**III MIĘDZYSZKOLNY KONKURS SUDOKU**

*Celem konkursu jest przede wszystkim zachęcenie uczniów do rozwiązywania zadań, zainteresowanie przedmiotem oraz popularyzowanie matematyki. Przez uczestnictwo w nim uczniowie mogą sprawdzić swoje umiejętności oraz wykazać się pomysłowością rozwiązując zadania. Uczniowie rozwijają logiczne myślenie. Gimnazjaliści biorąc udział w konkursie prezentują swoje umiejętności oraz podejmują dodatkowe działania mające na celu dodatkową pracę na rzecz swojego rozwoju.*

1. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół Zawodowych w Węgorzewie.
2. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów Zespołu Szkół Zawodowych w Węgorzewie, Gimnazjum im. Jerzego Helwinga w Węgorzewie, Gimnazjum im. Papieża Jana Pawła II w Budrach z siedzibą w Więckach, Gimnazjum w Radziejach, Gimnazjum w Pozezdrzu.
3. Konkurs będzie odbywał się w 2 kategoriach:

* Uczniowie technikum
* Uczniowie gimnazjum

1. Zgłoszenie do konkursu należy przesłać na adres mailowy: [zszwegorzewo1@wp.pl](mailto:zszwegorzewo1@wp.pl) lub dostarczyć do sekretariatu szkoły: Zespół Szkół Zawodowych, ul. Szpitalna 9, 11-600 Węgorzewo
2. Zgłoszenie powinno zawierać: nazwę szkoły; imię i nazwisko uczestnika/ów, klasę, imię i nazwisko nauczyciela opiekuna.
3. Dane osobowe podane przez uczestnika przetwarzane będą wyłącznie na potrzeby organizacji konkursu i nie będą udostępniane osobom trzecim. Uczeń, zgłaszając udział w konkursie, wyraża na to zgodę.
4. Za nieprzestrzeganie regulaminu uczeń może zostać zdyskwalifikowany z konkursu.
5. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do zmian w powyższym regulaminie.
6. W roku szkolnym 2016/2017 konkurs trwa od marca 2017 do kwietnia 2017r.
7. Zadania są o trzech stopniach trudności:  
   I stopień - łatwy - 10 pkt;   
   II stopień - średni - 20 pkt;   
   III stopień - trudny - 30 pkt
8. Uczestnik traci 2 pkt za każdy popełniony błąd.
9. Jeśli uczestnik nie rozwiąże całego zadania, dostanie 1 punkt za każde 4 poprawnie wpisane liczby do diagramu.
10. Zasady konkursu:

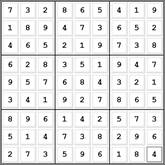
**Etap I:**  
Rozwiązanie zadań znajdujących się na stronie internetowej Zespołu Szkół Zawodowych w Węgorzewie [www.zszwegorzewo.pl](http://www.zszwegorzewo.pl)

* Na stronie konkursu ukaże się zestaw zadań do rozwiązania
* Odpowiedzi (**każda podpisana imieniem, nazwiskiem, klasą, szkołą**) do zadań z danego zestawu należy przesłać mailem na podany adres lub złożyć w kopercie w sekretariacie Zespołu Szkół Zawodowych w Węgorzewie **--** **do 24 marca 2017 r.**
* Odpowiedzi przesłane lub złożone po terminie nie będą rozpatrywane.
* Organizator  sprawdza prace zgodnie z ustaloną punktacją.
* Uczniowie, którzy zdobędą największą liczbę punktów przechodzą do II etapu.

Zakończenie I etapu konkursu nastąpi **24 marca 2015r**.  
Do II etapu konkursu przejdą uczniowie, którzy zdobędą największą liczbę punktów lub wszyscy uczestnicy, którzy zdobędą maksymalną liczbę punktów.  
Liczba finalistów może zostać zmieniona.  
Lista finalistów ukaże się na stronie konkursu do **31 marca 2017r**.

**Etap II:**

* 1. Finał konkursu odbędzie się **5 kwietnia 2017 r.** **o godz. 12:30** w Zespole Szkół Zawodowych w Węgorzewie (organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminu finału).
  2. Każdy uczeń będzie rozwiązywał trzy zadania SUDOKU o trzech stopniach trudności.
  3. Czas trwania: 45 minut.
  4. Za każde poprawnie rozwiązane SUDOKU uczeń otrzyma punkty wg skali z pierwszego etapu.
  5. Zwycięży uczeń, który zdobędzie największą liczbę punktów. W przypadku zdobycia największej liczby punktów przez dwóch lub więcej uczniów, liczyć będzie się kolejność rozwiązania zadań.
  6. Oficjalne zakończenie konkursu wraz z ogłoszeniem wyników II etapu i rozdaniem nagród nastąpi w tym samym dniu.
  7. Wyniki uczestników finału będą publikowane na stronie Zespołu Szkół Zawodowych w Węgorzewie oraz facebooku szkoły.

**NAGRODY:**  
Uczniowie biorący udział w konkursie otrzymają najwyższą ocenę cząstkową z matematyki, Laureaci dyplom "Mistrz SUDOKU" oraz nagrodę rzeczową, pozostali uczestnicy finału otrzymają pamiątkowe dyplomy.  
  
Zasady rozwiązywania łamigłówki SUDOKU:

Uzupełnij puste pola cyframi od 1 do 9 w taki sposób, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym wydzielonym kwadracie cyfry nie powtarzały się.   
**POWODZENIA!**