

Gara di Matematica a Squadre

3 Marzo 2017

Regolamento

1. Formazione delle squadre e ruoli

1.1 Ogni scuola può iscrivere una sola squadra. Fanno eccezione gli istituti che raggruppano più scuole con vecchi codici meccanografici differenti: in questo secondo caso le squadre dovranno usare i vecchi codici meccanografici e tutti i componenti di una squadra devono essere iscritti all'indirizzo di scuola corrispondente al codice meccanografico indicato. In entrambi i casi devono essere rispettati i vincoli del successivo punto 1.3.

1.2 Ogni squadra è formata da 7 studenti, di cui uno con funzione di **capitano** ed uno con funzione di **consegnatore**. Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. Gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano. Il consegnatore e il capitano devono portare durante la gara un contrassegno numerico con l'indicazione della squadra, che ricevono all'atto della registrazione.

1.3 Almeno uno dei componenti di una squadra deve essere iscritto al massimo al terzo anno e almeno altri due devono essere iscritti al massimo al quarto anno. I componenti dichiarano l'anno di iscrizione e l'appartenenza alla tipologia di scuola superiore al momento della registrazione su apposita tabella, controfirmata dal docente accompagnatore che attesta la veridicità della dichiarazione.

1.4 I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, senza disturbare il lavoro delle altre squadre. Non si possono usare libri, appunti, tavole numeriche, compassi, calcolatrici o altri strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione (in particolare sono tassativamente vietati i cellulari), pena l'esclusione immediata dell'intera squadra.

2. Inizio della gara

2.1 Al termine della registrazione viene consegnata a ogni capitano una busta chiusa contenente:

- a) alcuni foglietti per le risposte ai quesiti, sui quali è stampato il numero della squadra;
- b) il testo dei quesiti con l'indicazione del loro punteggio iniziale;
- c) un foglio a griglia su cui il consegnatore può tenere traccia delle risposte consegnate per ciascun quesito.

Sui tavoli saranno presenti i fogli da usare per i calcoli.

2.2 Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste e la gara ha inizio.

3. Svolgimento della gara

3.1 La gara consiste nella risoluzione di quesiti assegnati entro il tempo stabilito al successivo n. 3.10.

3.2 Nelle varie fasi della gara vengono assegnati punteggi in base alle risposte fornite secondo il presente

regolamento. Vince chi totalizza il punteggio più elevato. In caso di parità la classifica viene determinata in base al successivo n. 4.7.

3.3 Ogni quesito ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999.

3.4 Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra potrà scegliere il suo "quesito jolly". La decisione dovrà essere comunicata (entro i 10 minuti) dal capitano al tavolo della giuria su apposito foglietto. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del capitano, viene assegnato d'ufficio il primo quesito della lista. I jolly scelti dalle squadre saranno visibili dopo 15 minuti dall'inizio della gara.

3.5 Eventuali chiarimenti sul testo dei quesiti (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai capitani e durante i primi 30 minuti di gara.

3.6 Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta. La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza indicare eventuali operazioni (ad esempio se la risposta è 32 indicare 0032 e non 4×8 o $15 + 17$ o 2^5). Ogni risposta che non rispetti i requisiti sopraddetti sarà dichiarata inammissibile e respinta. Saranno dichiarati non ammissibili foglietti senza l'indicazione della squadra.

3.7 Il foglietto deve essere portato dal **consegnatore** al tavolo di consegna, dove siede la Giuria. Se questo è occupato, il consegnatore deve attendere a debita distanza il suo turno. Non sono ammessi foglietti diversi da quelli ufficiali.

3.8 La Giuria riceve la risposta, verifica che la risposta sia ammissibile, annota il tempo di consegna e conserva il foglietto per eventuali verifiche. Se la risposta non è ammissibile, il consegnatore ha il diritto di integrarla al momento al tavolo della giuria.

3.9 Immediatamente dopo la verifica di ammissibilità, la risposta viene inserita nel sistema informatico di gestione gara che assegna il punteggio e lo visualizza secondo i criteri indicati al n. 4.

