

**ÖZEL  
GELİŞİM KOLEJİ**

**“MATEMATİK LİĞİ”  
ETKİNLİĞİ**

# "MATEMATİK LİĞİ" ETKİNLİĞİ ŞARTNAMESİ (9. 10. 11. SINIFLAR)



## "MATEMATİK LİĞİ" ETKİNLİĞİNİN AMACI

Matematik Ligi Etkinliği, lise öğrencileri arasında dayanışma ruhunu geliştirmek, problemler üzerinden çoktan seçmeli değil, çoğul düşüncelerle çözümler üretmek ve okullar arasında kaynaşmayı sağlamak için tasarlanmıştır.

## MATEMATİK LİĞİNİN İŞLEYİŞİ

- Matematik ligi büyük ölçüde futbol ligi mantığına dayandırılmıştır.
- "Anadolu Lisesi" ve "Düz Lise" statüsündeki özel okullar yarışmaya katılabilir.
- 9. ve 10. sınıf düzeyinden 2'şer, 11. sınıf düzeyinden 3'er öğrenci seçilerek yarışmaya başvurur.
- Okullar, matematik ligi başvuru formunu doldurarak toplam 7 takım elemanını Matematik Ligi Yürütme Kurulu'na bildirir. Bildirilen 7 kişilik takım elemanları sabittir, değiştirilemez.
- Ocak ayında belirlenecek tarihte Gelişim Koleji'nde antrenörler toplantısı yapılacaktır.

Toplantı gündem maddelerine göre; Fikstür çekilişleri yapılacak ve saha öncelikleri belirlenecektir.

Fikstür Örneği		1.GRUP		2.GRUP	
	Maç Tarihi	Ev Sahibi	Takımlar	Ev Sahibi	Takımlar
1.Maç	25 Mart 2015 Çarşamba 13.00	Kurada çekilen takım	Kurada çekilen ilk beş takım	Kurada çekilen takım	Kurada çekilen son dört takım
2.Maç	8 Nisan 2015 Çarşamba 13.00	Kurada çekilen takım	Kurada çekilen ilk beş takım	Kurada çekilen takım	Kurada çekilen son dört takım
FİNAL MAÇI	12 Mayıs 2015 Salı 13.00	Gelişim Koleji	2 maçta toplam en yüksek puanı alan <b>İlk beş takım</b>		

- 1. ve 2. maçta 9 takım dördü kuma gruplar halinde karşılaşacaklardır.
- 1. maç için çekilecek kurada çıkacak ilk dört takım (A, B, C, D) bir grup, son dört takım (E, F, G, H) ise ayrı bir grup olacaktır. Oluşturulan dört okulun bulunduğu gruplardan yapılacak kurayla 1. ve 2. maçlar için ev sahibi takımlar belirlenecektir.
- Final maçı Gelişim Koleji'nde gerçekleşeceği için her iki maçta da Gelişim Koleji ev sahibi takım olmayacaktır.
- Yapılan iki maç sonucunda takımların aldıkları toplam puan hesaplanır. En yüksek puanı alan ilk beş takım Gelişim Kolejindeki final maçına çıkmaya hak kazanacaklardır.
- Final maçında takımların puanları sıfırlanacaktır.
- İki maç sonucunda finale kalacak takımlar arasında aldıkları toplam puanlarda eşitlik olursa açık kura ile finale kalacak takım/takımlar belirlenir.
- Final maçının sonunda eşitlik olması durumunda yedek sorular sorulacaktır. Eşitliğin bozulmaması durumunda 1. ve 2. maçta alınan puanlarla birlikte toplam puana bakılacaktır. Yine eşitliğin bozulmaması durumu söz konusu olursa kura çekimi yapılacaktır.
- Maça 4 öğrenci ile ( 2 tane 11. sınıf, 1 tane 10. sınıf ve 1 tane 9. sınıf öğrencisi ) başlanır. Diğer oyuncular ise oyuna yedek başlar. Her maçta en fazla 3 oyuncu değiştirilebilir. Değişiklikte oyundan çıkan öğrencinin yerine ancak yine aynı sınıf düzeyinde bir öğrenci girebilir. Çıkan oyuncu tekrar maça geri dönemez. Oyuncu değişikliğini takım kaptanı yapar. Takım antrenörü, o okulun bir matematik öğretmenidir.
- As oyuncular her maçta sabit kalmak zorunda değildir. Her maçta 7 oyuncunuzdan dördünün bulunacağı farklı bir as takımla katılabilirsiniz.
- Maça çıkmayan takım o maçtan sıfır puan alırken; diğer takım veya takımlar sahaya tek başına çıkar. Maçın sonucunda elde ettiği puanı alır.( Maçın yapılacağı okula çeşitli nedenlerle geç kalma durumu olursa, her iki okulda da maçlar başlamaz ve geç kalan okul/okullar 10 dakika beklenir. 10 dakikanın sonunda salonda bulunan takımlarla maçlar başlar. Geç kalan takım maça dahil olduğu an itibarıyla maça başlar.)
- Jüride soruları hazırlayan bilim kurulunun tarafsız gözlemcileri (hakemler) bulunur.

