අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය
கல்வி அமைச்சு
Ministry of Education

'ඉසුරුපාය', බත්තරමුල්ල, ශ්‍රී ලංකාව.
'இசுருபாய', பத்தரமுல்ல, இலங்கை.
'Isurupaya', Battaramulla, Sri Lanka.
+94112785141-50 | +94112785818
info@moe.gov.lk | www.moe.gov.lk

මගේ යොමුව / எனது இல. / My Ref. ED/01/101/02/02/01-2018 | ඔබේ යොමුව / உமது இல. / Your Ref. | දිනය / திகதி / Date 2018.09. 19

අමාත්‍යාංශ චක්‍රලේඛ : 36/2018

සියලුම පළාත් අධ්‍යාපන ලේකම්වරුන්,
සියලුම පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්,
සියලුම කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්,
සියලුම කොට්ඨාස අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්,
සියලුම පළාත් / කලාප ගණිත විෂය භාර නියෝජ්‍ය / සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්,
සියලුම විදුහල්පතිවරුන් සහ
සියලුම පරිවේණාධිපතිවරුන් වෙත.

සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය

අංක 18/2017 දරන 2017.04.28 දිනැති සමස්ත ලංකා ගණිත දැනුම මිනුම තරගාවලිය සම්බන්ධ චක්‍රලේඛය මෙයින් අවලංගු කෙරෙන අතර මින් ඉදිරියට සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය මෙම චක්‍රලේඛයේ විධිවිධාන පරිදි පැවැත්විය යුතු වේ.

සෑම වසරකදී ම අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ ගණිත ශාඛාවේ මූලිකත්වයෙන් පැවැත්වෙන සමස්ත ලංකා ගණිත දැනුම මිනුම තරගාවලිය මෙම වර්ෂයේ සිට සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය ලෙස හැඳින්වෙන අතර ජාතික මට්ටමේ සියලුම තරග අංශ එකම ආකෘතියකට අනුව පැවැත්වේ.

සමස්ත ලංකා මට්ටමේ තරග පවත්වන ආකාරයත් පාසල්, පිරිවෙන්, කොට්ඨාස, කලාප සහ පළාත් මට්ටමේ තරග පැවැත්වීමෙන් අනතුරුව එක් එක් තරග ඉසව් සඳහා පළාත නියෝජනය කරන සිසු කණ්ඩායම් ඊට සහභාගී කරවිය යුතු ආකාරයත් පිළිබඳව මෙම චක්‍රලේඛයේ උපදෙස් අනුගමනය කළ යුතු වේ.

1.0 සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය හැඳින්වීම.

අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ ගණිත ශාඛාව විසින් 2011 වර්ෂයේ සිට පහත සඳහන් අරමුණු සාක්ෂාත් කර ගැනීම සඳහා දිවයිනේ සියලුම රජයේ පාසල්වල ගණිත විෂයය හදාරන 6, 7, 8, 9, 10 ශ්‍රේණිවල ශිෂ්‍ය ශිෂ්‍යාවන් ඉලක්ක කර ගනිමින් මෙම දැනුම මිනුම තරගාවලිය පවත්වාගෙන යන ලදී. 2017 වසරේ දී ඊට අමතරව ජාතික මට්ටමින් පමණක් රජයේ පාසල්වල 12, 13 ශ්‍රේණිවල සිසුන් සහ විද්‍යායතන පිරිවෙන්වල 9, 10 ශ්‍රේණිවල සිසුන් සඳහා සහභාගී විය හැකි පරිදි දැනුම මිනුම තරගාවලියක් පවත්වන ලදී. 2018 වසරේ දී මෙම සියලුම කණ්ඩායම් සඳහා සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය එකිනෙකට වෙනස් තරග අදියර 4 ක් ඔස්සේ පැවැත්වීමට නියමිතය.

