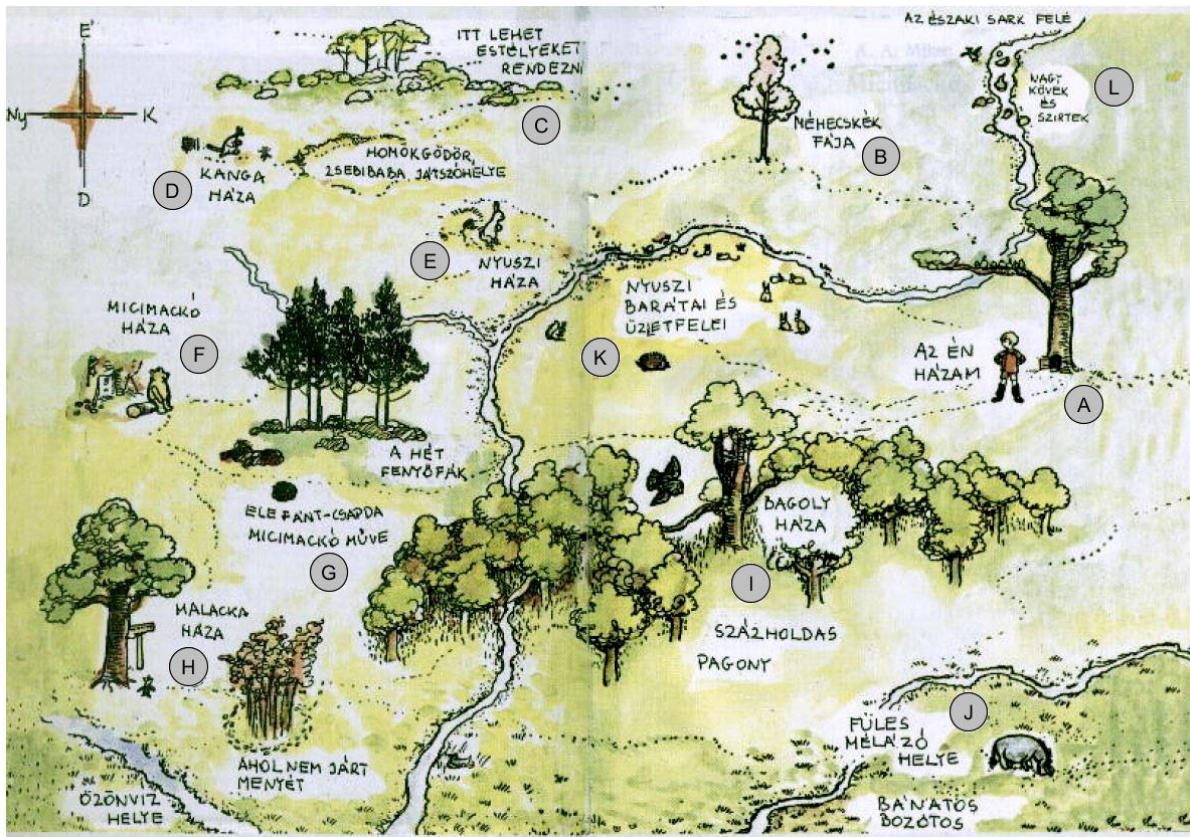


A Medve Szabadtéri Matekverseny illusztrált leírása – 2019.

Jelen dokumentumban bemutatjuk a verseny lebonyolításának hátterét: hol, milyen feladatokat kapnak a csapatok és a válaszuktól függően merre folytatják útjukat. Választ adunk arra is, hogy hogyan alakul ki a csapatok végső pontszáma, illetve hogy hol kapnak visszajelzést a versenyzők az előrehaladásukról.

