

Bases de la competición

Liga Matemática de Institutos

2026-2027



Noviembre de 2026 - abril de 2027

1. Objeto y ámbito de aplicación

Euskal Herriko Matematika Ikasleen Elkartea - EHULER (en adelante, EHULER), con NIF G26842500, organiza la primera edición de la Liga Matemática de Institutos.

La competición se celebrará entre noviembre de 2026 y abril de 2027, con excepción del periodo de vacaciones de Navidad. En cada partido, los equipos participantes resolverán tres problemas matemáticos. Podrá participar alumnado de centros educativos de Vizcaya y se premiará a los equipos que, al término de la competición, hayan obtenido una mayor puntuación global.

2. Condiciones de participación

1. Para participar será necesario estar matriculado en el segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en un instituto de Vizcaya. También podrá participar el alumnado de ciclos de Formación Profesional Básica (FP Básica) de Vizcaya.
2. Los equipos estarán formados por un mínimo de dos participantes. No se establece un número máximo de integrantes.
3. Todos los miembros de un equipo deberán pertenecer al mismo instituto o centro de formación profesional o, al menos, a centros de la misma comarca. Excepcionalmente, podrán formarse equipos con integrantes de centros de distintas comarcas, siempre que la organización lo autorice.
4. Si en un centro no pudiera formarse un equipo, el alumnado interesado podrá inscribirse individualmente. EHULER tratará de formar un equipo con personas que se encuentren en la misma situación.
5. El periodo ordinario de inscripción estará abierto desde el 14 de septiembre de 2026 hasta el 2 de noviembre de 2026 a las 23:59, mediante el formulario habilitado por la organización. Excepcionalmente, la organización podrá aceptar nuevos equipos hasta el sorteo oficial del calendario de jornadas, siempre que al menos un integrante del posible equipo hubiera manifestado previamente su compromiso de participar y no se hubiera alcanzado el número máximo de plazas disponibles. El equipo interesado deberá comunicarlo a ligainstitutos@ehuler.eus.
6. Se permitirán modificaciones en la composición de los equipos a lo largo de la competición mediante la actualización de la correspondiente ficha de inscripción, siempre que el equipo mantenga un mínimo de dos jugadores. El delegado deberá notificar los cambios a ligainstitutos@ehuler.eus.
7. La participación en la competición se registrá asimismo por lo establecido en el Reglamento de la Liga Matemática de Institutos.

3. Funcionamiento de la Liga

1. EHULER determinará el número máximo de equipos en función de los medios disponibles. Si el número de inscripciones supera ese máximo, los equipos participantes se seleccionarán conforme a los criterios que establezca EHULER, procurando garantizar una participación equilibrada de mujeres y hombres y la representación del mayor número posible de comarcas.

2. Los equipos formarán un único grupo y cada uno se enfrentará una sola vez a todos los demás.
3. El equipo que obtenga más puntos de partido una vez disputadas todas las jornadas será declarado ganador de la Liga Matemática de Institutos.
4. El calendario completo de enfrentamientos se fijará antes del comienzo de la Liga.
5. Todos los encuentros de una misma jornada se disputarán simultáneamente, salvo que concurra una causa de fuerza mayor en algún partido. Los días y horarios se determinarán teniendo en cuenta las preferencias de los centros inscritos; los encuentros podrán celebrarse como actividad extraescolar en una tarde laborable o durante el fin de semana.
6. Los partidos podrán celebrarse de manera presencial o telemática, según acuerden los equipos.
7. EHULER se compromete a disponer de un recinto en Bilbao para celebrar partidos presenciales. En función de las inscripciones, se estudiará la habilitación de sedes alternativas para equipos de otras comarcas de Vizcaya, como el Duranguesado o Busturialdea.
8. Además de los partidos, se ofrecerán materiales para profundizar en los contenidos y preparar las jornadas posteriores. Se procurará ofrecer un taller semanal de matemáticas vinculado a la competición.
9. Las consecuencias de las infracciones se regirán por lo dispuesto en el Reglamento de la Liga Matemática de Institutos.
10. Antes de cada jornada se comunicará si está permitido utilizar calculadoras u otros materiales o herramientas de apoyo. En todo caso, quedan prohibidos los recursos que proporcionen directamente las respuestas a los problemas propuestos y, en particular, los sistemas de inteligencia artificial.
11. Si dos o más equipos quedan empatados a puntos de partido, su posición se determinará aplicando sucesivamente los siguientes criterios:
 - a) mayor diferencia entre los puntos de problema obtenidos por el equipo durante la Liga y los obtenidos por sus rivales en los enfrentamientos contra ese equipo;
 - b) mayor número total de puntos de problema obtenidos;
 - c) resultado del enfrentamiento directo, cuando el empate sea únicamente entre dos equipos;
 - d) menor número de faltas muy graves;
 - e) menor número de faltas graves;
 - f) menor número de faltas leves;
 - g) si el orden resulta decisivo, celebración de un enfrentamiento adicional entre los equipos que continúen empatados; si el orden no es trascendental, orden alfabético del nombre del equipo, no del centro educativo.