ගරු අමාත්‍යතුමා / கௌரவ அமைச்சர் / Hon. Minister
+94112784832 | +94112784825 | minister.education@moe.gov.lk
ලේකම් / செயலாளர் / Secretary
+94112784811 | +94112785162 | secretary.education@moe.gov.lk

1.1 සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලියේ සුවිශේෂී අරමුණු

1. ගණිත විෂය දැනුම සම්බන්ධව ගුරු සිසු දෙපිරිසකගේ ම බුද්ධි කලම්බන අවස්ථාව ඇති කිරීම තුළින් දැනුම සහ කුසලතා සංවර්ධනය.

2. සිසුන් තුළ ඇති ගණිත විෂයයට අදාළ විභව්‍යතා එළිදැක්වීමට සහ ඇගැයීමට අවකාශ සැලසීම මඟින් ඔවුන්ගේ ප්‍රායෝගික හැකියා ප්‍රදර්ශනය.

3. සුභග සිසුන් හඳුනාගෙන ජාතික හා ජාත්‍යන්තර තලයේ ගණිත ක්ෂේත්‍රයෙහි ගෞරවනීය ස්ථානයක් හිමිකර ගැනීමේ ශක්‍යතා වර්ධනය කිරීම.

4. සැමට ගණිතය ප්‍රතිපත්තිය සාක්ෂාත් කර ගැනීමට හැකිවන පරිදි සියලු ම සිසුන්ට ගණිතය රසවත්ව ඉගෙනීමට අවස්ථා ලබා දීම.

2.0 සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය පිළිබඳ උපදෙස් සහ පොදු නීතිරීති.

සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලි මාලාව පිළිබඳව පොදු උපදෙස් සහ ක්‍රමවේදය අංක 2.1 ඡේදය යටතේ සවිස්තරව දක්වා ඇත.

ජාතික මට්ටමේ ගණිත තරගාවලිය පැවැත්වෙන ස්ථාන සහ දින අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ ගණිත ශාඛාව විසින් තීරණය කරනු ලැබේ. ඊට අදාළ විස්තර සහ උපදෙස් සමස්ත ලංකා තරග ආරම්භ කරන දිනට <u>සිව් මසකට පෙර</u> නිවේදනය කෙරේ.

2.1 පොදු උපදෙස් සහ ක්‍රමවේදය.

2.1.1 <u>සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය</u> සඳහා සිංහල දෙමළ භාෂා මාධ්‍යය සහ ද්විභාෂා අධ්‍යාපන වශයෙන් වෙන් කිරීමකින් තොරව කණිෂ්ඨ, ජ්‍යෙෂ්ඨ-1, ජ්‍යෙෂ්ඨ-2 සහ විද්‍යායතන පිරිවෙන් ඉසව් හතර යටතේ එක් ඉසව්වකින් කණ්ඩායම බැගින් පළාතකින් කණ්ඩායම් 4 ක් ඉදිරිපත් කළ යුතු වේ.

2.1.2 සියලුම තරග ඉසව් සඳහා පළාත් මට්ටමින් වගු අංක 1 ට අනුව කණ්ඩායමක් ඉදිරිපත් කළ හැකි ය.

2.1.3 සියලුම තරග ඉසව් සඳහා පළාත නියෝජනය කරන කණ්ඩායම් පළාත් ගණිත විෂය සම්බන්ධීකාරක නිලධාරියාගේ පූර්ණ අධීක්ෂණය සහ භාරකාරත්වය යටතේ සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලියට සහභාගී වීම අනිවාර්ය වේ.

