



GARA A SQUADRE PER IL PUBBLICO 2019

Regolamento

- 1) Ogni squadra è formata da un minimo di 6 persone e da un massimo di 10 persone. Un componente avrà la funzione di “capitano”.
- 2) I componenti di ogni squadra possono collaborare tra loro nella risoluzione degli esercizi. Non si possono usare libri e appunti.
- 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 dagli assistenti prima dell’inizio della gara in una busta chiusa, unitamente al presente regolamento. Aprire la busta ed iniziare a leggere i problemi solo quando viene comunicato l’inizio della gara (a voce dagli assistenti e sull’app tramite messaggio).
- 5) **Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999.** Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive sull’app 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 (se sono meno di quattro cifre è indifferente mettere oppure no gli zeri iniziali)**, senza lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45 indicare 0045 oppure 45 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** sull’app. 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 oppure 13). 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) Appena inviata la risposta ad un quesito sull’app, comparirà un messaggio che indicherà se la risposta è corretta oppure no.
- 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. Il punteggio di ogni problema è quello indicato sul testo e rimane costante per tutta la durata della gara. Non sono previsti bonus.

9) Se una squadra consegna due volte una risposta esatta allo stesso problema, guadagna 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 precedentemente fornito la risposta corretta (nella fretta può succedere!), tuttavia non si perde il punteggio positivo guadagnato in precedenza.

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) 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, 08/03/2019.