



Dipartimento di matematica dell'università di Genova

Associazione subalpina Mathesis

GARA A SQUADRE PER IL PUBBLICO 2007

CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE E MODALITÀ DI ISCRIZIONE ALLA GARA DEL PUBBLICO

- Chiunque può iscriversi e partecipare alla gara del pubblico, purchè faccia parte di una squadra (insegnanti, studenti, genitori, ecc..).
- La squadra può essere composta da un numero variabile di componenti, da un minimo di 4 ad un massimo di 12 persone
- La squadra dovrà dotarsi un “nome di battaglia”, di un capitano, responsabile dei rapporti con la commissione esaminatrice (per chiedere chiarimenti ecc..) e di un “consegnatore” che avrà il compito di portare alla commissione le risposte ai quesiti man mano che verranno elaborate
- Le iscrizioni resteranno aperte fino alle ore 14 di sabato 17 marzo 2007, fino ad esaurimento dei posti disponibili
- Chi lo desidera potrà iscriversi in anticipo alla gara segnalando nel sito www.festadellamatematica.bussola.it il nome della squadra, del Capitano e del Consegnatore, il n° dei componenti ed un recapito (possibilmente un indirizzo email)
- Sono previsti premi per le prime tre squadre classificate

Regolamento

- 1) Ogni squadra è formata da un minimo di 4 persone e da un massimo di 12 persone. Un componente avrà la funzione di “capitano” ed un altro la funzione di “consegnatore”. I vari ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento.
- 2) I componenti di ogni squadra possono collaborare tra loro nella risoluzione degli esercizi. Non si possono usare libri, appunti e strumenti di comunicazione (telefoni cellulari, ecc.).
- 3) La gara consiste nella risoluzione di un certo numero di problemi (20 proposti) nel tempo assegnato (100 minuti).
- 4) Il testo dei problemi viene consegnato 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”. Accanto ad ogni problema è indicato quanti punti vale il problema stesso.

5) **Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999.** Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive su uno degli appositi foglietti forniti il numero del quesito e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). **La risposta va indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero**, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45 indicare 0045 e non $5 \cdot 9$ o $5 \cdot 3^2$ o $32+13$). Quando non altrimenti indicato, **se un problema non ammette soluzioni, o ne ammette più d'una, scrivere 9999** sul foglio delle risposte. Quando non altrimenti indicato, **se la soluzione di un quesito non è un numero intero, scrivere la parte intera del risultato** (ad esempio se la risposta è 13,28 scrivere 0013). Quando non altrimenti indicato, **se la soluzione di un problema è un numero di più di quattro cifre, scriverne le prime cifre da sinistra.**

6) Il foglietto viene poi portato dal “consegnatore” al tavolo della giuria, che appena possibile valuta la correttezza della risposta.

7) Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.

8) Se la risposta è corretta, 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 esatta a quel problema. Infatti, per ogni problema, vengono assegnati: 15 punti alla squadra che lo risolve per prima, 10 punti alla seconda, 5 punti alla terza. Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.

9) Se una squadra consegna due volte una risposta esatta allo stesso problema, prende una sola volta il punteggio. Se invece consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, 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 fornito la risposta corretta (nella fretta può succedere!).

10) Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo della giuria unicamente dai capitani e durante i primi 45 minuti di gara.

11) Durante i primi 15 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo “problema jolly”. La decisione dovrà essere comunicata (entro i 15 minuti, **pena la rinuncia al jolly**) 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 e/o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due.

12) Un bonus verrà assegnato anche alle squadre che finiscono, cioè che forniscono la risposta corretta a tutti i problemi (indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo). Per questo verranno assegnati nell'ordine 100, 60, 40, 30, 20, 10 punti.

13) Allo scoccare dei 100 minuti 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 per prima ha consegnato la risposta esatta all'ultimo quesito della lista; se nessuna l'ha risolto si passa al penultimo, e così via.

14) L'uso di calcolatrici (non grafiche e non programmabili) è non è incoraggiato ma è tollerato: alla gara nazionale ufficiale le usano tutti.

15) Avete 100 minuti di tempo da quando vi si dà il via. Buon lavoro!

Torino, 25/03/2006.