



IV GARA DEL PUBBLICO

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 venti problemi nel tempo assegnato (90 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. 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 proprio codice di squadra,
 - il numero del problema,
 - 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 manca anche uno solo delle tre scritture richieste sul foglietto, la consegna è nulla.
6. Il “consegnatore” dà il foglietto all’addetto che gira fra le squadre munito di un PC portatile e che registra la risposta, comunicando immediatamente se è giusta o no. A ciascuna consegna, il “consegnatore” deve anche mostrare il cartellino identificativo della propria squadra, permettendo all’addetto di verificare la correttezza del codice. I punteggi di tutte le squadre verranno mostrati su un apposito schermo, aggiornato in tempo reale.
 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 quando le altre squadre hanno già fornito un’eventuale risposta giusta a quel problema. Infatti, per ogni problema, vengono assegnati: 10 punti alla squadra che lo risolve per prima e a tutte quelle che consegnano il biglietto entro i dieci minuti successivi, 5 punti a tutte le squadre che consegnano il problema nei 10 minuti ancora successivi (cioè dopo il decimo e fino al ventesimo minuto dalla prima consegna). 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 ogni volta 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.
 10. Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo della giuria appositamente previsto per la gara del pubblico unicamente dai capitani e durante i primi 30 minuti di gara.
 11. 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.
 12. Allo scoccare dei novanta 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 giusta all’ultimo problema della lista; se nessuna l’ha risolto si passa al penultimo, e così via.