## MAÇ SORULARI VE KAPSAMI

- Maç soruları, maçın yapıldığı haftaya kadar işlenen 9. ,10. ve 11. sınıf düzeylerinin müfredatlarına göre hazırlanacaktır.
- Her maçta çıkacak soruların konu başlıkları, maç tarihinden 2 hafta önce web sitemizden duyurulacaktır.
- Maçlar aynı gün ve aynı saatte, kurada belirlenen ev sahibi takımların okullarında yapılacaktır.
- Her maçtaki soru sayısı en fazla 10, soruların toplam puanı 100 olacaktır.(Final maçında 3 tane yedek soru bulundurulacaktır.)
- Sorular klasik soru tipinde olacaktır.
- Sorular ve çözümleri (adım adım puanlandırılmış şekilde) Yürütme Kurulu'nun belirlediği, Bilim Kurulu tarafından hazırlanacak ve imzalı mühürlü bir zarf içinde maç günü maçın yapıldığı kuruma tarafsız gözlemci (hakem) tarafından teslim edilecektir.
  - Kapalı soru zarfları ve bilgisayardan yansıtılacak sorular, tüm takımlar ve Gelişim Koleji temsilcileri maç sahasına gelmeden önce açılmayacak ve ekrana yansıtılmayacaktır.

## MAÇ SAHALARI VE MAÇ BİÇİMİ:

- Matematik ligi maçları fikstüre göre ev sahibi takımın okulunda yapılır.
- Tüm takımlar maçlara en fazla 20 seyirci ile katılabilirler.
- Her maçta Yürütme Kurulu'nun belirlediği, Bilim Kurulu'nun tayin ettiği tarafsız bir gözlemci bulunmak zorundadır.
- Maçı yöneten (sunucu), Gelişim Koleji temsilcisi olacaktır.
- Her maçın yapıldığı mekanda bir tepegöz ya da projektör ile bir skor tahtası bulunmalıdır.
- Takımlar, kaptanlarını maçtan önce seçerler.
- Maç esnasında üç oyuncu değiştirme hakkı, *her yeni soruya geçiş sürecinde* istenildiği zaman kullanılabilir. Oyuncu değişikliğini takım kaptanı yapar. Çıkan oyuncu tekrar maça geri dönemez.
- Maçın hakemleri; soruları hazırlayan bilim kurulunun tarafsız gözlemcileridir.
- Bilim Kurulu tarafından kapalı zarf içinde sunulan sorular projektörle ( bilgisayardan) yansıtılacak forma getirilir.
- Takımlar sahada (sahne) yerlerini alır, yedek oyuncular ise antrenörleri ile ön sırada sağ ve sol taraflarda oturur.

