



Logo di Stefano Visciglia

Festa della Matematica

GARA A SQUADRE PER IL PUBBLICO

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 all’inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le risposte.
- 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 la quantità richiesta è un numero negativo, oppure se il problema non ammette soluzioni, scrivere 0000, invece se il problema 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 13,78 scrivere 0013). Quando non altrimenti indicato, **se la soluzione di un problema è un numero di più di quattro cifre, scriverne le prime quattro 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) 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.

12) 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 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.

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

N.B. E' possibile che il presente regolamento subisca lievi modifiche prima della gara.

Torino, 11/03/2011.