

Regolamento Torneo di Matematica in memoria di

VINCENZO SPADARO

1. La gara si svolgerà

VENERDÌ 21 DICEMBRE 2018 alle ore 8.30 ED AVRÀ LA DURATA DI 100 MINUTI

2. Ogni classe forma una squadra composta da 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.
3. Entro **MERCOLEDÌ 5 DICEMBRE** ciascuna classe consegna alla prof.ssa CAPIZZI, per il biennio, ed alla prof.ssa TERRANOVA ELVIRA, per il triennio, l’elenco dei nomi degli studenti della classe che formano la squadra, indicando il nome del capitano e del consegnatore
4. Saranno stilate due classifiche: una per il biennio ed una parte per il triennio; sarà premiata la prima squadra classificata del biennio e la prima del triennio.
5. il biennio svolgerà la gara nell’androne al primo piano ed il triennio nell’androne al piano terra
6. Dall’ingresso in campo fino al termine della gara, ogni componente di una squadra non può allontanarsi dal tavolo assegnato alla squadra se non è accompagnato da un membro della giuria, 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, dolciumi, cibarie e bibite. Eventuali contenitori quali astucci, sacchetti, zaini, borse, non possono essere portati in campo, 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, compasso, altri strumenti di disegno, cellulari e altri mezzi di comunicazione: in caso di violazione, la squadra verrà immediatamente squalificata. Controlli avverranno durante la gara a discrezione della giuria. La gara consiste nella risoluzione di problemi assegnati nel tempo di gara (90 minuti).
7. Il testo dei problemi viene consegnato ai capitani (una copia per ogni componente della squadra) all’inizio della gara, insieme ai foglietti su cui indicare le risposte ed il “problema jolly
8. All’inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (200 punti); una risposta sbagliata per squadra fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio aumenta di un punto anche se una squadra fornisce la (prima) risposta corretta. Da quel momento, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto. Al 70° minuto, i punteggi smettono di aumentare. Un tabellone mostrerà il valore istantaneo dei punteggi.
- 9.

Ogni problema ha come risposta un intero compreso tra 0000 e 9999. Quando una squadra ritiene di aver risolto un certo problema, scrive su uno dei foglietti appositamente forniti il numero del problema 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 lasciare indicati eventuali prodotti, esponenti, ecc. (ad esempio se la risposta è 45 indicare 0045 e non 5×9 o 5×3^2 o $32 + 13$).

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

10.

Il foglietto viene portato dal consegnatore al *tavolo di consegna*. La giuria valuta la correttezza della risposta appena possibile; il consegnatore ottiene l'informazione sulla correttezza della risposta guardando il pannello dello stato delle risposte.

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.

11.

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.

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

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 al *tavolo di consegna* 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. 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.

All'inizio della gara ogni squadra parte con un punteggio di dieci volte il numero di problemi.

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.

12. Le risposte devono essere fornite esclusivamente nei foglietti forniti dalla giuria da parte del
CONSEGNAZIONE, riconoscibile da apposita etichetta.

La giornata proseguirà con il seguente programma:

- Dalle 10.30 alle 10.45 vi sarà la ricreazione
- Alle ore 11.00 in auditorium conferenza dibattito a cura del Giudice dott. Giovanni Tona, della Procura della Repubblica di Caltanissetta, e di Don Cristian Barone, docente di Teologia fondamentale ed assistente della Caritas Diocesana.
- Alle 12.45 vi sarà la cerimonia di consegna da parte dei genitori di Vincenzo della nuova strumentazione per il laboratorio di Fisica e per la mostra dei giocattoli e la Premiazione delle squadre vincitrici della Gara
- Intrattenimento musicale del Dirigente Scolastico prof. Sergio Carrubba.

Il Dirigente Scolastico

(prof. S. Carrubba)

I docenti di Matematica