2.1.4 සමස්ත ලංකා මට්ටමට ඉදිරිපත් කරන කණ්ඩායම් තෝරා ගැනීම සඳහා අදාළ පළාත තුළ මෙම තරගාවලියේ <u>අරමුණුවලට ගැලපෙන පරිදි</u> කොට්ඨාස, කලාප සහ පළාත් මට්ටමින් තරග සංවිධානය කළ යුතුය. ඒ සඳහා කොට්ඨාස, කලාප මට්ටමේ තරග පළමුව පවත්වා ඉන් ජයග්‍රහණය ලබන කණ්ඩායම් පළාත් මට්ටමේ තරගය සඳහා ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

2.1.5 මීට අදාළ සියලුම කොට්ඨාස, කලාප සහ පළාත් තරග කලාප ගණිත විෂයය භාර නිලධාරී විසින් ද පළාත් තරග පළාත් ගණිත විෂයය සම්බන්ධීකරණ නිලධාරී විසින් ද සංවිධානය කළ යුතු ය. තරගාවලියේ අරමුණු සාක්ෂාත් කර ගැනීම පිණිස කලාපයේ උපරිම පාසල් සංඛ්‍යාවක් තරගාවලියට ඉදිරිපත් කිරීමට කලාප ගණිත විෂයය භාර නිලධාරී ක්‍රියාකළ යුතු ය. එලෙස කලාපය විසින් හඳුනා ගන්නා ලද පාසල්වල තරග කණ්ඩායම් පුහුණු කර ඉදිරිපත් කිරීමේ පූර්ණ වගකීම පාසල්වල විදුහල්පති වෙත පැවරෙන අතර ඊට අදාළ උපදේශනය ගණිත ගුරු උපදේශකවරුන් විසින් සැපයිය යුතුය.

2.1.6 ජ්‍යෙෂ්ඨ - 2 ඉසව්ව සහ විද්‍යායතන පිරිවෙන්වලින් පළාත නියෝජනය කරන කණ්ඩායම් පළාත් ගණිත විෂයය සම්බන්ධීකරණ නිලධාරීන් විසින් සංවිධානය කළ යුතු ය. තරගාවලියේ අරමුණු සාක්ෂාත් කර ගැනීම පිණිස පළාතේ උපරිම පාසල් සහ විද්‍යායතන පිරිවෙන් සංඛ්‍යාවක් අතරින් ජාතික තරගාවලියට සිසුන් ඉදිරිපත් කිරීමට කලාප ගණිත විෂයය භාර නිලධාරී ක්‍රියාකළ යුතු ය. එලෙස කලාපය විසින් හඳුනා ගන්නා ලද පාසල්වල සහ පිරිවෙන්වල සිසුන් පුහුණු කර ඉදිරිපත් කිරීමේ පූර්ණ වගකීම පාසල්වල විදුහල්පති සහ පිරිවෙන්වල පරිවේණාධිපතිවරුන් වෙත පැවරෙන අතර ඊට අදාළ උපදේශනය ගණිත ගුරු උපදේශකවරුන් විසින් සැපයිය යුතුය. පිරිවෙන් සම්බන්ධයෙන් කලාප, පළාත් තරග සඳහා සිසුන් තෝරා ගැනීම තරග පැවැත්වීම සහ සමස්ත ලංකා ගණිත තරගය සඳහා කණ්ඩායම් ඉදිරිපත් කිරීම සැමවිට ම පළාත් ගණිත විෂයය සම්බන්ධීකරණ නිලධාරී සහ විද්‍යායතන පිරිවෙන්වලට අදාළ පළාත් පිරිවෙන් ගණිත විෂයය සම්බන්ධීකරණ නිලධාරී යන දෙදෙනාගේ පූර්ණ අධීක්ෂණය සහ භාරකාරත්වය යටතේ සිදු විය යුතු ය.

2.1.7 කොට්ඨාස, කලාප තරග කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂගේ සහ පළාත් තරග පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂගේ පූර්ණ අධීක්ෂණය යටතේ අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මඟින් නියම කර ඇති කාලසටහනෙහි අදාළ කාලසීමාව තුළදී පවත්වා අවසන් කළ යුතු ය.

