



# Coppa Fibonacci 2023

## Regolamento gara

### 1. Formazione delle squadre e ruoli

**1.1.** Ogni Istituto può iscrivere una sola squadra di Istituto, con studenti iscritti anche a tipi di scuole diverse presenti nell'Istituto. Devono essere rispettati i vincoli del successivo punto 1.3.

**1.2.** Ogni squadra è formata da 7 studenti, di cui uno con funzione di "capitano" ed uno con funzione di "consegnatore". Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. Gli studenti devono essere regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano. Il consegnatore e il capitano devono portare durante la gara un contrassegno (fascia) che ricevono all'atto della registrazione. **Tale fascia verrà fornita dall'organizzazione e dovrà essere restituita alla fine della gara dal capitano.**

**1.3.** Almeno uno dei componenti di una squadra deve essere iscritto al massimo al terzo anno e almeno altri due devono essere iscritti al massimo al quarto anno. Il docente responsabile o accompagnatore provvederà inserire, almeno una settimana prima della gara, l'elenco dei componenti della squadra tramite il sito [www.fairmath.it](http://www.fairmath.it), con le proprie credenziali, con indicazione del capitano e del consegnatore.

**1.4.** I componenti di ogni squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione dei quesiti, senza disturbare il lavoro delle altre squadre. Non si possono usare libri, appunti, calcolatrici o altri strumenti elettronici di calcolo o di comunicazione (in particolare sono tassativamente vietati i telefoni cellulari), pena l'esclusione immediata dell'intera squadra.

### 2. Inizio della gara

**2.1.** Al termine della registrazione viene consegnata a ogni capitano una busta chiusa con il testo dei quesiti, con l'indicazione del loro punteggio iniziale, e una cartellina contenente:

- 120 foglietti per le risposte ai quesiti, sui quali è stampato il numero della squadra;
- 1 foglietto per la domanda jolly;

- c) 1 copia del regolamento;
- d) 2 fogli a griglia su cui il consegnatore può tenere traccia delle risposte consegnate per ciascun quesito;
- e) fogli da usare per i calcoli;
- f) penne.

**2.2.** Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste e la gara ha inizio.

### **3. Svolgimento della gara**

**3.1.** La gara consiste nella risoluzione di quesiti assegnati entro il tempo stabilito al successivo n. 3.10. Il punteggio di partenza di ogni quesito è pari a 20.

**3.2.** Nelle varie fasi della gara vengono assegnati punteggi in base alle risposte fornite secondo il presente regolamento. Vince chi totalizza il punteggio più elevato. In caso di parità la classifica viene determinata in base al successivo comma 4.7.

**3.3.** Ogni quesito ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999.

**3.4.** Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra potrà scegliere il suo "quesito jolly". La decisione dovrà essere comunicata (entro i 10 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 o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del capitano, viene assegnato d'ufficio il primo quesito della lista.

**3.5.** Eventuali chiarimenti sul testo dei quesiti (ma solo sul testo) potranno essere richiesti al tavolo delle spiegazioni unicamente dai capitani e durante i primi 30 minuti di gara.

**3.6.** Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo quesito, deve scrivere su uno degli appositi foglietti il numero del quesito e la risposta (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). La risposta deve essere indicata scrivendo unicamente le quattro cifre del numero, senza indicare eventuali operazioni (ad esempio se la risposta è 32 indicare 0032 e non  $4 \times 8$  o  $15 + 17$  o  $2^5$ ). Ogni risposta che non rispetti i requisiti sopraddetti sarà dichiarata inammissibile e respinta. Nel caso siano esauriti i foglietti con stampato il numero della squadra, il capitano riceverà, richiedendoli agli assistenti di gara, dei foglietti su cui scriverlo a mano. Saranno dichiarati non ammissibili foglietti senza l'indicazione della squadra.

**3.7.** Il foglietto deve essere portato dal "consegnatore" al tavolo di consegna, dove siede la Giuria. Se questo è occupato, il consegnatore deve attendere a debita distanza il suo turno. Non sono ammessi foglietti diversi da quelli ufficiali.

**3.8.** La Giuria riceve la risposta, verifica che la risposta sia ammissibile, annota il numero progressivo della risposta consegnata e conserva il foglietto per eventuali verifiche. Se la risposta non è ammissibile, il consegnatore ha il diritto di integrarla al momento al tavolo della giuria.

