



IV GARA NAZIONALE A SQUADRE

Cesenatico, 10 maggio 2003

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, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o 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 (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, barra 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 $32 + 13$). Se non è stata sbarrata alcuna casella indicante l’esercizio, o se non viene scritta la risposta, la consegna è nulla.
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. 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.