2.1.8 කොට්ඨාස, කලාප සහ පළාත් මට්ටමේ සියලුම තරග ප්‍රතිඵල එම තරග පවත්වනු ලබන දිනයන්හිදී ම නිකුත් කළ යුතුය. ලබාගත් සමස්ත ප්‍රතිඵල ලේඛනය සමඟ එක් එක් තරගාවලි සඳහා ප්‍රථම ස්ථාන ලබාගත් කණ්ඩායම් පිළිබඳ විස්තර පාසලේ නම හෝ විද්‍යායතන පිරිවෙනේ නම, ලිපිනය, කොට්ඨාසය, කලාපය පැහැදිලිව ලියා කලාප තරග අවසානයේ දී කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ වෙත යැවිය යුතු ය.

2.1.9 විනිශ්චය මණ්ඩලය ගණිත විෂයය ක්ෂේත්‍රයේ ප්‍රවීණයන්ගෙන් සමන්විත විය යුතු ය. විනිශ්චය මණ්ඩලය දෙනු ලබන තීරණ කිසිදු ආකාරයකින් වෙනස් නොකළ යුතු ය. එක් එක් තරගාවලිය යටතේ විස්තර කෙරෙන ආකාරයට අනුව සෑම මට්ටමක දී ම ඒ ඒ තරග සඳහා විනිශ්චය මණ්ඩලයේ සංයුතිය තෝරා ගැනීම සිදු කළ යුතු ය. කොට්ඨාස හා කලාප මට්ටමේ තරග සඳහා විනිශ්චය මණ්ඩලය කලාප ගණිත විෂයය භාර නිලධාරී විසින් ද පළාත් මට්ටමේ තරග සඳහා විනිශ්චය මණ්ඩලය පළාත් ගණිත විෂයය භාර නිලධාරී විසින් ද පත් කළ යුතු ය.

2.1.10 පළාත් තරග අවසානයේ දී සමස්ත ලංකා තරගය සඳහා සහභාගී වන කණ්ඩායම් පිළිබඳ තොරතුරු හා නිර්දේශය පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් දී ඇති ආකෘතිවලට අනුව ම (සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය සඳහා ආකෘති අංක 1) සම්පූර්ණ කර අදාළ වසරේ ගණිත ශාඛාව විසින් දන්වන ලද දිනට පෙර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ, ගණිත ශාඛාව, අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය, ඉසුරුපාය, බත්තරමුල්ල යන ලිපිනය වෙත එවිය යුතු ය. එසේ නිවැරදිව නියමිත දිනයට පෙර අදාළ තොරතුරු නොඑවන තරග කණ්ඩායම්වලට සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලියට ඉදිරිපත් වීමට අවස්ථාව දෙනු නොලැබේ.

3.0 සමස්ත ලංකා ගණිත තරඟාවලිය පැවැත්වීමේ ක්‍රමවේදය සහ තරඟ කොන්දේසි.

3.1 තරග ඉසව්

කණිෂ්ඨ අංශය, ජ්‍යෙෂ්ඨ - 1 අංශය, ජ්‍යෙෂ්ඨ - 2 අංශය සහ විද්‍යායතන පිරිවෙන් වශයෙන් වෙන වෙන ම තරග ඉසව් හතරක් පැවැත්වේ. නමුත් සිංහල, දෙමළ මාධ්‍යය සහ ද්විභාෂා අධ්‍යාපන වශයෙන් ඉසව් වෙන් නොකෙරෙන අතර කිසියම් ඉසව්වක් නියෝජනය කිරීමට මාධ්‍ය භේදයක් නොමැතිව ඕනෑම ශිෂ්‍යයෙකුට අවකාශ ඇත.

