

GARA A SQUADRE di SCUOLE MEDIE

- 2019 -

REGOLAMENTO della FINALE

1. Ogni squadra è formata da 8 studenti, di cui uno con funzione di "**capitano**" ed uno con funzione di "**consegnatore**". Capitano e consegnatore devono essere distinti. Gli studenti che compongono una squadra devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano.
In particolare, nella squadra che inizia la gara gli iscritti al terzo anno devono essere al massimo 4.
2. E' ammesso l'ingresso nel campo di gara soltanto ai membri della giuria e agli 8 componenti di ogni squadra, muniti **solo** di penne, matite, righe, compassi, gomme e temperini. I fogli necessari per la gara saranno forniti dagli organizzatori.
3. A metà gara sono ammesse due sostituzioni in seguito alle quali i concorrenti di terza media possono essere al massimo 5.
4. 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.
5. Il testo dei problemi viene consegnato ai capitani all'inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le risposte ed il "problema jolly". I problemi sono in ordine crescente di presunta difficoltà.
6. La durata della gara è di 90 minuti a cominciare dalla consegna dei testi.
7. 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 2 punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto finché una **seconda** squadra fornisce a sua volta la risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. A 10 minuti dalla fine del tempo stabilito, i punteggi smettono di aumentare. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.
8. Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive su uno degli appositi foglietti il numero del problema e la risposta, che deve essere indicata scrivendo unicamente le cifre del numero, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc.
9. Il foglietto viene poi portato dal consegnatore al tavolo di consegna. Appena possibile, la soluzione viene inserita nel programma che valuta la correttezza della risposta. E' opportuno che il consegnatore tenga aggiornato un foglio delle risposte per avere il quadro completo di quanto la propria squadra ha fatto.
10. Se la risposta é **sbagliata**, la squadra **perde 10 punti**, ma può tornare a lavorare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.

11. 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. Per ogni problema, viene assegnato un bonus di: **20** punti alla squadra che lo risolve per prima, **15** alla seconda, **10** alla terza e **5** alla quarta. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono. I valori istantanei dei punteggi elencati sul tabellone non includono l'eventuale bonus disponibile.
12. 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.
13. **Eventuali chiarimenti** sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai capitani e durante i **primi 20 minuti** di gara.
14. **Entro i primi 15 minuti** di gara ogni squadra dovrà **scegliere il suo "problema jolly"**. La decisione dovrà essere comunicata 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. Ogni squadra deve avere un "problema jolly": trascorsi i 15 minuti senza comunicazioni da parte del capitano, viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista.
15. All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi.
16. Un bonus verrà assegnato anche alle prime sei 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 e **10** punti alla sesta.
17. Al termine del tempo assegnato viene compilata la classifica in base ai punteggi accumulati fino a quel momento. In caso di parità tra due o più squadre prevale quella che ha totalizzato più punti (compresi bonus e penalizzazioni) nel suo "problema jolly". In caso di ulteriore parità, prevale la squadra che ha ottenuto il maggior punteggio per una risposta giusta; se parità sussiste ancora, si guarda il secondo maggior punteggio, e così via.
18. A 3 minuti dal termine della gara la classifica viene "oscurata", ma si potrà continuare a consegnare le risposte ai vari problemi fino all'ultimo istante di gara e queste verranno tutte valutate.