4. Desarrollo de los partidos

1. En cada partido, cada equipo podrá convocar entre dos y cinco jugadores de entre todos sus integrantes.

2. Los partidos tendrán una duración de 90 minutos y consistirán en la resolución de tres problemas matemáticos.
3. Para los jugadores con necesidades específicas de apoyo educativo, el tiempo de resolución podrá ampliarse hasta un máximo de 10 minutos. La ampliación se concederá antes del inicio general del partido: quienes tengan derecho a ella recibirán los problemas hasta 10 minutos antes que el resto. Estas personas deberán figurar como jugadoras del encuentro y guardar secreto sobre los problemas hasta su entrega oficial a los demás participantes.
4. El estudiante que desee acogerse a esta ampliación deberá solicitarla a ligainstitutos@ehuler.eus y adjuntar un certificado que acredite su situación. La ampliación solo podrá disfrutarse tras la confirmación expresa de la organización.
5. Los dos equipos recibirán simultáneamente los tres problemas al inicio del partido y dispondrán de ellos tanto en castellano como en euskera. La entrega se realizará en formato físico o digital, según la modalidad acordada para el encuentro.
6. Una vez transcurrido el tiempo de resolución correspondiente, los jugadores entregarán sus respuestas definitivas a los árbitros del partido. Estos las custodiarán hasta su entrega a la Comisión de Arbitraje, que corregirá conjuntamente los problemas de la jornada con un criterio uniforme.
7. La corrección será gradual. Cada solución recibirá una puntuación entera entre 0 y 5, ambos incluidos: una solución totalmente incorrecta obtendrá 0 puntos y una solución perfecta, 5. En los casos intermedios se valorarán el avance del planteamiento y su proximidad a una solución correcta.
8. Ganará el partido el equipo que haya obtenido más puntos de problema. Si ambos equipos obtienen la misma puntuación, el partido terminará en empate.
9. Cada equipo obtendrá 3 puntos de partido por una victoria, 1 por un empate y 0 por una derrota.
10. Las puntuaciones se publicarán en un plazo máximo de 72 horas desde la finalización de los encuentros de la jornada. Además, se pondrá a disposición de cada equipo una corrección detallada de sus soluciones, en la que se indicarán los errores cometidos, los motivos de las deducciones de puntuación y una posible vía para alcanzar la solución correcta.
11. En caso de disconformidad con la corrección, los equipos podrán presentar reclamaciones. El delegado deberá remitirlas a ligainstitutos@ehuler.eus en un plazo máximo de 72 horas desde la publicación de las actas. La Comisión de Arbitraje resolverá la reclamación y comunicará su decisión a los equipos afectados en un plazo máximo de una semana desde su recepción.
12. Todos los equipos afectados por la resolución de una reclamación tendrán derecho a recurrirla. El recurso deberá presentarse y resolverse dentro de los mismos plazos establecidos para las reclamaciones.
13. Si la resolución de una reclamación o de un recurso altera el resultado del partido, el nuevo resultado se aplicará a todos los efectos de la competición.
14. Cada equipo deberá comparecer a la hora acordada. Se entenderá que el equipo ha comparecido cuando estén presentes los integrantes necesarios para jugar en la modalidad acordada, presencial o telemática.