3.2 සහභාගීත්වය

තරග අංශය	ඉදිරිපත් වන කණ්ඩායමට අයත් තරග වදින සිසුන් ගණන	සිසුන් අයත් ශ්‍රේණි	එක් එක් ශ්‍රේණියෙන් කණ්ඩායමට අයත් සිසුන් ගණන	ඉදිරිපත් වන කණ්ඩායමට අයත් ආදේශක සිසුන් ගණන
කණිෂ්ඨ	6	6	2	1
		7	2	1
		8	2	1
ජ්‍යෙෂ්ඨ - 1	6	9	3	1
		10	3	1
ජ්‍යෙෂ්ඨ - 2	6	12	3	1
		13	3	1
විද්‍යායතන පිරිවෙන්	6	9	3	1
		10	3	1

වගු අංක 1 - එක් එක් ශ්‍රේණි යටතේ ගණිත තරග ඉසව් සඳහා සිසු සහභාගීත්වය

ජ්‍යෙෂ්ඨ - 2 තරග අංශය සඳහා සහභාගී කරවිය යුත්තේ 2019 සහ 2020 වර්ෂවල දී අ.පො.ස.(උ.පෙළ) විභාගයට පළමුවරට පෙනී සිටින සිසුන් ය.

සමස්ත ලංකා තරගාවලියට කණ්ඩායම් ඉදිරිපත් කිරීමේ දී ඊට අයත් සිසුන් අදාළ වර්ෂයේදී වගු අංක 01 පරිදි නියමිත ශ්‍රේණියේ ඉගෙනුම ලබන්නන් බවට අදාළ විදුහල්පති හෝ පරිවේනාධිපති විසින් සහතික කළ යුතු ය. එම සහතිකය සමග අතිරේක සිසුන් ද ඇතුළු ව <u>තරග වදින කණ්ඩායමට අයත් සිසුන්ගේ නාම ලේඛනය</u> පළාත් ගණිත විෂයය සම්බන්ධීකරණ නිලධාරිගේ අත්සන හා නිලමුද්‍රාව සහිතව තරගය ආරම්භ වීමට පෙර ලියාපදිංචි කරන අවස්ථාවේ දී භාර දීම මගින් තරගාවලියට සහභාගිවන්නන් 2.1.10 ඡේදයේ උපදෙස් පරිදි පළාත විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබූ කණ්ඩායම ම බව තහවුරු කළ යුතු වේ. කණ්ඩායමක නිර්දේශිත නාම ලේඛනය විනිශ්චය මණ්ඩලය විසින් පිළිගනු ලබන සාධාරණ නොවැළැක්විය හැකි හේතුවක් මත වෙනස් කිරීමට සිදුව ඇති අවස්ථාවල දී ඒ බව ද ඉහත තහවුරු කිරීමේ දී සනාථ කළ යුතු ය.

3.3 ජාතික මට්ටමේ තරග පැවැත්වෙන ආකාරය සහ අදාළ කොන්දේසි.

3.3.1 තරගාවලිය පැවැත්වෙන ආකාරය සහ ලකුණු පටිපාටිය.

සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලියෙහි ජාතික මට්ටමේ තරග අදියර හතරකින් සමන්විත වේ. ඉන් එක් එක් අදියර පැවැත්වෙන ආකාරය මතු දැක් වේ. පළමු, දෙවන, තෙවන තරග අදියර පළමු පැය තුන තුළ එකවර පැවැත්වේ. හතරවන අදියරට හැර අනෙකුත් සියලුම තරග අදියර සඳහා පළාත නියෝජනය කරන කණ්ඩායමට අයත් අතිරේක සිසුන්ට ද සහභාගි විය හැකි ය. කුසපත් ඇදීම මගින් පළාත්වලින් සහභාගි වන කණ්ඩායම් සඳහා 1 සිට 9 දක්වා අංක ලබා දෙන අතර තරගාවලිය නියෝජනය කරනු ලබන්නේ එම අංකයට අනුව ය. සෑම තරගයක් ම පළාත් තුනක සහභාගිත්වයෙන් පැවැත්වේ.

