



Dipartimento di matematica dell'Università di Genova

Associazione Subalpina Mathesis

Gara a squadre 2007 - Torino e provincia

Gara tra istituti

CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE E MODALITÀ DI ISCRIZIONE ALLA GARA TRA ISTITUTI

- Ogni istituto potrà presentare una sola squadra.
- La squadra deve essere accompagnata da un insegnante della scuola
- Le squadre devono essere composte tutte da studenti dello stesso istituto o plesso. Devono essere costituite da *7 studenti, di cui almeno uno studente del biennio, almeno uno di classe terza (o precedente) e almeno altri 2 di classe quarta (o precedente).*
- Ogni squadra dovrà dotarsi 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.
- La prova consiste nella soluzione di test a “risposta secca” e l’andamento della gara sarà monitorato in tempo reale.
- Si cercherà di accogliere tutte le domande di partecipazione delle scuole, si precisa però che, qualora il numero delle richieste fosse troppo elevato, si terrà conto dell'ordine temporale di arrivo delle iscrizioni.
- L’iscrizione alla gara tra istituti comprende la partecipazione della squadra alla festa fin dal mattino, scegliendo tra le attività proposte.

- L'iscrizione avverrà per via telematica compilando l'apposito modulo di iscrizione disponibile nel sito: www.festadellamatematica.bussola.it
- Le selezioni saranno gestite dall'apposito comitato organizzatore provinciale
- Sono previsti premi per le migliori squadre classificate e premi di categoria. La premiazione avverrà al termine della gara.
- L'elenco delle categorie (licei scientifici, altri licei, istituti tecnici, ecc) e la categoria di appartenenza delle singole squadre saranno stabiliti dal comitato organizzatore sulla base dell'elenco degli studenti che partecipano alla gara.
- La squadra vincitrice della selezione locale parteciperà alla gara nazionale che si terrà a Cesenatico in concomitanza con la gara individuale delle olimpiadi.
- Le spese di viaggio e di soggiorno della squadra vincitrice della selezione locale saranno a carico della relativa scuola.
- L'iscrizione sia per la scuola che per le squadre è GRATUITA

Regolamento

1. Ogni squadra è formata da 7 studenti, di cui uno con funzione di "capitano" ed uno con funzione di "consegnatore". I vari ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento.
2. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Non si possono usare libri, appunti e strumenti di comunicazione.
3. La gara consiste nella risoluzione di un certo numero di problemi nel tempo assegnato (120 minuti).
4. Il testo dei problemi viene consegnato ai capitani 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 problema 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 $32 + 13$).

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 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. 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 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 (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) dal capitano al tavolo della giuria su apposito foglietto. Trascorsi i 15 minuti senza comunicazioni da parte del capitano, viene assegnato d’ufficio il primo problema della lista. 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 giusta 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 centoventi 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 giusta all'ultimo problema della lista; se nessuna l'ha risolto si passa al penultimo, e così via.
14. Quando non altrimenti indicato, se la soluzione di un problema non è un numero intero, scrivete la parte intera del risultato (vedansi ISTRUZIONI GENERALI relative al testo ufficiale).

15. L'uso di calcolatrici (non grafiche e non programmabili) non è incoraggiato.
16. Avete 120 minuti di tempo da quando vi si dà il via. Buon lavoro!

Torino, 1/03/2007.