

Lehiaketaren oinarriak

Institutuen Matematika Liga

2026-2027



2026ko azaroa - 2027ko apirila

1. Xedea eta aplikazio-eremua

Euskal Herriko Matematika Ikasleen Elkartek (EHULER; aurrerantzean, EHULER; IFZ: G26842500) Institutuen Matematika Ligaren lehen edizioa antolatzen du.

Lehiaketa 2026ko azarotik 2027ko apirilera bitartean egingo da, Gabonetako oporraldian izan ezik. Partida bakoitzean, parte hartzen duten taldeek hiru matematika-problema ebatziko dituzte. Bizkaiko ikastetxeetako ikasleek parte hartu ahal izango dute, eta lehiaketaren amaieran puntuazio orokor handiena lortu duten taldeak sarituko dira.

2. Parte hartzeko baldintzak

1. Parte hartzeko, Bizkaiko institutu batean Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako (DBH) bigarren zikloan matrikulatuta egon beharko da. Bizkaiko Oinarrizko Lanbide Heziketako (OLH) zikloetako ikasleek ere parte hartu ahal izango dute.
2. Taldeek gutxienez bi parte-hartzaile izango dituzte. Ez da taldekideen gehieneko kopururik ezartzen.
3. Talde bereko kide guztiek institutu edo lanbide-heziketako ikastetxe berekoak izan beharko dute, edo gutxienez eskualde bereko ikastetxeetakoak. Salbuespenez, eskualde desberdinetako ikastetxeetako kideekin taldeak osatu ahal izango dira, antolakuntzak baimena ematen badu.
4. Ikastetxe batean talderik osatu ezin bada, interesa duen ikasleak bakarka eman ahal izango du izena. EHULER egoera berean dauden pertsonekin talde bat osatzen saiatuko da.
5. Ohiko izen-emate epea 2026ko irailaren 14tik 2026ko azaroaren 2ko 23:59ak arte egongo da zabalik, antolakuntzak gaitutako inprimakiaren bidez. Salbuespenez, antolakuntzak talde berriak onartu ahal izango ditu jardunaldien egutegiaren zozketa ofiziala egin arte, baldin eta taldeko kide batek gutxienez aurretik parte hartzeko konpromisoa adierazi badu eta eskuragarri dagoen gehieneko plaza kopurua bete ez bada. Interesa duen taldeak ligainstitutos@ehuler.eus helbidera idatzi beharko du.
6. Lehiaketan zehar taldeen osaera aldatu ahal izango da, dagokion izen-emate fitxa eguneratuz, betiere taldeak gutxienez bi jokalaria baditu. Ordezkariek aldaketak ligainstitutos@ehuler.eus helbidera jakinarazi beharko ditu.
7. Lehiaketako parte-hartzea Institutuen Matematika Ligaren Araudian ezarritakoaren mende ere egongo da.

3. Ligaren funtzionamendua

1. EHULERrek eskuragarri dituen baliabideen arabera zehaztuko du taldeen gehieneko kopurua. Izen-emateen kopuruak gehieneko hori gainditzen badu, EHULERrek ezarritako irizpideen arabera hautatuko dira talde parte-hartzaileak, emakumeen eta gizonen parte-hartze orekatua eta ahalik eta eskualde gehienaren ordezkaritza bermatzen saiatuz.

2. Taldeek multzo bakarra osatuko dute, eta talde bakoitzak partida bakarra jokatu du gainerako talde bakoitzaren aurka.
3. Jardunaldi guztiak jokatu ondoren partida-puntu gehien lortu duen taldea Institutuen Matematika Ligako irabazle izendatuko da.
4. Partiden egutegi osoa Liga hasi aurretik finkatuko da.
5. Jardunaldi bereko partida guztiak aldi berean jokatu dira, partida batean ezinbesteko arrazoren bat gertatzen denean izan ezik. Egunak eta ordutegiak izena eman duten ikastetxeen lehentasunak kontuan hartuta zehaztuko dira; partidak eskolaz kanpoko jarduera gisa egin ahal izango dira, astegunetako arratsalde batean edo asteburuan.
6. Partidak aurrez aurre edo telematikoki jokatu ahal izango dira, taldeek adosten dutenaren arabera.
7. EHULERrek Bilbon lokal bat izateko konpromisoa hartzen du, bertan aurrez aurreko partidak jokatu ahal izateko. Izen-emateen arabera, Bizkaiko beste eskualde batzuetako taldeentzat ordezkotako egoitzak prestatzea aztertuko da, adibidez Durangaldean edo Busturialdean.
8. Partidez gain, edukiak sakontzeko eta hurrengo jardunaldiak prestatzeko materialak eskainiko dira. EHULER lehiaketarekin lotutako matematika-tailer bat astero eskaintzen saiatuko da.
9. Arau-hausteen ondorioak Institutuen Matematika Ligaren Araudian xedatutakoaren arabera ezarriko dira.
10. Jardunaldi bakoitzaren aurretik jakinaraziko da kalkulagailuak edo bestelako laguntza-materialak edo -tresnak erabiltzea baimenduta dagoen. Nolanahi ere, debekatuta daude proposatutako problemen erantzunak zuzenean ematen dituzten baliabideak eta, bereziki, adimen artifizialeko sistemak.
11. Bi talde edo gehiago partida-puntuetan berdinduta badaude, haien sailkapena honako irizpide hauek hurrenez hurren aplikatuz erabakiko da:
 - a) taldeak Ligan lortutako problema-puntuak eta aurkariak talde horren aurkako partidetan lortutako problema-puntuak arteko alderik handiena;
 - b) lortutako problema-puntuak guztizko kopururik handiena;
 - c) berdinketa bi talderen artekoa denean, haien arteko partidaren emaitza;
 - d) egindako falta oso larrien kopururik txikiena;
 - e) egindako falta larrien kopururik txikiena;
 - f) egindako falta arinen kopururik txikiena;
 - g) ordena erabakigarria bada, berdinduta jarraitzen duten taldeen arteko partida gehigarri bat jokatzeko; ordena garrantzitsua ez bada, taldearen izenaren araberrako ordena alfabetikoa, eta ez ikastetxearen izenaren araberrakoa.