පළමු පැයේ දී 1, 2, 3 කණ්ඩායම් පළමු තරග අදියරට ද, 4, 5, 6 කණ්ඩායම් දෙවන තරග අදියරට ද, 7, 8,9 කණ්ඩායම් තෙවන තරග අදියරට ද සහභාගි විය යුතු ය. දෙවන පැයේ දී 1, 2, 3 කණ්ඩායම් දෙවන තරග අදියරට ද, 4, 5, 6 කණ්ඩායම් තෙවන තරග අදියරට ද, 7, 8, 9 කණ්ඩායම් පළමු තරග අදියරට ද සහභාගි විය යුතු ය. තෙවන පැයේ දී 1, 2, 3 කණ්ඩායම් තෙවන තරග අදියරට ද, 4, 5, 6 කණ්ඩායම් පළමු තරග අදියරට ද, 7, 8, 9 කණ්ඩායම් දෙවන තරග අදියරට ද සහභාගි විය යුතු ය. විනිශ්චය මණ්ඩලයේ තීරණය අවසාන තීරණය වේ. තරග ඉසව් අනුව විනිශ්චය මණ්ඩලයේ සංඛ්‍යාව වෙනස් විය හැකිය.

තරග අදියර 01 (Maths Trail)

- පළමු තරග අදියර පැයක කාලයක් තුළ එළිමහනේ පැවැත්වෙන කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම් ආශ්‍රිතව පැවැත්වේ. එක් ක්‍රියාකාරකමක් මිනිත්තු 15ක කාලයක් තුළ අවසන් කළ යුතු ය. එම තරග වටය සඳහා පැයක් තුළ මෙවැනි ක්‍රියාකාරකම් 3ක් අවසන් කළ යුතු ය. මේ සඳහා කණ්ඩායමක් වශයෙන් ලකුණු හිමි වේ.

තරග අදියර 02 (Maths Puzzle)

- මෙම තරගය පැයක කාලයක් තුළ පැවැත්වේ. මෙහි දී කණ්ඩායම සඳහා ප්‍රහේලිකා දෙකක් හෝ තුනක් ලැබේ. කණ්ඩායම් සාමාජිකයින් එකතු වී ප්‍රහේලිකා විසඳිය යුතු ය. කණ්ඩායම සඳහා ලකුණු ලැබේ.

තරඟ අදියර 03 (Team Contest)

- මෙම තරගය පැයක කාලයක් තුළ පැවැත්වෙන අතර කණ්ඩායමක් වශයෙන් එකතු වී දෙන ලද ගණිත ගැටලු ප්‍රමාණයක් විසඳිය යුතු ය. මෙහි දී කණ්ඩායමක් වශයෙන් සැලසුම් කිරීම, සහභාගිත්වය හා පිළිතුරුවලට පමණක් ලකුණු ලැබේ.

තරඟ අදියර 04 (Maths Quiz)

- මෙම තරගය මිනිත්තු 45 ක කාලයක් තුළ පැවැත්වෙන අතර මෙම තරගයට සහභාගි විය හැක්කේ කණ්ඩායමේ හයදෙනෙකුට පමණි. අනෙක් අය අතිරේක තරගකරුවන් වේ. තරගකරුවෙකුට එක් ප්‍රශ්නය බැගින් එක් ප්‍රශ්න වටයක් පමණක් පැවැත්වේ. එක් තරගයක් සඳහා කණ්ඩායම් තුන බැගින් ස්ථාන තුනක දී පැවැත්වේ.

- තරගය සඳහා කණ්ඩායමේ ළමුන් පහළ ශ්‍රේණියේ සිට ඉහළ ශ්‍රේණියට සිටින ආකාරයට අනුන්ගන්වනු ලැබේ. අදාළ තරගකරුවන්ට ප්‍රශ්න ඉදිරිපත් කරනුයේ පහළ ශ්‍රේණියේ සිට ඉහළ ශ්‍රේණිය දක්වා පිළිවෙළට ය.

