

Ovunque, 22-23 settembre 2020, ore 14.00 precise

## Regolamento

1. Ogni squadra è formata da un massimo di 7 studenti, di cui uno con funzione di “capitano” ed uno con funzione di “consegnatore”. Capitano e consegnatore devono essere persone diverse. I vari ruoli saranno chiariti nel seguito di questo regolamento. Gli studenti devono essere stati regolarmente iscritti presso l'Istituto che rappresentano nell'anno scolastico 2019-20. In particolare, 1 deve essere stato iscritto al massimo al terzo anno, 3 iscritti al massimo al quarto anno (**ad esempio**, n.1 di III, n.2 di IV, n.4 di V, **oppure** n.1 di II, n.2 di III, n.1 di IV e n.3 di V).
2. **È ammesso l'accesso alla zona prevista per la squadra in gara soltanto al commissario e ai componenti della squadra che disputa la gara in programma.** Le caratteristiche della zona (da qui in avanti denominata “campo”) sono che i sette giocatori siano isolati da contatti con altre persone, escluso il commissario, durante tutta la gara, che possano comunicare tra loro e con il commissario solo con strumenti umani (voce, udito, gesti e simili). Ciascun componente di una squadra deve proteggere sé e gli altri nei modi adeguati previsti dalle norme di sicurezza del luogo e dal successivo punto 3. Una violazione di questa norma comporta una penalizzazione di 100 punti per la squadra coinvolta la prima volta e la squalifica della squadra la seconda volta.

3. Dall'inizio della gara e fino al termine della stessa, ogni componente di una squadra non può allontanarsi dal campo, pena l'espulsione. Capitano e consegnatore hanno deroghe a questa regola, come spiegato più avanti.

I componenti di una squadra possono collaborare tra di loro nella risoluzione degli esercizi. Gli strumenti ammessi sono penne, matite, gomme, temperini, oltre a fazzoletti, medicinali, cibarie e bibite. Ognuno di questi deve sempre essere utilizzato in totale sicurezza: penne, matite, gomme temperini devono essere sanificati se vengono scambiati tra giocatori; ogni fazzoletto o medicinale deve essere strettamente personale; qualunque cibaria o bibita deve essere utilizzata dal proprietario che si può togliere la mascherina *soltanto* per il consumo immediato. Eventuali contenitori quali astucci, sacchetti, zaini, borse, non possono essere portati nel campo di gara, così come pure mascotte o altri oggetti inessenziali.

Non si possono usare libri, fogli preparati con annotazioni, calcolatrici, orologi digitali, altri strumenti di calcolo, righe, compassi, altri strumenti di disegno, cellulari e altri mezzi di comunicazione: in caso di violazione, la squadra verrà immediatamente squalificata.

Ci sono deroghe a questa regola per capitano e consegnatore: per comunicare con la giuria (nei modi spiegati più avanti), ciascuno dei due può utilizzare un cellulare, se nessun altro dispositivo, accettato dalla giuria, è stato predisposto. Tali cellulari devono essere depositati prima dell'inizio della gara, all'interno del campo, ma lontano dalla postazione della squadra e quanto più vicino possibile al commissario, assicurando comunque la totale sicurezza per tutti. Quando, secondo quanto previsto dai punti successivi, il capitano deve usare il proprio cellulare oppure il consegnatore deve usare il proprio cellulare, il giocatore si sposta dal tavolo e raggiunge lo strumento e, senza spostarsi, lo usa per lo scopo previsto.

Controlli avverranno durante la gara a discrezione del commissario e della giuria.

4. La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara (120 minuti).
5. Sette copie del testo dei problemi saranno date alla propria squadra all'inizio della gara.
6. All'inizio della gara, ogni problema vale 20 punti; fino a 20 minuti dal termine della gara, il valore di ciascun problema aumenta
  - (a) di 1 punto al minuto, fino a quando il problema riceve **risposte corrette da 3 squadre**;
  - (b) di 2 punti per ogni risposta sbagliata al problema, per al massimo **1** risposta sbagliata per ogni squadra, fino a quando riceve **risposta corretta da una squadra**.

A 20 minuti dal termine della gara, i valori di tutti i problemi smetteranno di aumentare. Il tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi fino a tre minuti dal termine della gara, quando sarà oscurato.

7. Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, il consegnatore produce il numero del problema e le quattro cifre di risposta come predisposto dal commissario presente (solo la risposta, non i passaggi che hanno portato a ricavarla). La risposta deve essere 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  $5 \times 9$  o  $5 \times 3^2$  o  $32 + 13$ ).

Se manca anche soltanto una delle indicazioni richieste, la consegna è nulla.

8. La giuria valuta la correttezza della risposta appena possibile; l'informazione sulla correttezza della risposta si ottiene guardando il tabellone di gara.