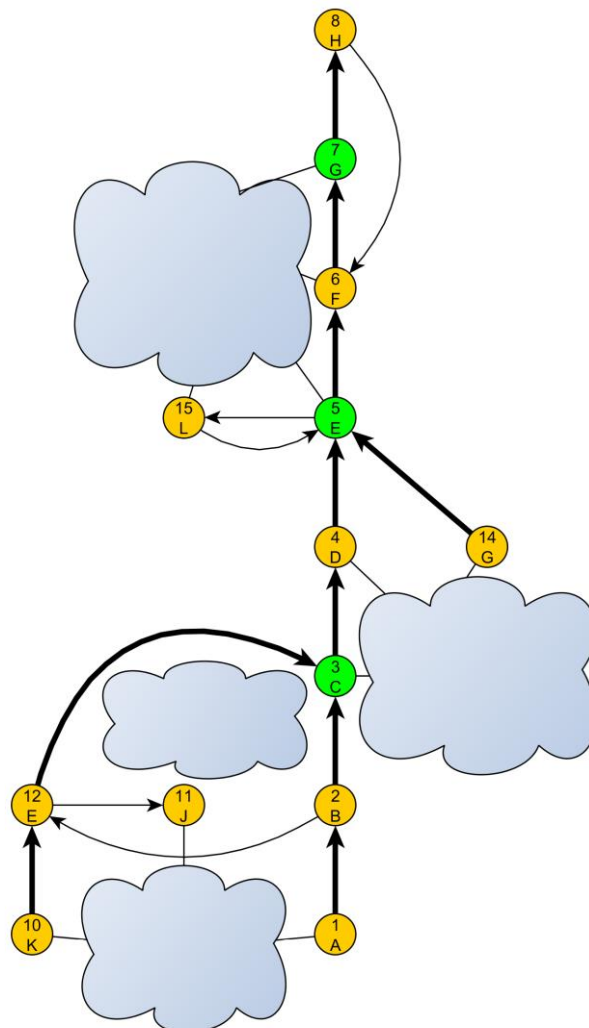
Tegyük fel, hogy a képzeletbeli Medve Szabadtéri Matekverseny az alábbi térképpel rendelkező terepen játszódik. Ezen a terepen kijelöltünk 12 állomást, amelyeket A-tól L-ig betűkkel azonosítunk (a körökbe írt állomásbetűk jelzik az állomások helyszínét a térképen). Ezeken az állomásokon kapják a csapatok a feladatokat – egyszerre egyet –, megoldják azokat, majd a válaszuktól függően folytatják útjukat egy másik állomásra. A versenyközpont minden esetben az A állomás helyszínének közelében, azaz jelen esetben a térkép jobb oldalán van. Az A állomáson kapják meg a csapatok az első feladatukat.



1. ábra: a verseny térképe (illusztráció)

Ezen képzeletbeli verseny egy kategóriájának feladatsora 16 feladatból áll. Minden kategóriában állomásonként legfeljebb két feladat található. Az alább található ábrán az úgynevezett **versenygráf** egy része látható. Az ábrán látható módon minden feladathoz tartozik egy állomás, és az adott feladat azon és csakis azon az állomáson található meg. A **gráf vastagított éle a jó, a vékonyított éle pedig a rossz**

megoldás továbbhaladási irányának felel meg. A gráfban található „felhők” a gráf számunkra most nem releváns részeit jelölik.



2. ábra: a verseny gráfjának részlete (illusztráció)

Konkrét példa egy csapat haladására:

Tegyük fel, hogy egy csapat az E állomáson jár és az 5. számú feladatot kapja meg. Ekkor, ha arra jól válaszol, akkor a 6. számú feladatot tartalmazó F állomásra küldjük, míg ha rosszul válaszol, akkor a 15. feladatot tartalmazó L állomásra kell továbbmennie. Az E állomáson azonban megkaphatja a csapat a 12. feladatot is – mint az a gráfból látszik –, amelynél jó válasz esetén a 3. feladatot tartalmazó C, míg rossz válasz esetén a 11. feladatot tartalmazó J állomáson kell folytatnia a versenyt.

Hogyan döntjük el egy állomáson, hogy melyik feladatot kell kapnia az érkező csapatnak?

Egyszerűen abból, hogy a csapat melyik állomásról érkezik. Ha a csapat most érkezik meg az E állomásra, akkor az csak úgy lehet, hogy a D (4. feladat jó válasza esetén), G (14. feladat jó válasza esetén), L (15. feladat rossz válasza esetén), K (10. feladat jó válasza esetén), vagy a B (2. feladat rossz válasza esetén) állomásról érkezik. A gráf alapján látjuk, hogy ha a D, G, vagy L állomásról érkezett, akkor az 5. feladatot, míg ha a K vagy az B állomásról érkezik, akkor az 12. feladatot kell megkapnia.

Szintek és rangok a versenyben

A jelen példában szereplő feladatsort a gráfon látható módon „függőlegesen” 8 szintre lehet osztani. A versenyeken jó megoldás esetén vagy egyből szintet lép egy csapat, vagy pedig olyan feladathoz jut, ahonnan a következő jó megoldással szintet tud lépni. Rossz megoldás esetén az esetek többségében visszacsúszik egy szintet a csapat a gráfban, néhány esetben pedig ugyanazon a szinten marad.