15. La organización valorará las posibles incidencias sufridas por los integrantes de cualquiera de los equipos y podrá conceder un margen razonable de cortesía para su incorporación.
16. Si uno de los equipos no comparece, se le dará el partido por perdido: el equipo compareciente recibirá 3 puntos de partido y el no compareciente, 0. Si no comparece ninguno de los dos equipos, ambos recibirán 0 puntos de partido.

5. Estructura de los equipos

1. Los equipos estarán integrados por sus jugadores y por un delegado, que será su máximo responsable.
2. El delegado será elegido entre los miembros del equipo. Representará al equipo ante EHULER y presentará las reclamaciones que este considere oportunas.
3. El delegado podrá ser también jugador del equipo.

6. Comisiones de la Liga

1. Las Comisiones son grupos de trabajo con funciones específicas.
2. Salvo la Comisión de Delegados, estarán formadas por socios de EHULER y por personas voluntarias que soliciten formalmente su incorporación mediante un correo a ligainstitutos@ehuler.eus. La solicitud deberá indicar a qué Comisión se desea pertenecer y EHULER se reserva el derecho de admisión.

6.1. Comisión de Arbitraje

1. La Comisión de Arbitraje estará formada por todos los árbitros y por su portavoz.
2. Podrán ser árbitros los estudiantes del Grado en Matemáticas; los estudiantes de máster o doctorado titulados previamente en Matemáticas; y los profesores de Matemáticas.
3. El árbitro asignado a un partido resolverá las dudas que surjan durante el encuentro, siempre que considere que su respuesta no aporta información privilegiada sobre la resolución del problema.
4. La Comisión de Arbitraje al completo se reunirá después de cada jornada para corregir conjuntamente los problemas y asignar las puntuaciones correspondientes.
5. La Comisión de Arbitraje revisará y, si procede, volverá a corregir las soluciones cuando se presente una reclamación.

6.2. Comisión de Problemas

1. La Comisión de Problemas estará formada por los autores de los problemas y por su portavoz.
2. Esta Comisión redactará los problemas de los partidos y sus soluciones, estudiará las posibles respuestas y comprobará que, en cada jornada, la dificultad sea equivalente en todos los enfrentamientos.

6.3. Comisión de Delegados

1. La Comisión de Delegados establecerá una comunicación directa y fluida entre EHU-LER y los equipos participantes.
2. Estará integrada por los delegados de todos los equipos.

7. Premios

Los premios previstos tras la conclusión de la Liga son los siguientes:

- a) para el equipo clasificado en primera posición, un trofeo y una mención de honor para cada jugador. Además, el equipo ganador participará en la Supercopa EHULER, en la que se enfrentará al ganador de la Olimpiada Matemática de Institutos organizada por EHULER en Álava;
- b) para el equipo clasificado en segunda posición, un trofeo y una mención de honor para cada jugador;
- c) para el equipo clasificado en tercera posición, un trofeo y una mención de honor para cada jugador.

EHULER podrá conceder otros premios si lo considera oportuno.

8. Modificación de las bases

Las presentes bases podrán modificarse cuando concurren circunstancias justificadas. Cualquier cambio deberá comunicarse a los delegados de los equipos.

9. Protección de datos personales

Los datos personales facilitados para participar en la competición serán tratados de conformidad con la normativa vigente en materia de protección de datos, incluido el Reglamento (UE) 2016/679 y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, disponible en <https://www.boe.es/eli/es/lo/2018/12/05/3/con>.

La captación y difusión de imágenes de los participantes estará sujeta a la autorización previa correspondiente, otorgada por la persona participante o, cuando proceda, por sus representantes legales. Los nombres de los equipos y las puntuaciones obtenidas en cada partido podrán publicarse en los medios que EHULER considere oportunos.