**3.9.** Immediatamente dopo la verifica di ammissibilità, la Giuria assegna il punteggio e lo trasmette per la visualizzazione secondo i criteri indicati al n. 4.

**3.10.** Il tempo di gara è di 120 minuti, salvo quanto disposto dalla giuria in casi eccezionali. Saranno immesse nel sistema le risposte consegnate al tavolo di gara entro il termine della gara.

**3.11.** Ai fini dell'attribuzione del punteggio, fa fede l'istante di immissione dei dati nel sistema informatico.

**3.12.** Sul tavolo, durante la gara, è consentivo solo avere: cibarie, acqua, medicinali (se indispensabili), penne, pennarelli. Non sono consentiti strumenti di disegno e di calcolo di nessuna natura.

## **4. Attribuzione dei punteggi**

**4.1.** 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. Ogni risposta sbagliata data per la prima volta a un quesito non ancora risolto da nessuna squadra fa aumentare il suo punteggio di 2 punti.

**4.2.** Se la risposta data da una squadra a un quesito è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al punteggio del quesito al momento dell'immissione, più un *bonus* pari a 20 punti se è la prima squadra che risolve il quesito, 15 punti se è la seconda, oppure 10, 8,6,5,4,3,2,1 se è rispettivamente la terza, quarta, quinta, sesta, settima, ottava, nona o decima. Nessun incremento viene attribuito per risposte esatte a quesiti già risolti da almeno dieci squadre.

**4.3.** Ad ogni minuto il punteggio di ogni quesito non risolto fino a quel momento da nessuna squadra aumenta automaticamente di un punto, fino allo scadere del tempo di gara.

**4.4.** 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. Se invece consegna più risposte corrette allo stesso quesito, riceverà il corrispondente punteggio solo la prima volta.

**4.5.** Ogni squadra parte da un punteggio derivante da “numero delle domande X 10” (es. test con 24 domande: il punteggio partirà di 240 punti). Non sono previsti punteggi negativi, per cui le squadre a zero punti non possono ricevere ulteriori penalità.

**4.6.** Alle prime 6 squadre che risolvono correttamente tutti i quesiti proposti viene assegnato il cosiddetto Superbonus, che consiste in 100 punti aggiuntivi per la prima squadra, 60 per la seconda, 40 per la terza, 30 per la quarta, 20 per la quinta e 10 per la sesta.

**4.7.** Al termine del tempo assegnato 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 ha ottenuto il maggior punteggio per una risposta giusta; se parità sussiste ancora, si guarda il secondo maggior punteggio, e così via.

## **5. Diritti e doveri della Giuria**

**5.1.** La Giuria ha il compito di sovrintendere al regolare e leale svolgimento della gara e ha il diritto di assegnare penalità in caso di comportamenti sleali o scorretti, così come ha il diritto di sospendere l'incremento automatico dei punteggi o il tempo di gara, oppure prolungare quest'ultimo in casi eccezionali. Le sue decisioni sono insindacabili.

**Un comportamento, giudicato dalla giuria altamente contrario al senso atletico di sportività comporta un'immediata penalizzazione di 100 punti per la squadra coinvolta.**

**5.2.** La Giuria ha il divieto di commentare le risposte date, fatta salva l'innammissibilità di cui al n. 3.8.

**5.3.** La Giuria deve prendere le misure opportune per evitare di mostrare i risultati dei quesiti.

**5.4.** L'unico orologio ufficiale è quello della Giuria.

## **6. Pubblico**

**6.1.** Il pubblico può tifare ma non può turbare il regolare svolgimento della gara.

**6.2.** E' vietato diffondere al pubblico durante la gara il testo dei quesiti o parti di esso.

**6.3.** E' vietato a tutti i componenti delle squadre, salvo il capitano, parlare con gli assistenti di gara. Ad essi è tassativamente vietato dare informazioni di qualunque tipo sui quesiti.

**E' richiesto un comportamento sportivo da parte dei tifosi nei confronti di tutti.**

## **7. Controversie**

**7.1.** In caso di controversia, il giudizio della Giuria, preso a maggioranza dei suoi membri, è insindacabile.

**7.2.** Eventuali istanze di attribuzione di punteggi non dati possono essere prese in considerazione solo se comprovati dai foglietti ufficiali.