



**ÖZEL GELİŞİM ORTAOKULU**

**MATEMATİK LİGİ**

## MATEMATİK LİĞİ ETKİNLİĞİ (6. 7. 8. SINIFLAR)



### MATEMATİK LİĞİNİN AMACI

Ortaokul öğrencileri arasında dayanışma ruhunu geliştirmek, problemler üzerinden çoktan seçmeli değil, çoğul düşüncelerle çözümler üretmeyi ve okullar arasında kaynaşmayı sağlamak için tasarlanmıştır.

### MATEMATİK LİĞİNİN İŞLEYİŞİ

Matematik ligi büyük ölçüde futbol ligi mantığına dayandırılmıştır.

- Okullar, 6, 7 ve 8. sınıf düzeyinden 3'er öğrenci seçerek (toplam 9 öğrenci) [www.gelisim.k12.tr](http://www.gelisim.k12.tr) adresindeki formu doldurarak online başvuru yapar.
- Başvuru listelerinde sonradan herhangi bir değişiklik yapılmak istenildiğinde, en geç yarı final maçından 15 gün öncesine kadar takım revize formu doldurulur. Bu tarihten sonra hiç bir şekilde değişiklik yapılması söz konusu değildir. Aksi durumda takımlar maça eksik başlayacaklardır.
- Başvuru sırasına göre ilk yedi takım Matematik Ligi etkinliğine katılmaya hak kazanır.
- Yarışmaya katılmaya hak kazanan takımların antrönörleri ile 13 Kasım Çarşamba günü saat 09:30 da Gelişim Kolejinde antrönörler toplantısı yapılacaktır.

### Fikstür Örneği

Maç Tarihleri		Ev Sahibi	
1. MAÇ	<b>19 Aralık 2019</b> <b>Perşembe</b> <b>13:00</b>	Özel Gelişim Ortaokulu	
2. MAÇ	<b>20 Şubat 2020</b> <b>Perşembe</b> <b>13:00</b>	Özel Gelişim Ortaokulu	
FİNAL MAÇI	<b>02 Nisan 2020</b> <b>Perşembe</b> <b>13:00</b>	Öz.Gelişim O.O.	2 maç sonucunda tüm takımların toplam puanı hesaplanır. En yüksek puanı alan 4 takım final maçına katılmaya hak kazanır.

- Maçlar 8 takım aynı gün ve aynı saatte maçlarına başlar.
- Maçlarda önce 6. Sınıftan 3 öğrenci sahneye çıkar ve 2 adet soruyu cevaplar. Sonra 7. Sınıftan 3 öğrenci sahneye çıkar ve 2 adet soruyu cevaplar başlanır. Ondan sonra 8. Sınıftan 3 öğrenci sahneye çıkar ve 2 adet soruyu cevaplar. En son her seviyeden (6.,7. Ve 8. Sınıftan) 1 öğrenci içeren 3 kişilik takımlar sahneye çıkar ve takım sorularını cevaplar. Diğer oyuncular yedektir.