4. Partiden garapena

1. Partida bakoitzerako, talde bakoitzak gutxienez bi eta gehienez bost jokalaririk deitu ahal izango ditu bere kide guztien artean.

2. Partidek 90 minutu iraungo dute. Denbora horretan, hiru matematika-problema ebatzi beharko dira.
3. Hezkuntza-laguntzako berariazko premiak dituzten jokalariei ebazpen-denbora gehienez 10 minutu luzatu ahal izango zaie. Luzapena partidaren hasiera orokorraren aurretik emango da: eskubidea dutenek gainerako parte-hartzaileek baino gehienez 10 minutu lehenago jasoko dituzte problemak. Pertsona horiek partidako jokalaria izan beharko dute, eta problemak isilpean gorde beharko dituzte gainerako parte-hartzaileei ofizialki eman arte.
4. Luzapena baliatu nahi duen ikasleak ligainstitutos@ehuler.eus helbidera idatzita eskatu beharko du, eta mezuari bere egoera egiaztatzen duen ziurtagiria erantsi beharko dio. Luzapena antolakuntzaren berariazko baieztapena jaso ondoren soilik baliatu ahal izango da.
5. Bi taldeek hiru problemak aldi berean jasoko dituzte partidaren hasieran, eta gaztelaniaz nahiz euskaraz izango dituzte. Partidarako adostutako modalitatearen arabera, problemak formatu fisikoan edo digitalean emango dira.
6. Dagokion ebazpen-denbora amaitutakoan, jokalariek behin betiko erantzunak emango dizkiete partidako epaileei. Epaileek erantzunak zainduko dituzte, Epaille Batzordeari eman arte; Batzordeak jardunaldiko problema guztiak irizpide berarekin zuzenduko ditu.
7. Zuzenketa mailakatua izango da. Soluzio bakoitzak 0tik 5era bitarteko puntuazio osoa jasoko du, biak barne: guztiz okerra den soluzioak 0 puntu jasoko ditu, eta guztiz zuzena den soluzioak, 5. Tarteko kasuetan, planteamenduaren aurrerapena eta soluzio zuzenarekiko hurbiltasuna baloratuko dira.
8. Problema-puntu gehien lortu duen taldeak irabaziko du partida. Bi taldeek puntuazio bera lortzen badute, partida berdinketan amaituko da.
9. Talde bakoitzak 3 partida-puntu jasoko ditu garaipenagatik, 1 berdinketagatik eta 0 porrotagatik.
10. Puntuazioak jardunaldiko partidak amaitu eta gehienez 72 orduko epean argitaratuko dira. Horrez gain, talde bakoitzaren esku jarriko da haren soluzioen zuzenketa xehatua; bertan, egindako akatsak, puntu-kenkarien arrazoiak eta soluzio zuzenera iristeko balizko bide bat azalduko dira.
11. Zuzenketarekin ados ez badaude, taldeek erreklamazioak aurkeztu ahal izango dituzte. Ordezkariek ligainstitutos@ehuler.eus helbidera bidali beharko ditu, aktak argitaratu eta gehienez 72 orduko epean. Epaille Batzordeak erreklamazioa ebatzi eta erabakia eragindako taldeei jakinaraziko die, erreklamazioa jaso eta gehienez astebeteko epean.
12. Erreklamazio baten ebazpenak eragindako talde guztiek errekurtsioa aurkezteko eskubidea izango dute. Errekurtsioa erreklamazioetarako ezarritako epe berberetan aurkeztu eta ebatzi beharko da.
13. Erreklamazio edo errekurtsio baten ebazpenak partidaren emaitza aldatzen badu, emaitza berria lehiaketaren ondorio guztietarako aplikatuko da.
14. Talde bakoitza adostutako orduan aurkeztu beharko da. Taldea aurkeztu dela ulertuko da adostutako modalitatean, aurrez aurre edo telematikoki, jokatzeko behar diren kideak parte hartzeko prest daudenean.

