Uczestnik może korzystać z tego modułu, gdy moduł Zawody nie jest jeszcze aktywny.

16. Etap uważa się za zaliczony, jeżeli Uczestnik za pomocą modułu Zawody doda swój czas do tabeli Rankingu. Jest to możliwe po trzykrotnym prawidłowym wpisaniu wyniku. Do Rankingu dodawany jest wówczas średni czas 3 ostatnich bezbłędnych prób, o ile jest krótszy niż znajdujący się już w rankingu danej osoby.
17. Do każdego Etapu Uczestnik Konkursu może podchodzić dowolną ilość razy w terminach aktywności modułu Zawody.
18. Jeśli Uczestnikowi nie uda się dodać do tabeli Rankingu w wybranym Etapie (z powodu braku odpowiednich umiejętności albo późniejszego dołączenia do konkursu), to Komisja dodaje mu za ten Etap maksymalny czas wyświetlania liczb.
19. Miejsca zajęte przez Uczestników w poszczególnych Etapach wyznaczają najkrótsze czasy Uczestników zapisane w tabeli Rankingu
20. Tabela Rankingu będzie dostępna do wglądu po zakończeniu każdego Etapu konkursu. Komisja konkursowa może też pokazać Ranking w trakcie trwania Konkurencji.
21. Klasyfikacji końcowej dokonuje się przez zsumowanie najkrótszych czasów uzyskanych w każdym z Etapów Konkurencji 1 i 2. Im krótszy łączny czas, tym wyższe miejsce zajęte przez Uczestnika.
22. W sytuacji, gdy nie uda się wyłonić z powodu remisu 3 pierwszych miejsc, Komisja może zarządzić dogrywkę między osobami z takimi samymi łącznymi czasami.
23. Po zakończeniu Konkursu Komisja poda zainteresowanym uczestnikom imiona, nazwiska, wiek, miejscowość i szkołę 10 najlepszych osób według klasyfikacji końcowej.
24. Komisja Konkursowa dołoży starań, by konkurs przebiegał uczciwie. Ze względu na formułę online Konkursu, Uczestnicy na żądanie Komisji poddadzą się procedurze weryfikacji tożsamości i umiejętności.
25. Organizator przewiduje nagrody rzeczowe dla 3 najlepszych uczestników.
26. Zgłoszenie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu i oznacza wyrażenie przez Uczestnika konkursu lub w przypadku osoby nieletniej, jego prawnego opiekuna, zgody na zbieranie i przetwarzanie podanych danych osobowych na potrzeby konkursu oraz wykorzystanie wizerunku uczestnika przez Akademię Sorobanu oraz Stowarzyszenia Nauczycieli Matematyki dla celów związanych z przeprowadzeniem i podsumowaniem konkursu, stosownie do postanowień zawartych w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016 r. poz. 922 z późn. zm.).
27. Reklamacje związane z konkursem i wyłonieniem nagrodzonych należy składać pisemnie na adres Organizatora w terminie do 7 dni od dnia zdarzenia będącego przyczyną złożenia reklamacji. Reklamacje wniesione po tym terminie nie będą rozpatrywane. Organizator w terminie 14 dni od dnia otrzymania reklamacji rozpatrzy otrzymaną reklamację i pisemnie poinformuje zgłaszającego reklamację o zajęтым stanowisku. Decyzje podjęte w wyniku

- rozpatrzenia reklamacji s¸ ostateczne i dalsza korespondencja w tej sprawie nie b¸dzie rozpatrywana.
28. Organizator zastrzega mo¸zliwo¸c¸ zmiany daty rozpocz¸cia konkursu i jego harmonogramu.
 29. Organizator zastrzega prawo do przyznania dodatkowych nagr¸d.
 30. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje si¸ przepisy kodeksu cywilnego.
 31. Niniejszy regulamin jest dost¸pny na stronie **konkurs.akademiasorobanu.pl**
 32. Problemy techniczne nale¸y zg¸lasza¸c pod adresem **kontakt@akademiasorobanu.pl**

Wzór certyfikatu jaki otrzymają najlepsi



 **akademia**
SOROBANU
JAPŃSKA SZKOŁA MATEMATYKI

CERTYFIKAT

zdozył(-a) **I miejsce**
w Mistrzostwach Flash Anzan
Edycja 2020

Mistrzostwa sprawdzały umiejętność wykonywania obliczeń pamięciowych w bardzo szybkim tempie. Wymagały wiele miesięcy ćwiczeń, by osiągnąć ponadprzeciętną sprawność rachunkową.

Komisja Konkursowa

 **akademia**
SOROBANU
JAPŃSKA SZKOŁA MATEMATYKI

  Stowarzyszenie
Nauczycieli
Matematyki

Organizator **Patronat**

Siedlce, 10 maja 2021
Miejsce i data