- Maç esnasında oyuncu deęiřtirme hakkı, her yeni soruya geçiř sürecinde istenildięi zaman takım kaptanı tarafından kullanılabilir. İstenildięi kadar oyuncu deęiřtirme hakkı vardır. Deęiřiklikte oyundan çıkan öğrenci yerine ancak yine aynı sınıf düzeyinde bir öğrenci girebilir. Çıkarılan oyuncu tekrar geri alınabilir.
- Takım antrenörü, o okulun bir matematik öğretmenidir. Antrenörler ayrıca jüri elemanıdır. Hakemin cevap kağıtlarını puanlamasını gözlemleyebilirler.
- Takım adının cevap kağıdının arka yüzüne yazılması zorunludur. Oyuncular dağıtılan kağıtların ön yüzlerine isim yazdıkları takdirde o sorudan puan alamazlar.
- Sunucuya verildikten sonra cevap kağıdını deęiřtirme talebi kabul edilemez.
- İsim yazılmamıř cevap kağıtları deęerlendirmeye alınır.
- Maça çıkmayan takım o maçtan sıfır puan alırken, dięer takım veya takımlar sahaya çıkarak maçlarını oynarlar.
- Maç belirlenen saatte başlar. Maçın başlama saatinde sahada olmayan takım, geldięi andaki süreçten yarışmaya katılır(Eđer geldięi sırada devam eden bir soru var ise o soru bitiminde yarışmaya dahil olur). O ana kadar kaçırdıęı sorulardan puan alamaz.
- Her sorunun sonunda puanlama yapıldıktan sonra sunucu puanları sahnede okur ve düdük çalar. Düdükten sonra hiçbir antrenör geriye dönük olarak o soruyla ilgili yorumda bulunamaz veya itiraz edemez. Canlı oynanan her spor müsabakasındaki gibi Matematik Ligi Maçları da belirlenen sürede oynanır ve deęerlendirilir. Geriye dönük puan deęiřiklikleri yapılamaz.
- Masa hakemi maç sonucunu sunucuya verir. Sunucu puanları okuduktan sonra düdük çalarak maçı sonlandırır. Düdükten sonra yapılan itirazlar deęerlendirmeye alınmaz.
- Jürinin cevapları deęerlendirirken kararsızlıęa düşmesi halinde , son söz masa hakeminin (tarafsız gözlemci) dir.
- Maçlara seyirci olarak gelecek öğrenci sayıları en fazla 25 olacak şekilde belirlenmiřtir. Okul şartlarının uygun olmaması durumunda bu sayıda azaltma yapılabilir.
- Sahnedeki oyuncular seyircilerle iletişimde bulunmamalıdır.İletişimde bulunan sınıf seviyelerine ait sorulara sıfır puan verilir.
- Maç sonunda finale kalacak olan 4 takımın puanları hesaplanırken olası bir eřitlik durumunda finale kalan takımı belirlemek için ařaęıdaki durumlar sırasıyla takip edilir;
  - a) 2. maçtaki tam puanlı soru sayısına,
  - b) 2. maçtaki tam puanlı takım soru sayısına
  - c) 1. maçtaki tam puanlı soru sayısına bakılır.
 Yukarıdaki tüm durumlar halinde de eřitlik bozulmaz ise son olarak kura çekimi yapılır.
- Tüm maçlar Özel Geliřim Ortaokulu'nda gerçekelecektir.
- Final maçında ilk iki maçta toplamda en yüksek puanı alan ilk dört takım karşılařır.
- Birinci ve ikinci maçlarda en yüksek puan alan 4 takımın her birinin toplam puanının % 25'i o takımın finaldeki taban puanını oluřturur. ( Toplam puanın % 25 'i hesaplanırken yüzde birler basamaęına kadar hesaplama yapılır.)
- Bu taban puana final maçında alınacak puan eklenerek takımların **final maçı puanları** oluřur.
- Final maçı sonucunda puan eřitlięi olma durumunda ařaęıdaki durumlar sırasıyla takip edilir;
  - a) Final maçındaki tam puanlı soru sayısına bakılır.
  - b) Final maçındaki tam puanlı takım soru sayısına bakılır.
  - c) Yukarıdaki tüm durumlar halinde de eřitlik bozulmaz ise son olarak kura çekimi yapılır.
    - Her maçta Bilim Kurulu'nun tayin ettięi tarafsız bir gözlemci ( masa hakemi) bulunması zorundadır.
    - Her maçta Özel Geliřim Ortaokulu 'nin 1 'er temsilcisi ( sunucu) bulunacaktır.
    - Her maçın yapıldıęı mekanda yansıtıcı (projektör) ve bir skor tahtası bulunmalıdır.
    - Seyircinin uygunsuz tezahüratı durumunda gözlemcinin raporuna göre o takıma bir maç sonra seyircisiz yarışmaya katılma cezası verilebilir.