- එක් එක් ශ්‍රේණියකට ගැළපෙන ආකාරයට එක් වටයකට එක් පිළකට ප්‍රශ්න 6ක් බැගින් ඉදිරිපත් කෙරෙනු ඇත. ප්‍රශ්න තෝරා ගැනීම කුසපත් ඇදීමෙන් සිදු කරනු ලැබේ.

- මුලින් ම ප්‍රශ්නය යොමු කරන කණ්ඩායම කුසපත් ඇදීම මඟින් තීරණය කෙරේ.

- එක් ප්‍රශ්නයක් එක් මාධ්‍යයකින් උපරිමව දෙවරක් පමණක් කියවනු ලැබේ. (අවශ්‍යතාවය අනුව ප්‍රශ්න මාධ්‍ය දෙකෙන් ම (සිංහල/දෙමළ) ඉදිරිපත් කෙරේ.) ඊට අමතරව මාධ්‍ය දෙකෙන් ම ප්‍රශ්න ප්‍රදර්ශනය කෙරේ.

- අදාළ තරගකරුට පිළිතුරු දීම සඳහා කාලය තත්පර 90ක කාලයක් ලබා දෙනු ලැබේ. එම කාලය තුළ උත්සාහයන් දෙකකට අවසර ඇත. පිළිතුරට පමණක් නොව ගැටලුව විසඳූ ක්‍රමය සඳහා ද ලකුණු ලැබේ. ලකුණු පටිපාටියට අනුව අදාළ පියවර ඉදිරිපත් කිරීම අනුව නිවැරදි පිළිතුරට ලකුණු 10ක් ලැබේ.

- පිළිතුර නිවැරදි වුව ද පියවර වැරදි නම් ලකුණු නොලැබේ. එහෙත් පිළිතුර වැරදි වුව ද පියවර නිවැරදි නම් එම පියවර සඳහා ලකුණු ලැබේ. විනිශ්චය මණ්ඩලයට පිළිගත හැකි පරිදි කෙටි සහ නිවැරදි ක්‍රමවේදයන් සඳහා ද සුදුසු පරිදි ලකුණු පටිපාටියට අනුව ලකුණු ලැබේ.

- පළමු පිළේ පළමු තරගකරුගේ පියවර නිවැරදි වුව ද පිළිතුර වැරදි නම් හෝ පියවර සහ පිළිතුර වැරදි නම් හෝ එම පිළේ ම අදාළ ශ්‍රේණියේ වෙනත් අයෙකුට ප්‍රශ්නය යොමු කෙරේ. කාලය තත්පර 15 කි. එක් උත්සාහයකට පමණක් අවසර ලැබේ. දෙවන තරගකරුවාගේ අදාළ පියවර ඉදිරිපත් කිරීම සහිත නිවැරදි පිළිතුරට ලකුණු පටිපාටියට අනුව ලකුණු හිමි වේ. හිමිවන උපරිම ලකුණු සංඛ්‍යාව 5 කි.

- පළමු පිළේ දෙවන තරගකරුගේ පියවර සහ පිළිතුර සියල්ල ම වැරදි නම් ප්‍රශ්නය වෙනත් පිළකට යොමු නොවේ.

- පහළ ශ්‍රේණියේ තරගකරුවෙකුට යොමු කරන ප්‍රශ්නයක් සඳහා කිසිදු විටෙක ඉහළ ශ්‍රේණියේ තරගකරුවෙකුගේ පිළිතුර පිළිනොගැනේ. නමුත් ඉහළ ශ්‍රේණියේ තරගකරුවෙකුගේ ප්‍රශ්නයකට පහළ ශ්‍රේණියේ තරගකරුවෙකුගේ පිළිතුර පිළිගැනේ.

- පළාත් ගණිත විෂයය සම්බන්ධීකරණ නිලධාරී විසින් නම් කරනු ලබන නිලධාරීන් දෙදෙනෙකු බැගින් තරග නිරීක්ෂණය සඳහා සහභාගි කරවිය හැකි ය.

