



GARA DI MATEMATICA A SQUADRE 13 marzo 2010 Regolamento

- ☞ 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.
- ☞ I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. **Non si possono usare libri, appunti, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione. (Telefonini ed altro DEVONO essere consegnati al banco della giuria prima dell'inizio della gara, PENA LA SQUALIFICA DELL'INTERA SQUADRA)**
- ☞ La gara consiste nella risoluzione di **12** problemi in **75'** (**settantacinque minuti**). Il testo dei problemi viene consegnato, in busta chiusa, ai capitani (con una copia per ogni componente della squadra) all'inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le risposte ed il "problema jolly".
- ☞ All'inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); una risposta sbagliata per squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché una squadra fornisce la (prima) risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. Trascorsi 60' (un'ora) del tempo disponibile, i punteggi smettono di aumentare.
- ☞ Ogni problema ha come risposta un **numero intero**. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive, (**sempre con 4 cifre: ad esempio 21 va scritto 0021**) sugli appositi foglietti forniti, il numero del problema e la risposta.
- ☞ Il foglietto viene poi portato dal "consegnatore" al tavolo di consegna. Appena possibile la giuria valuta la correttezza della risposta. Se la risposta è sbagliata, la squadra **perde 10 punti**, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta. Se la risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al valore del problema più un bonus, che dipende da quante squadre hanno già fornito la risposta giusta a quel problema (**8 punti** per la **prima** risposta esatta **5** per la **seconda** e **3** per la **terza**). Gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.
- ☞ Se una squadra consegna due volte una risposta giusta allo stesso problema, prende una sola volta il punteggio. Se invece consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso problema, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti. La penalizzazione viene assegnata anche se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha già fornito la risposta corretta.
- ☞ Eventuali chiarimenti **sul testo dei problemi (ma solo sul testo)** potranno essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai capitani e durante i primi **15' minuti di gara**.
- ☞ Entro i primi **15' minuti di gara** ogni squadra dovrà scegliere il suo "**problema jolly**". La decisione dovrà essere comunicata dal **capitano** (entro i 15') al tavolo della giuria. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà **moltiplicato per due**. Ogni squadra deve avere un problema jolly: trascorsi i 15' senza comunicazione da parte del capitano, viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista. La scelta effettuata dalle diverse squadre sarà pubblicata allo scadere dei 15'.
- ☞ Un bonus verrà assegnato anche alle prime dieci squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo verranno assegnati nell'ordine **100 alla prima squadra, 60 alla seconda, 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta, poi 10 alla sesta, 5 alla settima, 3 all'ottava, 2 alla nona, e 1 punto alla decima**.
- ☞ Tutte le squadre partono con un punteggio iniziale di **120** punti.
- ☞ Materiale consentito (e **vivamente consigliato**): righelli squadrette, compasso, penne e matite