



Associazione Geopiano

**Associazione
Geopiano**

Sede legale: Via Ceoldo
19 – 35128 Padova

COPPA GEOPIANO

Gara a squadre di Matematica

PER SCUOLE PRIMARIE

TORNEO ZOOMATH

GARA DI MATEMATICA A SQUADRE COPPA GEOPIANO - TORNEO ZOOMATH

Regolamento

1. Formazione delle squadre e ruoli

- 1.1. Ogni squadra è formata da 5 studenti, di cui uno con funzione di "capitano"
- 1.2. 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, tavole numeriche, 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. Prima che la gara cominci vengono convocati i capitani delle squadre.
- 2.2. Ai capitani di ciascuna squadra viene consegnata una busta chiusa contenente:
 - a) il testo dei quesiti;
 - b) i tagliandi per le risposte ai quesiti;
 - c) dei fogli da usare per i calcoli.
- 2.3. Al momento stabilito dalla Giuria, i capitani aprono le buste e la gara ha inizio.
- 2.4. Eventuali chiarimenti sull' interpretazione del testo dei quesiti potranno essere richiesti al tavolo della Giuria unicamente dai capitani, entro i primi 30 minuti di gara.

3. I problemi

- 3.1 Ogni problema ha come risposta un numero intero (senza virgola) compreso tra 0000 e 9999.
- 3.2 Per tutti i problemi occorre che sul cartellino delle risposte ci siano
 - (a) il nome della squadra
 - (b) il numero del problema
 - (c) la risposta, quindi un numero intero compreso tra 0000 e 9999. Occorre sempre e comunque compilare tutte le 4 cifre, eventualmente aggiungendo degli zeri iniziali. Per esempio, se la risposta è 12 si dovrà scrivere 0012.
- 3.3 Se la quantità richiesta non è un numero intero, si indichi la sua parte intera. Si ricorda che la parte intera di un numero x è il più grande intero minore od uguale ad x ; per esempio, se la soluzione è 28,75 si indicherà 0028.

3.4 Se la soluzione è un numero negativo, oppure se il problema non ha soluzione, si indichi 0000.

3.5 Se la soluzione è un numero maggiore di 9999, oppure se non è unica, si indichi 9999

4. Svolgimento della gara

4.1. La gara consiste nella risoluzione di quesiti assegnati entro il tempo stabilito.

4.2. 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 si applicano le regole stabilite al n. 5.8.

4.3. 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). Non devono essere indicate eventuali operazioni (ad esempio se la risposta è 32 indicare 0032 e non 4×8 o $15 + 17$ o $52 - 20$). Non devono essere indicate unità di misura o altro. Ogni risposta che non rispetti i requisiti sopradetti sarà dichiarata inammissibile e respinta.

4.4 Nel caso siano esauriti i tagliandi con stampato il numero/nome della squadra, si potranno utilizzare dei foglietti su cui scriverlo a mano, richiedendoli agli assistenti di gara. Saranno dichiarati non ammissibili foglietti senza l' indicazione della squadra.

4.5. Il tagliando deve essere portato dal capitano al tavolo di consegna. Se questo è occupato, il capitano deve attendere a debita distanza il suo turno.

4.6 La Giuria riceve la risposta, verifica che la risposta sia ammissibile, inserisce la risposta nel sistema informatico, che elabora e attribuisce automaticamente il punteggio.

4.10. Il tempo di gara è disposto dalla Giuria. Trascorso tale termine, chi fosse in coda per la consegna della risposta è ammesso a consegnarla. Le risposte così ricevute saranno inserite nel sistema informatico fino ad esaurimento del tempo aggiuntivo reso disponibile dal sistema stesso.

5. Attribuzione dei punteggi

5.1. All' inizio della gara, tutti i problemi valgono lo stesso punteggio (20 punti); una risposta sbagliata fa incrementare istantaneamente il punteggio di un problema non ancora risolto da alcuna squadra di due punti e, per ogni minuto che passa, il punteggio del problema aumenta di un punto finché non è stata consegnata una risposta corretta.

5.2 Dal momento in cui un problema è stato risolto correttamente, il punteggio per quel problema resta fissato al valore raggiunto.

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.

5.4 Se la risposta data da una squadra a un quesito è giusta, la squadra guadagna un numero di punti dato dal punteggio del quesito, 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, decima.

5.5. Se una squadra consegna più volte risposte sbagliate ad uno stesso quesito, subisce più volte la penalizzazione di 10 punti, indipendentemente dall' avere o meno già risposto correttamente al quesito. Se invece consegna più risposte corrette allo stesso quesito, riceverà il corrispondente punteggio solo la prima volta.

5.6. Ogni squadra parte da un punteggio pari a dieci volte il numero dei problemi.

5.7. Qualora al termine della gara ci dovesse essere una qualche situazione di parità, prevarrà 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.

6. Diritti e doveri della Giuria

6.1. 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 il tempo di gara, oppure prolungare quest'ultimo in casi eccezionali. Le sue decisioni sono insindacabili.

6.2. La Giuria ha il divieto di commentare le risposte date

6.3. Saranno dichiarati inammissibili:

- a) i foglietti privi del numero o del nome della squadra;
- b) i foglietti non riportanti il numero del quesito;
- c) i foglietti contenenti operazioni che conducono alla risposta, ma non la risposta.

6.4. Al termine della gara la Giuria proclama i vincitori e diffonde la classifica finale.

6.6 L' unico orologio ufficiale è quello della Giuria.

GLI ORGANIZZATORI