අදියර 05 (**Maths with Fun**)

මෙහි දී පළාත් කණ්ඩායම් දෙන ලද ක්‍රමයකට අනුව මිශ්‍ර වී ගණිතයට අදාළ කැමති මාතෘකාවක් ඔස්සේ මිනිත්තු 5ක නිර්මාණයක් ඉදිරිපත් කළ යුතු ය. මේ සඳහා ලකුණු ලබාදීමක් සිදු නොකරන අතර අවසන් ප්‍රතිඵල නිකුත් කරන තෙක් ගණිතයේ සුන්දරත්වයෙන් වින්දනයක් ලැබීම අපේක්ෂා කෙරේ.

3.3.2 තරගයට ඉදිරිපත් වීමට අදාළ කොන්දේසි.

- සහභාගීත්වයට අදාළ 3.2 ඡේදයට අනුකූලව සහතික කරන නාමලේඛනයට අයත් කණ්ඩායම පමණක් සමස්ත ලංකා තරගාවලිය සඳහා පළාත වෙනුවෙන් ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.
- තරගකරුවන් පාසල් නිල ඇඳුමින් තරගයට සහභාගී විය යුතු ය.

"3.3.3 සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලියේ තරග කාලසටහන"

කලාප මට්ටම	පළාත් මට්ටම	සමස්ත ලංකා මට්ටම
මැයි / ජුනි	ජූනි / ජූලි	සැප්තැම්බර් / ඔක්තෝබර්

වගු අංක 2 - සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය සඳහා කාලරාමුව.

3.3.4 සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලියේ ජයග්‍රාහී කණ්ඩායම් සඳහා සහතික හා පදක්කම් පිරිනැමීම.

- තරගාවලිය අවසානයේ තරග අදියර 01 (Maths Trail), තරග අදියර 02 (Maths Puzzle), තරග අදියර 03 (Team Contest) හා තරග අදියර 04 (Maths Quiz) සඳහා ලබා ගත් මුළු ලකුණු අනුව සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලියේ පළමු, දෙවන, තෙවන ස්ථාන ලබා ගත් කණ්ඩායම් ජයග්‍රාහී කණ්ඩායම් ලෙස නම් කෙරේ.

- පළමු, දෙවන, තෙවන ස්ථාන ලබා ගන්නා කණ්ඩායම්වල අතිරේක සිසුන් ඇතුළු සියලු තරගකරුවන් සඳහා සහතික පත්‍රය බැගින් ද, එම එක් එක් කණ්ඩායමට අදාළ ජයග්‍රහණ සංකේතවත් කෙරෙන පදක්කම බැගින් ද ප්‍රදානය කරනු ලැබේ.

- සමස්ත ලංකා ගණිත තරගාවලිය සඳහා සහභාගි වූ පළමු, දෙවන හා තෙවන ස්ථාන නොලත් සෙසු කණ්ඩායම් නියෝජනය කළ ආදේශක සිසුන් ද ඇතුළුව තරගකරුවන්ට සහභාගිත්ව සහතිකයක් බැගින් පිරිනැමේ.

සුනිල් හෙට්ටිආරච්චි,
ලේකම්,
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය.

පිටපත් :-

1. විගණකාධිපති.
2. අතිරේක ලේකම් (අධ්‍යාපන ගුණාත්මක සංවර්ධන)
3. අතිරේක ලේකම් (ප්‍රතිපත්ති සැලසුම් හා කාර්යසාධන සමාලෝචන)
4. අධ්‍යක්ෂ ජනරාල්, ජාතික අධ්‍යාපන ආයතනය.
5. ප්‍රධාන මූල්‍ය නිලධාරී.
6. අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (පිරිවෙන්)
7. අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (සැලසුම්)
8. ලේඛනාගාරය.