3.10 Il tempo di gara è di 120 minuti, salvo quanto disposto dalla giuria in casi eccezionali. Trascorso tale termine, chi fosse in coda per la consegna delle risposte è ammesso a consegnarla.

3.11 Ai fini dell'attribuzione del punteggio, fa fede l'istante di immissione dei dati nel sistema informatico.

4. Attribuzione dei punteggi

4.1 Se la risposta data da una squadra a un quesito è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso quesito fornendo successivamente altre risposte. Quando una squadra dà per la prima volta una risposta sbagliata a un quesito non ancora risolto da nessuna squadra, il punteggio del quesito aumenta di 2 punti.

4.2 Se la risposta data da una squadra a un quesito è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al punteggio del quesito al momento dell'immissione, più un *bonus* pari a 20 punti se è la prima squadra che risolve il quesito, 15 punti se è la seconda, oppure 10, 8,6,5,4,3,2,1 se è rispettivamente la terza, quarta, quinta, sesta, settima, ottava, nona o decima.

4.3 Ad ogni minuto il punteggio di ogni quesito non risolto fino a quel momento da nessuna squadra aumenta automaticamente di un punto, fino a 20 minuti dalla conclusione della gara.

4.4 Se una squadra consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti, indipendentemente dall'aver o meno già risposto correttamente al quesito. Se invece consegna più risposte corrette allo stesso quesito, riceverà il corrispondente punteggio solo la prima volta.

4.5 Ogni squadra parte da un punteggio di 240 punti. Non sono previsti punteggi negativi, per cui le squadre a zero punti non possono ricevere ulteriori penalità.

4.6 Alle prime 6 squadre che risolvono correttamente tutti i quesiti proposti viene assegnato il cosiddetto *superbonus*, che consiste in 100 punti aggiuntivi per la prima squadra, 60 per la seconda, 40 per la terza, 30 per la quarta, 20 per la quinta e 10 per la sesta.

4.7 Qualora al termine della gara ci dovesse essere una qualche situazione di parità nelle prime posizioni, prevarrà la squadra che ha risposto in modo corretto ad un maggior numero di quesiti; in caso di ulteriore parità, prevarrà la squadra che ha consegnato un minor numero di risposte errate; in caso di ulteriore parità, prevarrà la squadra che ha totalizzato più punti (compresi bonus e penalizzazioni) nel suo problema Jolly; in caso di ulteriore parità si procederà ad un sorteggio.

4.8 Il punteggio iniziale dei problemi verrà comunicato prima dell'inizio della gara.

5. Diritti e doveri della Giuria

5.1 La Giuria ha il compito di sovrintendere al regolare e leale svolgimento della gara e ha il diritto di assegnare penalità in caso di comportamenti sleali o scorretti o di prolungare il tempo di gara in casi eccezionali. Le sue decisioni sono insindacabili.

5.2 La Giuria ha il divieto di commentare le risposte date, fatta salva l'inammissibilità di cui al n. 3.8.

5.3 La Giuria deve prendere le misure opportune per evitare di mostrare i risultati dei quesiti.

5.4 Al termine della gara la Giuria proclama i vincitori e diffonde la classifica finale.

5.5 L'unico orologio ufficiale è quello del Sistema Informatico di gestione gara.

6. Pubblico

6.1 Il pubblico può tifare ma non può turbare il regolare svolgimento della gara.

6.2 È vietato diffondere al pubblico durante la gara il testo dei quesiti o parti di esso.

6.3 È vietato a tutti i componenti delle squadre, salvo il capitano, parlare con gli assistenti di gara. Ad essi è tassativamente vietato dare informazioni di qualunque tipo sui quesiti.

7. Controversie

7.1 In caso di controversia, il giudizio della Giuria è insindacabile.

7.2 Eventuali istanze di attribuzione di punteggi non dati possono essere prese in considerazione solo se comprovati dai foglietti ufficiali.