



## REGOLAMENTO UFFICIALE

### Articolo 1: Formazione delle squadre

- 1.1 Ogni plesso ha diritto all'iscrizione di un certo numero di squadre, stabilito in funzione della sua grandezza e stabilito ogni anno.
- 1.2 Ogni squadra è formata da 6 studenti, regolarmente iscritti al plesso che rappresentano, di cui uno con funzione di “**capitano**” e uno con funzione di “**consegnatore**”; capitano e consegnatore devono essere due persone distinte.
- 1.3 Almeno un componente della squadra deve frequentare la classe prima, almeno uno la classe seconda e almeno uno la classe terza. Entrambi i sessi devono essere rappresentati.

### Articolo 2: Modalità di iscrizione

- 2.1 Ciascun plesso, dopo aver individuato il docente referente, può iscriversi compilando il form entro la scadenza descritta nella lettera di invito.
- 2.2 La partecipazione alla competizione è completamente gratuita grazie alla preziosa collaborazione dell'Istituto Comprensivo “A. A. Caiatino”.
- 2.3 Il docente referente cura i contatti con l'organizzatore e seleziona (nel caso di più richieste di partecipazione) gli studenti che prenderanno parte alla gara.

### Articolo 3: Descrizione della gara

- 3.1 La gara consiste nello svolgimento di un certo numero di problemi nel tempo massimo di 90 minuti. I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, senza disturbare il lavoro delle altre squadre.
- 3.2 Sarà cura di ogni squadra portare penne, matite, gomme; saranno invece forniti fogli bianchi per i calcoli.
- 3.3 Non è consentito usare materiale diverso da quello indicato al punto 3.2. In particolare sono proibiti libri, tavole numeriche, appunti, righe, compassi, squadrette, calcolatrici e telefoni cellulari, pena l'esclusione immediata dell'intera squadra.
- 3.4 Ogni problema ha come soluzione un numero intero compreso tra 0000 e 9999.
- 3.5 Per tutti i problemi occorre indicare sul foglio delle risposte un numero intero compreso tra 0000 e 9999 o comunque una successione di 4 cifre. Occorre sempre e comunque compilare tutte le 4 cifre, eventualmente aggiungendo degli zeri iniziali. Per esempio, se la risposta fosse 12 si dovrà scrivere 0012.
- 3.6 Sul foglio delle risposte non devono essere riportati i calcoli o i passaggi fatti per trovare la soluzione, ma unicamente il numero di 4 cifre, secondo quanto descritto al punto 3.5.
- 3.7 Non saranno considerate valide risposte non conformi ai punti 3.5 e 3.6.

### Articolo 4: Modalità e svolgimento della gara

- 4.1 Al termine delle operazioni di registrazione vengono convocati i capitani delle squadre per dare avvio alla gara.

- 4.2 Ai capitani di ciascuna squadra vengono consegnati:
- una copia del testo di gara per ciascun componente;
  - alcuni foglietti per scrivere le risposte ai problemi.
- 4.3 Al momento stabilito dalla Giuria, la gara ha inizio e i capitani possono raggiungere i propri compagni ai tavoli.
- 4.4 Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta (secondo le indicazioni dell'articolo 3). Il foglietto deve essere portato dal consegnatore al tavolo della Giuria.
- 4.5 Solo il consegnatore può portare il foglietto al tavolo della Giuria.
- 4.6 La Giuria riceve la risposta, verifica che la risposta rispetti l'articolo 3 e la inserisce nel sistema informatico, che elabora e attribuisce automaticamente il punteggio.
- 4.7 Ai fini dell'attribuzione del punteggio, fa fede l'istante di immissione dei dati nel sistema informatico.
- 4.8 Al termine dei 90 minuti, salvo quanto disposto dalla Giuria in casi eccezionali, non saranno più accettate risposte eccetto quelle dei consegnatori già presenti al tavolo della Giuria.

### **Articolo 5: Attribuzione dei punteggi**

- 5.1 All'inizio della gara, ogni problema vale 20 punti. Fino a 15 minuti dal termine della gara il valore di ogni problema aumenta:
- di due punti per ogni risposta sbagliata data al problema (da una qualsiasi squadra), fino a quando il sistema non riceve due risposte corrette (da due qualsiasi squadre);
  - di un punto al minuto fino a quando il sistema non riceve due risposte corrette da due squadre.
- 5.2 A 15 minuti dalla fine, i punteggi smettono di aumentare.
- 5.3 Se la risposta data da una squadra a un quesito è sbagliata, la squadra perde 10 punti, ma può tornare a pensare allo stesso quesito fornendo successivamente altre risposte. Se la risposta data da una squadra a un quesito è giusta, la squadra guadagna un numero di punti dato dal punteggio del quesito (descritto nell'articolo 5.1), più un *bonus* pari a 15 punti se è la prima squadra che risolve il quesito, 10 punti se è la seconda, 8 punti se è la terza, 6 punti se è la quarta, 4 punti se è la quinta, 2 punti se è la sesta.
- 5.4 Se una squadra consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti, indipendentemente dall'aver o meno già risposto correttamente al quesito (non sottovalutare questa possibilità: nella fretta può succedere!). Se invece consegna più risposte corrette allo stesso quesito, riceverà il corrispondente punteggio solo la prima volta.
- 5.5 Ogni squadra parte da un punteggio pari a dieci volte il numero dei problemi.
- 5.6 Un bonus verrà assegnato alle prime sei squadre che risolvono tutti i problemi correttamente, indipendentemente dalle risposte sbagliate fornite strada facendo. Per questo verranno assegnati nell'ordine 100 punti alla prima squadra, 60 alla seconda, 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta e 10 alla sesta.
- 5.7 Un tabellone mostra in ogni momento della gara:
- il tempo ancora a disposizione;
  - il punteggio istantaneo di ogni problema (ma non il bonus disponibile);
- e per ogni squadra:
- il punteggio totalizzato per ciascun problema;
  - il punteggio totale.
- 5.8 All'ottantesimo minuto, il tabellone viene oscurato fino al termine della gara.

### **Articolo 6: Classifica**

- 6.1 Al termine della gara, verrà redatta la classifica sulla base dei seguenti criteri:
- a) punteggio totalizzato;

- b) in caso di parità, verrà preferita la squadra che ha risposto in modo corretto ad un maggior numero di quesiti;
- c) in caso di ulteriore parità, per ogni squadra verrà calcolata la somma degli anni di nascita dei componenti. Verrà preferita la squadra con la somma maggiore (cioè la più giovane);
- d) in caso di ulteriore parità si ricorrerà al lancio di una moneta.

#### **Articolo 7: La Giuria**

- 7.1 La Giuria ha il compito di sovrintendere al regolare e leale svolgimento della gara e ha il diritto di assegnare penalità o escludere una squadra dalla competizione in caso di comportamenti sleali o scorretti.
- 7.2 La Giuria ha il diritto di sospendere o prolungare il tempo di gara in casi eccezionali.
- 7.3 Le decisioni della Giuria sono insindacabili.
- 7.4 Al termine della gara, la Giuria controlla che tutte le operazioni siano state svolte correttamente e diffonde la classifica finale.
- 7.5 L'unico orologio ufficiale è quello mostrato sul tabellone.