- Maçın hakemleri; en az 1 gözlemci ( masa hakemi ) ve katılımcı okulların birer matematik öğretmenidir.
- Bilim Kurulu tarafından kapalı zarf içinde sunulan sorular projektörle ( bilgisayardan) yansıtılacak forma getirilir.
- Takımlar sahada (sahne) yerlerini alır, yedek oyuncular ise ön sırada sağ ve sol taraflarda oturur.
- Her sorunun ne kadar sürede çözüleceği soruyu hazırlayan Bilim Kurulu tarafından önceden belirlenmiş olmalıdır.
- Süre bitimi düdük çalınarak belirtilir. Maç başında belirlenen iki izleyici öğrencinin yardımıyla takım kaptanlarından çözümler teslim alınarak masa hakemine değerlendirme için iletilir.
- Hakemler sonucu değerlendirirken sorular ve soruların çözümleri yansıtılır.
- Hakemlerin değerlendirmelerine göre takımlara puan verilir, sonuçlar skor tahtasına yazılır.
- Soruların bitimiyle tüm sorulardan alınan puanlar toplanır. Masa hakemi tarafından maç sonuç formu doldurulur ve tüm okul antrenörleri tarafından imzalanır.
- Sonuçlar tutanakla Yürütme Kuruluna iletilir.
- Her bir maç sonunda takımların puan durumları Özel Gelişim Ortaokulu web sayfasında ilan edilir.

## MAÇ SORULARI VE KAPSAMI

- Maç sorularının içerikleri aşağıdaki şekilde olacaktır;
  - a) Bireysel sorular ,maçın yapıldığı haftaya kadar olan 6, 7 ve 8. sınıfların müfredat konuları kapsamında ve her seviyeye kendi müfredatından hazırlanacaktır.
  - b) Takım soruları yüksek beceri ve kazanım gerektirmeyen ,rutin olmayan problemlere dayalı ( temel matematik becerisi gerektiren ) yapıda hazırlanacaktır.
- Maçta sorulacak 10 sorunun iki tanesi 6. sınıflara, iki tanesi 7. sınıflara, iki tanesi 8. sınıflara, dört tanesi takıma yönelik olacaktır. Tüm sorular 10'ar puan değerinde olup toplam puan 100 üzerinden değerlendirilecektir.
- İlk olarak 6. Sınıflardan 3 öğrenci kendi seviyelerindeki 2 soruyu cevaplar. Sonra 7. Sınıflardaki 3 öğrenci kendi seviyelerindeki 2 soruyu cevaplar. Sonra 8. Sınıflardaki 3 öğrenci kendi seviyelerindeki 2 soruyu cevaplar. Daha sonra 3 kişilik ( 1 adet 6. Sınıf,1 adet 7. Sınıf ve 1 adet 8. Sınıf öğrencisi) takımlara 4 adet takım sorusu sorulur.Farklı sınıf seviyelerindeki oyuncular birbirlerinin sorularına kesinlikle müdahale edemez. Müdahale durumunda sunucunun da uyarısıyla masa hakemi takıma ceza verecektir. Her sınıf seviyesinden sadece bir adet cevap kağıdı takım kaptanı tarafından hakeme iletilecektir. Takımdan sadece bir ya da iki oyuncunun tek başlarına soruları yanıtlamaları Matematik Ligi mantığıyla geliştiğinden bu soruların çözümünde tüm takım oyuncularının aktif olmaları beklenmektedir.
- Her maçta çıkacak soruların konu başlıkları maç tarihinden 2 hafta önce web sitemizden duyurulur.
- Her maçtaki soru sayısı 10 olur.
- Sorular klasik soru tipinde olur.
- Sorular ve çözümleri (kısmi notlandırılmış) Bilim Kurulu tarafından hazırlanır ve imzalı mühürlü bir zarf içinde maç günü maçın yapıldığı kuruma teslim edilir.
- Kapalı soru zarfları veya bilgisayardan yansıtılacak sorular tüm takımlar ve Özel Gelişim Ortaokulu temsilcileri maç sahasına gelmeden önce açılmaz veya ekrana yansıtılmaz.