A csapatok a verseny elején a gráf 1. szintjéről indulnak. Jelen Aki eléri a 3. szintet, az elnyeri a **bronzmedve rangot**, aki eléri az 6. szintet, az elnyeri az **ezüstmedve rangot**, aki pedig eléri a 8. szintet, az elnyeri az **aranymedve rangot**. (A bronzmedve rang elérését, illetve az ezüst- és aranymedve rangok előtti utolsó szinteket a fenti gráfban a zöld háttérű sorszámok jelölik.)

Az egyes fokozatokat jelentő szintekről verseny közben a fent leírtak miatt rossz megoldás esetén visszább lehet csúszni, de ha egy csapat egyszer már elérte az adott rangot, az már végérvényesen az övé.

Hogy halad a csapat?

Nagyon fontos a megfontolt feladatmegoldás, mert azt **közvetlenül sosem áruljuk el, hogy egy állomáson bementett megoldás helyes-e vagy sem**. Azonban a **gráf néhány pontján a csapatok kapnak visszajelzést haladásukról**, mégpedig a következőket:

- a bronzfokozat elérésekor a kapott feladatlapon fel van tüntetve, hogy „Bronzmedve”, innen tudhatja a csapat, hogy már elérte a Bronzmedve rangot (az épp kapott feladat megoldásától függetlenül)
- a Bronzmedve rang elérésétől kezdve mindaddig, amíg a csapat el nem éri az Ezüstmedve rangot, az összes kapott feladatra rá van nyomtatva, hogy „Bronzmedve”
- a verseny során a csapatok egy helyen és egyszer (első alkalommal, amikor ott járnak) csokit kapnak – ebből arra következtethetnek, hogy az előző megoldásuk helyes volt; újabb rang elérése viszont nem kapcsolódik a csokihoz
- az ezüsfokozat elérésekor a kapott feladatlapon fel van tüntetve, hogy „Ezüstmedve”, innen tudhatja a csapat, hogy már elérte az Ezüstmedve rangot

is (az épp kapott feladat megoldásától függetlenül) – az Ezüstmedve belépőfeladatánál „feljebb” már semmilyen visszajelzést nem adunk, így nehezítve a legjobb csapatok dolgát

- hangsúlyozzuk: az Aranymedve rang eléréséről nem adunk visszajelzést!

A verseny célja és a csapatok sorrendjének megállapítása

A verseny végső célja a legmagasabb szintre eljutni, ezáltal minél több pontot szerezni. A rangok besorolásához hasonlóan, ha a csapat egyszer a verseny során elért egy szintet, akkor a végelszámolásnál akkor is ezt a szintet vesszük figyelembe, ha a versenyt egy alacsonyabb szinten lévő feladatnál fejezi be. Ha két csapat ugyanaddig a szintig jutott el, akkor bronz- és ezüstkokozatúak esetén a verseny során leadott rossz megoldások száma és az utoljára helyesen megoldott szintlépő feladat megoldási ideje dönti el a sorrendet. Aranyfokozatúak között pedig csak az utoljára helyesen megoldott szintlépő feladat megoldásának ideje dönt.

A versenyeken használt, a fent leírtaknak megfelelő pontszámító képlet a következő:

$P = (S+1) \cdot 100 - R \cdot F \cdot 5 - I/5$, de legalább $S \cdot 100$ pont. (Maximumos képletet is írhattunk volna, de nem akartuk tovább bonyolítani a képlet kinézetét. ☺)

A képletben S az elért legmagasabb szint sorszám, R a beadott rossz megoldások száma, F az elért szinttől függő konstans (Aranyfokozat elérése esetén 0, különben 1), I pedig a utoljára megoldott szintlépő feladat helyes megoldásának (első) ideje a verseny kezdetétől számítva, percban kifejezve. Ha esetleg nem sikerülne szintlépő feladatot megoldani helyesen, akkor I értéke 270 (perc).

Tehát a csapatok a képlet szerint 100 pontról indulnak, és minden egyes szint megugrása plusz 100 pontot hoz egy csapatnak. Minden rossz megoldás mínusz 5 pontot jelent a végül ezüst- és bronzmedve rangot elérő csapatok esetében (aranymedvék esetében a rossz megoldásokért közvetlenül nincs pontlevonás, ennek indoklását lásd alább), míg minden 5 perc a verseny kezdetétől számítva mínusz 1 pontot jelent az utolsó helyesen megoldott szintlépő feladat megoldási idejéig (ez utóbbi minden rangú csapatra érvényes).