### Maç sahası düzeni



## KİMLER KATILABİLİR?

### OYUNCU OLARAK:

- "Anadolu Lisesi" ve "Düz Lise" statüsündeki özel okullar 4'ü asil olmak üzere toplam 7 oyuncu (9. ve 10. sınıf düzeyinden 2'ser, 11.sınıf düzeyinden 3'er öğrenci)belirlenir. Okullar matematik ligi başvuru formunu doldurarak toplam 7 takım elemanını Matematik Ligi Yürütme Kurulu'na bildirir. Bildirilen 7 kişilik takım elemanları sabittir, değiştirilemez.
- Takımlar kendilerine bir takım adı bulmalıdırlar. Bu isim, matematikle ilgili bir sembol veya terim olmalıdır. (Örnek:∞, Ω, Δ, π .....)

- Her sorunun ne kadar sürede çözüleceği ve puantajı soruyu hazırlayan kurum tarafından önceden belirlenmelidir. Soru kâğıtları her takımın masasına dağıtıldıktan sonra, sunucunun uyarısı ile süre başlatılır ve yine uyarısı süre bitirilir.
- Süre bitimiyle birlikte sunucu, konuk öğrenciler arasından seçilecek iki izleyici öğrencinin de yardımıyla takım kaptanlarından çözümleri teslim alarak hakemlere değerlendirme için iletir.
- Hakemler sonucu değerlendirirken sorular ve soruların çözümleri yansıtıcı(bilgisayardan) ile seyirciye gösterilir. Hakemlerin değerlendirmelerine göre takımlara puan verilir, sonuçlar skor tahtasına yazılır.
- Soruların bitimiyle tüm sorulardan alınan puanlar toplanır. Jüri tarafından maç sonuç formu doldurulur. Jüri tarafından imzalanır.
- Sonuçlar tutanakla Yürütme Kurulu'na bildirilir.

## OYUNCU KATILIM KOŞULLARI

Matematik Ligine katılacak öğrencilerin, maça gelirken yanlarında fotoğraflı öğrenci kimlik kartları ile takım olarak daha önceden doldurdıkları matematik ligi başvuru formunu (EK 1) bulundurmaları zorunludur.

## MATEMATİK LİGİ ETKİNLİĞİ MAÇ YERLERİ VE TARİHLERİ

Matematik Ligi maçları fikstüre göre maç yapılacak ev sahibi olan iki takımın okulunda yapılacaktır. Final maçı Gelişim Kolej'inde yapılacaktır. Takımlar yapılacak tüm maçların tarihlerini ve yerlerini web sayfasından görebileceklerdir.

Maç tarihleri		
1. MAÇ	25 Mart 2015 Çarşamba	13:00
2. MAÇ	8 Nisan 2015 Çarşamba	13:00
FİNAL MAÇI	12 Mayıs 2015 Salı	13:00

## PUAN DURUMUNUN DUYURULMASI

Her maçın sonunda takımların puan durumları web sayfasında ilan edilecektir. Final maçına kadar sonuçlar sürekli bu sayfadan takip edilebilir.

