

טיפים כלליים

0. לישון טוב בלילה שלפני. ללכת לישון מוקדם. בערב שלפני לא לעשות מתמטיקה כבדה. לנשום הרבה חמצן בערב ובבוקר שלפני התחרות (טיול קצר בפארק עם עצים יכול להיות טוב, אבל תתרחקו יותר מדי למקומות שלא תדעו איך לחזור מהם).
1. תקראו את הניסוחים של כל השאלות **בהתחלה**, מספר פעמים, בזהירות רבה, ותחליטו באיזה סדר תפתרו אותם. קחו בחשבון כי השאלות בד"כ מסודרות מהקלה לקשה (לפי דעתם של המארגנים).
2. אם לדעתכם אפשר לפרש את הניסוח במספר דרכים, אל תבחרו בניסוח שמקל עליכם, אלה תשאלו את המשגיח.
3. אם השאלה נפתרה בקלות, זה חשוד: יתכן שפספסתם משהו בניסוח או טעיתם בהוכחה.
4. אם השאלה לא נפתרה, נסו לפשט אותה (לקחת מספרים יותר קטנים, להתבונן במקרים פרטיים), או להחליף אותה בשאלה דומה שפשוטה יותר.
5. כאשר לא ברור, האם טענה מסוימת נכונה, נסו לפי התור: פעם להוכיח אותו, פעם להפריך אותו.
6. על תישארו תקועים על שאלה מסוימת יותר מדי זמן: אם אין התקדמות בשאלה שאתם פותרים הרבה זמן, תעזבו (לפחות לזמן קצר) אותה ותסתכלו על שאלות אחרות.
7. אם אתם עייפים, תעצרו לכמה דקות, תסתכלו על עננים או סתם תנוחו.
8. ברגע שפתרתם שאלה, מיד תרשמו את הפתרון, אפילו אם לא מתחשק לכם. זה נותן לכם הזדמנות לבדוק את נכונות הפתרון ולתקן אותו אם יש צורך. זה גם ישחרר את המוח לטובת שאלת אחרות.
9. כדאי לנסה כל שלב בפתרון, אפילו אם הוא נראה ברור. נוח לרשום את הפתרון בתור סדרה של טענות הביניים (למות). זה מאפשר לנו להשיג יותר נקודות עבורכם.
10. לפני שמגישים את העבודה, תקראו אותו "בעיני הבודק". האם היא מנוסחת ברור?
11. אם לא פתרתם, תכתבו כל רעיון שיכול להיות שייך. לפעמים, כשתתחילו לרשום אותם, תפתרו את השאלה. גם אם לא, כל טענה עלולה להקנות לכם נקודות.
12. אחרי התחרות, תנסו לחשוב על דרכים טובות ביותר לפרש את מה שכתבתם.
13. צריך לשמור על קור הרוח. גם ברגע אחרון אפשר לפתור שאלה.
14. אם הגיבור הראשי (או המשני) בשאלה הוא מספר שלם (מימד של מרחב ליניארי, כמות הקודקודים בגרף), אז יתכן כי יש פתרון באינדוקציה, וכדאי לנסות את זה.
15. כדאי לחפש רעיון פשוט, הרי שאלה ניתנה באולימפיאדה, וסביר להניח שזאת לא שאלה מסובכת מאוד. לכן תשאלו את עצמכם לא רק "למה זה ברור?" אלה גם "למה זה טריוויאלי?" אם לשאלה יש ניסוח ארוך ומפחיד במיוחד, אז יכול להיות שכל הקושי – בניסוח.
16. סוגי שאלות:
 - א. אלגברה – לחשב! עם הידיים.
 - ב. קומבינטוריקה – לחשוב.
 - ג. גיאומטריה – לעשות תמונה טובה, למצוא תכונות שמתקיימות ולמחוק כל מה שאפשר.

בהצלחה!