

Náboj

Wettbewerbsregeln

1. Teilnahme Náboj ist ein Mannschaftswettbewerb für Gymnasiasten. Eine Mannschaft besteht aus vier oder fünf Teilnehmern. Alle Mitglieder eines Teams müssen von der gleichen Schule kommen. Es gibt zwei Wettbewerbskategorien: *Junioren* und *Senioren*. In der *Junioren*-Stufe werden Teams zugelassen, deren Mitglieder nicht die letzte oder vorletzte Klasse eines Gymnasiums besuchen. In der *Senioren*-Kategorie können die Mannschaften beliebig aus Schülern desselben Gymnasiums zusammengesetzt werden.

2. Anmeldung Schulen können sich, auf der Internetseite des Wettbewerbs bis zum Anmeldeschluss anmelden. Sämtliche Informationen über Termine, Zahl der angemeldeten Teams und verfügbare Plätze sind auf der Internetseite des Wettbewerbs dargestellt. Bei der Anmeldung entscheiden die Teams, an welchem Ort sie am Wettbewerb teilnehmen wollen. Eine Teilnahme im Ausland ist allerdings nicht erlaubt. Die Anmeldung hat zwei Runden. Während der ersten Runde wird für jede Schule und jede Kategorie die erste angemeldete Mannschaft automatisch zugelassen (solange die volle Kapazität noch nicht erreicht ist). Alle weiteren Mannschaften werden auf eine Warteliste gesetzt. Zwei Wochen vor dem Wettkampf startet die zweite Runde der Anmeldung, in der alle zweiten und dritten angemeldeten Mannschaften (je Schule und Kategorie) zum Wettkampf zugelassen werden (solange die volle Kapazität noch nicht erreicht ist). Eine Woche vor dem Wettkampf endet die Anmeldung. Sollten dann noch Plätze frei sein, werden alle verbleibenden Mannschaften der Warteliste zugelassen, in der Reihenfolge der Anmeldung, vierte Mannschaft je Schule, fünfte, sechste, ... bis die Warteliste leer oder alle Plätze ausgeschöpft sind. In jedem teilnehmenden Land und in jeder Kategorie wird denjenigen Schulen eine Ausnahme gewährt, die in der Länderwertung des letztjährigen Náboj-Wettbewerbs mindestens den dritten Platz erreicht haben. Für diese Schulen wird bereits in der ersten Runde der Anmeldung die zweite Mannschaft in der entsprechenden Kategorie automatisch zugelassen.

3. Wild Card Jeder Veranstaltungsort darf eine so genannte Wild Card vergeben. Die Schule, die diese Wild Card erhält, hat die Erlaubnis ein zusätzliches Team in einer beliebigen Kategorie bereits in der ersten Runde der Anmeldung an den Start zu schicken. Die Liste aller Schulen, die im aktuellen Jahr eine Wild Card bekommen haben, wird vor dem Start der Registrierung auf der Webseite veröffentlicht.

4. Beginn des Wettbewerbs Die Wettbewerbsteilnehmer müssen rechtzeitig am Veranstaltungsort ankommen und den Anweisungen des Organisationspersonals Folge leisten. Vor dem Beginn des Wettbewerbs erhält jede Mannschaft einen verschlossenen Umschlag, der die ersten sechs Aufgaben enthält. Der Umschlag darf erst auf Anweisung des Organisationspersonals geöffnet werden; dies startet den Wettbewerb.

5. Lösung der Aufgaben Die Wettbewerbsteilnehmer können jede der Aufgaben, die sie erhalten haben, bearbeiten; das Ergebnis ist normalerweise eine einzelne Zahl. Sobald die Mannschaft der Meinung ist, dass das Ergebnis korrekt ist, geht ein Mannschaftsmitglied mit der Lösung, die auf dem Zettel der Aufgabenstellung niedergeschrieben ist, zum Kontrollpunkt. Am Kontrollpunkt wird das Ergebnis kontrolliert und falls es korrekt ist, wird es von einem Korrektor abgezeichnet. Die Anzahl der Lösungsversuche ist nicht begrenzt. Allerdings kann der Korrektor nach dem dritten erfolglosen Versuch fordern, dass die Mannschaft zusätzlich zum Ergebnis auch einen vollständigen Lösungsweg erklärt.

6. Korrektoren und Ausgabe neuer Aufgaben Am Kontrollpunkt sind mehrere Korrektoren anwesend und jeder kontrolliert nur spezifische, ihm zugewiesene Aufgaben; Einzelheiten werden zu Beginn des Wettbewerbs erklärt. Wenn mehrere Wettbewerbsteilnehmer bei einem einzelnen Korrektor anstehen, dann werden sie in der Reihenfolge der Ankunft bedient. Der Zettel mit einer richtigen, von einem Korrektor abgezeichneten Lösung einer Aufgabe muss am Ausgabetisch abgegeben werden. Nur solche Aufgaben werden als gelöst gewertet, die abgezeichnet und am Ausgabetisch abgegeben wurden. Bei der Abgabe einer Lösung erhält die Mannschaft eine neue Aufgabe. Dies geht so weiter, bis entweder das Zeitlimit erreicht wird oder alle Aufgaben gelöst sind. Die Anzahl der Aufgaben wird vor Beginn des Wettbewerbs bekannt gegeben.

7. Ende des Wettbewerbs Der Wettbewerb dauert zwei Stunden. Nach Ablauf der Zeit dürfen sich keine Mannschaftsmitglieder mehr am Kontrollpunkt anstellen. Teilnehmer, die bereits in der Schlange anstehen, dürfen ihre Lösungen den Korrektoren noch vorlegen. Akzeptierte Lösungen werden mit einem Vermerk versehen, dass sie am Ende des Wettbewerbs abgegeben wurden.

8. Gewinner An jedem Veranstaltungsort gewinnt in jeder Kategorie die Mannschaft mit der höchsten Anzahl an gelösten Aufgaben. Wenn mehrere Teams dieselbe Anzahl an Aufgaben gelöst haben, dann gewinnt die Mannschaft, die die Aufgabe mit der höheren Aufgabennummer gelöst hat. Falls dann immer noch Gleichstand vorliegt, so wird die Reihenfolge anhand der zweithöchsten gelösten Aufgabennummer bestimmt usw. Falls einige Mannschaften genau die gleichen Aufgaben erfolgreich gelöst haben, dann wird die Reihenfolge anhand der Abgabezeit der letzten Lösung bestimmt. Falls diese ebenfalls gleich ist, so entscheidet die Abgabezeit der vorletzten Lösung usw. Nach diesem Verfahren wird die Reihenfolge aller Teams festgelegt. Die nationalen und internationalen Reihenfolgen werden nach den gleichen Regeln bestimmt.

9. Erlaubte Hilfsmittel Erlaubt ist nur übliches Schreibzeug und Zeichengeräte. Nicht erlaubt sind die Benutzung von elektronischen Geräten (Taschenrechner, Notebooks etc.) oder von Kommunikationsmitteln (Mobiltelefone, Internet etc.) und die Verwendung von Literatur oder von privaten Aufzeichnungen. Zusammenarbeit ist nur innerhalb des Teams erlaubt.

10. Gültigkeit der Regeln Diese Regeln sind für alle teilnehmenden Teams verpflichtend unabhängig vom Veranstaltungsort des Wettbewerbs. Durch ihre Anmeldung bestätigt eine Mannschaft, dass sie die Regeln gelesen und verstanden hat und dass sie sich während des ganzen Wettbewerbs an diese Regeln halten wird. Ein Verstoß gegen die Regeln kann zur Disqualifikation einer Mannschaft führen.