## TANIMLAR

**Antrenör:** Okulların Matematik öğretmenleri

**Bilim Kurulu:** Soruları Hazırlayanlar

**Masa Hakemi :** Bilim Kurulunun maç gözlemcisi

**Maç Koordinatörü (Sunucu):** Özel Gelişim Ortaokulu Matematik Öğretmenleri

**Yürütme Kurulu :** Özel Gelişim Ortaokulu Matematik Öğretmenleri

## YÖNERGELER

### ANTRENÖRLER İÇİN YÖNERGE

- Takım oyuncularına ve kaptana tüm kuralları öğretiniz.
- Maç sırasında takımınıza kesinlikle müdahale etmeyiniz. (cevaplama sırasında ve oyuncu değişikliğinde) Herhangi bir müdahale karşısında hakem bir sonraki maça seyircisiz katılma ya da maça çıkmama cezası verebilir.
- Takımınızın kendilerine matematiksel ifade içeren bir takım ismi seçmelerinde yardımcı olunuz. (örneğin, pascal,sonsuz,alfa vs...)
- Maç süresince diğer takımların antrenörleriyle birlikte hakem masasında olacaksınız. (Maçın başlangıcından sonuna kadar hakemlik göreviniz olduğundan takımınızla iletişim kurmamanız gerekmektedir. Aksi bir durumda masa hakemi tarafından takıma ceza verilebilir.)
- Takımların her bir soruyu yanıtlamalarının ardından, cevap kağıtları sunucu tarafından hakem masasına iletilir ve masa hakemi elindeki cevap anahtarıyla takımların cevaplarını puanlarken siz de gözlemleyebilirsiniz. Herhangi bir anlaşmazlık durumunda ise son söz masa hakeminindir.

### OYUNCULAR (TAKIM) İÇİN YÖNERGE

- Soruları cevaplarırken yan masadaki takımların sizden etkilenmemesi için çok sessiz olunuz.
- Maç süresince izleyicilerle iletişim kurmaktan kaçınınız.
- Her maç sonunda yaka kartlarınızı sunucuya teslim ediniz.

### MAÇ KOORDİNATÖRÜ (SUNUCU) İÇİN YÖNERGE

- Süre bitiminde düdüğü çalınız ve zamanı bitiriniz.
- Hakemlerin puanlandırmasından sonra her bir soruda elde edilen puanı, önceden görevlendirilmiş bir izleyici öğrencinin skor tahtasına yazmasını sağlayınız.
- Her sorunun sonunda puanları açıkladıktan sonra düdüğü çalarak o soruya ait itiraz hakkını noktalayınız.
- Maç esnasında antrenörlerin ya da seyircinin takımlara çözüm ile ilgili herhangi bir aktarımı olursa hakemi uyarabilir, gerekli cezayı uygulayabilirsiniz.
- Maç sonunda toplam puanları skor tahtasına yazdırınız.
- Maç sonunda takım puanlarını söyledikten sonra düdüğü çalarak maçı bitiriniz.
- Maç sonuç formunu hakeme ve antrenörlere doldurtup imzalatınız. Maç zarfına hakemlerden teslim aldığınız tüm soru cevap ve değerlendirme formlarını ekleyip, imzalayınız. Özel Gelişim Ortaokulu Yürütme Kuruluna teslim ediniz.