15. Antolakuntzak bi taldeetako kideek izan ditzaketen gorabeherak baloratuko ditu, eta bertaratzeko arrazoizko itxaronaldia eman ahal izango du.
16. Taldeetako bat aurkezten ez bada, partida galdutzat emango zaio: bertaratu den taldeak 3 partida-puntu jasoko ditu, eta bertaratu ez denak, 0. Talde bat ere aurkezten ez bada, biek 0 partida-puntu jasoko dituzte.

5. Taldeen egitura

1. Taldeak jokalariek eta ordezkari batek osatuko dituzte. Ordezkaria izango da taldearen arduradun nagusia.
2. Ordezkaria taldekideen artean aukeratuko da. Taldea EHULERren aurrean ordezkatu du, eta taldeak egokitzen jotzen dituen erreklamazioak aurkeztuko ditu.
3. Ordezkaria taldeko jokalaria ere izan daiteke.

6. Ligako Batzordeak

1. Batzordeak berariazko eginkizunak dituzten lan-taldeak dira.
2. Ordezkarien Batzordea salbu, EHULERreko bazkideek eta beren borondatez parte hartu nahi duten pertsonak osatuko dituzte. Pertsona boluntarioek atxikitze eskaera formala bidali beharko dute ligainstitutos@ehuler.eus helbidera, zein Batzordetan parte hartu nahi duten adierazita. EHULERrek eskaera onartzeko edo ez onartzeko eskubidea izango du.

6.1. Epaile Batzordea

1. Epaile Batzordea epaile guztiek eta haren bozeramaileak osatuko dute.
2. Epaile izan daitezke Matematikako Graduako ikasleak; aurretik Matematikako titulua lortu duten masterreko edo doktoregoko ikasleak; eta Matematikako irakasleak.
3. Partida bati esleitutako epaileak partidaren sortzen diren zalantzak argituko ditu, baldin eta erantzunak problema ebazteko informazio pribilegiaturik ematen ez duela uste badu.
4. Epaile Batzorde osoa jardunaldi bakoitzaren ondoren bilduko da, problemak elkarrekin zuzendu eta dagozkien puntuazioak esleitzeko.
5. Erreklamazio bat aurkezten denean, Epaile Batzordeak soluzioak berrikusiko ditu eta, hala badagokio, berriz zuzenduko ditu.

6.2. Problemen Batzordea

1. Problemen Batzordea problemen egileek eta haren bozeramaileak osatuko dute.
2. Batzorde honek partidetakoa problemak eta haien soluzioak idatziko ditu, erantzun posibleak aztertuko ditu eta jardunaldi bakoitzean zailtasuna norgehiagoka guztietan baliokidea dela egiaztatuko du.

6.3. Ordezkarien Batzordea

1. Ordezkarien Batzordeak EHULERren eta talde parte-hartzaileen arteko komunikazio zuzena eta arina ezarriko du.
2. Talde guztietako ordezkariek osatuko dute.

7. Sariak

Liga amaitu ondoren aurreikusitako sariak honako hauek dira:

- a) lehen postuan sailkatutako taldearentzat, trofeo bat eta ohorezko aipamen bat jokalaria bakoitzarentzat. Gainera, talde irabazleak EHULER Superkopa parte hartuko du, eta bertan EHULERrek Araban antolatutako Institutuen Matematika Olinpiadaren irabazlearen aurka lehiatuko da;
- b) bigarren postuan sailkatutako taldearentzat, trofeo bat eta ohorezko aipamen bat jokalaria bakoitzarentzat;
- c) hirugarren postuan sailkatutako taldearentzat, trofeo bat eta ohorezko aipamen bat jokalaria bakoitzarentzat.

EHULERrek beste sari batzuk eman ahal izango ditu, egokitzen jotzen badu.

8. Oinarrien aldaketa

Oinarri hauek aldatu ahal izango dira horretarako arrazoi justifikatuak daudenean. Edozein aldaketa taldeetako ordezkariak jakinarazi beharko zaie.

9. Datu pertsonalen babesa

Lehiaketan parte hartzeko emandako datu pertsonalak datuen babesari buruz indarrean dagoen araudiaren arabera tratatuko dira, bereziki 2016/679 (EB) Erregelamenduaren eta Datu Pertsonalak Babesteko eta Eskubide Digitalak Bermatzeko abenduaren 5eko 3/2018 Lege Organikoaren arabera; azken hori hemen dago eskuragarri: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2018/12/05/3/con>.

Parte-hartzaileen irudiak hartu eta zabaltzeko, dagokion aurretiazko baimena behar da, parte-hartzaileak berak edo, hala badagokio, haren legezko ordezkariak emana. Taldeen izenak eta partida bakoitzean lortutako puntuazioak EHULERrek egokitzen jotzen dituen hedabideetan argitaratu ahal izango dira.