

Purple Comet! Math Meet 2018 – instrukce pro asistenty

Všechny soutěžní týmy musí mít asistenta staršího 20 let. Asistent může odpovídat za více týmů. Každý asistent se musí zaregistrovat na webových stránkách soutěže. Poté, co je zaregistrován, může registrovat do soutěže libovolné množství týmů. Pokud jste zaregistroval/a tým, který se nakonec soutěže nezúčastní, prosíme o jeho vymazání.

Pokud jste asistovali v předchozích letech, není třeba se jako asistent registrovat znovu. Využijte původní přihlašovací údaje, které jste obdrželi v e-mailu s předmětem *Supervisor registration information*.

Jak se zaregistrovat jako asistent?

Na stránce <https://purplecomet.org/supervisorview/#/login> se zaregistrujte jako asistent nejlépe ještě před zahájením soutěžního období, tj. do 10. 4. 2018. Rozhraní je anglicky, na obrázku níže jsou přeloženy popisky kolonek, které je povinné vyplnit pro úspěšnou registraci asistenta. Vyplňte kolonky bez diakritiky, poté klikněte na tlačítko „Register“.

Step 1: Register Supervisor

Enter all values

Supervisor Name:	<input type="text"/>	Jméno asistenta
School Name/Affiliation:	<input type="text"/>	Název školy nebo organizace, ke které asistent přísluší
Street Address:	<input type="text"/>	
City:	<input type="text"/>	Město
State:	-- ▾	
Country:	Czech Republic ▾	Stát
Phone:	<input type="text"/>	
Email:	<input type="text"/>	E-mailová adresa asistenta
Confirm Email:	<input type="text"/>	Ověření e-mailové adresy asistenta

Register

Na Vámi uvedenou e-mailovou adresu obdržíte mail z adresy registrar@purplecomet.org, který na svém konci obsahuje Vaše přihlašovací údaje:

-- Supervisor ID: *přihlašovací číslo asistenta*

-- Password: *heslo asistenta*

Pomocí těchto údajů se můžete kdykoli později přihlásit jako asistent na webových stránkách soutěže. Pokud jste mail neobdrželi, zkontrolujte prosím, zda nezapadl do spamu. Pokud mail nenaleznete, napište si o nápravu (klidně česky) na misahubatova@gmail.com.

Jak zaregistrovat tým?

Jděte na stránku <https://purplecomet.org/supervisorview/#/login>, zadejte své registrační údaje a klikněte na „Login“. Klikněte na „Register a new team“. Vyplňte bez diakritiky název týmu a zaškrtněte příslušnou kategorii v souladu s pravidly soutěže. (Vizte příklad níže.)

Nejtypičtější příklad: Pokud registrujete tým na středoškolské úrovni a vaše škola má méně než 1200 studentů, zaškrtněte kolonky jako na obrázku.



Níže vyplňte bez diakritiky jména a ročníky účastníků (z důvodu rozdílných vzdělávacích systémů v ČR a v USA vyplňte ročníky žáků prosím takto:

- žák 6. nebo 7. třídy - *6th or earlier*,
- žák 8. třídy - *7th*,
- žák 9. třídy - *8th*,
- student prvního ročníku SŠ - *9th*,
- ...
- student 4. ročníku SŠ - *12th*.

Školu, kterou žáci navštěvují, vyplňte pouze, pokud se liší od instituce, která se automaticky vyplnila výše na základě vaší registrace jako asistenta.

V poslední tabulce můžete a nemusíte vyplnit počet účastníků (*Males*) a účastnic (*Females*) týmu pro statistické účely. Jména a pohlaví účastníků nebudou žádným způsobem zveřejněna. Jména účastníků jsou zapotřebí pouze pro vystavení diplomů a účastnických listů, které budou k dispozici ke stažení asistentům po ukončení soutěže. Informace o sobě i týmech můžete později upravovat.

V případě, že potřebujete pomoc s registrací, neváhejte se obrátit na kontaktní osobu pro ČR prostřednictvím emailu misahubatova@gmail.com.