## ANTRENÖRLER İÇİN YÖNERGE

- İlk olarak okulunuzdaki diğer matematik öğretmenleriyle birlikte, matematik ligi etkinliğine katılacak olan öğrencileri seçiniz. ( 3 tane 11. sınıf, 2 tane 10. sınıf ve 2 tane 9. sınıf olmak üzere toplam 7 öğrenci)
- Matematik ligi etkinliğine katılacak olan 7 öğrenciden (2 tanesi 11. sınıf, 1 tanesi 10. sınıf, 1 tanesi 9. sınıftan olmak üzere) 4 tanesi asil oyuncular olarak maça çıkacaklardır. Diğer oyuncular yedek olacaklardır. Bir maçta toplam 3 kez oyuncu değişikliği yapılabilir ve değiştirilen oyuncu yerine yine aynı sınıf seviyesinden bir öğrenci girebilir. Çıkan oyuncu tekrar maça geri dönemez. Oyuncu değişikliğine takım karar verir ve kararı sunucuya takım kaptanı iletir.
- Asil oyuncular sabit kalmak zorunda değildir. Her maça farklı bir asil takımla çıkılabilir. Bu durumda her maç öncesinde maça çıkacak asil oyuncuların listesi maç sunucusuna verilmelidir.
- Seçilen 7 oyuncu, maça çıkacak konu başlıklarına göre hazırlanmalıdır. (Bu konu başlıkları maç öncesinde web sayfasında yayınlanacaktır.)
- Takım oyuncularına ve kaptana tüm kurallar öğretilmelidir.
- Maç sırasında takıma kesinlikle müdahale edilmemelidir. (Cevaplama sırasında ve oyuncu değişikliğinde...) Herhangi bir müdahale karşısında hakem bir sonraki maça seyircisiz katılma ya da maça çıkmama cezası verebilir.
- Takımın kendine matematiksel ifade içeren bir takım ismi seçmelerinde yardımcı olunmalıdır. (Örneğin:  $\infty$ ,  $\Omega$ ,  $\Delta$ ,  $\pi$ , .....)

## OKULLAR İÇİN YÖNERGE

- Matematik ligi için katılım onayı aldıktan sonra 9.sınıf seviyesinden 2, 10.sınıf seviyesinden 2 ve 11. sınıf seviyesinden 3 öğrenci seçilmesini takip ediniz.
- Matematik ligi maçlarının tarihlerini, lig ile ilgili her tür bilgiyi web sayfasından takip edebilirsiniz. Herhangi bir sorunuz olduğunda, iletişim için Gelişim Koleji telefonlarından irtibat kurabilirsiniz.
- Sizin okulunuzda maç olması durumunda, maç yapılacak bir mekan (konferans salonu, gösteri salonu gibi...) belirleyiniz. Bu mekanda projektör, skor tahtası, takımların masaları, jüri için masa, seyirci koltukları(şartnamede belirtilen kroki gibi) olmalıdır.



## **JÜRİLİK GÖREVİ HAKKINDA:**

- Jüride soruları hazırlayan bilim kurulunun tarafsız gözlemcileri (hakemler) bulunur.
- Takımların her bir soruyu yanıtlamalarının ardından, cevap kağıtları görevlendirilen öğrenciler tarafından masaya getirilecek ve hakemler tarafından ellerindeki cevap anahtarıyla takımların cevaplarını puanlayacaklar.
- Herhangi bir itiraz durumunda okullar maçın bitiminden sonra yazılı bir dilekçe ile soruları hazırlayan Bilim Kuruluna başvuracaklardır. Bilim Kurulunun değerlendirmesi sonucunda oluşan puan değişikliği sonuçlara yansıtılacaktır.
- Final maçında itirazlar maç bitiminden sonra verilecek olan arada yapılacak ve değerlendirilecektir.

## **TAKIM KAPTANI İÇİN YÖNERGE:**

- Takım kaptanı olarak maç öncesi ve sırasında arkadaşlarınızı toparlamalı ve yönlendirmelisiniz. (Maç sırasında takımın motivasyonu, yönlendirici olarak sizin motivasyonunuza bağlıdır.)
- Oyuncu değişikliği yaparken iyi düşününüz. Amaca yönelik, o anki stres ve kişisel düşüncelerinizden bağımsız kararlar almaya çalışınız.
- Oyuncu değişikliği yaparken elinizle, oyuncu değişikliği işareti yaparak sunucudan izin alınız. Takım kaptanı kendi maçtan çıkarsa uygun gördüğü kişiyi takım kaptanı tayin eder. Takım kaptanının görevlerini bu kişi yapar.
- Bir maçta en fazla 3 oyuncu değiştirebilirsiniz, Değişiklikte oyundan çıkan öğrenci yerine ancak, yine aynı sınıf düzeyinde 1 öğrenci girebilir. Çıkarılan oyuncu tekrar geri alınamaz.
- Süre bitiminde, görevli öğrenciye tek bir cevap kâğıdı veriniz. Cevap kâğıdınızı görevli öğrenciye verdikten sonra cevap kâğıdını değiştirmek istemeniz durumunda bunun kabul edilmeyebileceğini unutmayınız.