Konkrét példák egy csapat pontszámának és rangjának megállapítására:

Első példaként tegyük fel, hogy egy csapat a 6. szintig jutott a gráfban, de a 6. szinten már nem adott be jó megoldást. Utolsó szintlépő feladatukat a verseny vége előtt fél órával oldották meg helyesen (ezzel kerültek fel az 6. szintre), és a teljes verseny alatt 3-szot adtak le hibás megoldást. Ez a csapat elérte a 6. szintet, tehát ezüstmedve rangon végzett. A pontszámító képlet szerint $S = 6$, összesen 3 rossz megoldásuk volt, így $R = 3$, és mivel nem érték el a 8. (aranymedve) szintet, így $F = 1$, míg $I = 240$ (mert 4 óra telt el a versenyből az utolsó helyes szintlépő feladatmegoldáskor). Így a pontszámuk $P = 7 \cdot 100 - 3 \cdot 1 \cdot 5 - 240/5 = 637$.

Második példánkban egy csapat a 8. szintig jutott, ott már nem adott be jó megoldást, utolsó szintlépő feladatát a verseny vége előtt már 2 órával megoldotta helyesen, és a verseny során összesen 5-ször adott le hibás megoldást. Ez a csapat a 8. szintet érte el, tehát aranymedve rangon végzett. A pontszámító képlet szerint $S = 8$, összesen 5 rossz megoldásuk volt, így $R = 5$, de mivel elérték a 7. (aranymedve) szintet, így $F = 0$, míg $I = 150$ (mert 2,5 óra, azaz 150 perc telt el a versenyből az utolsó helyes szintlépő feladatmegoldáskor). Így a pontszámuk $P = 9 \cdot 100 - 5 \cdot 0 \cdot 5 - 150/5 = 870$.

Harmadik példánkban egy csapat a 4. szintig jutott, ott már nem adott be jó megoldást, utolsó szintlépő feladatát a verseny vége előtt 13 perccel oldotta meg helyesen, és a verseny során összesen 15-ször adott le hibás megoldást. Ez a csapat a 4. szint miatt bronzmedve rangon végzett. A pontszámító képlet szerint $S = 4$, összesen 15 rossz megoldásuk volt, így $R = 15$, a 4. szint miatt $F = 1$, míg $I = 257$ (perc). Így a pontszámuk $P = 5 \cdot 100 - 15 \cdot 1 \cdot 5 - 257/5 = 373,6$ pont, de mivel ez kisebb, mint $S \cdot 100 = 400$ pont, így a csapat végső pontszáma a képlet szerint 400 pont.

Figyeljük meg a példákból, hogy **a pontszám első számjegye** minden esetben azt mutatja meg, hogy **hányadik szintig jutott** a csapat. Azért van szükség az $S \cdot 100$ -as alsó korlát bevezetésére, hogy egy csapat, **aki magasabb szintig jutott a gráfban egy másik csapatnál, biztosan előrébb is végezzen nála.**

Az aranymedve rangú csapatok esetében $F = 0$ azért került megállapításra, azaz a rossz válaszok száma közvetlenül azért nem szerepel a képletben, hogy fenntarthatjuk azt a rendszert, miszerint **az a csapat biztosan győztes lesz, aki legkorábban teljesíti a legmagasabb szintet a gráfban** (a hibák számától függetlenül). Ne feledjük ugyanakkor, hogy **a hibázás időveszteséget jelent** (hiszen hibázáskor lentebbi szintre ugrik a csapat, de legkedvezőbb esetben is azonos szinten marad, és új feladatért kell sétálnia), és az idő természetesen a pontszámító képletben is megjelenik.

A valódi versenyek és a bemutatott példa kapcsolata

Szeretnénk felhívni a figyelmet, hogy a Medve Szabadtéri Matekversenyek térképei és gráfjai eltérnek az itt bemutatottaktól. Bár hasonlítanak az ezen dokumentumban szereplőkre, azokból semmilyen következtetés nem vonható le a valódi versenyek gráfjára és feladatsorára vonatkozóan. A valódi versenyeken több állomás és több feladat szerepel minden kategóriában.

A verseny működési elve, valamint az itt bemutatott pontszámítási rendszer és a medve-rangok rendszerének alapelve azonban természetesen a gyakorlatban is megjelenik.