Před soutěží

Každý asistent obdrží přihlašovací číslo a heslo na svou e-mailovou adresu. Přihlašovací údaje asistenta se liší od přihlašovacích údajů jednotlivých týmů. Přihlašovací čísla a hesla jednotlivých týmů slouží ke zpřístupnění soutěžních úloh a odevzdávání výsledků na webových stránkách soutěže. Asistent, který odpovídá za více týmů, spouští soutěž pro týmy nezávisle, může tedy zahájit klání pro jednotlivé týmy v různých dnech a časech v rámci soutěžního období.

Asistent by měl před zahájením soutěže s každým týmem shrnout pravidla soutěže, aby tým neztrácel čas jejich procházením během soutěže.

Originální pravidla soutěže naleznete v angličtině na <https://purplecomet.org/information/showrules>,

český překlad naleznete na <https://purple-comet-cesky.webnode.cz/>.

Asistent by měl popsat týmům podobu soutěžních úloh.

- Na úrovni pro druhý stupeň ZŠ se soutěž bude skládat z 20 úloh na 60 minut. Na úrovni pro SŠ se soutěž bude skládat z 30 úloh na 90 minut.
- Každá úloha má celočíselnou nezápornou odpověď. Některé úlohy nemají celočíselné řešení (obsahují zlomky, odmocniny či komplikovanější výrazy). V takovém případě obsahuje zadání instrukce popisující, jak utvořit odpověď, která je vždy nezáporné celé číslo. Prosíme, vysvětlíte účastníkům, že se budou muset vypořádávat i s takovými případy, pomůže jim to hladce zadávat odpovědi do systému.

Ukázková úloha:

Zadání: Hodíme-li dvakrát korunou, pravděpodobnost, že padne jednou líc a jednou rub je $\frac{m}{n}$, kde m a n jsou nesoudělná přirozená čísla. Určete $m+n$.

Řešení: Označíme-li L hod líce a R hod rubu, pak ve dvou hodech nastane jedna z následujících čtyř stejně pravděpodobných možností: LL , LR , RL , RR . Ve dvou z těchto čtyř možností padl jednou líc a jednou rub. Hledaná pravděpodobnost je proto $2/4$, ale 2 a 4 nejsou nesoudělná čísla. Zlomek proto zkrátíme na $1/2$. Nyní 1 a 2 jsou nesoudělná přirozená čísla, jejichž součet je 3 .

Odpověď: 3

(Více příkladů v angličtině naleznete na <https://purplecomet.org/views/data/ExampleAnswers.pdf>.)

Týmům se zpřístupní zadání a stránka pro zadávání odpovědí pouze potom, co asistent pro daný tým odstartuje soutěž prostřednictvím webové stránky. Až tak učiní, tým se může přihlásit, tím se mu zpřístupní zadání a možnost odpovídat. Asistent navíc může účastníkům týmu poskytnout předem nebo v tu chvíli vytištěná zadání v češtině.

Jak stáhnout zadání úloh v češtině?

Zadání úloh v češtině ve formátu .pdf bude k dispozici ke stažení po začátku soutěžního období, tj. od 10. 4. 2018. Jděte na stránku <https://purplecomet.org/supervisorview/#/login>, zadejte své registrační údaje a klikněte na „Login“. V horní liště klikněte na *Manage 2018 Contest*, vyberte úroveň: *MS* pro 2. stupeň ZŠ nebo *HS* pro střední školy, vyberte jazyk (*Czech*) a klikněte na *Download*.

Vytištěná zadání prosím předejte týmu až ve chvíli, kdy mu zahájíte soutěž.

Jak zjistit přihlašovací údaje týmu nebo týmů?

Jděte na stránku <https://purplecomet.org/supervisorview/#/login>, zadejte své registrační údaje a klikněte na „Login“. V horní liště klikněte na *Manage 2018 Contest*, zobrazí se Vám tabulka, v jejíž první kolonce uvidíte pod sebou popořadě název, přihlašovací jméno a heslo každého týmu.

Jak zahájit soutěž?

Jděte na stránku <https://purplecomet.org/supervisorview/#/login>, zadejte své registrační údaje a klikněte na „Login“. V horní liště klikněte na *Manage 2018 Contest*, vyberte úroveň: *MS* pro 2. stupeň ZŠ nebo *HS* pro střední školy a klikněte na *Start Contest*. (Pokud asistujete

více týmům, můžete zaškrtnout ty, kterým chcete odstartovat soutěž naráz, a využít tlačítka *Start Selected Contests.*)

Od tohoto okamžiku se danému týmu měří časový limit (60 nebo 90 minut dle věkové úrovně). Tým se přihlásí na <https://purplecomet.org/teamview/#/login> pomocí přihlašovací údaje (jak je získat najdete výše), zobrazí si úlohy a může zadávat odpovědi.

