



Mat-TO

GARA A SQUADRE PER IL PUBBLICO (EDIZIONE 13-11-2020)

Regolamento

- 1) Ogni squadra è formata da un minimo di 4 persone e da un massimo di 6. Un componente avrà la funzione di "capitano". I singoli componenti della squadra potranno partecipare alla gara per libere aggregazioni, in luoghi che non siano quelli scolastici se le classi stanno operando in Didattica a Distanza, quindi anche dalle residenze dei singoli allievi (in tal caso i componenti potranno comunicare tra loro durante la gara utilizzando una piattaforma a loro scelta). Verranno premiate le prime 50 squadre classificate. Le medaglie e i premi in libri verranno recapitati successivamente.
- 2) La gara consiste nella risoluzione di un certo numero di problemi (20 proposti) nel tempo assegnato (100 minuti).
- 3) Le squadre riceveranno il testo via web e ogni partecipante potrà scaricarlo sul proprio cellulare. Le squadre saranno collegate in rete mediante il cellulare o il computer del capitano grazie ad una piattaforma dedicata (Zoom) e dovranno restare collegati per tutto il tempo e consentire agli organizzatori di interagire per scambiare informazioni e controllare la regolarità del procedimento e al capitano per chiedere chiarimenti alla giuria sul testo dei quesiti proposti. Il capitano e/o l'insegnante riceveranno via mail il link per collegarsi alla piattaforma.
- 4) Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive 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'applicazione web. 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.

5) Appena inviata la risposta ad un quesito, si potrà verificare sulla pagina web se la risposta data è corretta oppure no.

6) Se la risposta è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso problema fornendo poi successivamente un'altra risposta.

7) 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.

8) 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 non viene assegnata se una squadra consegna una risposta sbagliata ad un problema al quale ha precedentemente fornito la risposta corretta e non si perde il punteggio positivo guadagnato in precedenza.

9) Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti alla giuria solo dal capitano tramite il suo cellulare (o computer) durante i primi 30 minuti di gara.

10) 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 ha ottenuto il maggior punteggio per una risposta esatta; se parità sussiste ancora, si guarda il secondo miglior punteggio e così via.

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

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