## **OYUNCULAR (TAKIM) İÇİN YÖNERGE:**

- Matematik ligi kurallarını iyice öğreniniz.
- Maç sırasında takım kaptanınızın yönlendirmelerine uyunuz.
- Soruları cevaplarken yan masadaki takımların sizden etkilenmemesi için çok sessiz olunuz.
- Maç süresince izleyicilerle iletişim kurmaktan kaçınınız.
- Jürinin cevapları değerlendirmesi süresince kesinlikle sessiz kalınız.
- Her maç sonunda yaka kartlarınızı sunucuya görevli öğrencilere teslim ediniz.

## **MAÇ KOORDİNATÖRÜ (SUNUCU) İÇİN YÖNERGE**

- Maç saatinden en az yarım saat önce maç yerinde olarak saha düzenini kontrol ediniz.
- İlk olarak masalara gidip oyuncuların kimlik kartlarından elinizdeki takım listelerini kontrol ediniz.
- Soruyla birlikte sorunun ne kadar zamanda çözüleceğini ve kaç puan olduğunu belirtiniz. Sorunun gösterilmesiyle birlikte kronometreyle zamanı başlatınız.
- Oyuncu değişikliği yaparken takım kaptanları sizden, oyuncu değişikliği işareti yaparak izin alırlar. Takım kaptanı kendi maçtan çıkarsa uygun gördüğü kişiyi takım kaptanı tayin eder. Takım kaptanının görevlerini bu kişi yapar.
- Bir maçta en fazla 3 oyuncu değiştirilebilir, değişiklikte oyundan çıkan öğrenci yerine ancak, yine aynı sınıf düzeyinde bir öğrenci girebilir. Bunun takibini mutlaka yapınız.
- Çıkarılan oyuncu tekrar geri alınamaz. (Oyuncu değişikliklerinde oyuncuların kimliklerini, listeniz ve oyuncuların yaka kartlarından kontrol ediniz.)
- Süre bitiminde uyarı yapınız ve zamanı bitiriniz.
- Her soru çözümünden sonra hakemlerin puanlandırmasından sonra her bir soruda elde edilen puanı, önceden görevlendirilmiş bir izleyici öğrencinin skor tahtasına yazmasını sağlayınız.
- 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 sonuç formunu hakeme ve antrenörlere doldurtup imzalatınız. Maç zarfına hakemlerden teslim aldığınız tüm soru cevap ve değerlendirme formlarını ekleyip, imzalayınız. Gelişim Koleji Yürütme Kuruluna teslim ediniz.

## **TARAFSIZ GÖZLEMÇİ (HAKEM) İÇİN YÖNERGE**

- Yürütme kurulu tarafından tarafınıza bildirilen 9., 10. ve 11. sınıf konularını her maçta, her üç seviyeden de soru bulunacak şekilde kapsayan önceden belirlenmiş sayıda soruyu hazırlayınız. Soruları klasik tarzda, üzerinde kurumun logosu ve gerekli diğer antetler olacak şekilde hazırlayınız. Üzerlerinde her soru için süre ve puan belirtecek şekilde, yarışan her masaya iki tane verilecek kadar çoğaltınız. Ayrıca her soru değerlendirilmesinde kullanılmak üzere jüri masası için kısmi puanlandırılmış cevap anahtarı hazırlayınız. Takımlar doğru yaptıkları her adımın puanı kadar puan alacaklardır.
  - Takımlardan alınan cevap kağıtlarını 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 kendiniz alınız.
  - Takım antrenörleri maçın başlangıcından sonuna kadar takımlarına asla müdahale edemezler. Ancak seyirci maçın düzenini bozacak ve oyuncularını rencide edici tezahürat yaparsa müdahale edebilirsiniz. Edilen müdahalenin derecesine göre uyarı ve ceza verme hakkınız vardır.
- ◊ Antrenörlerin ilk müdahalesinin sonunda sözlü uyarı yapabilirsiniz.
  - ◊ İkinci müdahalesinden sonra takımı maçtan çıkarabilirsiniz.
  - ◊ Seyircinin ilk müdahalesinden sonra sözlü uyarı yapabilirsiniz.
  - ◊ İkinci müdahalesinden sonra takıma bir sonraki maça seyircisiz çıkma cezası verebilirsiniz.