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

Se la risposta è giusta, la squadra guadagna un numero di punti pari al valore del problema più un bonus, che dipende da quante squadre hanno già fornito la risposta giusta a quel problema. Per ogni problema, viene assegnato un bonus di: 20 punti alla squadra che lo risolve per prima, 15 punti alla seconda, 10 punti alla terza, 8 punti alla quarta, 6 punti alla quinta, 5 punti alla sesta, 4 punti alla settima, 3 punti alla ottava, 2 punti alla nona, 1 punto alla decima.

Ovviamente gli eventuali punti di penalizzazione maturati precedentemente sullo stesso problema rimangono.

I valori istantanei dei punteggi dei problemi elencati sul tabellone **non** includono l'eventuale bonus disponibile.

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 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 già fornito la risposta corretta.
10. Eventuali chiarimenti sul testo dei problemi (ma solo sul testo) potranno essere richiesti alla **giuria** unicamente dal capitano, direttamente alla giuria, se opportuno utilizzando il proprio cellulare, e durante i primi 30 minuti di gara.
11. Durante i primi 10 minuti di gara ogni squadra dovrà scegliere il suo “problema jolly”. La decisione dovrà essere comunicata (entro i 10 minuti) dal consegnatore. Ogni punteggio ottenuto dalla squadra su quel problema da quel momento in poi (punteggio del problema, eventuali bonus o penalizzazioni) verrà moltiplicato per due. Ogni squadra deve avere un “problema jolly”: trascorsi i 10 minuti senza comunicazioni da parte del consegnatore, viene assegnato d'ufficio il primo problema della lista.
12. All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi.
13. Un bonus verrà assegnato anche 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, poi 40 alla terza, 30 alla quarta, 20 alla quinta, e 10 alla sesta.
14. Un comportamento di giocatori o sostenitori, giudicato anti-sportivo dalla giuria, verrà di norma sanzionato con penalizzazioni a *tutte* le squadre appartenenti alle scuole coinvolte. La penalizzazione può consistere nella squalifica, oppure in una detrazione al punteggio fino a 300 punti.
15. Una qualunque contestazione deve essere presentata dal consegnatore in forma scritta al commissario, firmata da lui e dal capitano; se la contestazione si rivela infondata, vengono detratti al massimo 100 punti al punteggio della squadra.  
Dopo il termine della gara, ulteriori contestazioni devono essere presentate soltanto dal capitano della squadra, in forma scritta come sopra, entro quindici minuti dal termine, al commissario.  
La giuria dovrà stabilire la fondatezza di ogni contestazione e intervenire di conseguenza.
16. Al termine della gara, 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.
17. Dato che, nonostante tutta l'attenzione e le verifiche che poniamo nella preparazione dei problemi e nella gestione delle gare, resta sempre una piccola probabilità di errori materiali nel calcolo dei punteggi—dovuti per esempio a un responso errato comunicato ai tavoli, a un errore nel testo oppure a un errore nel calcolo di una risposta ufficiale—, si elencano nel seguito alcune delle procedure previste in casi di questo genere.
  - (a) Non è previsto alcun aggiustamento per gli errori di lettura delle risposte quando le comunicazioni sono effettivamente ambigue. Le squadre sono responsabili di assicurarsi che i numeri vengano comunicati in modo chiaro e univoco.
  - (b) In caso di errori materiali nel calcolo dei punteggi (dovuti per esempio ad un errato calcolo della risposta ufficiale), la classifica viene ricostruita come sarebbe stata con la risposta corretta e sulla base delle risposte effettivamente consegnate, con una sola eccezione: la penalizzazione per la consegna di una risposta sbagliata viene annullata se in precedenza la *stessa* squadra aveva consegnato una risposta corretta allo *stesso* problema che, al momento di questa nuova consegna, è erroneamente valutata come sbagliata.
  - (c) In caso di errori materiali nell'assegnazione del punteggio, gli organizzatori faranno il possibile per ricostruire il prima possibile i punteggi esatti sulla base delle consegne avvenute e dei dati a loro disponibili, correggendo le classifiche in corso di gara o, se del caso, anche a gara finita.

Segnaliamo che la linea guida della giuria è quella di applicare correzioni e aggiustamenti di questo tipo solo in caso di *testi o risposte ufficiali completamente sbagliate*. Un piccolo grado di ambiguità è insito nella scelta di presentare testi “ambientati” anziché in puro linguaggio matematico; l'interpretazione dei testi in ogni caso è una difficoltà aggiuntiva che lascia tutte le squadre sullo stesso piano e a cui è previsto che sopperiscano grazie al punto 10. del presente regolamento.

**È possibile che il presente regolamento subisca lievi modifiche prima del giorno di gara.**