### MASA HAKEMİ ( BİLİM KURULU ÜYESİ) İÇİN YÖNERGE

- Soruları, yürütme kurulu tarafından tarafınıza bildirilen 6. 7. ve 8. sınıf müfredat konularını kapsayacak ve aşağıdaki dağılıma uygun olacak şekilde hazırlayınız.  
(2 adet 6.Sınıf seviyesi , 2 adet 7.Sınıf seviyesi , 2 adet 8.Sınıf seviyesi ,4 adet takıma yönelik (üç seviyenin de etkin katılabileceği))
- Soruları klasik tarzda, üzerinde kurumun ve gerekli diğer antetlerin olacağı şekilde hazırlayınız.
- Üzerlerinde her soru için süre ve puan belirtecek şekilde, yarışan her seviyedeki öğrenci sayısı kadar çoğaltınız.
- Ayrıca her soru değerlendirilmesinde kullanılmak üzere hakem masası için kısmi puanlandırılmış cevap anahtarı hazırlayınız. Takımlar doğru yaptıkları her adımın puanı kadar puan alacaklardır.

- Takımlardan alınan cevap kağıtlarını antrenörlerle birlikte inceleyip, önceden kısmi puanlandırılmış cevap anahtarına göre puanlayınız.
- Maç sonunda maç sonuç formunu eksiksiz olarak doldurunuz ve imzalayınız.
- Maç zarfına tüm soru ve cevap kağıtlarını, maç sonuç formlarını v.b. ekledikten sonra sunucuya teslim ediniz.
- Maçın başlangıcından sonuna kadar takım antrenörleri takımlarına asla müdahale edemezler. Ayrıca seyirci de maçın düzenini bozacak ve oyuncularını rencide edici tezahürat yaparsa müdahale edebilirsiniz. Edilen müdahalenin derecesine göre uyarı veya ceza verme hakkınız vardır.

Antrenörlerin ilk müdahalesinin sonunda

- sözlü uyarı yapabilirsiniz.
- İkinci müdahalesinden sonra takımı maçı çıkarabilirsiniz.
- Seyircinin ilk müdahalesinden sonra sözlü uyarı yapabilirsiniz.
- İkinci müdahalesinden sonra takıma bir sonraki maça seyircisiz çıkma cezası verebilirsiniz.
- İlk bireysel soru gruplarında farklı sınıf seviyelerdeki oyuncular birbirlerine müdahale ederlerse (seyirci olan takım oyuncuları), iletişimde bulunan sınıf seviyelerine ait sorulara sıfır puan verebilirsiniz.
- Antrenör ya da seyirci tarafından takıma çözümle ilgili herhangi bir aktarım olursa, sunucunun uyarısıyla orta hakem olarak takımı maçı çıkarabilir ya da tamamen diskalifiye edebilirsiniz.
- Verdiğiniz bu uyarı ve cezaları "uyarı ve ceza formu" na işlemelisiniz.

## BAŞVURU

- Okullar, başvurularını web sayfamızda ([www.gelisim.k12.tr](http://www.gelisim.k12.tr)) yer alan [online başvuru formunu](#) doldurarak yaparlar.
- Başvuru yapan ilk 7 takım kabul edilecektir.

Son Başvuru : 08 Kasım 2019 Cuma günü saat 17:00 ye kadardır.

## ÖDÜLLER

Final Maçı sonunda tüm takımlara teşekkür belgeleri ve okullarına plaketleri takdim edilirken dereceye giren takımlara da aldıkları derecelere göre ödülleri ile teşekkür belgeleri ve okullarına plaketleri takdim edilir.

## **BİLGİ - İLETİŞİM:**

### **Adres**

Özel Gelişim Ortaokulu

29 Ekim Mah. 10001 Sok. No: 4 Ulukent-Menemen/İzmir

### **Tel**

0 (232) 833 22 02 / 0 (232) 833 22 20 / 0 (232) 833 22 22 Dahili:144  
(Ortaokul Matematik Zümresi)

### **Fax**

0 (232) 833 22 32

[www.gelisim.k12.tr](http://www.gelisim.k12.tr)

[info@gelisim.k12.tr](mailto:info@gelisim.k12.tr)