Během soutěže

- Dohled nad dodržováním pravidel soutěže je zcela v rukou asistenta.
- Pokud ve stejnou dobu a na stejném místě soutěží více týmů, je nezbytné, aby každý tým měl k dispozici vlastní počítač pro přístup na webové stránky soutěže.
- Účastníkům poskytujeme 232 hodin dlouhé soutěžní období od úterý 10. 4. 2018 do čtvrtka 19. 4. 2018. To umožňuje týmům a jejich asistentům zvolit si vyhovující den a čas soutěžení. Zároveň v čím kratší době se týmy ze stejné školy zúčastní (nejlépe ve stejný den), tím se sníží šance k prozrazení zadání úloh.
- Asistent přihlášený na webových stránkách uvidí čas ukončení soutěže všech svých týmů. Tým zadává odpovědi, opakovaně během soutěže tým může stisknout tlačítko „SUBMIT“ a teprve tím se odpovědi odevzdají. Doporučujeme odevzdávat odpovědi průběžně, není však třeba je odevzdávat po jedné.
- Pokaždé, když tým odevzdá odpovědi, zobrazí se přibližný zbývající čas do konce soutěže. Webové rozhraní bude přijímat odpovědi i po uplynutí soutěžního času. Pouze odpovědi odevzdané před vypršením časového limitu budou zohledněny do celkového skóre týmu. Dojde-li k technickým problémům během soutěže, které připraví tým o čas, může asistent požádat o zohlednění odpovědí odevzdaných po časovém limitu. Například problémy s připojením k internetu nebo požární poplach jsou důvody pro to, aby asistent požádal o jejich zohlednění. Organizátoři se mohou v takovém případě rozhodnout pro uznání i některých odpovědí odevzdaných po časovém limitu. Pozor, to může vést též k zohlednění odpovědí, které byly po časovém limitu změněny ze správných na špatné!

Během soutěže asistent smí:

- Informovat tým, kolik času zbývá do konce soutěže.
- Poskytovat účastníkům psací potřeby, papíry, kopie zadání problémů nebo občerstvení.
- Připomínat účastníkům pravidla soutěže.
- Asistovat týmům s technickými problémy způsobenými hardwarem a softwarem nebo s komunikačními problémy.

Během soutěže asistent nesmí:

- Diskutovat o soutěžních úlohách se členy týmů.
- Vkládat a odevzdávat odpovědi týmu na webových stránkách soutěže.
- Doporučovat literaturu nebo jiné materiály.
- Tvořit a spouštět programy, které by mohly pomoci účastníkům při řešení soutěžních úloh.

Po soutěži

Žádáme asistenty, aby vysvětlili studentům, že z důvodů objektivnosti soutěže nemají diskutovat úlohy s nikým mimo svůj tým až do 20. 4. 2018, 6:00. Prosíme asistenty, aby po skončení soutěže vybrali všechny kopie zadání i pomocných výpočtů, aby nedošlo k úniku úloh před koncem soutěžního období.

Správné odpovědi na soutěžní úlohy budou zveřejněny na webových stránkách zhruba v 20:00 koordinovaného světového času v pátek 20. 4. 2018. Výsledky soutěže budou zveřejněny na webových stránkách soutěže zhruba v 20:00 v pondělí 23. 4. 2018.

Jakmile budou zveřejněny finální výsledky, asistent bude moci stáhnout diplomy nebo účastnické listy v tisknutelné verzi pro všechny členy týmu nebo týmů.

Původní instrukce v angličtině najdete na

<https://purplecomet.org/information/supervisorinstructions>

Překlad do češtiny vytvořila Michaela Hubatová.

S dotazy se neváhejte obrátit na:

- misahubatova@gmail.com (pokud preferujete komunikaci v češtině),
- oficiální kontaktní email info@purplecomet.org (výhradně v angličtině),
- webmaster@purplecomet.org (v případě problémů s webovou stránkou, výhradně v angličtině)