NOT: Antrenör ya da seyirci tarafından takıma çözümle ilgili herhangi bir aktarım olursa, hakem ve sunucu takımı maçtan çıkarabilir ya da tamamen diskalifiye edebilir.

NOT: Verdiğiniz bu uyarı ve cezaları "uyarı ve ceza formu" na işleyiniz.

### **FİNAL MAÇI:**

Final maçı 14 Mayıs 2014 Çarşamba günü icra edilecektir. Final maçında ilk iki maçta toplamda en yüksek puanı alan ilk 5 takım karşılaşacaktır. Maç sonunda tüm takımların antrenör ve oyuncularına teşekkür belgeleri ve okullarına anı plaketleri takdim edilecektir.

### **BİLGİ - İLETİŞİM:**

**Adres: Özel Gelişim Koleji Menemen yolu Telsiz mevkii-ULUKENT**  
**Tel: 833 22 02 / 20 / 22 Dâhili: 115 (Gülçin DALOĞLU)**  
**Fax: 0 (232) 833 22 32**

**Web: [www.gelisim.k12.tr](http://www.gelisim.k12.tr)**  
**mail: [info@gelisim.k12.tr](mailto:info@gelisim.k12.tr)**  
**Koordinatör mail: [gulcin.daloglu@gelisim.k12.tr](mailto:gulcin.daloglu@gelisim.k12.tr)**

## SORULARI HAZIRLAYAN BİLİM KURULU

YAŞAR ÜNİVERSİTESİ FEN EDEBİYAT FAKÜLTESİ  
ÖĞRETİM GÖREVLİLERİ

Prof.Dr.Mehmet TERZİLER

Prof.Dr.Rafail ALİZADE

Yard.Doç.Dr. Refet POLAT

Yard.Doç.Dr. Şahlar MEHERREM

Yard.Doç.Dr. Ahmet YANTIR

Yard.Doç.Dr. Esra DALAN YILDIRIM

Yard.Doç.Dr. Şule AYAR ÖZBAL

Araş.Gör.Dr. Aslı GÜLER SERİNKEN

Araş.Gör.Dr. Saadet ESKİİZMİRLİLER

Araş.Gör.Dr. Zeynep ÖZYORGANCIOĞLU

## JÜRİ ÜYELERİ

Prof.Dr.Mehmet TERZİLER

Yard.Doç.Dr. Şahlar MEHERREM

Yard.Doç.Dr. Esra DALAN YILDIRIM

Yard.Doç.Dr. Şule AYAR ÖZBAL

Araş.Gör.Dr. Saadet ESKİİZMİRLİLER

Araş.Gör.Dr. Zeynep ÖZYORGANCIOĞLU



EK-1  
"MATEMATİK LİĞİ ETKİNLİĞİ" BAŞVURU FORMU

9. SINIF	ADI-SOYADI	DOĞUMYERİ-TARİHİ	CEP TEL	E-POSTA
10. SINIF	ADI-SOYADI	DOĞUMYERİ-TARİHİ	CEP TEL	E-POSTA
11. SINIF	ADI-SOYADI	DOĞUMYERİ-TARİHİ	CEP TEL	E-POSTA

ANTRENÖR: ..... (Matematik Öğretmeni)

CEP TEL:

**OKULUN;**

ADI:

ADRESİ:

TEL NO:

FAKS:

E-POSTA:

OKUL MÜDÜRÜNÜN:

ADI SOYADI:

İMZA-MÜHÜR: